

MEDIOS MATERIALES A DISPOSICIÓN DEL TÍTULO

- **Aulas informáticas, recursos bibliográficos, bibliotecas, salas de estudio...:**

La dotación de los medios materiales y servicios disponibles acorde a los objetivos docentes es una de las prioridades de la Universidad y por lo tanto del Grado en PERIODISMO

INSTALACIONES COMUNES A TODA LA UNIVERSIDAD

La dotación de los medios materiales y servicios disponibles acorde a los objetivos docentes es una de las prioridades de la Universidad.

Podemos señalar:

- BIBLIOTECA

Equipada con más de 89787 volúmenes, 3960 DVD, 2922 CD, 85787 libros electrónicos y con suscripciones a más de 134 revistas especializadas del mayor prestigio y a 13 bases de datos. Los servicios que se prestan: información bibliográfica y de referencia, préstamo a domicilio e interbibliotecario, adquisiciones de libros, ayuda a la investigación, préstamo de portátiles, reserva de salas... están recogidos en la página web de la Biblioteca <http://www.ufv.es/biblioteca>. Cuenta con 476 puestos de lectura repartidos entre una sala general, dos salas de estudio, 9 salas de estudio para trabajos en grupo y 1 para investigadores.

La Biblioteca posee desde agosto de 2006 el Certificado de Registro de Empresa y el derecho de uso de la marca AENOR, que evidencia la conformidad de nuestro Sistema de Gestión de Calidad con la norma UNE-EN ISO 9001:2015.

Adicionalmente, cuenta con un Servicio de Ayuda a la Investigación cuyo objetivo es facilitar el acceso a los recursos de información, así como ofrecer apoyo y asesoramiento a investigadores, profesores y a toda la comunidad universitaria. Las acciones específicas que se realizan son:

- Asesoramiento a los investigadores sobre recursos de información y consultas de búsquedas documentales.



- Búsqueda y aporte de documentos ya sea desde el centro o bien mediante el préstamo con otras instituciones.
- Información sobre propiedad intelectual y derechos de autor.
- Asesoramiento sobre índices de citas y factor de impacto de las publicaciones.
- Orientación sobre formas y tipos de difusión de los trabajos de investigación: open Access.
- Asesoramiento sobre formas y tipos de publicación de la producción científica.

- CENTRO DE DOCUMENTACIÓN EUROPEA FRANCISCO DE VITORIA

Pertenece a la red de información Europe Direct de la comisión Europea, que cuenta con más de 400 Centros en universidades europeas. Mantiene un fondo de 5.000 documentos, además de acceso a las publicaciones oficiales de todas las instituciones de la UE, legislación, programas europeos y bases de datos. Ofrece un servicio de búsqueda de información y de difusión a través del boletín Europa Siglo 21, el blog del CDE, Facebook y twitter. Participa en el proyecto SEDAS, repositorio sobre la integración de España en la UE y en la base de datos ESO del CDE de la Universidad de Cardiff. Está integrado en la Biblioteca y está dirigido a investigadores, estudiantes y público en general.

- AULAS HÍBRIDAS DE DOCENCIA

Las aulas están equipadas con la **tecnología necesaria para realizar** videoconferencias y favorecer la interacción:

- Monitor de apoyo de 65 ´
- Cámara y micrófono.
- Ordenador y proyector

Smart Point: Servicio de atención y apoyo presencial al profesor para ayudarle en el manejo de la tecnología de las aulas. Este servicio está formado por un grupo de técnicos distribuidos por los distintos edificios del Campus UFV, al que pueden dirigirse los profesores para solicitar ayuda presencial en el aula.

- AULAS DE IDIOMAS

Con tecnología de última generación y software específico para el aprendizaje de lenguas

- AULA MAGNA

Equipado con tecnología multimedia.

- 1 SALA DE GRADOS

Con tecnología audiovisual.

- 1 SALA DE CONFERENCIAS

Con tecnología audiovisual.

- AULA VIRTUAL

Plataforma tecnológica de enseñanza virtual (elearning) que tiene como objetivo ayuda al profesor y al alumno a conseguir, a través de las metodologías propuestas por el Espacio Europeo de Educación Superior, los objetivos docentes. Posibilita el intercambio de información y la evaluación de los aprendizajes en entornos docentes no presenciales.

