FICHA IDENTIFICATIVA

Datos de la Asignatura	
Código	36484
Nombre	Producción y Edición Audiovisual
Ciclo	Grado
Créditos ECTS	6.0
Curso académico	2020 - 2021

Titulación(es)

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1407 - Grado de Ingeniería Multimedia	Escuela Técnica Superior de Ingeniería	3	Primer cuatrimestre

Materias

Titulación	Materia	Caracter
1407 - Grado de Ingeniería Multimedia	17 - Producción Audiovisual	Obligatoria

Coordinación

Nombre	Departamento
SANCHEZ CASTILLO, SEBASTIAN	340 - Teoría de los Lenguajes y Ciencias de la Comunicación

RESUMEN

INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura **Producción y Edición Audiovisual,** proporciona al alumno de las competencias avanzadas en la captación de archivos audiovisuales con calidad Broadcast, destinados a su implementación en complejos sistemas multimedia. El proceso de producción y edición define tanto a los modelos visuales como vídeo, fotografía, grafismo, etc., así como también los contenidos sonoros generados o importados.

Para lo cual, el alumno recibirá conocimientos teóricos de las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales, incluyendo la capacidad para utilizarlos en la construcción y manipulación de los varios productos que alcanza el ámbito de la comunicación audiovisual. La asignatura se iniciará con las técnicas profesionales de captación audiovisual más actuales, su manipulación, ajustes y la compatibilidad de los diferentes formatos existentes

OBJETIVOS GENERALES

Los objetivos de la asignatura **Producción y Edición Audiovisual**, se establecerán en dos bloques:

A) Conocimiento de los fundamentos de la captación de imagen. Propiedades de la luz, las lentes, geometría de la formación de la imagen. Conocimiento teórico-práctico de las herramientas digitales de tratamiento y manipulación de iluminación. Recursos expresivos y su función. Introducción a la historia y los géneros fotográficos.

B) Capacitación, uso y manejo de cámaras, magnetoscopios, micrófonos y otros dispositivos de captación de recursos audiovisuales; así como el conocimiento y las prestaciones de los principales formatos tecnológicos y sistemas de difusión profesional.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Relación con otras asignaturas de la misma titulación

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

Otros tipos de requisitos

Sin requisitos previos

COMPETENCIAS

1407 - Grado de Ingeniería Multimedia

- G2 - Poseer las habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores o mejorar su formación con un cierto grado de autonomía.(RD1393/2007)
- G4 - Capacidad de integrarse dentro de grupos de trabajo y colaborar en entornos multidisciplinares, siendo capaz de comunicarse con adecuadamente con profesionales de todos los ámbitos.
- G5 - Capacidad para liderar adecuadamente grupos de trabajo, respetando y valorando el trabajo de lo demás, atendiendo a las necesidades del grupo y mostrando disponibilidad y accesibilidad.
- MM2 - Capacidad de comprensión y manejo de las diversas tecnologías implicadas en los sistemas multimedia. Tanto desde el punto de vista del hardware y la electrónica, como desde el punto de vista del software.
- MM8 - Integrar los conocimientos de las diferentes tecnologías multimedia para crear productos que ofrezcan soluciones globales adecuadas a cada contexto.
- MM13 - Conocer y ser capaz de utilizar las técnicas de audio digital y sistemas de audio direccional que pueden integrarse en aplicaciones multimedia.

