

**FICHA IDENTIFICATIVA****Datos de la Asignatura**

Código	36577
Nombre	Tecnologías de la comunicación III
Ciclo	Grado
Créditos ECTS	6.0
Curso académico	2024 - 2025

Titulación(es)

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1333 - Grado en Comunicación Audiovisual	Facultad de Filología, Traducción y Comunicación	2	Segundo cuatrimestre

Materias

Titulación	Materia	Carácter
1333 - Grado en Comunicación Audiovisual	10 - Tecnologías de los medios audiovisuales	Obligatoria

Coordinación

Nombre	Departamento
PUCHADES LATORRE, JAVIER PEDRO	340 - Teoría de los Lenguajes y Ciencias de la Comunicación

RESUMEN

Esta asignatura es la continuación de Tecnologías de la comunicación I y II, en la que las alumnas y los alumnos ya han aprendido el manejo de las herramientas de captación y edición de la imagen. En sus contenidos integra, por un lado, la profundización en el uso de las principales herramientas de postproducción, composición, sonorización y grafismos para la creación y realización de contenidos audiovisuales. Asimismo, incorpora contenidos relacionados con las tecnologías para la edición y trabajo de la imagen en los entornos digitales de comunicación. Desarrolla la parte técnica de la comunicación interactiva y de la creación de contenidos multimedia adaptados a la multidifusión digital.



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

Tecnologías de la comunicación I y Tecnologías de la comunicación II

COMPETENCIAS (RD 1393/2007) // RESULTADOS DEL APRENDIZAJE (RD 822/2021)

1333 - Grado en Comunicación Audiovisual

- 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 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 sean capaces de trabajar en equipo, de comunicar las propias ideas y de integrarse en proyectos comunes destinados a la obtención de resultados.
- Que los estudiantes tengan la capacidad y la creatividad necesarias para asumir riesgos expresivos y temáticos en el marco de las disponibilidades y plazos de la producción comunicativa, aplicando soluciones y puntos de vista fundados en el desarrollo de los proyectos.
- Que los estudiantes tengan capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos y sociolaborales.
- Que los estudiantes sean capaces de obtener y seleccionar la información y las fuentes relevantes para la solución de problemas y la elaboración de estrategias.
- Que los estudiantes posean habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de la actividad periodística.
- Que los estudiantes manifiesten respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respeto por los derechos humanos.
- Capacidad y habilidad para expresarse con fluidez y eficacia comunicativa en las lenguas propias de manera oral y escrita, así como en una tercera lengua (preferentemente el inglés) sabiendo aprovechar los recursos lingüísticos y literarios que sean más adecuados a los distintos medios de comunicación.



- Capacidad para buscar, seleccionar, leer, interpretar y analizar textos y documentos tanto escritos como audiovisuales (capacidad analítica, sintética y crítica).
- Iniciativa, creatividad, credibilidad, honestidad, imagen, espíritu de liderazgo y responsabilidad tanto de modo individual como corporativo.
- Conocer los aspectos sociales, históricos, económicos y culturales de los contextos propios y ajenos relevantes.
- Capacidad para experimentar e innovar mediante el conocimiento y el uso de métodos y técnicas aplicados.
- Capacidad para actuar defendiendo una cultura de la paz y respetando los derechos fundamentales en los procesos de la comunicación, en concreto la igualdad entre mujeres y hombres en todos los tratamientos informativos, interpretativos, sígnicos, dialógicos y opinativos de la comunicación.
- Conocimiento de los diversos lenguajes, códigos y modos de representación propios de los distintos medios tecnológicos y audiovisuales: fotografía, cine, radio, televisión, vídeo e imagen electrónica, internet, etc. a través de sus propuestas estéticas e industriales, además de su relevancia social y cultural y su evolución a lo largo del tiempo, que deberá generar la capacidad para analizar relatos y obras audiovisuales, considerando los mensajes icónicos como textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.
- Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y las tecnologías necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de diferentes productos audiovisuales y multimedia y para diseñar y concebir la presentación estética y técnica de la puesta en escena a través de las fuentes lumínicas y acústicas naturales o artificiales, atendiendo a las características creativas y expresivas que propone el director del proyecto audiovisual.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (RD 1393/2007) // SIN CONTENIDO (RD 822/2021)

- **Ajustar el color en procesos de edición de la imagen.**
- **Construir la textura cromática y lumínica de las imágenes en producciones visuales y audiovisuales.**
- **Manejar las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación.**
- **Conocer los códigos y modos de representación propios de la comunicación audiovisual.**
- **Ordenar materiales sonoros y visuales en relación con una narración.**
- **Componer un máster audiovisual y/o multimedia.**



DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Edición avanzada

- Explicación y configuración del entorno de trabajo
- Utilización de herramientas y técnicas avanzadas de edición (atajos de teclado, reajuste de planos en la edición)
- Edición de audio-vídeo
- Anidado de secuencias
- Trabajo con diversos formatos.
- Track Mate i máscaras de seguimiento.
- Slow motion.
- Capas de ajuste

2. REALIZACIÓN MULTICÁMARA

- Conocer los diversos métodos de sincronización.
- Edición en vivo y rectificación de la edición.
- Aplicación y consideración de las técnicas del lenguaje audiovisual (salto de eje, reglade los 30 grados, escala de planos).
- Trabajo con proxies.
- Preparación de la secuencia para intercambio con otras plataformas.

