

30343 - Producción de audio y vídeo

Información del Plan Docente

| | |
|-------------------------------|---|
| Año académico | 2017/18 |
| Centro académico | 110 - Escuela de Ingeniería y Arquitectura |
| Titulación | 438 - Graduado en Ingeniería de Tecnologías y Servicios de Telecomunicación |
| Créditos | 6.0 |
| Curso | |
| Periodo de impartición | Segundo Semestre |
| Clase de asignatura | |
| Módulo | --- |

1. Información Básica

1.1. Introducción

Breve presentación de la asignatura

En la asignatura "Producción de audio y vídeo" se pretende dotar a los alumnos de los conocimientos básicos asociados a la producción de contenidos audiovisuales para la radio, la televisión y los medios audiovisuales interactivos. Se detallarán los diferentes productos audiovisuales y sus instrumentos de planificación.

Para reforzar el aprendizaje y asimilación de los conceptos presentados en la asignatura, los alumnos realizarán trabajo tutelado, basado en una producción que integre los elementos fundamentales expuestos en la asignatura.

La exposición de clase se complementará con trabajo de laboratorio, que afianzarán los conceptos de sistemas audiovisuales presentados en las clases de teoría.

1.2. Recomendaciones para cursar la asignatura

Para seguir con normalidad esta asignatura es recomendable que el alumno haya cursado previamente las asignaturas básicas de primero y de segundo. Respecto a otras asignaturas de temática paralela, se recomiendan especialmente los conocimientos de las asignaturas "Sistemas electrónicos de audio y vídeo", "Comunicaciones audiovisuales" e "Ingeniería Multimedia e Interactividad"

Por otro lado se recomienda al alumno la asistencia activa a clase (tanto de teoría como las actividades programadas), y la realización de las prácticas. Del mismo modo se recomienda al alumno el aprovechamiento y respeto de los horarios de tutorías del profesorado para la resolución de posibles dudas. La asignatura presenta un importante porcentaje de contenido práctico, siendo una ocasión excepcional para ejercitar el trabajo personal, por lo que se aconseja encarecidamente el seguimiento continuo de las actividades propuestas.

1.3. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La producción audiovisual representa un buen ejemplo de trabajo interdisciplinar en el que diferentes profesionales aportan su experiencia y conocimiento para crear un producto, en este caso, un contenido audiovisual. La disponibilidad

30343 - Producción de audio y vídeo

de sistemas de captación de audio y vídeo basados en tecnologías móviles, la interconexión de los puntos de información y la necesidad cada vez mayor de saber comunicar utilizando medios audiovisuales requiere que los alumnos de la titulación conozcan el lenguaje audiovisual y cómo se concibe una producción de audio y vídeo.

La asignatura se enmarca en la oferta de contenidos de carácter audiovisual que se ofrecen en la titulación: "Sistemas electrónicos de audio y vídeo", "Comunicaciones audiovisuales" e "Ingeniería Multimedia e Interactividad". Esta asignatura complementa estos contenidos desde el punto de vista del producto final y su relación con las tecnologías audiovisuales presentadas en la titulación.

1.4.Actividades y fechas clave de la asignatura

La asignatura se imparte en el segundo semestre del cuarto curso de la titulación con un total de 6 créditos ECTS. Las actividades principales de la misma se dividen en clases teóricas, prácticas de laboratorio y la realización un trabajo tutelado relacionado con contenidos de la asignatura.

Esta distribución tiene como objetivo facilitar la comprensión y asimilación de todos los conceptos, tanto conceptuales como prácticos, presentados en la asignatura de forma que se cubran las competencias a adquirir en la misma.

Las fechas de inicio y finalización del curso, y las horas concretas de impartición de la asignatura, así como las fechas de realización de las prácticas de laboratorio e impartición de posibles seminarios u otras actividades se harán públicas, atendiendo prioritariamente a los horarios integrados fijados por la EINA. Se informará de ello en clase y en la página web de la asignatura en el anillo digital docente de la UZ, <http://add.unizar.es> .

2.Resultados de aprendizaje

2.1.Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

RA1 Conoce las características más significativas de los diferentes estilos de producción audiovisual (vídeo institucional, didáctico o documental, producción externa, cobertura de eventos o Circuito Cerrado de Televisión, Broadcast... etc.).

RA2 Domina a nivel básico las técnicas de grabación, mezcla y masterización de audio y vídeo, siendo capaz de crear nuevas piezas audiovisuales.

RA3 Tiene aptitud para manejar el equipamiento mínimo necesario para la producción de eventos audiovisuales en diferentes ámbitos (televisión, radio, música en directo o en estudio).

RA4 Utiliza habilidades operativas en producción y edición de audio, vídeo y multimedia.

RA5 Posee criterios de análisis y diseño para asesorar a los medios de comunicación o empresariales.

