



GUÍA DOCENTE 2015-2016
REALIZACION, VIDEOCREACION Y DISEÑO DIGITAL

1. Denominación de la asignatura:

REALIZACION, VIDEOCREACION Y DISEÑO DIGITAL

Titulación

Grado en Comunicacion Audiovisual

Código

5677

2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

Nuevas tecnologías

3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Ciencias Históricas y Geografía

4.a Profesor que imparte la docencia (Si fuese impartida por mas de uno/a incluir todos/as) :

Por determinar

5. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

4º Curso - 2º Semestre

6. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Optativa

7. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6



8. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

a) Conocimientos disciplinares:

5. Conocer las estructuras organizativas en el campo de la comunicación audiovisual, así como su evolución y gestión en el tiempo.
6. Conocer y aplicar las técnicas y procesos de creación, producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases.
7. Conocer y aplicar los diferentes métodos de construcción (guión) y análisis de los relatos audiovisuales, así como las políticas de comunicación persuasiva en los mercados audiovisuales.
8. Conocer de modo teórico-práctico las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales.

b) Competencias profesionales:

1. Planificar y gestionar los recursos humanos, presupuestarios y técnicos, en las diversas fases de la producción de los relatos audiovisuales.
7. Crear y escribir con fluidez, textos, escaletas o guiones en los campos de la ficción cinematográfica, televisiva, videográfica, radiofónica o multimedia.
8. Analizar las estructuras, los contenidos y los estilos de los relatos audiovisuales, considerándolos en su contexto.
10. Identificar los procesos y las técnicas implicados en la organización, dirección y gestión de empresas audiovisuales en su estructura industrial (producción, distribución y exhibición), así como interpretar datos estadísticos del mercado audiovisual.
11. Idear, planificar y gestionar empresas audiovisuales.
12. Aplicar técnicas y procesos implicados en la organización y gestión de recursos técnicos en cualquiera de los soportes sonoros y visuales existentes.
13. Aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia.
17. Realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración de diferentes productos audiovisuales y multimedia.

c) Competencias académicas:

3. Percibir críticamente el panorama audiovisual que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes en su contexto.



9. Programa de la asignatura

9.1- Objetivos docentes
1.- Adquirir los conceptos básicos del desarrollo histórico de la narración audiovisual en televisión 2.- Aprender a identificar los rasgos distintivos de la narración audiovisual. 3.- Aprender a identificar los rasgos esenciales de los diversos tipos de narración audiovisual. 4.- Mejorar la capacidad de analizar, sintetizar, razonar y relacionar, y de trabajar y aprender de forma autónoma.
9.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
REALIZACIÓN MULTICÁMARA Teoría de Realización Multicámara 1. Introducción a la Realización en televisión. Repaso de conceptos básicos. 2. Modelos de Realización. 3. El estudio de Televisión. 4. El control de Realización: Las funciones de los miembros del equipo. Prácticas de Realización Multicámara 1. Elaboración de escaletas. 2. Minutado de canciones. 3. Planificación y realización un programa en directo. EL SONIDO EN REALIZACIONES AUDIOVISUALES Teoría 1. Conceptos básicos. 2. Instrumentos y controles de sonido. 3. Equipamiento y técnicas de sonorización Práctica 1. Utilización, mezcla y estética del sonido en directo y postproducción. LA ILUMINACIÓN EN REALIZACIONES AUDIOVISUALES Teoría 1. Conceptos básicos. 2. Instrumentos y controles de iluminación. 3. Equipamiento y técnicas de iluminación.



Práctica

1. Utilización, mezcla y estética de la iluminación en directo y postproducción.

LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN DISEÑO DIGITAL Y VIDEOCREACIÓN

Teoría

1. Introducción y conceptos básicos.
2. Digital Signage (señalización digital).
3. Realidad Aumentada.
4. Video Mapping.

Práctica

1. Idea y elaboración de una tarjeta con Realidad Aumentada.
2. Idea y elaboración de un video mapping.

LOS DRONES (RPAS) EN PRODUCCIONES AUDIOVISUALES

Teoría.

