

**Ficha Técnica:** Tecnología Digital Aplicada a los Medios Audiovisuales  
Curso 2021/2022

## Asignatura

Nombre Asignatura	Tecnología Digital Aplicada a los Medios Audiovisuales
Código	100000140
Créditos ECTS	6.0

## Plan/es donde se imparte

Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual (Plan 2020)
Carácter	OBLIGATORIA
Curso	2

## Profesores

Nombre	José Francisco Zegers Ruiz-tagle
--------	----------------------------------

## Datos Generales

### ➤ CONOCIMIENTOS RECOMENDADOS

No se requieren conocimientos previos.

### ➤ OBJETIVOS TEÓRICOS

De acuerdo a lo que propone la Facultad de Ciencias de la Información, se persigue capacitar al alumno en el estudio y análisis de los fenómenos comunicativos que se dan en la sociedad, así como la utilización de los recursos tecnológicos que permiten la producción y creación audiovisual, desde una formación que atiende a tres líneas fundamentales que tienen que ver con la historia y la teoría audiovisual, con la empresa y las tecnologías y con la creatividad audiovisual.

### ➤ OBJETIVOS PRÁCTICOS

De acuerdo con las exigencias recogidas en el Marco de Cualificaciones para la Educación Superior, MECES, se perseguirá:

1. Que los estudiantes puedan aplicar sus conocimientos en el desarrollo de su quehacer profesional.
2. Que los estudiantes tengan la capacidad de emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o mediática.
3. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público, por el momento, no especializado.

Asimismo, se buscarán las siguientes sinergias desde el punto de vista teórico práctico transversal:

1. Capacidad para trabajar en grupo.
2. Tolerancia en el diálogo.

3. Mejora de las destrezas discursivas orales y escritas.
4. Responsabilidad y autogestión académica.

## ► **COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN**

### ESPECÍFICAS

- Conocimiento de las técnicas y modelos de los procesos de producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, tecnológicos, humanos y económicos hasta su comercialización.
- Conocimiento de las técnicas y modelos de los procesos de creación en sus diferentes fases, soportes y formatos desde la idea inicial hasta su acabado final. Asimismo, se contempla la utilización de fondos propios de archivo y otras fuentes documentales necesarias para la elaboración y acabado de ciertos productos.
- Conocimiento teórico-práctico y utilización de las tecnologías propias de los medios de comunicación audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión, vídeo y soportes multimedia, sonido, iluminación, imagen digital, etc.).
- Conocimiento de las técnicas y modelos teóricos de los formatos y géneros audiovisuales, así como de los modelos de programación y evaluación de resultados.

### GENERALES

- Conocimientos para identificar y desarrollar los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales y ver las oportunidades del mercado: producción, distribución y exhibición. En esta competencia se incluye la gestión y organización de los equipos humanos y recursos técnicos para la producción audiovisual en cualquiera de los soportes sonoros y visuales existentes.
- Conocimientos para aplicar procesos y técnicas implicadas en la organización y gestión de recursos técnicos en cualquiera de los soportes sonoros y visuales existentes.
- Conocimientos para aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia e hipermedia en sus diversas fases, desde una perspectiva teórica y práctica.
- Conocimientos para comprender los nuevos soportes comunicativos, además de producir, crear, distribuir y analizar contenidos específicos de los mismos.

### TRANVERSALES

Conocimiento para buscar, seleccionar y sistematizar cualquier tipo de documento audiovisual en una base de datos, así como su utilización en diferentes soportes audiovisuales utilizando métodos digitales.

## ➤ **CONTENIDO DEL PROGRAMA**

1. Transmedialidad
2. Narrativa transmedia
3. Textos interactivos. Edición de textos
4. Arquitectura de imagen. Adobe Photoshop como base gráfica
5. Medios / Plataformas digitales
6. Identidad digital
7. Derechos de autor en medios digitales

## ➤ **ACTIVIDADES FORMATIVAS**

Estas actividades son las que siguen:

- 1.- Clases teórico-prácticas
- 2.- Elaboración de trabajos grupales o individuales.
- 3.- Actividades de evaluación como presentaciones orales y un control de conocimientos teóricos.
- 4.- Tutorías

## ➤ **CRITERIOS Y MÉTODOS DE EVALUACIÓN**

Convocatoria ordinaria.

