

## 1. FICHA TÉCNICA

CURSO ACADÉMICO: 2017-2018      ASIGNATURA: Tecnología Digital Aplicada a los Medios Audiovisuales

PROFESOR(ES): D. Oliver Carrero Márquez

CURSO: 2      TPO: OB      CÓDIGO: 019803763      CRÉDITOS ECTS: 6,0

PLAN DE ESTUDIOS: 2017      UNIVERSIDAD: CES Villanueva

FACULTAD O ESCUELA: Área de Comunicación

TITULACIÓN: Grado en Comunicación Audiovisual

ÁREA DE CONOCIMIENTO: -

ÚLTIMA REVISIÓN: 01/09/2017 13:51:00

## 2. DATOS GENERALES

### OBJETIVOS GENERALES

#### Teóricos

De acuerdo a lo que propone la Facultad de Ciencias de la Información, se persigue:

1. Capacitar al alumno en el estudio y análisis de los fenómenos comunicativos asociados a las nuevas tecnologías digitales, aplicadas al ámbito de la comunicación audiovisual.
2. Formar al alumno proporcionándole una amplia visión de las teorías y enfoques de la comunicación multimedia, que le permita la planificación y creación de los mensajes que las organizaciones dirigen a sus públicos.

#### Prácticos

De acuerdo con las exigencias recogidas en el Marco de Cualificaciones para la Educación Superior, MECES, se perseguirá:

1. Que los estudiantes puedan aplicar sus conocimientos en el desarrollo de su quehacer profesional.
2. Que los estudiantes tengan la capacidad de emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o mediática.
3. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público, por el momento, no especializado.

Asimismo, se buscarán las siguientes sinergias desde el punto de vista teórico práctico transversal:

1. Capacidad para trabajar en grupo.
2. Tolerancia en el diálogo.
3. Mejora de las destrezas discursivas orales y escritas.
4. Responsabilidad y autogestión académica.

### COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN

#### Generales

- Conocimientos para identificar y desarrollar los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales y ver las oportunidades del mercado: producción, distribución y exhibición. En esta competencia se incluye la gestión y organización de los equipos humanos y recursos técnicos para la producción audiovisual en cualquiera de los soportes sonoros y visuales existentes.
- Conocimientos para aplicar procesos y técnicas implicadas en la organización y gestión de recursos técnicos en cualquiera de los soportes sonoros y visuales existentes.
- Conocimientos para aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia e hipermedia en sus diversas fases, desde una perspectiva teórica y práctica.
- Conocimientos para comprender los nuevos soportes comunicativos, además de producir, crear, distribuir y analizar contenidos específicos de los mismos.

**Transversales**

Conocimiento para buscar, seleccionar y sistematizar cualquier tipo de documento audiovisual en una base de datos, así como su utilización en diferentes soportes audiovisuales utilizando métodos digitales.

**Específicas**

- Conocimiento de las técnicas y modelos de los procesos de producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, tecnológicos, humanos y económicos hasta su comercialización.
- Conocimiento de las técnicas y modelos de los procesos de creación en sus diferentes fases, soportes y formatos desde la idea inicial hasta su acabado final. Asimismo, se contempla la utilización de fondos propios de archivo y otras fuentes documentales necesarias para la elaboración y acabado de ciertos productos.
- Conocimiento teórico-práctico y utilización de las tecnologías propias de los medios de comunicación audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión, vídeo y soportes multimedia, sonido, iluminación, imagen digital, etc.).
- Conocimiento de las técnicas y modelos teóricos de los formatos y géneros audiovisuales, así como de los modelos de programación y evaluación de resultados.

**CONTENIDOS DEL PROGRAMA**

1. Narrativa audiovisual
  - a. Planos
  - b. Ángulos
  - c. Composición
  - d. Profundidad de campo
  - e. Distancia focal
  - f. Continuidad
  - g. Ritmo
  - h. Movimientos de cámara
  - a. Transiciones
  - j. Semántica
  - k. El significado denotativo
  - l. El significado connotativo
2. La cámara y sus usos
  - a. El funcionamiento de la cámara
  - b. Sensores CCD vs CMOS
  - c. Tipos de fotografía
3. El cine y el vídeo digital
  - a. Persistencia retiniana
  - b. Cine analógico vs cine digital
  - c. Estereoscopia y autoestereoscopia
  - d. Introducción a la compresión digital
    - i. Sin compresión
    - ii. Animación
    - iii. H 264
    - iv. H 264 Blue Ray
    - v. H265
    - vi. Apple pro res 4:2:2
    - vii. Apple por res 4:2:0
    - viii. MPEG2
  - e. La importancia del aspecto del pixel
  - f. Entrelazado y progresivo
  - g. Principales formatos de vídeo
4. La democratización del ámbito audiovisual (La aparición del ordenador personal)
  - a. PC vs MAC
  - b. Arquitectura
  - c. Sistemas operativos
  - d. Configuración para el trabajo multimedia

