

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

|  |   |                |      |
|--|---|----------------|------|
| Titulación:                              | Grado en Comunicación Audiovisual                                     |                |      |
| Rama de Conocimiento:                    | Ciencias Sociales y Jurídicas   |                |      |
| Facultad/Escuela:                        | Ciencias de la Comunicación   |                |      |
| Asignatura:                              | Realización de Productos Audiovisuales II                             |                |      |
| Tipo:                                    | Obligatoria   | Créditos ECTS: | 6    |
| Curso:                                   | 3   | Código:        | 3031 |
| Periodo docente:                         | Quinto semestre   |                |      |
| Materia:                                 | Técnicas de Producción y Comunicación Aplicada                        |                |      |
| Módulo:                                  | Organización y Producción de la Comunicación Audiovisual y Multimedia |                |      |
| Tipo de enseñanza:                       | Presencial  |                |      |
| Idioma:                                  | Castellano  |                |      |
| Total de horas de dedicación del alumno: | 150   |                |      |

| Equipo Docente                    | Correo Electrónico      |
|-----------------------------------|-------------------------|
| Alfredo Areense Gómez             | alfredo.arense@ufv.es   |
| José María Sánchez-Chiquito Morón | j.schiquito.prof@ufv.es |
| Alfredo Menéndez Álvarez          | alfredo.menendez@ufv.es |

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura "Realización de Productos Audiovisuales II", se centra en los contenidos relacionados con las técnicas y procedimientos utilizados para la producción y realización de programas audiovisuales de carácter informativo o de entretenimiento, en sus diferentes formatos y géneros aplicados a públicos generalistas o a

ámbitos mas especializados, como las organizaciones e instituciones, el marketing y la publicidad, entre otros.

Conocimiento del manejo de las herramientas y técnicas audiovisuales para la realización de productos de video y audio enfocado a la producción, montaje y distribución en el entorno digital, donde se aprende el código de comunicacióny los nuevos hábitos de consumo (video/radio on demand) con la actualización de los recursos sonoros (palabra, música, efectos, silencio) y visuales (grabación, edición, narrativas) para el uso de las nuevas herramientas y recursos del entorno digital.

Actividades colaborativas basadas en metodologías de aprendizaje por proyectos (aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en problemas, evaluación por pares metodologías colaborativas y foros de discusión)

## OBJETIVO

Conocimiento del manejo de las herramientas y técnicas audiovisuales para la realización de productos de video y audio enfocado a la producción, montaje y distribución en el entorno digital, donde se aprende el código de comunicacióny los nuevos hábitos de consumo (video/radio on demand) con la actualización de los recursos sonoros (palabra, música, efectos, silencio) y el uso de las nuevas herramientas y recursos del entorno digital.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los aprendidos en la primera parte de la asignatura (Realización de productos audiovisuales I)

## CONTENIDOS

### **Producción y publicación semanal en el entorno digital de un programa transmedia en Video y Podcast**

1. La marca y el posicionamiento de un programa (especialización) según proyecto
2. Aplicación práctica según proyecto del lenguaje sonoro (palabra, música, efectos, silencio)
3. Aplicación práctica según proyecto de la mezcla sonora (fundido/encadenado-Fade y Cut)
4. La aplicación práctica según proyecto de la normalización del audio y el tratamiento de imágenes (corrección y etalonaje)
5. La microfonía (condensador y dinámico) según proyecto
6. El espacio de grabación (exteriores/ interiores) según proyecto
7. Aplicación práctica según proyecto de los softwares de edición y emisión (Premiere y Audition)
8. Producción (agenda) y postproducción (alojamiento y RRSS) según proyecto
9. Aplicación práctica según proyecto de la pre-edición (cortes, música, efectos)
10. Aplicación práctica según proyecto de la post-edición (mezcla, normalización, comienzo y cierre)
11. Publicación del podcast (plataformas, descripción, tags) según proyecto
12. Distribución y visibilidad (RRSS, Tweetdeck) según proyecto

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

### **APRENDIZAJE**

- Aprendizaje de la narrativa para la elaboración y realización de podcast y video
- Aprendizaje de las técnicas de edición para la correcta realización del mensaje audiovisual
- Aprendizaje de técnicas para la publicación, distribución y visibilidad del podcast en el sector digital

-Actividades regulares y periódicas con la entrega de programas para su publicación y distribución

### **METODOLOGÍAS**

- Aprendizaje cooperativo -Evaluación por pares en algunas actividades
- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje basado en problemas
- Metodologías colaborativas en grupo
- Foros de discusión Se completará la formación a través de herramientas formativas on line en el aula virtual y de proyectos docentes formativos individuales y grupales