- AULAS DE INFORMÁTICA

Laboratorios con PC´s dotados de proyector y pantalla, conectados en red y con área Wifi. Los laboratorios están dotados de los siguientes paquetes de programas informáticos. (Macromedia, Adobe, Office, QuarXpress, Proyect y Frontpage). Todos para el desarrollo de diversas asignaturas relacionadas con esos programas o de otra índole.

- SOFTWARE EDUCATIVO

Todos los programas y software incluidos en los diferentes espacios descritos son de uso docente, educativo y para la práctica de los alumnos. Véase: (Macromedia, Adobe, Office, Quarxpress, Proyect y Frontpage, Suite de Adobe, Protocols H, Autodesk Maya, AVID y Canopus, Adobe After effects, Estructure, MAR FOR WIN.

PLATAFORMA ON LINE Y MEDIOS TÉCNICOS DE APOYO

El Campus Virtual UFV es un entorno de formación online constituido básicamente por el LMS (Learning Management System) CANVAS integrada con la





plataforma Blackboard Collaborate como sistema de webconference que proporciona la infraestructura necesaria para las sesiones virtuales síncronas.

El campus Virtual se desarrolla a partir del Aula virtual con otras herramientas que cubren las nuevas necesidades demandadas. Podemos decir que el Campus Virtual está configurado por las siguientes herramientas:

- ENTORNO DE APRENDIZAJE VIRTUAL BASADO EN CANVAS

Plataforma tecnológica de enseñanza virtual (elearning) que tiene como objetivo ayuda al profesor y al alumno a conseguir, a través de las metodologías propuestas por el Espacio Europeo de Educación Superior, los objetivos docentes. Posibilita el intercambio de información y la evaluación de los aprendizajes en entornos docentes no presenciales.

El Campus Virtual UFV es un entorno de formación online constituido básicamente por el LMS (Learning Management System) Canvas integrada con la plataforma Blackboard Collaborate como sistema de webconference que proporciona la infraestructura necesaria para las sesiones virtuales síncronas.

Canvas posee las siguientes características:

- facilita el conocimiento de cada persona en relación con los demás, permitiendo gestionar el aprendizaje en comunidad basándose en estructuras líquidas y espontáneas.
- permite el análisis y evaluación de cada experiencia de aprendizaje de cada persona y sus relaciones, pudiendo certificar la adquisición de conocimientos y habilidades.
- es una solución totalmente cloud, con una UX (User Experience) amable, que proporciona una mejor experiencia a profesores y alumnos.
- ofrece mejoras sustanciales en las herramientas de aprendizaje y evaluación.
- permite la autogestión en la incorporación de herramientas externas, lo que abre el abanico de posibilidades a los docentes sin tener que hacer un uso excesivo de tecnologías externas a la UFV, sobre las que no se puede garantizar ni el uso ni la seguridad, además de evidenciar su correcta aplicación pedagógico-docente.

- los elementos de evaluación, contenido e interacción, así como la experiencia en dispositivos móviles, son sus principales fortalezas.
- permite alinear los objetivos de aprendizaje
- cuenta con un editor de contenido con audio y vídeo desde la misma plataforma (que también se integra en el sistema de avisos, facilitando la comunicación entre la comunidad docente y discente).

A nivel de gestión tecnológica, también favorece la interoperabilidad, las analíticas y la accesibilidad, ofrece un soporte 24/7/365 para todos sus usuarios, y cuenta con un periodo de asimilación (para estudiantes y profesores) por debajo de 4 meses. Además:

- Canvas refuerza y optimiza las herramientas relacionadas con el blended learning y online: videoconferencia, P2P, creación de circuitos de aprendizaje, notificaciones, etc.
- Permite un tratamiento muy cuidadoso y profesional del vídeo que incluso posibilita la interacción del estudiante con cualquier frame concreto de las imágenes movimiento. Esto es ideal para las clases grabadas y para aquellas disciplinas que trabajan específicamente con contenidos audiovisuales.
- Ayuda la interconexión con otras universidades o con agentes externos (sociedad, futuros estudiantes): permite dar acceso a personas externas para hacer uso de la plataforma de MOOC.
- Se trata de una plataforma en la nube con una arquitectura web robusta y sólida. Adaptada a los diferentes dispositivos y a las necesidades actuales de comunicación.