- e. Velocidad HDD
  - f. Memoria RAM
  - g. Microprocesadores
  - h. Tarjetas gráficas
5. Adobe Photoshop como base gráfica primordial
- a. Trabajo con imágenes estáticas
  - b. Configuración de documentos para vídeo
  - c. El uso del punto de fuga como una sinergia más de Photoshop con otros programas de tratamiento de vídeo.
  - d. Elaboración de iconos
  - e. Formatos de imágenes digitales y su uso
  - f. Formatos de archivos comunes (PSD)
  - g. Tipos de archivos: TIFF, TGA; JPEG, GIF, PNG
6. Edición de vídeo no lineal con Adobe Premiere
- a. La secuencia, unidad mínima de trabajo en Premiere
  - b. Anidar secuencias
  - c. Opciones de animación con Keyframes
  - d. In and Out en el monitor de origen
  - e. Transiciones
  - f. Efectos
  - g. Uso de multicámaras
  - h. Trabajo con subclips
  - i. Exportación y administración de proyectos
7. Adobe After Effects como herramienta primordial para la postproducción.
- a. Concepto de Keyframe
  - b. Trabajo en base a composiciones
  - c. Creación de cámaras virtuales
  - d. El trabajo con máscaras
  - e. Trabajo con Chroma Key
  - f. Tratamiento de vídeo e imagen con el panel de efectos y rastreadores

#### BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS BÁSICOS

HEDGECOE, John. **Manual de técnica fotográfica**. Tursen-hermann. Blume.

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

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

BUSSELE, Julien. **Copias con efectos especiales**. Omega. Barcelona. 2000.

CASAJÚS QUIRÓS , Concha. **Manual de Arte y fotografía**. Madrid. Universitas. 1998.

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

MAULDIN ,John H. **Luz, láser, óptica**. McGraw-Hill.1998.

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

FERNÁNDEZ CASADO, J.I./ NOHALES ESCRIBANO, Tirso. **Postproducción digital: cine y vídeo no lineal**. Escuela de cine y vídeo. Andoain.1999.

MILLERSON, Gerald. **Técnicas de realización y producción en televisión**. Madrid IORTV. 2000.

CHION, Michael. **La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido**. Barcelona. Paidós comunicación. 1993.

Adobe Press. **After Effects CS4, El libro oficial.** 2009.

PERKINS, Chad. **After Effects CS5, soluciones prácticas.** Anaya Multimedia, 2011.

## METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

La asignatura se concibe con un claro componente práctico. En la metodología didáctica se hará un uso amplio de los recursos que propician las nuevas tecnologías, tales como Photoshop, After Effects, Encore, así como sus sinergias y posibilidades en la Red.

Las actividades académicas se organizan en torno a dos bloques:

1. Explicación por parte del profesor de los contenidos del programa, combinando teoría con trabajos en clase y debates, siendo el alumno el protagonista principal y participativo del proceso de aprendizaje.
2. Sesiones prácticas-talleres, en la que los alumnos realizan trabajos, individuales (Vídeo Currículum; Realización de noticia, etc,...) o en grupo (Documental de ficción informativa). Los trabajos son supervisados por el profesor y van orientados a lograr las habilidades concretas en el diseño de comunicaciones multimedia.

## CRITERIOS Y MÉTODOS DE EVALUACIÓN

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 spot publicitarios y formatos televisivos 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, películas y series televisivas.
- Trabajo en grupo para la elaboración de un proyecto audiovisual.

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 que se recomiendan.

Un 50% de las clases se centran en el manejo de programas de postproducción de vídeo y autoría de dvd.

### Normas de evaluación

La nota de la asignatura se configura de la siguiente manera:

- **Examen** 50%
- **Trabajos** 50%

Es imprescindible superar la parte teórica para aprobar la asignatura, asimismo también es imprescindible la elaboración y presentación de prácticas puntuales, así como un trabajo final en grupo.

### Tipología de examen

El examen final de teoría consistirá en dos preguntas para desarrollar y 20 preguntas cortas.

### Trabajo en equipo

Se requiere la realización de un trabajo audiovisual

### Estructura del trabajo en equipo:

- Portada: Título y autores (por orden alfabético) máximo 3 personas.
- Guión técnico que indique, TC de cada plano, descripción de la posición de cámara, iluminación y captación de audio si existe.
- Descripción global de los efectos de audio y vídeo empleados, uso de transiciones, etc. Justificando su empleo.
- Descripción de los medios técnicos utilizados y los programas de edición de audio y vídeo empleados.
- Edición de audio y vídeo del formato elegido que será entregado al profesor en DVD con autoría.

## MATERIAL Y RECURSOS TECNOLÓGICOS UTILIZADOS

RECURSO
Presentaciones Powerpoint
Documentación Impresa

---

Internet

Web propia del profesor: [www.zalathun.com](http://www.zalathun.com)

Correo interno de Villanueva

Vídeos