

<b>Cliffhanger 21 de abril de 2020.</b> <b>16h. Sala Graus Germà Colón. FCHS.</b>
<b>Universitat Jaume I - Castelló</b>
<b>PITCHING UNIVERSITAT-SECTOR AUDIOVISUAL</b>
<b>Servirà per fer la selecció de dos dels projectes que s'enviaran al pitching <a href="#">Universitat-Sector Audiovisual</a> que organitza À Punt Mèdia</b>

El *Cliffhanger* és un espai de trobada entre els productors de l'audiovisual, els estudiants i À Punt Mèdia. Es poden presentar treballs dels estudiants dels graus i màsters de Comunicació Audiovisual, Periodisme, Publicitat i Relacions Públiques i Disseny i Desenvolupament de Videojocs amb productores, televisions i distribuïdores. La presentació del projectes seleccionats ha de ser necessàriament presencial

<p>1. Els estudiants disposaran de 10 minuts per a presentar el seu projecte (clip o teaser inclòs) i els professionals, d'un màxim de 8 minuts per a fer-hi comentaris i preguntes.</p>
<p>2. Les presentacions les han de dur a terme els estudiants autors del projecte. Tant la memòria del projecte com l'exposició davant el públic es podran fer en qualsevol de les dos llengües oficials de la Comunitat Valenciana. Hi participaran un màxim de 5 projectes al pitching. La selecció la realitzarà una comissió de professors de les diferents titulacions i els productors audiovisuals.</p>
<p>3. Les sessions de Pitching es realitzen davant d'un públic format per professionals del sector, representants institucionals de l'audiovisual i de l'àmbit acadèmic, i els alumnes.</p>
<p>4. Quins projectes es poden presentar?</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projectes audiovisuals realitzats durant el curs 2018-2019 i 2019-20 per estudiants de qualsevol curs de grau o màster (oficial o propi) de titulacions vinculades a l'àmbit de la comunicació i pertanyents a la Universitat Jaume I.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Els projectes han d'encabir-se en alguna de les categories previstes en el següent apartat.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Els projectes NO poden ser una obra acabada, sinó que han de ser treballs en fase de preproducció.</li> </ul>

<b>5. Categories dels projectes:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. FICCIÓ: llargmetratges, curtmetratges, sèries, minisèries, telefilms, animació.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2. NO-FICCIÓ: documentals unitaris, sèries documentals.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3. FORMATS TELEVISIUS: programes d'entreteniment, com ara concursos, <i>reality shows</i>, entreteniment informatiu, docu-shows...</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4. NOVES FINESTRES: websèries, documentals web, projectes transmèdia, videojocs, apps, produccions per a mòbils...</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 5. RÀDIO: projectes d'informació i entreteniment.</li> </ul>
<b>6. Com ha de ser la memòria o document del projecte (màxim 10 pàgines):</b>
a. Nom de les persones autores del projecte i contacte (mòbil i correu electrònic).
b. Fitxa del projecte (categoria, gènere, durada, seriació, pantalla).
c. Idea ( <i>storyline</i> ): explicació del projecte en dues línies.
d. Sinopsi: breu descripció del projecte en un full màxim.
e. Tractament narratiu (EXPLICAR EL QUÈ): dependrà del projecte
8.e.i. FICCIÓ: explicació de la història principal, evolució de la temporada en el cas de les sèries, definició de les trames secundàries i algunes episòdiques, definició de personatges principals i secundaris
8.e.ii. NO-FICCIÓ: explicació de la història principal, explicació de cadascun dels temes de cada capítol de la sèrie documental, definició de personatges principals i secundaris, proposta de presentador/a, si escau.
8.e.iii. FORMATS TELEVISIUS: definició de les seccions del programa, elaboració d'una escaleta-marc i d'un programa pilot com a exemple, explicació de la mecànica dels concursos, proposta de presentador/a, selecció dels temes en els programes seriatos, etc.
8.e.iv. NOVES FINESTRES: definició de l'univers narratiu dels projectes transmèdia, breu definició de l'expansió narrativa dels videojocs, etc.
8.e.v. RÀDIO: definició de les seccions del programa, elaboració d'una escaleta-marc i d'un programa pilot com a exemple, proposta de presentador/a, selecció dels temes en els programes seriatos, etc.
8.e.vi. BRANDED CONTENT: definició del contingut, tot concretant la història principal o el tema en què es base, i relació amb la marca o institució que el promocióne.
f. Tractament audiovisual (EXPLICAR EL COM): realització, fotografia, muntatge, planimetria, localitzacions, set, tractament sonor.
g. Pla de viabilitat: breu estudi de mercat, amb anàlisi de l'oferta existent i de la competència. Defensar perquè el tema escollit pot generar interès entre l'audiència, quin és el públic objectiu.
h. Pressupost: breu aproximació als costos i necessitats de producció.
i. Pla de finançament i explotació: Proposta de cadena, pantalla o plataforma. Consideració d'altres ingressos públics o privats, derivats de la seua explotació comercial i d'altres productes associats.
j. <i>Teaser</i> del projecte (opcional però recomanable)

**7. Com ha de ser el clip (*teaser*) del projecte:**

a. Ha de tindre un màxim de 1:30 minuts.

b. Han de ser imatges o àudios que servisquen com un «tast» audiovisual del projecte. Pot ser un producte de vídeo editat o imatges i/o fotografies que donen suport audiovisual a allò que s'explica.

c. El clip es projectarà quan es faça la presentació. Els estudiants poden triar si s'ha de projectar al començament, al final o durant la presentació.

d. En el cas dels projectes transmèdia, interactius o web es podrà presentar un web on mostrar la interacció, la navegació o l'experiència audiovisual que promou el producte en quèstió.

e. Els clips han d'estar realitzats pels propis autors dels projectes i s'han de fer utilitzant l'equipament i les instal·lacions de les universitats de les quals formen part.

**8. Calendari**

Els projectes s'enviaran a fins al dimecres 8 d'abril de 2020 a [loriguil@uji.es](mailto:loriguil@uji.es) Antonio Loriguillo, professor del departament de Ciències de la Comunicació.

**9. Recompensa**

Dels cinc projectes presentats pels estudiants, els professionals del sector audiovisual seleccionaran dos projectes que participaran en la jornada de [Pitching de projectes audiovisuals](#) que celebrarà À Punt Mèdia el 4 de juny de 2020 a la Universitat Jaume I.

**10. Qui pot participar?**

El *Cliffhanger* està obert a la participació dels estudiants de Grau i Màster matriculats en la Universitat Jaume I de Castelló. També poden participar estudiants del curs 2018/19 sempre que el projecte que presenten haja estat desenvolupat en eixe curs (TFGs, TFMs, treballs d'assignatures etc.).

Més informació: [loriguil@uji.es](mailto:loriguil@uji.es)

Col·laboradors: