

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Comunicación Audiovisual		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Tecnología Multimedia		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	1	Código:	3018
Periodo docente:	Segundo semestre		
Materia:	Tecnología		
Módulo:	Herramientas de Comunicación y Tecnología Aplicada		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Ana María del Valle Morilla	a.delvalle@ufv.es
Ricardo León Fernández	r.leon@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Funcionamiento de la tecnología aplicada en el proceso de elaboración y difusión de los contenidos audiovisuales en cualquier plataforma de sonido, vídeo o multimedia, con el objeto de reconocer en las distintas técnicas audiovisuales una naturaleza "media", que debe servir a la sociedad elaborando productos audiovisuales que contribuyan al desarrollo de esta, conociendo los procesos y atribuyéndoles su adecuado carácter de herramientas.

Forma parte del módulo "Herramientas de comunicación y tecnología aplicada". Este es el módulo cuatro del grado de Comunicación audiovisual. La asignatura cuenta con 60 horas de trabajo presencial y 90 de trabajo autónomo del alumno. La tecnología multimedia sirve de catalizador de conocimientos y herramientas y tiende puentes entre las asignaturas del plan docente del grado y la facultad. Es una herramienta de apoyo para la ejecución de productos audiovisuales cuyos contenidos, preproducción, producción y postproducción se abordan desde otras asignaturas. Por lo tanto pretende ser un área de servicio no meramente instrumental, sino interdisciplinar y plenamente universitario (abordando la ejecución desde la reflexión). Así, la tecnología multimedia contribuye a la formación integral de nuestros egresados, ayudándoles en el camino de buscar la verdad también en los especiales significantes de nuestro lenguaje (honestidad y racionalización de las aplicaciones tecnológicas)

OBJETIVO

Valorar las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías en el proceso comunicativo audiovisual y descubrir la realidad de la tecnología multimedia: un medio que permite realizar proyectos audiovisuales que contribuyan al bien común.

Los fines específicos de la asignatura son:

- Conocer, identificar las tecnologías principales que intervienen en la producción de ficción, con especial atención a las planificaciones "monocámara" y "multicámara".
- Comprender y adecuar los medios a la "preproducción", "producción" y "postproducción".
- Elegir las tecnologías adecuadas para producto audiovisual deseado.
- Manejar cámaras ENG, microfónica, iluminación básica, tricastor y mezcladores de video, mesas de sonido, tituladoras y demás herramientas intervinientes en una producción multicámara online.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los correspondientes al Grado

CONTENIDOS

TEMA 1 LA REPRESENTACIÓN DE LA IMAGEN

- 1.1 El ojo humano y la visión
- 1.2 El espectro electromagnético
- 1.3 El espectro luminoso
- 1.4 Sistemas de color
- 1.5 Monitorado de la imagen

TEMA 2 TECNOLOGÍA PARA LA CREACIÓN AUDIOVISUAL

- 2.1 Identidad en el audiovisual
- 2.2 Target
- 2.3 Fuentes de financiación adecuadas a la elección de medios tecnológicos
- 2.4 Aspect ratio para composición

TEMA 3 TECNOLOGÍA BÁSICA PARA TV

- 3.1 Sistema básico de TV
- 3.2 Recomposición y lectura de la imagen
- 3.3 Sonido en la cámara de TV
- 3.4 Cámara de TV
- 3.5 Streaming
- 3.6 El plató de TV. (Salas, equipos, necesarios para la ejecución de un programa de televisión, manejo de todos los equipos de la sala de realización y las cámaras de estudio)
- 3.7 Sistemas de transmisión de TV.
- 3.8 Formatos de grabación de vídeo.

TEMA 4 LA CÁMARA DE VÍDEO

- 4.1 Componentes
- 4.2 Sistemas ENG
- 4.3 Soportes y soportes especiales
- 4.4 Nomenclatura y tipología de conexiones y cableado para vídeo de uso profesional

TEMA 5 LA EDICIÓN DIGITAL

- 5.1 Sistemas de compresión
- 5.2 Formatos de grabación de vídeo
- 5.3 Edición digital de vídeo
- 5.4 Herramientas de edición de vídeo en línea
- 5.5 AVID
- 5.6 Formatos de distribución digital

