

1. FICHA TÉCNICA

CURSO ACADÉMICO: 2017-2018

ASIGNATURA: Multimedia

PROFESOR(ES): D. Oliver Carrero Márquez

CURSO: 3

TPO: OB

CÓDIGO: 019803635

CRÉDITOS ECTS: 6,0

PLAN DE ESTUDIOS: 2017

UNIVERSIDAD: CES Villanueva

FACULTAD O ESCUELA: Área de Comunicación

TITULACIÓN: Grado en Periodismo

ÁREA DE CONOCIMIENTO: -

ÚLTIMA REVISIÓN: 03/11/2017 14:03:43

2. DATOS GENERALES

OBJETIVOS GENERALES

Teóricos

La transmisión de los conocimientos necesarios para el desarrollo de los distintos géneros periodísticos aplicados al formato multimedia, en especial, hacia el vídeo.

Para ello, el aprendizaje se sustentará, desde el punto de vista teórico en:

1. El conocimiento del lenguaje de la imagen
2. La narrativa audiovisual desarrollada en televisión e Internet.
3. El conocimiento de las técnicas y tecnologías audiovisuales destinadas a la filmación, edición y postproducción de vídeo para su posterior aplicación a ámbitos multimedia.

Prácticos

La plasmación de las bases teóricas, el armado audiovisual del relato en sus diversos géneros, se canalizará a través del uso del programas de edición de vídeo no lineal con Adobe Premiere y postproducción en Adobe After Effects. Asimismo, para establecer sinergias en el ámbito multimedia, el trabajo se presentará dentro de herramientas Web 2.0 como Youtube, Facebook y Twitter, entre otros. Asimismo, todos los trabajos realizados estarán a disposición del periódico on line de la Universidad, CUV3.com, con cuyos responsables, a fin de evitar solapes y fomentar el enriquecimiento mutuo, se está en constante comunicación.

COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN

Generales

- Competencia 1 Adquisición de conocimientos.
- Competencia 2 Aplicación de conocimientos.
- Competencia 3 "Reflexión, síntesis y emisión de juicios".
- Competencia 4 "Comunicación".

Transversales

- Capacidad para idear, planificar y ejecutar proyectos informativos o comunicativos.
- Conocer y aplicar los lenguajes audiovisuales y escritos utilizados para procesar, elaborar y tratar la información.
- Capacidad para describir, narrar, preguntar y dialogar, para argumentar ideas y opiniones y para explicar y relacionar conocimientos.
- Capacidad para experimentar e innovar mediante el conocimiento y uso de métodos y técnicas aplicados.

Específicas

- Capacidad para llevar a cabo el análisis de las estructuras, tipología, contenidos y estilos de la comunicación e información multimedia, así como iniciación en la producción y realización de distintos contenidos, conforme a una idea, utilizando las técnicas narrativas transmediales, plataformas tecnológicas y tecnologías digitales necesarias.

Concretamente, capacidad para:

- Conocer las herramientas de producción de documentos digitales basadas en lenguajes de marcas (html, xml, css) y herramientas web 2.0 como blogs, wikis o agregadores de contenido (RSS).
- Capacidad para sintetizar la información en titulares adaptados a todo tipo de soportes (prensa, audiovisuales, webs, móviles).
- Manejo de los códigos intrínsecos del medio digital como son los multimedia, el hipertexto y la interactividad.
- Capacidad y habilidad para el diseño de los aspectos formales y estéticos en prensa y páginas digitales.
- Conocer la creación, producción, almacenamiento y distribución de contenidos por las tecnologías y la convergencia de medios.
- Conocer las transformaciones sociales derivadas de las tecnologías de la información y comunicación.
- Conocer las redes sociales digitales.

Competencias Profesionales:

- Conocer las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) para la elaboración y diseño de la información periodística.
- Conocer la utilización adecuada de las técnicas de comunicación y el estudio y análisis de las tecnologías de la comunicación expresamente configuradas para informar.
- Capacidad para comprender el proceso de evolución diacrónica de la innovación tecnológica aplicada al ámbito del periodismo en todas sus facetas.
- Capacidad y habilidad para el diseño de los aspectos formales y estéticos en medios escritos, gráficos, audiovisuales y digitales, así como del uso de técnicas informáticas para la representación y transmisión de hechos y datos mediante sistemas multimedia.
- Capacidad para la ideación, planificación y ejecución de proyectos informativos o comunicativos.
- Capacidad y habilidad para recuperar, organizar, analizar y procesar información y comunicación con la finalidad de ser difundida, servida o tratada para usos privados o colectivos a través de diversos medios y soportes o en la creación de producciones de cualquier tipo.
- Capacidad para comprender la producción informativa o comunicativa, escrita o multimedia, basada en las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones; capacidad y habilidad para comunicar en el lenguaje propio de cada uno de los medios de comunicación tradicionales (prensa, radio, televisión), en sus modernas formas combinadas (multimedia) o nuevos soportes digitales (Internet), mediante la hipertextualidad.
- Capacidad y habilidad para utilizar las tecnologías y técnicas informativas y comunicativas, en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados e interactivos (multimedia).
- Capacidad y habilidad para utilizar los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas.