- MM16 - Conocimiento teórico-práctico de las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales (fotografía, radio, sonido, televisión, vídeo, cine, y soportes multimedia).
- MM18 - Conocer las herramientas básicas existentes para la creación de contenidos multimedia que incluyan imagen y sonido de alta definición.
- MM21 - Comunicar de forma efectiva, tanto por escrito como oralmente, conocimientos, procedimientos, resultados e ideas relacionadas con las TIC y, concretamente de la Multimedia, conociendo su impacto socioeconómico.
- MM23 - Usar de forma apropiada teorías, procedimientos y herramientas en el desarrollo profesional de la Ingeniería Multimedia en un contexto real (especificación, diseño, implementación, despliegue y evaluación de soluciones de sistemas multimedia).
- MM28 - Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Multimedia.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

A) Esta asignatura permite obtener los siguientes resultados de aprendizaje:

1. Capacidad de comprensión y manejo de las diversas tecnologías implicadas en los sistemas multimedia.
2. Integrar los conocimientos de las diferentes tecnologías multimedia para crear productos que ofrezcan soluciones globales adecuadas a cada contexto.
3. Se capaz de crear contenido multimedia de autor para entornos de producción en radiodifusión y edición digital.
4. Conocimiento teórico-práctico de las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales (fotografía, radio, sonido, televisión, vídeo, cine, y soportes multimedia), incluyendo la capacidad para utilizarlos en la construcción y manipulación de los diversos productos que abarca el ámbito de la comunicación audiovisual.
5. Capacidad para resolver problemas en su campo de estudio, analizando y evaluando de forma crítica los problemas y aportando soluciones adecuadas.
6. Capacidad de toma de decisiones basadas en criterios objetivos, argumentando y justificando lógicamente las decisiones tomadas y las opiniones.
7. Capacidad de integrarse dentro de grupos de trabajo y colaborar en entornos multidisciplinares, siendo capaz de comunicarse con adecuadamente con profesionales de todos los ámbitos.
8. Capacidad para liderar adecuadamente grupos de trabajo.
9. Capacidad de relación interpersonal.
10. Capacidad de organización y planificación.
11. Capacidad de adaptación a los cambios organizativos y tecnológicos.
12. Tener iniciativa, motivación por la calidad y por la mejora continua.
13. Comunicar de forma efectiva, tanto por escrito como oralmente, conocimientos, procedimientos, resultados e ideas relacionadas con los sistemas y productos multimedia.
14. Poseer las habilidades de aprendizaje necesarias para continuar de forma autónoma con la formación una vez finalizados los estudios.
15. Conocimiento actualizado sobre las rutinas productivas y técnicas en las empresas de Televisión y

de Producción Multimedia. Nuevas formas de entender las empresas y servicios audiovisuales.

B) Esta asignatura también permite adquirir las siguientes destrezas:

1. Capacidad para la creación de productos audiovisuales
2. Conocimiento de las fases de producción y postproducción audiovisual.
3. Planificar y ejecutar un proceso de producción de un contenido audiovisual.
4. Dominio de las herramientas tecnológicas necesarias para la construcción de proyectos audiovisuales.
5. Desarrollar estrategias para resolver contingencias no previstas en el proceso de edición y postproducción audiovisual.
6. Ser capaz de analizar de forma crítica un trabajo audiovisual desde el montaje a la postproducción en relación con la estrategia comunicativa con la que se articula.

C) Habilidades sociales:

1. Trabajo en grupo, dinámicas participativas y colaborativas.
2. Capacidad creativa, dialógica, comunicacional y expresiva.
3. Aceptación y/o réplica de las valoraciones críticas expresadas públicamente por otros.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Fundamentos de la captación de imagen

1.La cámara electrónica. Bloques de cámara.
- Tipología de cámaras.
- Configuraciones ENG/EFP/plató/exteriores
- Evolución de los CCD. Sensibilidad. Errores.

2.Señal de vídeo.
- Niveles y ajustes
- Sincronización de cámaras (Genlock)

3.Formatos digitales/compatibilidad

4.Las lentes, geometría de la formación de la imagen.
- Tipos y uso de ópticas.
- Distancia focal, profundidad de campo y de foco. Nº f. Hiperfocal.

5.Realización y recursos expresivos y su función.

