



Universidad
Internacional
de Valencia

Guía didáctica

ASIGNATURA: *Vídeo y audio digital*

Título: *Grado en Comunicación*

Materia: *Fundamentos y tecnología de la Comunicación Audiovisual*

Créditos: *6 ECTS*

Código: *18GCOM*

Curso: *2023-2024*

Índice

1.	Organización general.....	3
1.1.	Datos de la asignatura.....	3
1.2.	Equipo docente	3
1.3.	Introducción a la asignatura	3
1.4.	Competencias y resultados de aprendizaje.....	4
2.	Contenidos/temario	6
3.	Metodología	8
4.	Actividades formativas.....	8
5.	Evaluación	9
5.1.	Sistema de evaluación	9
5.2.	Sistema de calificación.....	10
6.	Bibliografía.....	11
6.1.	Bibliografía de referencia.....	11
6.2.	Bibliografía complementaria	11



1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

MÓDULO	Módulo de formación obligatorio
MATERIA	Fundamentos y tecnología de la Comunicación Audiovisual
ASIGNATURA	Vídeo y audio digital 6 ECTS
Carácter	Obligatorio
Curso	2º
Cuatrimestre	2º
Idioma en que se imparte	Castellano
Requisitos previos	Para el acceso a este Grado, se deben cumplir los requisitos de acceso que prevé el artículo 3 del Real Decreto 412/2014 de 6 de junio.
Dedicación al estudio por ECTS	25 horas

1.2. Equipo docente

Profesor	<p>Noemí Elena Rodríguez nelenaro@professor.universidadviu.com</p> <p>Licenciada en Comunicación Audiovisual. Realizadora y editora de audiovisuales.</p>
-----------------	---

1.3. Introducción a la asignatura

La asignatura forma en todas las fases del proceso de producción de vídeo y audio digital, captura, edición y postproducción. El alumnado estudiará la edición aplicada a los diversos formatos de producción audiovisual y las innovaciones en las nuevas plataformas audiovisuales. La asignatura le formará asimismo en las especificidades de las diferentes técnicas utilizadas, tanto en vídeo como en audio digital. Es el caso de las técnicas digitales del montaje audiovisual.

1.4. Competencias y resultados de aprendizaje

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB1 - 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.

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - 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.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

CE16 - Aplicar las TIC en los diferentes formatos comunicativos.

CE17 - Analizar la estructura de las diferentes producciones audiovisuales.

CE18 - Aplicar las especificidades del lenguaje audiovisual en el ámbito de la comunicación.

CE19 - Utilizar las nuevas plataformas y sus innovaciones.

CE20 - Aplicar la teoría de la imagen en el medio fotográfico creativo, documental y publicitario dentro de la comunicación multiplataforma.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RA1 – Comprender de forma integral el proceso de creación de un proyecto audiovisual.

RA2 – Analizar y comprender los fundamentos del montaje audiovisual, a través de su historia, funciones, técnicas y conceptos básicos.

RA3 – Conocer los flujos de trabajo en el ámbito de la edición.

RA4 – Explorar las posibilidades del montaje y aplicar la edición de imagen y sonido a diferentes géneros y formatos audiovisuales.

RA5 – Conocer y utilizar adecuadamente los distintos tipos de plano.

RA6 – Conocer y entender el funcionamiento de los dispositivos de captación de vídeo y audio digital.

RA7 – Grabar imagen y sonido correctamente.

RA8 – Realizar la postproducción básica de un proyecto.

RA9 – Valorar la importancia de la distribución y la financiación de una creación audiovisual.

RA10 – Analizar las posibles vías de innovación en el campo audiovisual.

2. Contenidos/temario

Unidad 1. La industria audiovisual

1.1. El contenido audiovisual: dimensión artística y dimensión industrial.

1.2. Fases en la obra audiovisual:

0.2.1. Introducción, preproducción, producción, postproducción.

0.2.2. Medios: equipos técnicos y artísticos en un proyecto audiovisual.
(escenografía, decorados, ambientación, vestuario, maquillaje, iluminación...)

Unidad 2. Técnicas digitales en el montaje audiovisual

2.1. Definición de montaje.

2.2. Naturaleza y lenguaje de la estructura audiovisual.

2.3. Funciones de la imagen.

2.4. Géneros audiovisuales.

2.5. Tipos y técnicas de montaje audiovisual.

Unidad 3. Edición aplicada a los diversos formatos de producción audiovisual

3.1. Flujo de trabajo en la edición, etapas principales del montaje.

3.2. Parámetros básicos de edición de vídeo.

3.2.1 Elementos que intervienen para realizar un buen corte.

3.2.2 Formatos, relación de aspecto y resolución.

3.2.3 Conceptos básicos sobre el montaje

3.3. Parámetros básicos de edición de sonido.

3.4. Edición aplicada a formatos específicos (redes, plataformas, televisión)

Unidad 4. Captura, edición y postproducción de vídeo y audio digital.