2.2.Importancia de los resultados de aprendizaje

Las tecnologías audiovisuales conforman uno de los ejes formativos que puede adquirir un graduado en Ingeniería de

30343 - Producción de audio y vídeo

Tecnologías y Servicios de Telecomunicación que quiera desarrollar sus habilidades en el conocimiento y diseño de sistemas audiovisuales, de tanta importancia hoy en día.

La asignatura "Producción de Audio y Vídeo" basa su fundamento en dotar al alumno del conocimiento, habilidades y competencias que permitan diseñar, producir y gestionar un contenido audiovisual, lo que le permitirá disponer de los conocimientos básicos para integrarse en equipos de trabajo del sector audiovisual y así poder aportar los necesarios conocimientos técnicos y también los de producción.

Los contenidos de la asignatura permiten orientar al alumno tanto al sector audiovisual tradicional (radiodifusión, televisión, productoras, instaladores,..) como de los videojuegos o la producción de instalaciones audiovisuales interactivas.

Esta dinámica se puede complementar con otras asignaturas optativas de contenido audiovisual y en la realización del trabajo final de grado.

3. Objetivos y competencias

3.1. Objetivos

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

La asignatura "Producción de Audio y Vídeo" tiene como objetivo formar al alumno en el conjunto de conocimientos (tecnologías, procedimientos) necesarios para identificar y desarrollar una producción audiovisual.

Se estudiarán las técnicas de producción de radio y televisión, los diferentes productos audiovisuales, el guión, y la producción para videojuegos y medios interactivos. Con ello se pretende que el alumno sea capaz de gestionar y ejecutar un proyecto de producción audiovisual.

Para tal fin el conjunto de objetivos fundamentales se pueden resumir en:

- Conocer las características más significativas de los diferentes estilos de producción audiovisual (publicidad, ficción, documental,...).
- Dominar a nivel básico las técnicas de grabación, mezcla y masterización de audio y vídeo, siendo capaz de crear nuevas piezas audiovisuales.
- Manejar el equipamiento mínimo necesario para la producción de eventos audiovisuales en diferentes ámbitos (televisión, radio, música en directo o en estudio).
- Utilizar habilidades operativas en producción y edición de audio, vídeo y multimedia.
- Poseer criterios de análisis y diseño para asesorar a los medios de comunicación o empresariales.

3.2. Competencias

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

planificar, presupuestar, organizar, dirigir y controlar tareas, personas y recursos (C2).

combinar los conocimientos básicos y los especializados de Ingeniería para generar propuestas innovadoras y competitivas en la actividad profesional (C3).

30343 - Producción de audio y vídeo

resolver problemas y tomar decisiones con iniciativa, creatividad y razonamiento crítico (C4).

usar las técnicas, habilidades y herramientas de la Ingeniería necesarias para la práctica de la misma (C6).

la gestión de la información, manejo y aplicación de las especificaciones técnicas y la legislación necesarias para la práctica de la Ingeniería (C9).

aprender de forma continuada y desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo (C10).

aplicar las tecnologías de la información y las comunicaciones en la Ingeniería (C11).

construir, explotar y gestionar servicios y aplicaciones de telecomunicaciones, entendidas éstas como sistemas de captación, tratamiento analógico y digital, codificación, transporte, representación, procesado, almacenamiento, reproducción, gestión y presentación de servicios audiovisuales e información multimedia (CSe11).

crear, codificar, gestionar, difundir y distribuir contenidos multimedia, atendiendo a criterios de usabilidad y accesibilidad de los servicios audiovisuales, de difusión e interactivos (CSe15).

4. Evaluación

4.1. Tipo de pruebas, criterios de evaluación y niveles de exigencia

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

El alumno dispondrá de una valoración mediante evaluación continua y prueba global en cada una de las convocatorias establecidas a lo largo del curso. Las fechas y horarios de la prueba global vendrán determinadas por el Centro. Las calificaciones se obtendrán de la siguiente forma:

1) Evaluación continua

1. a. Cuestionarios de evaluación (20%)

Se propondrán al alumno a lo largo del cuatrimestre un conjunto de cuestionarios que se realizarán a través de la plataforma moodle de la Universidad de Zaragoza. Dichos cuestionarios valorarán los conocimientos teóricos adquiridos hasta ese momento por el alumno.

1. b. Prácticas de laboratorio (20%)

Se realizará un seguimiento del rendimiento y del aprovechamiento de los alumnos en las sesiones prácticas. Para la valoración se recogerán los materiales del resultado de las prácticas, que se entregarán al profesor responsable, y la observación de la capacidad de desarrollo de las técnicas propuestas por parte de los estudiantes.

30343 - Producción de audio y vídeo

1. c. Trabajo final de asignatura (60%)

Se deberá realizar un trabajo práctico de la asignatura en el que se desarrollarán producciones audiovisuales convencionales e interactivas. El contenido y objetivos del trabajo se acordarán con los alumnos y se adaptará al tiempo y los créditos disponibles en la asignatura. Será obligatorio hacer una presentación oral del trabajo durante el horario de clases. La valoración del trabajo se realizará según los siguientes criterios:

- Objetivos y alcance del trabajo (10%)
- Planificación del trabajo (20%)
- Implementación tecnológica y aportaciones realizadas (35%)
- Consecución de los objetivos (20%)
- Presentación oral y escrita del trabajo (15%)

Los alumnos que superen la asignatura mediante las pruebas de evaluación continua no tendrán que realizar la prueba global. La asignatura se supera con 5 puntos sobre 10.

