

Curso Académico: 2021/22

31003 - Proyectos de instalaciones de audio y video

Información del Plan Docente

Año académico: 2021/22

Asignatura: 31003 - Proyectos de instalaciones de audio y video

Centro académico: 110 - Escuela de Ingeniería y Arquitectura

Titulación: 581 - Graduado en Ingeniería de Tecnologías y Servicios de Telecomunicación

Créditos: 6.0

Curso: 4

Periodo de impartición: Primer semestre

Clase de asignatura: Optativa

Materia:

1. Información Básica

1.1. Objetivos de la asignatura

El objetivo de la asignatura Proyectos de Instalaciones de Audio y Video es dotar al alumno de los conocimientos y metodologías necesarias para diseñar, instalar, configurar y gestionar instalaciones audiovisuales de todo tipo. La asignatura se centra en los materiales, dispositivos, equipos y tecnologías existentes para conseguir los objetivos de la instalación. Estudiando las necesidades de la instalación, la tecnología existente y las posibles soluciones.

Estos planteamientos y objetivos están alineados con algunos de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, ODS, de la Agenda 2030 (<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>) y determinadas metas concretas, de tal manera que la adquisición de los resultados de aprendizaje de la asignatura proporciona capacitación y competencia al estudiante para contribuir en cierta medida a su logro:

Objetivo 8: Promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todo (metas 8.2 y 8.3)

Objetivo 9: Industria, innovación e infraestructuras (meta 9.1 y 9.2)

1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La asignatura de Proyectos de Instalaciones de Audio y Video se imparte en el 7º cuatrimestre del Grado en Ingeniería de Tecnologías y Servicios de Telecomunicación. Se trata de una asignatura obligatoria dentro del itinerario de la tecnología específica de Sonido e Imagen. Junto con las asignaturas Procesado de Audio e Imagen y Equipos y Sistemas Audiovisuales conforma la materia Sistemas de Audio y Video.

Los objetivos de esta asignatura se construyen sobre los resultados del aprendizaje obtenidos en las asignaturas de la materia *Señal y Comunicaciones*, en las asignaturas de la Materia Redes, Sistemas y Servicios y en la asignatura de *Procesado de Audio e Imagen*.

Los estudiantes ya disponen de conocimientos de las herramientas básicas para el análisis de las señales audiovisuales (imagen, vídeo, voz y audio) y están familiarizados con las técnicas básicas y avanzadas de procesado digital de señales y la programación de algoritmos para su implementación. También conocen los elementos que forman parte de un sistema de comunicaciones y de una red de telecomunicación, los fundamentos de la planificación y dimensionado de redes en función de parámetros de tráfico, los protocolos de nivel de red y transporte y la programación de redes y servicios.

La asignatura Proyectos de Instalaciones de Audio y Video permite al estudiante concretar los conocimientos adquiridos en diversas materias básicas de la rama de telecomunicación en la implementación de sistemas de comunicaciones basados en señales audiovisuales.

1.3. Recomendaciones para cursar la asignatura

Es recomendable que el alumno haya cursado las asignaturas de *Señales y Sistemas*, *Procesado digital de señales*, *Teoría de la Comunicación*, *Comunicaciones Digitales*, impartidas en los dos primeros cursos del grado en Ingeniería de

2. Competencias y resultados de aprendizaje

2.1. Competencias

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

C1 Capacidad para concebir, diseñar y desarrollar proyectos de Ingeniería.

C3 Combinar los conocimientos generalistas y los especializados de Ingeniería para generar propuestas innovadoras y competitivas en la actividad profesional

C4 Capacidad para resolver problemas y tomar decisiones con iniciativa, creatividad y razonamiento crítico

C7 Capacidad para analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas actuando con ética, responsabilidad profesional y compromiso social.

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

CSI1 Capacidad de 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

CSI3 Capacidad para realizar proyectos de locales e instalaciones destinados a la producción y grabación de señales de audio y vídeo.

2.2. Resultados de aprendizaje

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

R1 Conoce los diferentes campos de aplicación de los equipos, instalaciones y sistemas de audio y vídeo.

R2 Es capaz de proponer, diseñar, adaptar, optimizar y gestionar una instalación de audio y vídeo que conecte equipos y servicios de diferentes ámbitos, esté integrada en un marco acústico y arquitectónico y sea sensible a los aspectos socioeconómicos presentes en cada caso.

R3 Conoce, a nivel básico, las técnicas de diseño, organización, planificación y ejecución de un proyecto de instalación de sistemas de audio y vídeo.

R4 Es capaz de generar información de proyecto: propuestas, ofertas, presupuestos, pliegos e informes, de forma eficiente y atractiva en un mercado competitivo.