## **DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO**

| ACTIVIDAD PRESENCIAL  | TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL         |
|---|--|
| 50 horas  | 100 horas  |
| Actividades colaborativas basadas en metodologías de aprendizaje por proyectos (aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en problemas, evaluación por pares, metodologías colaborativas y foros de discusión)<br>50h | Prácticas (aprendizaje basado en proyectos) 100h |

## **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 tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

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

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

### **Competencias generales**

Ser capaz de programar los contenidos de un canal de radio o televisión, así como programar los contenidos programáticos de un entorno multimedia y ser capaz de desarrollar la dirección de programación de canales y medios de comunicación audiovisual

### **Competencias específicas**

Saber utilizar y conocer las tecnologías y los sistemas utilizados para procesar, elaborar y transmitir información, así como para expresar y difundir creaciones a través de los medios de comunicación audiovisual.

Comunicar y crear mensajes y programas en el lenguaje propio de cada medio de comunicación audiovisual (fotografía, radio, televisión, cine, multimedia), y en los soportes digitales que vehiculan la comunicación y la información.

Adquirir un conocimiento teórico-práctico sobre las técnicas y procesos de creación, producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios en sus diversos soportes (cine, radio, TV, multimedia, etc).

Desarrollar la capacidad para elaborar contenidos en diferentes formatos (ficción, documentales, entretenimiento, etc) y soportes (cine, video, radio, televisión y multimedia).

Adquirir los conocimientos teórico-prácticos para crear, planificar, dirigir y desarrollar proyectos audiovisuales en sus fases de preproducción, producción y postproducción en diversos formatos: cine, radio, televisión, entornos digitales interactivos o multimedia.

Gestionar y dominar técnicas y procesos de producción, registro y difusión en la organización de la producción radiofónica, discográfica y otros productos sonoros.

Crear, producir y realizar programas audiovisuales interactivos para cualquier soporte comunicativo. Diseñar y realizar cualquier formato de programa audiovisual.

### **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

Dominio práctico de los software de edición y de los elementos y recursos de grabación así como su naturaleza narrativa

Adaptación práctica de la estructura narrativa, contenidos, comunicación, recursos y soportes de difusión al público objetivo

Aplicación práctica de producción para la planificación de programas, formación de equipos y distribución de recursos, tareas y roles

Aplicación de formatos y géneros de podcast y el video así como su adaptación y correcta realización y categorización (plataformas, descripción, tags)

Aplicación práctica del diseño de productos audiovisuales (diseño de contenidos, preproducción, producción, y

postproducción)

Selección de los canales y soportes de publicación y difusión de contenido atendiendo a su propia naturaleza de consumo según proyectos

Polivalencia práctica y capacidad adaptativa para diferentes escenarios de trabajo y producción de tareas como parte de un proceso global y coordinado

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

### TRABAJO COOPERATIVO EN GRUPOS REDUCIDOS Y TRABAJO AUTÓNOMO APRENDIZAJE TEÓRICO

- Conocimiento aplicado a la experiencia -Métodos de aprendizaje inductivo/deductivo
- Clases expositivas de referencia al sector audiovisual actual APRENDIZAJE PRÁCTICO -Aprendizaje basado en proyectos / problemas
- Actividades relacionadas con los conocimientos teóricos para reforzar su aprendizaje
- Encuentros con el error/ acierto -Actividades relativas al sector actual de la radio y televisión
- Actividades autodidácticas en el uso de herramientas y recursos para fomentar su interés de aprendizaje

### EVALUACIÓN CONTINUA

Pruebas objetivas de adquisición de competencias y conocimientos: 30%  
Trabajo transversal / extraordinario: 10%  
Asistencia y participación: 10%  
Trabajo / Examen final: 50%

*Nota:* el profesor se reserva el derecho al redondeo de un máximo de 0,5 decimas al alza en casos de alto rendimiento en la calificación final

### REQUISITOS

- Los trabajos se realizarán por grupos (excepto algunas prácticas individuales). La validación de los grupos la hará el profesor, habrá actas de trabajo y amonestación y/o expulsión por bajo rendimiento de los equipos (aviso 1 y expulsión)
- Es obligatorio tener al menos el 75% por de los trabajos entregados
- Es obligatorio tener aprobado el trabajo final para poder hacer media con el resto de trabajos
- La asistencia y participación pueden variar la nota final por razones justificadas (trabajo, salud, etc)
- Una vez superado el 40% de la duración del curso no se podrá renunciar a la evaluación continua, y se evaluará siguiendo la normativa a tal efecto
- La entrega única del trabajo final sin el resto de trabajos requeridos por el profesor no son suficientes para la evaluación final
- El profesor se reserva el derecho de solicitar un trabajo extra en casos de alto rendimiento para la subida de nota
- Habrá un test de conocimiento teórico dentro de las prácticas (pruebas objetivas de adquisición de conocimientos) que tendrá que estar aprobado para poder acceder al examen final