3. CORRECCIÓN DE COLOR I ETALONATGE

Técnicas avanzadas de corrección de color.

- Uso de secundarios en las herramientas de color.
- Utilización de herramientas de medición (Forma de onda, Vectorscopio, Histograma).

11 Corrección de color y etalonaje.

- Creación de LUTS, LOOKS y ajustes preestablecidos).
- Profundidad de color y muestreo de imagen.
- Gamut HD/UHD, gamma (lineal, logarítmica).
- Síntesis de color.
- Armonía de color.
- Tracking de máscara para corrección de color

4. PANELES ESENCIALES

Uso de herramientas de Gráficos Esenciales y sonidos esenciales para la creación de rótulos animados y ajustes de sonido.



5. CHROMA KEY

Aprendizaje de las técnicas de chroma key aplicada a la creación de escenarios virtuales.

6. INTRODUCCIÓN A AFTER EFFECTS

-Aprendizaje del uso de Dynamic Link para la comunicación e intercambio entre los diversos programas de la Suite de Adobe. Creación y exportación de proyectos, animación de elementos y Texto en After Effects. -Interface: panel de proyecto, monitor de composición y capa, panel de composición y timeline. - Creación de espacios de trabajo

-Configuración de composición

-Organización de materiales y trabajo con archivos vectoriales y mapa de bits

14-Herramientas: selección, mano, lupa, rotación 2D/3D, punto de anclaje, formas, pluma, texto, pincel, tampón de clonar, borrador, rotoscopia, chincheta (puppet). -Composición: animación de keyframes y sus distintas interpolaciones (temporal y espacial). Visor de gráficos de interpolación de keyframes y modificación de tensión de la curva de animación. Desenfoque de movimiento y sus ajustes de obturación. Opción tímido (hide), inspección diagrama de flujo de composición, animación con nulos (null), emparentado de capas, esbozo de movimiento (motion sketch), transformación de formas (morphing de formas y logotipos), edición y recorte de clips en timeline, regla y retícula. Utilización de splines para aplicar a propiedades de animación, trazados y máscaras. Expresiones. - Panel de material de archivos: edición y recorte de clips, instantánea, visualización de canales (alpha, RGB), regla y retícula. -Panel de efectos: Keylight, Lumetri, gaussian blur, tritone...

-Panel de texto: animación de propiedades de texto, aplicación de ajustes preestablecidos de animación.

- Tracking de elementos y estabilización (Track Motion, Track cámara, estabilizador)

-Relleno según contenido (content aware)

-Ondulador (wiggle) -Interpolación de máscara.

Configuración de previsualización.

7. PRÁCTICA FINAL

Ejercicio individual en el que se recogen los conocimientos adquiridos en las diversas sesiones anteriores de aprendizaje.



VOLUMEN DE TRABAJO

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Prácticas en aula informática	45,00	100
Clases de teoría	15,00	100
Estudio y trabajo autónomo	30,00	0
Preparación de actividades de evaluación	40,00	0
Resolución de casos prácticos	20,00	0
TOTAL	150,00	

METODOLOGÍA DOCENTE

Lección magistral. Centrada en la explicación general de la materia y las necesarias acotaciones metodológicas.

Realización de proyectos audiovisuales (incluyendo clases prácticas en el taller de audiovisuales).

EVALUACIÓN

El sistema general de calificaciones seguirá la normativa de la Universitat de València aprobada por el Consell de Govern del día 30 de mayo del 2017. ACGUV 108/2017.

Importante: para poder evaluar es necesario que el alumnado haya asistido al 80% de las sesiones. Para la evaluación en la segunda convocatoria o extraordinaria se realizará un examen técnico-práctico que sustituirá a las prácticas de laboratorio no realizadas.

Valoración del aprendizaje técnico 70.0%

Presentación de esquemas, resúmenes y textos propuestos 20%

Valoración de actitud y participación en la dinámica de clase 10%

Los problemas de ortografía, sintaxis y/o expresión escrita puntuarán negativamente, pudiendo conllevar el suspenso de la prueba.

La honestidad intelectual es vital en las comunidades académicas, y para la justa evaluación del trabajo del estudiantado. Todos los trabajos presentados en este curso han de ser de autoría original. No se admitirán trabajos en los que se haga uso de colaboración fraudulenta o la composición con la ayuda de inteligencia artificial (ChatGPT u otros).

En el caso de comprobarse plagio en un trabajo de evaluación de un estudiante, este se podrá puntuar con la calificación numérica de cero, con independencia del procedimiento disciplinario que se pueda incoar y, si procede, de la sanción que sea procedente de acuerdo con la legislación vigente.



REFERENCIAS

Básicas

- Aprender Adobe After effects CC 2016 release con 100 ejercicios Prácticos Mediaactive(2017). Barcelona: Marcombo.
- Castillo, J.M. (2022) Televisión realización y lenguaje audiovisual José María Castillo. Madrid: Instituto RTVE.
- Espinosa Pérez, F.J. (2013) La señal de vídeo en alta definición francisco José EspinosaPérez. El Ejido: Círculo Rojo
- Faulker, A. (2015). After Effects CC. Madrid: Anaya Multimedia
- Mcgrath, D. (2001). Montaje y postproducción. Madrid: Océano
- VV.AA. (2012). Aprender Postproducción avanzada con After Effects. S.A. Mancorbo.
- Wright, S. Efectos Digitales en cine y vídeo. Ed. Escuela de cine y video