2. Fundamentos de iluminación profesional

1.Conceptos generales de la luz y la cámara: Su observación y percepción: ¿Porqué y para qué iluminar?
2.Sensibilidad y latitud: cómo lee el ojo humano y la cámara.
- Colorimetría
3.Los planos y sus encuadres en la composición de la imagen en relación a la iluminación. Extremos clásicos; Low Key y High Key.
- Tipos de luz. Artificial, natural, directa, indirecta, dura, etc.
4.Propiedades de la luz
- Espectro visible
- Temperatura de color
- Triángulo cromático..
5.Materiales y equipos de iluminación:
- Halógenos de gas
- Tubos
- De descarga, etc.
6.Fuentes de luz artificial:
- Qué tipo de luz producen
- Filtros y accesorios. Neutros. ND. Difusores
7.Sistemas de medición:
- Fotómetros
- Termocolorímetro
- Corrección de color
8.Esquemas básicos de iluminación:
- Configuración básica de elementos
9.Diseños de iluminación para diferentes formatos: Entrevistas, informativos, objetos, plató.

3. Fundamentos de la captación sonora

1. Sonorización.
- Espectro audible. Optimización de frecuencias para Broadcast.
- Micrófonos, tecnología y configuración.
- Adecuación de sonido para Broadcast
- Tipología y limitaciones
- Canales de audio. Sonido internacional.
- Conectores XLR o Cannon

VOLUMEN DE TRABAJO

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Prácticas en laboratorio	45,00	100
Clases de teoría	10,00	100
Prácticas en aula	5,00	100
Elaboración de trabajos en grupo	2,00	0
Elaboración de trabajos individuales	2,00	0
Estudio y trabajo autónomo	2,00	0
Lecturas de material complementario	2,00	0
Preparación de actividades de evaluación	2,00	0
Preparación de clases de teoría	2,00	0
Preparación de clases prácticas y de problemas	2,00	0
Resolución de casos prácticos	1,00	0
TOTAL	**75,00**	

METODOLOGÍA DOCENTE

A) La primera parte de la asignatura Producción y Edición Audiovisual se desarrollara de forma presencial y con teórico:

1. Actividades de carácter presencial a la que corresponderá el 40 % del tiempo y hace referencia a:

1. 1. Clase magistral: centrada fundamentalmente en la introducción general de la materia y las necesarias acotaciones metodológicas que se aplicarán en el desarrollo de cada una de las asignaturas con la finalidad de:

- proporcionar una visión general de los contenidos, las competencias y las destrezas que se pretende adquirir, así como la adquisición de las delimitaciones conceptuales más relevantes y necesarias;

- aportar las orientaciones pertinentes con respecto al tratamiento de los textos propuestos para la lectura individual, análisis y estudio crítico de los mismos;

- marcar las pautas para realizar los trabajos científicos en lo que afecta a la metodología y técnicas de estudio e investigación.

1. 2. Tutoría individual y en grupo con la finalidad realizar las consultas, ofrecer indicaciones y resolver dudas de carácter teórico y metodológico con respecto a la materia en general y a aspectos específicos de las diferentes asignaturas.

2. Actividades de carácter autónomo a las que corresponderá el 60% del tiempo y hace referencia a:

2. 1. Consulta y estudio de la bibliografía por parte del alumnado.

2. 2. Preparación, individual o en grupo, de la exposición en el aula siguiendo las pautas que el profesor o profesora vaya marcando para las distintas fases del proceso.

2.3. Desarrollo de las diferentes fases del proceso de trabajo científico.

2.4. Preparación específica de la prueba final.

B) La segunda parte de la asignatura se desarrollara de forma presencial con carácter práctico.