CONTENIDOS DEL PROGRAMA

- 1. Periodismo y convergencia de medios de comunicación**
 1. Nuevos entornos tecnológicos en la convergencia de medios y plataformas de comunicación e información.
 2. Periodismo y comunicación en Internet.
 3. Modelos de comunicación e información multimedia.
- 2. Elementos multimedia**
 1. Elementos y configuración expresiva multimedia: interactividad, hipertextualidad, hipermedialidad y navegación.
 2. Lenguaje HTML Desarrollo de la tipografía mecanizada.
 3. Análisis y definición de las distintas modalidades y elementos de comunicación e información en la red. Blogs y redes sociales
- 3. Conceptos básicos sobre el Lenguaje Audiovisual**
 1. La fotografía y el misterio de la persistencia retiniana.
 2. La cámara o cómo dibujar con luz.
 3. Formatos, tipos de fotografía y su aplicación al ciberperiodismo.
- 4. Narrativa transmedia**
 1. Estructuras narrativas y metalenguajes.
 2. Storytelling o transmedialidad.
 3. Modalidades expresivas emergentes de comunicación e información multimedia.
 4. La redacción para medios digitales

5. Análisis comparativo de los nuevos contextos, códigos y mensajes multimedia.
5. **Edición no lineal con Adobe Premiere.**
 1. Capturar e importar recursos.
 2. El monitor: Vista origen y vista programa.
 3. Inserción de puntos In y OUT, recorte de clips.
 4. La timeline, Modificar, agregar y proteger pistas.
 5. Transiciones, tipos.
 6. Clips de audio.
 7. Aplicar efectos de video.
 8. Animar imágenes fijas.
 9. Tituladora y criterios para la correcta creación de subtítulos.
 10. Edición en multicámara.
6. **El profesional multimedia**
 1. Los nuevos retos para el periodismo tradicional.
 2. El perfil del periodista digital multimedia.
 3. Periodista multiformato o polivalente.
7. **Periodismo y creatividad con Motion Graphics en After Effects.**
 1. Trabajo con composiciones.
 2. Modificar la posición y las dimensiones de los objetos.
 3. Trabajar con textos en 2D.
 4. Trabajo con capas, animación de capas.
 5. Trabajo en 3D, objetos 3D.
 6. Animación de formas.
8. **Códecs y formatos de video.**
 1. Streaming, televisión a la carta, P2P.
 2. Youtube y vimeo, resoluciones y formatos.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS BÁSICOS

AUSTIN, Tricia & DOUST, Richard (2008) Diseño de Nuevos Medios. Art Blume, S.L. Barcelona.

CRUCIANELLI, SANDRA (2010) Herramientas digitales para periodistas. Knight Centre. USA

DIAZ NOCI, J. y SALAVERRÍA ALIAGA, R. (Coord.) (2003): Manual de redacción ciberperiodística. Ariel, Barcelona.

GIOVAGNOLI, M. (2011). Transmedia storytelling. Imagery, Shapes and Techniques. Pittsburgh:ETC Press.

JARVIS, Jeff (2010): Y Google ¿cómo lo haría? Gestión 2000, Madrid.

JENKINS, HENRY (2008): Cultura de la convergencia, Barcelona: Paidós. (2006): Convergence culture: where old and new media collide. Nueva York: New York University Press. (2003): "Transmedia storytelling". Technology Review. Disponible en: [http://www.technologyreview.com/Biotech/13052/?a=f\[10/09/2013\]](http://www.technologyreview.com/Biotech/13052/?a=f[10/09/2013])

JUAN PAYAN, Javier y Miguel. Efectos especiales (1900-2001)M, cine.Madrid.2001.

LANGFORD, Michael. Fotografía Básica. Omega. Barcelona.. 1999.

LUMET, Sydney. Así se hacen las películas. Madrid. Rialp. 2002

MEDIAACTIVE, Aprender Premiere CC Release 2016 con 100 ejercicios prácticos. Marcombo. 2016.

STEVEN D. KATZ, Plano a Plano, de la idea a la pantalla. Plot Ediciones. 2000

La base práctica del programa de la asignatura es tan importante como su parte teórica, ya que reforzará los conocimientos adquiridos y aumentará la capacidad crítica del alumno.

Las prácticas de la asignatura incluyen análisis de formatos audiovisuales multimedia contemporáneos, que ayudan al alumno a entender mejor las posibilidades creativas que le ofrecen los medios audiovisuales.

Las actividades académicas se organizan en torno a tres grandes bloques:

- Explicación de los temas del programa.
- Visionado y análisis técnico de anuncios, informativos on line, películas y series televisivas.
- Elaboración de proyectos audiovisuales a nivel individual ideadas para su inclusión en la Web 2.0.

Todas las clases se imparten con un importante apoyo multimedia. Los apuntes, facilitados por el profesor constituyen una herramienta, que cada alumno puede ampliar con el apoyo de las lecturas y la bibliografía recomendadas.

Al menos el 50% de las clases se centran en el manejo de programas de edición de vídeo y postproducción, siempre orientados al desarrollo de contenidos multimedia.

CRITERIOS Y MÉTODOS DE EVALUACIÓN

La calificación final de la asignatura se configurará de la siguiente manera:

- Asistencia y participación activa: 10%
- Examen teórico 40%
- Trabajos 50%

Es imprescindible superar la parte teórica para aprobar la asignatura, asimismo también es imprescindible la elaboración y presentación del 80 por ciento de los trabajos individuales.

Tipología de examen

El examen final de teoría consistirá en 20 preguntas cortas tipo test. Una pregunta mal contestada restará una bien.

MATERIAL Y RECURSOS TECNOLÓGICOS UTILIZADOS

RECURSO
Presentaciones Powerpoint
Documentación Impresa
Vídeos
Internet
web propia del profesor: www.zalathun.com
Correo interno de Villanueva