TEMA 6 EQUIPO TÉCNICO Y HUMANO EN LA REALIZACIÓN TELEVISIVA PRESENCIAL Y EN REMOTO

- 6.1 Nomenclatura técnica y desempeño de cada uno de las funciones que realiza el equipo humano en un programa de televisión.
- 6.2 Interconexión de equipos (señales y cableado)
- 6.3 Emisión de la señal (características técnicas de la emisión por cable, satélite e internet)
- 6.4 Realización televisiva en remoto

ACTIVIDADES FORMATIVAS

LAS ACTIVIDADES FORMATIVAS, ASÍ COMO LA DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO, PUEDEN VERSE MODIFICADAS Y ADAPTADAS EN FUNCIÓN DE LOS DISTINTOS ESCENARIOS ESTABLECIDOS SIGUIENDO LAS INDICACIONES DE LAS AUTORIDADES SANITARIAS

Clases expositivas: Exposición de contenidos y actividades por parte del profesor con participación de los estudiantes en el comentario de los temas expuestos y en la realización de ejercicios que les lleven a dominar los contenidos expuestos.

Los alumnos adquieren los conocimientos teóricos necesarios sobre el origen y desarrollo de las tecnologías multimedia, sobre la composición de los equipos y su correcta nomenclatura, sobre las posibles vías de comunicación entre equipos, sus utilidades, su sentido, sus posibilidades, etc. Estos conocimientos son necesarios en primera instancia para conocer las tecnologías y saber manejar los equipos fundamentales en los medios de comunicación y, en segunda instancia, para utilizar estas técnicas con sentido y no de modo servil, para entender que nada es fortuito en la tecnología multimedia y que cada decisión conlleva consecuencias en los aspectos formal y de sentido.

Seminarios: Trabajo en pequeños grupos con el fin de profundizar en algún aspecto de los contenidos de la asignatura y en los principios didácticos fundamentales.

Los alumnos cursarán un seminario práctico de iniciación a la edición digital con el software avid como ejecución práctica de otra de las herramientas fundamentales de la tecnología multimedia. El seminario se cursará en un laboratorio de edición digital y su asistencia es obligatoria para todos los alumnos matriculados en la asignatura.

Presentación de trabajos en grupo: Presentación del trabajo elaborado por uno de los componentes del grupo con la participación de los demás integrantes del colectivo.

Tutoría : Atención individual y por grupos de los alumnos, con el objetivo de revisar y debatir los temas presentados en clase y aclarar las dudas que puedan surgir en el desarrollo de las clases o en la elaboración de trabajos o/y proyectos audiovisuales. Seguimiento y afianzamiento de los conocimientos adquiridos por el alumno de forma personalizada de manera virtual a través de los tutoriales de las clases prácticas que tienen que consultarse antes de las clases a través de un modelo de aprendizaje invertido.

Atención individual y por grupos de los alumnos, con el objetivo de revisar y debatir los temas presentados en clase y aclarar las dudas que puedan surgir en el desarrollo de las clases o en la elaboración de trabajos o/y proyectos audiovisuales. Seguimiento y afianzamiento de los conocimientos adquiridos por el alumno de forma personalizada. Hay dos tutorías de grupo de importancia para la asignatura. En la primera se entrega y revisa en examen oral la primera parte del trabajo. En la segunda se revisa y entrega en examen oral la segunda y tercera

partes del trabajo de grupo estación cero.

Evaluación: Realización de pruebas de evaluación a lo largo del curso mediante la realización de trabajos prácticos, presenciales o autónomos, individuales o en grupo. Realización de pruebas de evaluación a lo largo del curso mediante la realización de trabajos prácticos, presenciales o autónomos, individuales o en grupo. El alumno deberá demostrar la adquisición de conocimientos y competencias asociadas a la tecnología multimedia mediante la realización del proyecto final y otras pruebas individuales o en equipo, que se llevarán a cabo de acuerdo con la evaluación continua de la asignatura.

Si no es posible mantener la docencia presencial, las clases se impartirán online, de manera síncrona en las prácticas y asíncrona en las teóricas, a través de la plataforma CANVAS.

Si no es posible mantener el 100% de asistencia a las clases, pero se mantiene la presencialidad, las clases teóricas se impartirán online no síncronas y las prácticas se impartirán presencialmente en los laboratorios de grabación y edición y en grupos reducidos.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
CLASES EXPOSITIVAS PARTICIPATIVAS 35h CLASES PRÁCTICAS 10h SEMINARIOS TEÓRICO-PRÁCTICOS, TALLERES, CONFERENCIAS, MESAS REDONDAS 11h EVALUACIÓN 4h	TRABAJOS EN GRUPO O INDIVIDUALES 30h ESTUDIO TEÓRICO Y PRÁCTICO 40h TRABAJOS VIRTUAL EN LA RED 20h

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Competencias generales

Ser capaz de aplicar y dominar la tecnología aplicada al campo de la comunicación audiovisual y multimedia.