2.3. Importancia de los resultados de aprendizaje

La importancia de los resultados de aprendizaje diseñados para esta asignatura radica en la destreza que el alumno adquiere para el diseño, análisis e implementación de los sistemas audiovisuales y multimedia, que se han convertido en los últimos años en un sector cada vez con mayor peso y trascendencia para la economía.

Los contenidos multimedia y audiovisuales y su demanda forman parte del entorno del ciudadano del siglo XXI. En la asignatura se abordarán las nuevas tecnologías, su instalación y configuración. Se tendrá en cuenta las necesidades de una instalación audiovisual y de sus procesos de trabajo.

Se quiere que la asignatura dote al alumno de capacidades críticas para la elección del mejor diseño y equipos para la instalación.

3. Evaluación

3.1. Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba

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

E0: Evaluación gradual liberatoria

Se realizarán 2 pruebas escritas a lo largo del curso, que se anunciarán al inicio del mismo y se harán coincidentes con la finalización de dos bloques temáticos de la asignatura relacionados con evaluando los resultados de aprendizaje R1 y R2 y R3 a R4. Acabado el curso el alumno podrá liberar la parte de teoría del examen final (E1) con la nota obtenida en la evaluación gradual si así lo desea. También podrá presentarse a la parte de teoría del examen (E1) de la prueba global

guardándose la mejor de las dos notas

E1: Examen final (40%).

Examen escrito, con puntuación de 0 a 10 puntos, común para todos los estudiantes de la asignatura. Para superar la asignatura es necesaria una puntuación mínima de 4.0 puntos en el examen final.

E2: Trabajos prácticos tutorizados (30%).

Puntuación de 0 a 10 puntos. En la evaluación de los trabajos tutorizados propuestos a lo largo del cuatrimestre se tendrá en cuenta tanto la memoria presentada, como la idoneidad, originalidad de la solución propuesta y presentación pública.

E3: Prácticas de laboratorio (30%).

Puntuación de 0 a 10 puntos. La evaluación de las prácticas se realizará a través de los informes presentados en las mismas o respuestas a preguntas sobre las prácticas, así como del trabajo realizado en el laboratorio. Si las circunstancias lo aconsejan, las sesiones de prácticas serán remotas.

Los alumnos que no realicen las actividades de evaluación E2 y E3 en las fechas asignadas deberán presentarse a una prueba alternativa en la misma fecha del examen final.

4. Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

4.1. Presentación metodológica general

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

Con objeto de que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje descritos anteriormente y adquieran las competencias diseñadas para esta asignatura, se proponen las siguientes metodologías de enseñanza-aprendizaje:

Clase magistral participativa (15 horas). Exposición por parte del profesor de los principales contenidos de la asignatura. Esta actividad se realizará en el aula de forma presencial. Esta asignatura está diseñada para proporcionar a los alumnos los conocimientos teóricos que les permitan alcanzar los resultados de aprendizaje y las competencias especificadas.

Clases de problemas y casos prácticos de aula (30 horas) en las que se realizan resolución de problemas y casos prácticos propuestos por el profesor de los fundamentos presentados en las clases magistrales, con posibilidad de exposición de los mismos por parte de los alumnos de forma individual o en grupos autorizada por el profesor. Esta actividad se realizará en el aula de forma presencial.

Trabajo asociado a prácticas de laboratorio. La parte presencial (M9) supone 15 horas de laboratorio, distribuidas en sesiones prácticas de 2 horas de duración. El aprovechamiento correcto de las prácticas requiere también de cierto trabajo previo de preparación de las mismas y de cierto trabajo posterior de análisis de resultados y asentamiento de conceptos. Mediante estas actividades se afianzan y refuerzan todos los resultados de aprendizaje y competencias especificados. En los guiones de cada práctica se detallarán de forma específica las actividades concretas a realizar (presenciales y no presenciales) y la forma en la que el alumno ha de demostrar la adquisición de los resultados y competencias correspondientes, puesto que este trabajo también constituye una de las actividades de evaluación (E3).

Realización de trabajos prácticos tutorados, individuales y en grupo, tutorizado por el profesor, basado en los contenidos de la asignatura y relacionado con los sistemas audiovisuales. Posibilidad de asistencia a seminarios o visitas externas relacionadas con la temática de la asignatura. Esta actividad está diseñada para consolidar todos los resultados de aprendizaje y competencias especificados y su desarrollo y resultado constituye una de las actividades de evaluación (E2).

Supervisión de los trabajos prácticos tutorados. Durante la realización de los trabajos prácticos cada grupo de alumnos se reunirá periódicamente con el profesor para la supervisión del estado del trabajo, la evaluación del avance del mismo y la resolución de dudas. Esta actividad constituye una parte de una de las actividades de evaluación (E2).

Tutoría. Horario de atención personalizada al alumno con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases tanto teóricas como prácticas.

Evaluación. Conjunto de pruebas escritas teórico-prácticas y presentación de informes o trabajos utilizados en la evaluación del progreso del estudiante. El detalle se encuentra en la sección correspondiente a las actividades de evaluación.