Además de las mejoras relacionadas con la docencia y el aprendizaje, habría que destacar las mejoras en los aspectos tecnológicos: interactividad con las aplicaciones externas mediante Learning Tools Interoperability (LTI) Algunas características de Canvas que redundarán en una mejora del aprendizaje en la UFV a través de, entre otros, facilitar la práctica docente y las relaciones entre los distintos integrantes del ecosistema de aprendizaje, mejorar la comunicación bidireccional y el knowledge sharing/managing entre todos los usuarios con independencia de su rol, son:

- Alto nivel de customización de las aulas: permite que cada aula tenga un diseño propio y que se puedan adaptar los contenidos según los usos que se realizan.
- Alta configurabilidad: permite que cada docente pueda ser más autónomo.
Puede decidir qué módulos o recursos necesita de acuerdo con las actividades de su docencia.
- Analítica de uso integrada en el propio sistema.





- P2P (evaluación entre iguales): herramienta de uso muy sencillo para todos los usuarios.
- Feedback video: Rompiendo barreras digitales, facilitando así las relaciones, humanizándolas y por ello haciendo el sistema mucho más cercano a través de sistema de grabación dentro del propio Canvas de acceso sencillo, rápido e intuitivo.
- Rúbricas integradas en todas las actividades.
- Speedgrader: Permite que los docentes desde cualquier dispositivo, momento o lugar puedan añadir notificaciones y anotaciones a los archivos subidos por los estudiantes, de forma sencilla, rápida e intuitiva, lo que redundará en una optimización tanto de sus tiempos como de los de respuesta a los alumnos.
- Blueprint: Plantillas para contenidos, que permitirán unificar la experiencia de aprendizaje de los alumnos, alineándose con la misión de la Institución.
- E-portafolio predeterminado en cada perfil de usuario propio del sistema.
- Canvas.net: Plataforma MOOC.
- App nativa gratuita: Tanto para alumnos y docentes, e incluso para padres. Las apps se caracterizan por ser muy intuitivas, completas y de uso muy fácil.

- PLATAFORMA DE COMUNICACIÓN SÍNCRONA BASADA EN BLACKBOARD COLLABORATE

El objetivo principal de este tipo de plataforma es facilitar la motivación de los alumnos, su integración en el programa que están estudiando, favorecer el aprendizaje y facilitar la interacción profesor-alumno, En la planificación del curso se programan sesiones en tiempo real que harán que tanto alumnos como profesores se sientan cerca, aunque no lo estén.

La funcionalidad que ofrece esta plataforma Blackboard Collaborate es complementaria a CANVAS y cubre los siguientes aspectos:

- Compartir audio y video, tanto del profesor como de los alumnos (sujeto a control por el profesor).
- Compartir una presentación PowerPoint o cualquier aplicación que el profesor quiera mostrar desde su escritorio. También se puede ceder este privilegio a otros, así como tomar el control remoto del escritorio de un alumno.
 - Pizarra incorporada y posibilidad de utilizar una pizarra digital.
 - Chat público y privado (siempre supervisado por el profesor).
 - Transferencia de archivos

- Video multi-punto. Hasta 6 personas pueden compartir su video a través de webcam.

- Compartir archivos de video.
- Navegación sincronizada por la web.
- Permite la grabación y reproducción de las sesiones.
- Permite evaluación, realización de exámenes tanto orales como escritos donde el profesor tiene el control de la identificación del alumno, del tiempo de su presencia en el ordenador. Por tanto, aunque la evaluación sea continua en cada asignatura, el profesor puede realizar un examen final que, aunque sea virtual, se considera presencial por el control y tipo de examen que el profesor puede ejercer y definir, el mismo que en un aula.

- LABORATORIO PARA LA CREACIÓN DE CONTENIDOS

Laboratorio a disposición de los profesores con las herramientas y los recursos necesarios para que puedan crear contenidos adecuados para programas de formación online. Una de las grandes ventajas de este tipo de contenidos es que pueden ser reutilizados en distintos programas o acciones formativas.

En un principio este laboratorio consta de dos puestos, e irá creciendo de forma progresiva con la demanda.