2) Prueba global (convocatorias oficiales)

En las dos convocatorias oficiales se realizará la evaluación global del estudiante, mediante un examen final escrito valorado de 0 a 10 puntos (100%). El examen consistirá en una prueba escrita en la que se valorarán los conocimientos teóricos y prácticos de la asignatura y se realizará en los horarios y aulas dispuestos por el Centro.

La asignatura se supera con una valoración de 5 puntos sobre 10.

5. Metodología, actividades, programa y recursos

5.1. Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

TRABAJO PRESENCIAL: 2.4 ECTS (60 horas)

1. **Clases magistrales participativas (45 horas)**

2. **Prácticas de laboratorio (15 horas)**

30343 - Producción de audio y vídeo

TRABAJO NO PRESENCIAL: 3.6 ECTS (90 horas)

3. Realización de un trabajo práctico y tutelado

4 . Estudio . (M14, M15)

5. Atención personalizada al alumno a través de las tutorías. (M10)

6. Pruebas de evaluación . (M11)

5.2.Actividades de aprendizaje

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

TRABAJO PRESENCIAL: 2.4 ECTS (60 horas)

1. Clases magistrales participativas (45 horas) en las que se presentan los fundamentos teóricos del contenido de la asignatura y en las que se propicia la participación del alumnado. Se combinarán la presentación de material bibliográfico previamente entregado al alumno (o depositado en los medios informáticos facilitados por la Universidad para tal fin) como a su desarrollo en la pizarra para su correcto seguimiento. (M1, M2, M7, M16)

2. Prácticas de laboratorio (15 horas) en las que los alumnos realizarán 5 sesiones de prácticas de 3 horas de duración en los laboratorios de prácticas del Edificio Ada Byron. En grupos pequeños, se realizan una serie prácticas relacionadas con los contenidos de la asignatura y que permitan consolidar el conjunto de conceptos teóricos. Esta actividad se realizará en el laboratorio de forma presencial. (M9)

TRABAJO NO PRESENCIAL: 3.6 ECTS (90 horas)

3. Realización de un trabajo práctico y tutelado por los profesores, basado en los contenidos de la asignatura y relacionado con la edición y producción audiovisual. Posibilidad de asistencia a seminarios relacionados con la mencionada temática con la participación de invitados externos a los mismos. (M6, M13)

4 . Estudio . (M14, M15)

5. Atención personalizada al alumno a través de las tutorías. (M10)

6. Pruebas de evaluación . (M11)

5.3.Programa

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades.

- Introducción
- La fotografía
- La producción radiofónica
- Televisión
- o Historia de la televisión
- o Economía, sociedad y televisión

30343 - Producción de audio y vídeo

- o La producción televisiva
- o La programación en televisión
- o Elaboración de productos para televisión
 - Cine
- o El lenguaje cinematográfico
- o La producción cinematográfica

PROGRAMACIÓN DE PRÁCTICAS DE LABORATORIO Y SEMINARIOS

A lo largo del curso se realizarán una serie de prácticas con el objetivo de verificar en el laboratorio los conceptos de la asignatura, además de existir la posibilidad de celebrarse algún seminario.

- Práctica 1. OpenFrameworks I
- Práctica 2. OpenFrameworks II
- Práctica 3. OpenFrameworks III
- Práctica 4. OpenFrameworks IV
- Práctica 5. Edición de vídeo I
- Práctica 6. Edición de vídeo II

5.4. Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

El calendario de la asignatura, tanto de las sesiones presenciales, en el aula, como de las sesiones de laboratorio, estará determinado por el calendario académico que el centro establezca para el curso correspondiente.

5.5. Bibliografía y recursos recomendados

- Marzal Felici, Javier. Teoría y técnica de la producción audiovisual / Javier Marzal Felici y Francisco López Cantos Tirant lo Blanch, 2008
- Alberitch, Jordi. Comunicación audiovisual / Jordi Alberitch y Antonio Roig UOC, 2005
- Bouldosa Guerrero, Nicolás. Proyectos multimedia : imagen, sonido y vídeo / Nicolás Bouldosa Guerrero Madrid : Anaya Multimedia, D.L. 2004
- Martínez Abadía, José. Manual básico de tecnologías audiovisuales y técnicas de creación, emisión y difusión de contenidos / J Martínez Abadía, Pere Vila y otros Paidós, 2004

Del mismo modo, y atendiendo a los soportes digitales facilitados por la Universidad de Zaragoza, se suministrará a los alumnos matriculados en la asignatura el acceso a un conjunto de NOTAS DE CLASE elaborado por los profesores encargados.