Competencias específicas

Adquirir la capacidad para utilizar los recursos informáticos, las tecnologías y técnicas informativas y comunicativas, en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados o interactivos (multimedia).

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Utilizar la nomenclatura correcta y definir los procesos intervinientes en la producción audiovisual.

Reconocer los medios técnicos utilizados en proyectos audiovisuales mediante análisis de las obras según sus características técnicas de acuerdo a su programación original inventario de medios técnicos necesarios y equipo humano.

Manejar operativamente las siguientes herramientas: mesa de mezclas de vídeo cámara de vídeo de estudio y ENG mesa de iluminación mesa de sonido rac de vídeo y patch panel.

Desempeñar los diferentes roles audiovisuales para la ejecución de un programa de televisión informativo o de ficción en directo o diferido realizador y ayudantes equipo de iluminación equipo de sonido operadores de cámara presentadores regidores etc.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

- Primer bloque del trabajo estación cero (identidad visual) : 1 punto
- Segundo bloque del trabajo estación cero (Tecnología aplicada a la creación audiovisual): 2.5 puntos
- Tercer bloque del trabajo estación cero (programa piloto): 2 puntos
- Participación y resultado del programa de televisión realizado durante las prácticas de video: 1.5 puntos.
- Prueba práctica de conocimientos de edición con software avid con formato blended learning: 1 punto
- Cuestionario de cámara de televisión: 0.5 puntos
- Materiales para la presentación del proyecto transversal: (videoensayo) 1.5 punto

Evaluación en convocatoria extraordinaria de segundo semestre (100%) y alumnos fuera de evaluación continua (50%): Examen teórico escrito de los contenidos abordados en las clases expositivas y prueba práctica en plató de televisión y en sala de edición de los contenidos de las prácticas y el trabajo de grupo (para estos alumnos, se planteará una vía de entrega de los trabajos puntuales y tutorías para la posible obtención del otro 50%)

SISTEMA ALTERNATIVO DE EVALUACIÓN EN CASO DE CONFINAMIENTO

- Primer bloque (identidad visual): 1 punto
- Segundo bloque (tecnología aplicada) 2.5 puntos
- Tercer bloque : (programa piloto grabado con moviles y editado con premiere o avid en remoto) 2 puntos
- Escaleta con insertos y plan de rodaje del programa de televisión que se realizaría durante las prácticas de video 1.5 puntos
- Cuestionario de conocimientos de edición (teóricos o prácticos) 1 punto
- Cuestionario de cámara de televisión 0.5 puntos
- Videoensayo del proyeccto transversal grabado con movil y editado con premiere o avid. 1.5 puntos

ORTOGRAFÍA: las faltas de ortografía, independientemente de su consideración, suponen un suspenso en la prueba en la que aparecen.

PLAGIO: las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la normativa de evaluación y en la normativa de convivencia de la universidad.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

BETHENCOURT, T. (2001). Televisión digital. Madrid: Colección Beta. Temas audiovisuales.

CRESPO VIÑEGRÁ J. (2003). DVD, DVIX y otros formatos de vídeo digital. Madrid: Anaya multimedia.

JACOBSON, M. Mastering MultiCamera Techniques, Elsevier, Boston, 2010

MARTÍNEZ ABADÍA, J. VILA Y FUMÁS, P. (2002). Manual básico de tecnología audiovisual y técnicas de creación, emisión y difusión de contenidos. Barcelona: Paidós.

MORENO LACALLE, R., Video digital, edición, Anaya multimedia, 2009

ZABALETA URKIOLA I. (2003). Tecnología de la información audiovisual. Barcelona: Bosch comunicación.

Complementaria

<http://www.tecnociencia.es>

<http://www.televisiandigital.es>

<http://www.sateliteinfos.com>

<http://www.dvguru.com>

<http://www.apple.com>

<http://www.iptv.com>

<http://www.mundoplus.tv>

<http://www.videouniversity.com>

<http://www.adobe.com>

<http://www.microsoft.com>

DIAZ FOUCES, O. y GARCÍA SOIDÁN, P. (Coords), Redes y retos . Estudios sobre la comunicación en la era digital, Octaedro, Madrid, 2015