4.1. Preproducción del contenido audiovisual.

4.2. Producción del contenido audiovisual.

4.2.1. Grabación de la imagen: dispositivos y parámetros básicos.

4.2.2. Grabación del sonido: dispositivos y parámetros básicos.

4.3. Planos.

4.4. Posproducción del contenido audiovisual.

Unidad 5. Innovaciones en nuevas plataformas audiovisuales.

5.1. Distribución.

5.1.1. La proyección de nuestro contenido.

5.1.2. Decisiones de marketing desde el guión.

3. Metodología

La metodología de la Universidad Internacional de Valencia (VIU) se caracteriza por una apuesta decidida en un modelo de carácter e-presencial. Así, siguiendo lo estipulado en el calendario de actividades docentes del Título, se impartirán en directo un conjunto de sesiones, que, además, quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos estudiantes que lo necesiten. En todo caso, se recomienda acudir, en la medida de lo posible, a dichas sesiones, facilitando así el intercambio de experiencias y dudas con el docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por el docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas de los estudiantes. De manera general, se impartirán contenidos teóricos y, en el ámbito de las clases prácticas se podrá realizar la resolución de problemas, el estudio de casos y/o la simulación.

Por otro lado, la universidad y sus docentes ofrecen un acompañamiento continuo al estudiante, poniendo a su disposición foros de dudas y tutorías para resolver las consultas de carácter académico que el estudiante pueda tener. Es importante señalar que resulta fundamental el trabajo autónomo del estudiante para lograr una adecuada consecución de los objetivos formativos previstos para la asignatura.

4. Actividades formativas

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas, se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados.

A continuación, se relacionan las actividades que forman parte de la asignatura:

1. Actividades de carácter teórico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas por el profesor de la asignatura destinadas a la adquisición por parte de los estudiantes de los contenidos teóricos de la misma. Estas actividades, diseñadas de manera integral, se complementan entre sí y están directamente relacionadas con los materiales teóricos que se ponen a disposición del estudiante (manual y material complementario). Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

- a. Clases expositivas
- b. Observación y evaluación de recursos didácticos audiovisuales
- c. Estudio y seguimiento de material interactivo

2. Actividades de carácter práctico.

Se trata de un conjunto de actividades guiadas y supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y competencias de carácter más práctico. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral.

3. Tutorías

Se trata de sesiones, tanto de carácter síncrono como asíncrono (e-mail), individuales o colectivas, en las que el profesor comparte información sobre el progreso académico del estudiante y en las que se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura.

4. Trabajo autónomo

Se trata de un conjunto de actividades que el estudiante desarrolla autónomamente y que están enfocadas a lograr un aprendizaje significativo y a superar la evaluación de la asignatura. La realización de estas actividades es indispensable para adquirir las competencias y se encuentran entroncadas en el aprendizaje autónomo que consagra la actual ordenación de enseñanzas universitarias. Esta actividad, por su definición, tiene carácter asíncrono. Los trabajos podrán hacerse de manera individual o grupal.

5. Prueba objetiva final

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas, se realiza una prueba (examen final). Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Esta actividad, por su definición, tiene carácter síncrono.

5. Evaluación

5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistema de Evaluación	Ponderación
Portafolio*	60 %
<p><i>Colección de tareas realizadas por el alumnado y establecidas por el profesorado. La mayoría de las tareas aquí recopiladas son el resultado del trabajo realizado dirigido por el profesorado en las clases prácticas, tutorías colectivas, etc. Esto permite evaluar, además de las competencias conceptuales, otras de carácter más</i></p> <p><i>práctico, procedimental o actitudinal.</i></p> <p><i>Las actividades evaluables que conforman el portafolio son las siguientes:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Estudio de casos: 15% - Resolución de problemas: 15% - Diseño de proyectos: 30% 	
Sistema de Evaluación	Ponderación
Prueba final*	40 %
<p><i>La realización de una prueba con preguntas de tipo test cuyas características específicas serán definidas por el profesor</i></p>	

***Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente

disciplinario.

5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 - 6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 - 4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una rúbrica simplificada en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje.

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

5. Bibliografía

5.1. Bibliografía de referencia

- Atienza Muñoz, P. (2014) *Historia y evolución del montaje audiovisual: de la moviola a YouTube*. Ed. Barcelona: Editorial UOC. 249 p.
- Bestard Luciano, M. (2011) *Realización audiovisual*. Ed. Barcelona: Editorial UOC. 223 p.
- Clares Gavilán, J. *Distribución audiovisual en internet: VoD y nuevos modelos de negocio*. (2014) ed. Barcelona: Editorial UOC. 120 p.
- Miñarro, L. (2014) *Cómo vender una obra audiovisual: una aproximación a la distribución de contenidos audiovisuales*. ed. Barcelona: Editorial UOC, 186 p.
- Wyatt, Hilary, and Tim Amyes. (2004) *Audio Post Production for Television and Film : An Introduction to Technology and Techniques*, Taylor & Francis Group. ProQuest Ebook Central.

5.2. Bibliografía complementaria

- Boté, J. J. (2019). *Vídeo para redes sociales: guía de iniciación en la publicación y difusión*. ed. Barcelona: Editorial UOC, 2019. 146 p.