Los puestos cuentan con programas específicos para la creación de contenidos, tales como:

Camtasia Studio 7: Aplicación muy sencilla de usar que permite realizar la grabación de cualquier aplicación que se ejecute en el PC, añadiéndole una

grabación de audio. Muy útil para la creación de video tutoriales sobre el manejo de herramientas software, para poner voz a una presentación PowerPoint, etc.

WimbaCreate: Programa de generación de contenidos en formato HTML compatible con cualquier plataforma eLearning. Permite generar contenidos a partir de material preexistente en formato Word. Además, se pueden incluir todo tipo de elementos:

- Imágenes y texto
- Hipervínculos (tanto a páginas web, otras partes del documento o hacia otro documento)
- Ventanas emergentes
- Preguntas de autoevaluación
- Flashcard (elementos para la memorización de definiciones en tiempo real)





- Audio o video (con formato específico)
- Webs externas incluidas en el contenido (además de enlazarlas)
- REPOSITORIO MULTIMEDIA

Es preciso contar con un espacio para almacenar todas las producciones multimedia que se generen dentro de la UFV y que serán susceptibles de utilizarse formando parte de los contenidos de un programa semipresencial.

En la actualidad, la Universidad dispone de cuentas en VIMEO, que permite gestionar los contenidos privados de mayor tamaño y con mayor capacidad y calidad que YouTube. Estos contenidos pueden ser incluidos dentro de la plataforma de eLearning Canvas.

A nivel interno existen dos plataformas de acceso para los docentes y que cubren diferentes necesidades como repositorios de contenidos docentes:

- el repositorio basado en tecnología DSpace y gestionado por la Biblioteca de la UFV.
- la plataforma iTunes (iTunes U). Se trata de una plataforma de Apple donde las universidades de todo el mundo publican sus contenidos que son accesibles a los estudiantes mediante terminales Mac, PC, iPhone o iPod.

Asimismo, contamos con servicio audiovisual para la grabación de ponencias, conferencias, sesiones magistrales, y todo tipo de eventos de carácter docente o institucional. El objetivo es que este tipo de materiales estén accesibles de forma sencilla, que permita utilizar un amplio abanico de materiales audiovisuales como recursos docentes dentro de las diferentes asignaturas, siguiendo el criterio del profesor en función de las competencias y objetivos formativos.

- AULAS Y DESPACHOS CON ACCESO VIRTUAL

En la universidad disponemos de aulas digitalizadas.

Estas aulas estarán dotadas de los siguientes medios tecnológicos:

- Ordenador personal con los siguientes requerimientos mínimos (de ponente):
 - Microprocesador: Intel Xeon W3503 2,40 GHz.
 - Memoria: 4GB DDR3 1066 MHz.
 - Disco duro: 1024 GB.
 - Tarjeta gráfica: Nvidia Quadro FX380.
 - Monitor: HP Compaq LA1951G 19 pulgadas.
 - Micrófono (inalámbrico).
 - Altavoces.
- Impresora HP LaserJet 1200.
- Software:

- Windows XP (sistema operativo).
- Ubuntu 9.10 (sistema operativo, distribución Linux).
- Internet Explorer 8.0.
- Microsoft Office 2003 (suite ofimática)
- Microsoft Office 2007 (suite ofimática)
- Eclipse (programación Java)
- NetBeans IDE 6 (programación Java)
- DevCPP (programación C y C++)
- EasyPHP (programación web)
- Foxit Reader (lector PDF)
- IZArc (compresor/descompresor)
- Visual Studio 2005 (programación .NET)
- Adobe Master Collection CS3 (suite de aplicaciones de diseño)
- Mozilla Firefox (navegador de Internet)
- VMWare (virtualización)
- Microsoft VirtualPC (virtualización)
- Oracle 10G Express (bases de datos)
- Microsoft XNA Game Studio (programación de videojuegos)
 - Caudal de subida asegurado de 750 Kbps para asegurar un funcionamiento óptimo.
 - Pizarra digital 'fija' de las siguientes características:
 - Área activa de la pantalla: 77" (195,6 cm) diagonal.
 - Escritura con tinta digital.
 - Posibilita la realización de la función de ratón con los dedos.
 - Resolución: 4000 x 4000.
 - Tecnología de cuatro cámaras DVIT (Digital VisionTouch).
 - Pizarra digital 'portátil' en un aula (eBeameducate), de las siguientes características:
 - Área activa de la pantalla: 100" (2,5metros) diagonal.
 - Escritura con tinta digital.
 - Posibilita la realización de la función de ratón manual
 - Proyector en todas las aulas y laboratorios.

