



GUÍA DOCENTE 2018-2019
TECNOLOGÍA DEL AUDIOVISUAL DIGITAL

1. Denominación de la asignatura:

TECNOLOGÍA DEL AUDIOVISUAL DIGITAL

Titulación

Máster Universitario en Comunicación y Desarrollo Multimedia

Código

7701

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

Especialidad en Comunicación Multimedia

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

Historia, Geografía y Comunicación

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

María Chicote González

4.b Coordinador de la asignatura

María Chicote González - mchicote@ubu.es - 676119376

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

2

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

Optativa



7. Número de créditos ECTS de la asignatura:

4

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

Competencias generales (CG)

CG1. Competencias metodológicas

- 1.1 Habilidad para resolver problemas y métodos de trabajo variables.
- 1.2 Pensamiento y trabajo independiente.
- 1.3 Exactitud, atención al detalle.
- 1.4. Creatividad e innovación. Aplicación de soluciones y puntos de vista personales al desarrollo de los proyectos.
- 1.5 Aceptación y corrección de los errores.

CG2 Competencias sociales

2. 1. Sociabilidad y modos adecuados de conducta.
2. 2. Voluntad de flexibilidad y adaptabilidad.
- 2.3. Actitud positiva hacia el trabajo.
- 2.4 Voluntad de ayudar y cooperar. Capacidad de trabajar en equipo.
- 2.5 Conciencia solidaria. Respeto por las diferentes personas y pueblos del mundo, así como por los derechos humanos, en consonancia con las exigencias del mencionado R-D1393/2007.

CG3 Competencias participativas

- 3.1 Participación.
- 3.2 Capacidad planificadora, coordinadora, organizativa y de administración del tiempo.
- 3.3 Capacidad de persuasión.
- 3.4 Capacidad de tomar decisiones, acertar al elegir en situaciones de incertidumbre y asumir responsabilidades.
- 3.5 Capacidad de liderazgo e iniciativa.

Competencias específicas (CE)

CE1 Conocimientos disciplinares:

- 1.1 Conocer la historia y evolución de los distintos medios audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión, vídeo).
- 1.2 Conocer y aplicar las técnicas y procesos de creación, producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases.
- 1.3 Conocer de modo teórico-práctico las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales.



CE2 Competencias profesionales:

2.1 Planificar y gestionar los recursos humanos, presupuestarios y técnicos, en las diversas fases de la producción de los relatos audiovisuales.

2.2 Comprender las herramientas tecnológicas, incluidos los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas, en las diferentes fases del proceso audiovisual.

2.3 Capacidad de utilizar las tecnologías digitales en los procesos de creación audiovisual.

2.4 Capacidad para manejar y comprender los sistemas tecnológicos utilizados en el ámbito audiovisual.

2.5 Capacidad para diseñar y producir productos audiovisuales digitales.

2.6 Capacidad para combinar investigación teórica y práctica.

CE3 Competencias Académicas

3.1 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
La asignatura pretende proporcionar al alumno una visión general del estado actual de la tecnología audiovisual de carácter digital, así como observar su evolución a lo largo de los últimos años y cómo esta ha modificado el mensaje audiovisual. A través de este recorrido se orientará al alumno hacia la investigación tanto práctica como teórica en este ámbito.
9.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Tecnología del audiovisual digital Tema 1. Tecnología del audiovisual digital 1.1 Los inicios de la era audiovisual digital 1.2 Evolución y estado actual Tema 2. Vídeo 2.1 Alta definición y nuevas resoluciones 2.2 Nuevas tecnologías de corrección de color 2.3 Plataformas AVID y DA VINCI 2.4 Grabación 360° Tema 3. Iluminación 3.1 Incorporación de la iluminación LED en la realización audiovisual. 3.2 Nuevas tendencias en la iluminación.



Tema 4. Foto

4.1 Novedades tecnológicas de la cámara fotográfica

4.2 Fotografía móvil

Tema 5. Sonido

5.1 Evolución del sonido en el cine

5.2 Los nuevos sistemas sonoros y sus posibilidades narrativas

Tema 6. Cine

6.1 Composición digital. Efectos visuales en la creación de imágenes

6.2 Efectos especiales

6.3 Virtualización del actor. Captura del movimiento

6.4 Etalonaje digital

6.5 Nuevas tendencias cinematográficas; el cine 4D

Tema 7. Investigación en tecnología audiovisual

7.1 Estado de la cuestión

9.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Bradford Schmidt, Brandon Thompson, (2015) GoPro. La revolución del vídeo, Anaya Multimedia, Madrid,

Domínguez J.J., Luque TR., (2011) Tecnología digital y realidad virtual, Síntesis,

DuChemin, David, (2014) El arte de la fotografía digital, Anaya Multimedia-Anaya Interactiva,

Jover F., (2017) Control de Iluminación y dirección de fotografía, Altaria,

Rajas M., Álvarez S., (2013) Tecnología digital en la era digital, Fragua, Madrid,

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

-Clases teóricas con material de apoyo disponible en plataformas de apoyo al aprendizaje.

-Clases de resolución de problemas, prácticas en aulas específicas (informáticas- u otras) y exposiciones orales.

-Tutorías

-Trabajo y aprendizaje autónomo del estudiante



Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas con material de apoyo disponible en plataformas de apoyo al aprendizaje.	CG05; CG07; CE08	36	0	36
Clases de resolución de problemas, prácticas en aulas específicas (informáticas u otras) y exposiciones orales.	CG01; CE7; CE05	0	12	12
Trabajo y aprendizaje autónomo el estudiante	CG01; CG05; CG7; CB7; CE05	0	52	52
Total		36	64	100

11. Sistemas de evaluación:

Examen teórico del contenido correspondiente a los bloques de cine, video, televisión e comunicación.

Dos proyectos de investigación; uno de carácter teórico y otro de carácter práctico relacionado con los temas propuestos.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Trabajo de investigación práctico	40 %	40 %
Trabajo de investigación teórico	40 %	40 %
Examen teórico	20 %	20 %
Total	100 %	100 %



Evaluación excepcional:

Atendiendo a lo recogido en el artículo 9 del Reglamento de Evaluación en su punto 9.1, los estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o Director de Centro acogerse a una «evaluación excepcional». Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deberá presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. En caso de que la condición de excepcionalidad le sea admitida, el alumno deberá realizar todas las actividades prácticas previstas que no requieran asistencia, así como las que se determinen en sustitución de las actividades presenciales y la evaluación continua. Esta forma de evaluación implica los mismos requisitos que el modelo normal con la salvedad de la presencialidad.

El profesor podrá flexibilizar el sistema de evaluación para los estudiantes de intercambio, con el fin de atender las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.

12. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

Información en la web del título: <http://www.ubu.es/master-universitario-en-comunicacion-y-desarrollo-multimedia>

13. Calendarios y horarios:

Información en la web del título: <http://www.ubu.es/master-universitario-en-comunicacion-y-desarrollo-multimedia>