Dentro de una dinámica de grupo y bajo criterios de trabajo colaborativo, se resolverán casos prácticos en el entorno del laboratorio de audiovisuales. En la ideación de proyectos audiovisuales desarrollados en las clases prácticas se tendrá en cuenta la reutilización de los archivos gestionados y grabados en este módulo para su uso posterior en la asignatura de **Laboratorio de Producción y Edición Audiovisual.**

EVALUACIÓN

Al tratarse de una asignatura teórico-práctica, la evaluación consistirá en la realización obligatoria de unos supuestos prácticos desarrollados con los equipos técnicos del plató de televisión y las salas de edición no lineal, además de la consolidación de unos contenidos teóricos necesarios. El sistema de evaluación de la asignatura **Producción y Edición Audiovisual** estará en relación a:

1. Prueba objetiva, consistente en un examen en el que constarán tanto de cuestiones teóricas cómo de supuestos relacionados con los contenidos de la materia: El resultado de esta prueba representará un 40% de la nota final y se habrá de obtener una calificación mínima de 5 sobre 10.

2. Evaluación de las actividades prácticas realizadas en grupo: Esta calificación representará el 50% de la nota final y también exigirá una puntuación mínima de 5 sobre 10.

3. Evaluación continua de cada alumno, basada en la participación y grado de implicación del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta la asistencia regular a las actividades presenciales previstas y la resolución de cuestiones y problemas propuestos: Representará un 10% de la nota final.

Para ser evaluado, habrá que haber realizado tanto el examen como los trabajos prácticos hechos en grupo. La superación de la materia por parte del estudiante requiere de tres requisitos académicos vinculados: (1), la asistencia continua a las clases teóricas impartidas así como la participación en el aula; (2), la participación en los trabajos realizados en las sesiones prácticas. (3), para poder obtener la evaluación definitiva de la asignatura, ambas partes, la teórica y la práctica, deben ser aprobadas.

REFERENCIAS

Básicas

- ARIJÓN, D, (1988). Gramática del lenguaje audiovisual. Escuela de Cine y Vídeo. San Sebastián.
- EBERSOLE, S.E. (1993), Manual del operador profesional de radio y televisión, Madrid, DOR SL Ediciones
- HARTWIG, R.L. (1991), Tecnología Básica para televisión, Madrid, Instituto Oficial de Radio y Televisión
- LLORENS, V. (1995), Fundamentos tecnológicos de vídeo y televisión, Barcelona, Paidós
- MARTINEZ ABADIA, J. (1997), Introducción a la tecnología audiovisual,. Televisión, vídeo, radio, Barcelona, Paidós
- MILLERSON, G (1991) Técnicas de realización y producción en televisión. IRTVE

Complementarias

- BARROSO GARCÍA, J. (1998). Introducción a la Realización televisiva. IORTV, Madrid
- BARROSO, J. (1994). Técnicas de realización de reportajes y documentales para televisión, Madrid, IORTV.
- BARROSO, Jaime. (1987). El guión en la realización televisiva, Unidad Didáctica, IORTV, Madrid.
- BELLOT, C. (1996): El guión, presentación de proyectos, Madrid, IORTV
- SÁINZ, M. (1994). Manual Básico de producción televisiva, IORTV, Madrid
- STEVEN D. KATZ. (2000). Plano a plano. De la idea a la pantalla, Plot ediciones, Madrid
- ZÚÑIGA, Joseba (2006). Realización en Televisión, Andoaín, Escuela de Cine y Vídeo

ADENDA COVID-19

Esta adenda solo se activará si la situación sanitaria lo requiere y previo acuerdo del Consejo de Gobierno

La metodología docente de la asignatura seguirá el modelo docente aprobado por la Comisión Académica de los grados GII/GIM (https://go.uv.es/catinfmult/ModeloDocenciaGIIGIM). En caso de que se produzca un cierre de las instalaciones debido a la situación sanitaria, y si eso afectara total o parcialmente a las clases de la asignatura, éstas serán sustituidas por clases donde la presencilidad física será sustituida por clases síncronas online siguiendo los horarios establecidos.

En caso de que se produzca un cierre de las instalaciones debido a la situación sanitaria, y si eso afectara a alguna de las pruebas presenciales de la asignatura, éstas serán sustituidas por pruebas de naturaleza similar pero en modalidad virtual a través de las herramientas informáticas soportadas por la Universitat de València. Los porcentajes de evaluación permanecerán igual que los establecidos en la guía.