INSTALACIONES PROPIAS DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

6 ESTUDIOS DIGITALES DE RADIO

Diseñados para la práctica de la docencia y la emisión, están formados por sus locutorios y controles técnicos correspondientes. Los estudios están equipados con mesas digitales de AEQ. Los controles técnicos tienen dos ordenadores, uno para emisión, con 2 tarjetas de sonido que son gestionadas por un control central





a través del sistema DALET, software utilizado en las grandes cadenas de radio, como por ejemplo RNE. El otro ordenador con internet y programas específicos de edición de audio y recepción de noticias de la Agencia EFE. Las mesas AEQ cuentan con 16 entradas de señal sonora, microfonía inalámbrica, híbrido telefónico y conexión simultánea entre estudios. Uno de los estudios digitales está preparado para la emisión en FM y emite a través de streaming y podcasting por internet.

Cada estudio está dotado de un equipo Fonestar para la grabación y/o emisión vía USB.

4 PLATÓS CON SUS CORRESPONDIENTES CONTROLES DE REALIZACIÓN Y ALMACENES.

Diseñados para la práctica de la docencia, cuentan con toda la infraestructura digital en sus controles de realización. Cada plató dispone de un sistema de croma mediante anillos de croma y cortina cromalite, para la creación de escenarios virtuales, atrezzo, material para la construcción de decorados. Además de para la práctica académica, se utilizan para la simulación de interiores en los cortometrajes que realizan los alumnos. El tercer plató se utiliza como set de informativos y entrevistas para el canal de televisión de la universidad.

Dos de los controles de realización están equipados con los siguientes medios: Conmutador de directo HD/SD de 8 entradas, multiformato 1080i/720p, multipantalla. Control de cámara multipropósito. Sincronizador de cuadro de 10 bits (8 canales), HD y SD simultáneamente. Salida de previo multipantalla para PGM/PVW/Entradas, Gráficos desde tarjeta SD y vía Ethernet, Control de cámara y pan/tilt. Entradas: HD/SD-SDI x4 (con salidas en lazo); opcionales: 2x HD/SD-SDI, 2x DVI, 2x Componentes, 2x Compuesto.1 Mesas de mezclas digitales con 40 canales: El otro plató reformado en este año, cuenta con una mesa de mezclas Tricaster 460, incluyendo un control Surface y el software VIRTUAL SET EDITOR, lo que permite crear espacios virtuales, hasta 30 vienen ya configurados, editar los vídeos directamente. 4 fuentes de vídeo en directo simultáneas, en cualquier combinación de tipos de conexión compatibles, resoluciones y frecuencias de fotogramas (incluidas las selecciones de PsF), 4 canales M/E configurables para la mezcla de vídeo, composición, efectos y decorados virtuales; cada uno admite una capa de superposición independiente, efectos TransWarp y modos de fusión entre capas de Adobe® Photoshop®Configurable para un máximo de 11 conexiones de salida. Admite salida para inserción croma y ajustes de señal en cada conexión, Grabación multipista y multiformato de hasta cuatro canales simultáneos mediante la tecnología IsoCorder™Incluye unidad interna de 3 TB con capacidad para un total de unas 70 horas en 1080i (varía según la resolución y el formato; capacidad ampliable mediante almacenamiento compatible adicional), Mezclador de audio multicanal integrado para fuentes de audio internas y externas, salidas, stream y auriculares, con 4 mezclas de salida estéreo completamente independientes: 2 Master y 2 AUX. Cada uno de los platós, cuenta con distintos