### EVALUACIÓN DISCONTINUA

Los alumnos que no vayan a poder asistir a las clases por motivo justificado (**dispensa académica**) deberán ponerse en contacto con el profesor para que se les diseñe un plan de trabajo antes del examen final en convocatoria ordinaria o extraordinaria que será el mismo que se especifica más abajo. Este plan de trabajo previo al examen final obliga a la elaboración de **3 podcast (10 minutos)** y **3 programas de video (5 minutos)**

### REQUISITOS

- Los alumnos que no hayan asistido a las clases deberán justificar el motivo
- Podrán realizarse los trabajos y el examen final por grupos o individualmente
- La entrega única de un trabajo final sin haberse puesto previamente en contacto con el profesor no será considerado apto para la evaluación final satisfactoria
- El profesor se reserva el derecho de solicitar un trabajo extra en casos de alto rendimiento para la subida de nota

### TRABAJO / EXAMEN FINAL (convocatoria ordinaria)

Publicación por grupos del video final y podcast final más una presentación de un programa de audio transmedia por grupos con el objetivo de convencer para que una empresa o medio compre el producto.  
Se publicarán en el Aula Virtual los requisitos, normas y rúbrica de evaluación.

En evaluación continua el día del examen final se hará dicha presentación y en las dos últimas clases se entregaran los programas finales de audio y video.

En evaluación discontinúa se entregará todo el material el día del examen

La calificación del examen final en grupo será la misma para todo el grupo con excepciones individuales en casos puntuales que valorará el profesor por un rendimiento destacado del resto.

Los alumnos con **dispensa académica** deberán preparar el trabajo final por grupos o individualmente con seguimiento y tutorías del profesor

### **TRABAJO / EXAMEN FINAL (convocatoria extraordinaria)**

Publicación del video final y podcast final más una presentación de un programa de audio transmedia por grupos o individual con el objetivo de convencer para que una empresa o medio compre el producto.

La calificación del examen final en grupo será la misma para todo el grupo con excepciones individuales en casos puntuales que valorará el profesor por un rendimiento destacado del resto.

Se publicará en el Aula Virtual el tipo de examen/trabajo final que se ha de realizar, con sus requisitos, normas y rúbrica de evaluación.

En el caso de alumnos que no hayan asistido a clase (evaluación discontinua) o en convocatoria extraordinaria, se les comunicará por mail o aula virtual el trabajo ha realizar (es imprescindible que los alumnos se pongan en contacto con el profesor antes de la fecha de entrega para poder presentarse).

Podrían ser trabajos en grupo o individuales, según criterio del profesor.

En la convocatoria extraordinaria en alumnos que no hayan superado la evaluación continua no se conservará la nota final acumulado de dicha evaluación salvo en casos particulares de rendimiento individual positivo (AP o superior en el total individual) que hayan sido lastrados por el rendimiento de grupo y que el profesor así lo valore con una mejora en la nota final del trabajo de convocatoria extraordinaria.

*Nota general:* Todas las pruebas susceptibles de evaluación estarán supeditadas a lo establecido en la Normativa UFV. Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en estas normativas. El profesorado tiene a su disposición una herramienta informática antiplagio que puede utilizar según lo estime necesario. El estudiante estará obligado a aceptar los permisos de uso de la herramienta para que esa actividad sea calificada.

## **BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS**

### **Básica**

Cebrián Herreros, Mariano (1943-2013) Información audiovisual: concepto, técnica, expresión y aplicaciones / Madrid :Síntesis,1998.

Harrington, Richard. Producing video podcasts: a guide for media professionals / Amsterdam :Focal Press,2008.

Orrantia, Andoni,autor. Diez claves para contar buenas historias en podcast :o cómo producir contenidos en un entorno digital cambiante /

Scolari, Carlos Alberto (1963-) Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan / Barcelona :Deusto,2013.

### **Complementaria**

Miles, Jay. Conquistar Youtube: [101 consejos de vídeo profesional] / Madrid :Anaya Multimedia,2011.

Karbaum Padilla, Gerardo,autor. La evolución de la narrativa audiovisual :analógica, transmedia y social media /