1. Evolución y tipos de RPAS.
2. Normativa vigente actual.
3. Utilización y características para producciones audiovisuales.

9.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

ADELL, J.E., música en la era digital: La cultura de masas como simulacro, Milenio, BARROSO, J, (2008) Realización audiovisual, Síntesis, Madrid,
BENITEZ, J, (2014) Realización de deportes en televisión, IORTV, Madrid,
CASTILLO, J. M. , (20009) Televisión, realización y lenguaje audiovisual, Instituto de RTVE, Madrid,
Juan Carlos Moreno y Cesar Linares, 'ILUMINACIÓN' · Las posibilidades de la luz. Detallada descripción del equipo básico. Técnicas para iluminar. Producciones y gira, Ñaque, 978-84-89987-07-4,
MIGUEL ÁNGEL LARRIBA , 'SONORIZACIÓN' · El sonido, los micrófonos, los equipos, las pantallas, las mesas, la sonorización, los ambientes, el directo, las giras..., Ñaque, 978-84-89987-08-1,
MILLERSON, G, (1999 / 2009) Realización y producción de televisión, Instituto de RTVE, Madrid,



10. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante:

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Prácticas	CG: a1, 2, 6; b1, 4, 5; c1, 2, 5 CE: a3, 6, 10; b1, 2, 4; c1	35	24	59
Teoría: clases magistrales y seminarios.	CG: a 3, 4, 6; b 1, 7; c 1 CE: a 1, 3, 5, 6, 7, 8; b 7, 8, 10, 13; c 1	15	15	30
Realización de trabajos, informes, memorias	CG: a5 CE: a1, 7; b4, 7, 8	0	22	22
Tutorías	CG: a4 CE: b6, 7; c5	2	0	2
Examen	CE: a5,7; b8; c1	2	35	37
Total		54	96	150

11. Sistemas de evaluación:

La evaluación de la asignatura dependerá de tres criterios:

1.- Los contenidos tratados en el aula serán objeto de un examen, con un valor del 30%.

2.- El alumno pondrá en práctica lo aprendido en el curso mediante la realización en grupo de dos productos audiovisuales que supondrán un 35% cada uno.

Para superar la asignatura es necesario aprobar cada una de las partes evaluables señaladas anteriormente.

Evaluación extraordinaria:

De las pruebas señaladas anteriormente todas serán recuperables atendiendo al baremo establecido al efecto.

En el caso de que un alumno/a no evalúe en el trabajo grupal, de manera obligatoria



deberá realizar un trabajo de cada una de las partes recogidas en la evaluación. Esta parte calificará cada una con el 35% de la nota y podrá ser recuperado en el caso de no superar el aprobado.

La calificación del trabajo en grupo se mantendrá durante el año académico siendo necesario realizarlo de nuevo en el caso de nueva matrícula.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Examen teórico	30 %	30 %
Prácticas audiovisuales I: realización multicámara	35 %	35 %
Prácticas audiovisuales II: Sonido en directo y postproducción.	10 %	10 %
Prácticas audiovisuales III: Iluminación en directo y postproducción.	10 %	10 %
Prácticas audiovisuales IV: Realidad Aumentada y Mapping	15 %	15 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

El alumnado que, por razones excepcionales, no pueda seguir los procedimientos ordinarios de evaluación continua podrá solicitar acogerse en su lugar a la “Evaluación Excepcional” (Reglamento de Evaluación de la UBU, art. 9). La solicitud, razonada y por escrito, se presentará al Decano/a del centro durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. En caso de que la condición de excepcionalidad le sea admitida, constará de aquellas pruebas que considere el Departamento.

La evaluación excepcional consistirá en la elaboración de un trabajo teórico-práctico (30%), la resolución de un caso práctico (30%) y una prueba final (40%) a entregar/realizar en las fechas que se determinen. Será necesario obtener al menos un 5 sobre 10 en cada una de las pruebas para superar la asignatura.

12. Calendarios y horarios:

Disponibles en web del centro



UNIVERSIDAD DE BURGOS
CIENCIAS HISTÓRICAS Y GEOGRAFÍA

13. Idioma en que se imparte:

Castellano