tipos de cámara, todas ellas Full HD. En TV1 contamos con tres CCU JVC con control remoto, equipo de regidor e Intercom. TV3 está provista de 3 unidades de cámara Black Magic, con su correspondiente mezclador, equipo de croma, Intercom y puesto de regidor. Este tipo de cámaras se pueden usar también en cine y la ventaja que presentan al igual que en el plato 1, es que son desmontables y se pueden usar como ENG. El tercer plató está equipado con cámaras robotizadas, con un mezclador Tricaster, control de sonido, regidor e intercom. Estas características permiten crear contenidos al igual que en cualquier cadena de televisión. Todas las cámaras llevan acopladas un monitor Full Hd, lo que permite al operador y según las órdenes del realizador, tener una visión más real de lo que después aparece en el monitorado del control de realización. Los tres platós están equipados con televisiones de 80 pulgadas, sobre soporte hidráulico, para su mejor movilidad, además de un monitor de referencia para los presentadores. En uno de los platós contamos con un monitor CC Touch, que permite interactuar mejor con el alumno, debido a las características técnicas que ofrece de cara a docencia.

En cuanto al monitorado y el control técnico están equipados con un plasma de 50" y un monitor control de sonido de 17" con entradas SDI/Compuesto, un generador de caracteres.

Los platós cuentan con Intercom, microfonía y retorno de audio, además de estar conectados entre sí y con el Aula Magna para la grabación y realización de eventos en directo y preparados para la emisión por circuito cerrado de TV.

PUESTOS DE MINUTADO

Equipos informáticos que contienen todos los soportes necesarios para la previsualización de contenidos audiovisuales en bruto, para la selección de las imágenes que se montarán definitivamente y para el paso de un soporte a otro. Los puestos cuentan también con toda la dotación necesaria para el minutado.

AULA AVID

30 puestos MAC para la edición, montaje y postproducción audiovisual en todos los formatos existentes a través de las herramientas de software AVID, FINAL CAT, CC Adobe Cloud, Maya, Protools. La captura de imágenes, al usar tarjetas SD/HC, se hace directamente en los equipos, por lo que ya no son necesarios magnetos para digitalización. Se facilita para el trabajo del alumno, todo tipo de cableado, microfonía para voz en off, auriculares y altavoces. La sala consta de un proyector de video conectado al ordenador del profesor que imparte la clase. Todos los equipos están en red. Todos los equipos llevan incorporado el Tuxera, que permite





usar discos externos configurados tanto para Mac, como para PC y Deep Freeze, que reinicia la configuración del equipo una vez se apaga y evita que los alumnos descarguen programas indeseados. Para esta área contamos con 30 tabletas Wacom tamaño Din A4.

AULA DE ANIMÁTICA.

25 puestos MAC para la animación clásica como digital. La sala está dotada de CC Adoble cloud, Tuxera y Deep Freeze.

AULA IMAC

Esta sala es polivalente, cuenta con 30 puestos Mac para tratamiento de imágenes. La sala cuenta también con programas de edición de grafismo, Font Lab y todo el paquete Adobe CC.

LABORATORIO WACOM

35 puestos PC HP + 35 tabletas Wacom Cintiq. Son equipos de última generación, con tarjetas Nvidia, disco sólido y con las especificaciones necesarias para grafismo, creación de contenidos, ilustración, etc... En esta sala disponemos de Adobe CC, Rhino, Unity, 3D Studio, Skeptchut y Virtz, también contamos con programas gratuitos para generación de contenidos.

LABORATORIO CREACIÓN DIGITAL

30 Puestos con PC Alienware de Dell + 30 tabletas gráficas Wacom Cintiq, tarjeta gráfica GTForce, y disco SSD. Tiene Habilitada para el desarrollo y creatividad de contenidos, cuenta con 30 equipos Dell Alienwere, con potencia aumentada con discos sólidos SSD de 500 GB, para el desarrollo de videojuegos. Cada equipo lleva unido una tarjeta Cintiq de Wacon de 22 pulgadas. El aula está completamente mecanizada, en red y dispone de internet.

Los programas instalados en la sala son Adobe CC Cloud, Unity, 3D Studio con Wray, Blender, Construc 2, Office, plataforma Steam. Lazy Nezumi, Unkreal y Deep Freeze

LABORATORIO REALIDAD VIRTUAL

En este laboratorio, al igual que el resto de laboratorios multimedia, se puede desarrollar la actividad docente de toda la Facultad. Cuenta con 35 PC'S HP Workstation, con disco solido SSD de 500 GB, doble tarjeta gráfica GTX Force, lector de tarjetas. Dispone de Adobe 2018, 3D Studio, Unity, Unreal y distintos motores gráficos para agilizar el renderizado de los trabajos que se ejecutan en la

sala. Dispone de internet y todos los equipos están en red. Cuenta con un proyector ultra HD, para el mejor visionado de los contenidos que se producen.