Si las circunstancias lo aconsejan, las sesiones de clase, problemas, prácticas de laboratorio y evaluación serán remotas.

4.2. Actividades de aprendizaje

A01: Clase magistral participativa . Exposición por parte del profesor de los principales contenidos de la asignatura, combinada con la participación activa del alumnado. Esta actividad se realizará en el aula de forma presencial. Esta metodología, apoyada con el estudio individual del alumno (A07) está diseñada para proporcionar a los alumnos los fundamentos teóricos del contenido de la asignatura.

A02: Resolución de problemas y casos. Resolución de problemas y casos prácticos propuestos por el profesor, con posibilidad de exposición de los mismos por parte de los alumnos de forma individual o en grupos autorizada por el profesor. Esta actividad se realizará en el aula de forma presencial, y puede exigir trabajo de preparación por parte de los alumnos (A07).

A03: Prácticas de laboratorio. Los alumnos realizarán sesiones de prácticas de 2 horas de duración. Esta actividad se realizará de forma presencial en el Laboratorio de Prácticas del edificio Ada Byron. El trabajo a desarrollar se realizara en pequeños grupos.

A06: Tutela personalizada profesor-alumno. Horario de atención personalizada al alumno con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases tanto teóricas como prácticas.

A08: Pruebas de evaluación. Conjunto de pruebas escritas teórico-prácticas y presentación de informes o trabajos utilizados

en la evaluación del progreso del estudiante. El detalle se encuentra en la sección correspondiente a las actividades de evaluación.

Si las circunstancias lo aconsejan, las sesiones de clase, problemas, prácticas de laboratorio y evaluación serán remotas.

4.3. Programa

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

1. INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS

1.1 INTRODUCCIÓN

1.2 OBJETIVOS

2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

2.1 INTRODUCCIÓN

2.2 SISTEMAS DE AUDIO

2.3 SISTEMAS DE VÍDEO

2.4 SISTEMAS MULTIMEDIA

2.5 SISTEMAS DE ILUMINACIÓN

3. CABLEADO AUDIOVISUAL

3.1 INTRODUCCIÓN

3.2 CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL CABLEADO

3.3 RESUMEN TIPOS GENERALES DE CABLEADO Y CARACTERÍSTICAS FUNDAMENTALES

3.4 CABLEADO Y CONECTORES DE AUDIO

3.5 SISTEMAS DE VÍDEO

3.6 CABLEADO AUDIO/VÍDEO SOBRE PAR TRENZADO

3.7 CABLEADO DE CONTROL DE ILUMINACIÓN

4. DISEÑO DE LA INSTALACIÓN

4.1 INTRODUCCIÓN

4.2 NECESIDADES DEL SISTEMA

4.3 SISTEMA DE AUDIO

4.4 SISTEMA TRANSMISIÓN AUDIO Y VÍDEO EN PAR TRENZADO.

4.5 SISTEMA DE VÍDEO Y MULTIMEDIA

4.6 SISTEMAS DE ILUMINACIÓN

4.7 SISTEMA DE CONTROL

4.8 CAJAS ESCENARIO

4.9 INSTALACIONES AUXILIARES Y SALA DE CONTROL

4.10 CABLEADO

4.11 LISTADO RESUMEN DE EQUIPAMIENTO

5. DESPLIEGUE DE LA INFRAESTRUCTURA .PLANOS

5.1. ASPECTOS LEGALES .PREPARACION Y PLANIFICACION DE PROYECTOS

6.VALIDACIÓN Y PRUEBAS DE LA INSTALACIÓN

6.1 PRUEBAS DE EQUIPOS INDIVIDUALES

6.2 PRUEBAS DE SUBSISTEMAS

6.3 PRUEBAS DE INSTALACIÓN COMPLETA

7. PRESUPUESTO

4.4. Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave

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.

La asignatura se imparte en el primer cuatrimestre del cuarto curso de la titulación. Entre las principales actividades previstas se encuentran la exposición de los contenidos teóricos, el planteamiento y resolución de problemas, la realización de prácticas de laboratorio, la realización de trabajos prácticos tutorizados relacionados con los contenidos de la asignatura y la visita a centros y laboratorios relacionados con la comunicación audiovisual.

Las fechas de inicio y fin de las clases teóricas y de problemas, así como las fechas de realización de las prácticas de laboratorio y las pruebas de evaluación global serán las fijadas por la Escuela de Ingeniería y Arquitectura. Las fechas de visita y de entrega y seguimiento de los trabajos prácticos tutorizados se darán a conocer con suficiente antelación en clase

y en la página web de la asignatura en el anillo digital docente, <https://moodle.unizar.es/>.

4.5. Bibliografía y recursos recomendados

<https://psfunizar10.unizar.es/br13/egAsignaturas.php?codigo=31003>