Trabajos prácticos: 60%

Asistencia y participación: 10%

Examen final: 30%

Convocatoria extraordinaria.

El alumno deberá:

- o volver a realizar el trabajo encargado para el examen final, con otra temática.
- o realizar alguno de los trabajos de la evaluación continua que necesite mejorar.

Alumnos repetidores:

El alumno deberá:

- o volver a realizar el trabajo encargado para el examen final, con otra temática.
- o realizar el curso nuevamente, cosa que se valorará positivamente.

Asistencia y participación:

La asistencia y participación tendrá un valor del 10% de la nota final de la asignatura.

**\*NO PRESENTADO:** la calificación de “no presentado” no consume convocatoria.

En cualquier caso, cuando un estudiante haya sido evaluado de un conjunto de pruebas previstas en la guía docente que abarquen el 30% de la ponderación de la calificación, ya no será posible considerar como no presentada su asignatura.

**“TRATAMIENTO DE LA REDACCIÓN Y LAS FALTAS DE ORTOGRAFÍA**

La corrección en la expresión escrita es una condición esencial del trabajo universitario. Con objeto de facilitar la tarea de profesores y alumnos, se adopta como referente el conjunto de criterios de calificación utilizados en la Evaluación para el Acceso a la Universidad (EVAU) aprobados por la Comunidad de Madrid en lo que se refiere a calidad de la expresión oral y, en particular, en relación con la presencia de faltas de ortografía, acentuación y puntuación.

Se valorará la capacidad de redacción, manifestada en la exposición ordenada de las ideas, el correcto engarce sintáctico, la riqueza léxica y la matización expresiva, para lo que se tendrán en cuenta la propiedad del vocabulario, la corrección sintáctica, la corrección ortográfica (grafías y tildes), la puntuación apropiada y la adecuada presentación.

- Errores ortográficos sucesivos se penalizarán con un descuento de 0,25 cada uno, hasta un máximo de dos puntos
- Estas normas se establecen con el carácter de mínimas y sin perjuicio de las exigencias adicionales que pueda fijar cada profesor en función de los contenidos y objetivos de sus respectivas asignaturas.”

## ➤ **BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS BÁSICOS**

Scolari, C.A. (2013). Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Deusto: Barcelona  
Macías, A., Hernández, M.A. (2008). El derecho de autor en las nuevas tecnologías. LA LEY: Madrid  
Triebe, M., Jana, R. (2006). Arte y nuevas tecnologías. TASCHEN: Alemania  
Serrano Gómez, E. (Dir.). (2019). Medios de comunicación, contenidos digitales y derecho de autor. Editorial Reus.

<https://elibro.net/es/ereader/villanueva/127660?page=6>

Calleja López, J. A. Durante Molina, J. L. y Trabadela, J. (2015). Fotografía digital. Ministerio de Educación de España.

<https://elibro.net/es/ereader/villanueva/49398?page=2>

López Cantos, F. (2016). Tecnología de los medios audiovisuales II. Universitat Jaume I. Servei de Comunicació i Publicacions.

<https://elibro.net/es/lc/villanueva/titulos/51646>

Web

Poynter Institute

Innovación Audiovisual

## ➤ **HORARIO, TUTORÍAS Y CALENDARIO DE EXÁMENES**

Esta información actualizada se puede encontrar en el campus virtual del alumno. Las tutorías se realizarán bajo previo acuerdo con el profesor, que facilitará la mayor flexibilidad para que se lleven a cabo.

## ➤ **PUBLICACIÓN Y REVISIÓN DE LA GUÍA DOCENTE**

Esta guía docente se ha elaborado de acuerdo a la memoria verificada de la titulación.