LABORATORIO INFORMÁTICO

30 PC's, destinados a la docencia y de libre acceso para los alumnos, fuera de horarios de clase. Todos ellos conectados entre sí, con internet, Office, Rhino 3.0, Adobe CC 2018, impresora y escáner. Todas las aulas informáticas están dotadas de proyector y pantalla.

PRÉSTAMO DE MATERIAL

La Universidad cuenta con una central de préstamos de material audiovisual a los alumnos para la realización de formatos televisivos y cinematográficos. El material a su disposición es el siguiente:

10 cámaras réflex Nikon, 4 objetivos Nikon de diferentes medidas, 9 trípodes de foto, 2 Flash Nikon, 2 fotómetros digitales y dos analógicos, 2 intervalómetros Nikon, 2 células fotosensibles, 6 cámaras HD JVC de vídeo, 3 Canon 5D, 4 cámaras GO PRO, 4 grandes angulares para cámaras JVC, 2 monitores de previo, 10 trípodes de vídeo, 1 Cámara Black Magic 4K, 4 cámaras Canon 750, 6 grabadores de audio, 9 micrófonos cañón, 6 micros corbata, 9 pértigas, dos estabilizadores de

hombro, 2 glide cam, 2 Slider, dos claquetas, 5 lectores de tarjeta. En cuanto a iluminación, desde el año pasado, hemos modificado los antiguos cuarzos a Leds, de menor consumo y menos contaminante. Contamos con 10 pantallas Leds, con sus correspondientes trípodes de sujeción. Además de este material, también se prestan cables DSLR, y conectores de todo tipo y baterías extra.

Contamos también con amplias existencias de todo tipo de maquillaje de cara a los programas de TV y cortos de cine.

GRUPO DE COMUNICACIÓN MIRADA XXI.

El grupo Mirada 21 es una Sociedad de Alumnos, una escuela dentro de la escuela y una productora de medios de la Universidad Francisco de Vitoria (UFV). A través de la reflexión intelectual y la práctica comunicativa en sus diferentes vertientes, tiene como objetivos: la formación humana y profesional de los alumnos más inquietos y comprometidos de la Facultad de Comunicación y su integración en la vida universitaria.

La formación que el grupo Mirada 21 proporciona a estos futuros comunicadores les ayuda a ser más personas, a vivir su vocación como buscadores de la verdad cada vez más insaciables, a conseguir una mirada profunda sobre la realidad, a





distinguir entre lo importante y lo superfluo -entre el hecho y el acontecimiento- y en definitiva, a tener algo relevante y trascendente que contar.

PRENSA MULTIMEDIA DIGITAL: Mirada21.es es más que un periódico de Información General para Jóvenes en Internet. Se trata de una plataforma multimedia.

RADIO: Onda Universitaria es nuestra radio generalista. Nuestra emisora emite 24 horas una programación que combina los contenidos generalistas con la radio fórmula comercial. Difundimos los contenidos a través de Internet vía streaming y podcasting para el resto del planeta.

TELEVISIÓN. Mirada 21 TV. La televisión cubre los eventos más importantes del campus y emite por sus pantallas de tv. Resume todo lo acontecido en su canal de Youtube y en su página web, Mirada21tv.es

DISEÑO Y PUBLICIDAD: Logosfera Advertising a Design . Los alumnos diseñan campañas para todos los soportes y formatos; en especial, cartelería, y publicidad web. Además, organizan el protocolo de eventos y la memoria de los mismos.

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL: Logosfera Producciones UFV. Nuestra productora audiovisual no sólo se dedica a la producción y ejecución de las películas realizadas por nuestros alumnos y antiguos alumnos. También ofrece diferentes servicios audiovisuales.

En la redacción del grupo Mirada XXI, trabajan conjuntamente los redactores del periódico digital, los de Onda Universitaria y el canal de televisión.



