

## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Objetivos del módulo:

- Experimentar a través del trabajo y el estudio los productos y herramientas audiovisuales para la producción de contenidos multimedia en entornos Web, TIC y de comunicación en general, donde el uso de herramientas audiovisuales potencian la proyección y la imagen de la empresa.
  - Breve repaso a la tecnología pasada y actual, para un conocimiento audiovisual consolidado en vistas a la dirección de proyectos.
  - Actualidad audiovisual para la distribución en entornos profesionales y domésticos; lo que hemos ganado y lo que hemos perdido: DV, Pantallas planas, Betacam, DSLR, Cine Alta... No por ser digital ha de ser bueno.
  - Conocer básicamente la oferta tecnológica y su coste en diversos entornos, para poder trabajar y desarrollar presupuestos competitivos sin perder de vista unos mínimos de calidad; el valor añadido y diferencial.
  - Trabajar con programas profesionales de adquisición, edición y postproducción, así como herramientas de codificación para diversos entornos.
  - Conocimiento práctico de las cámaras de vídeo, su operación, la ingesta de material y el montaje, realización y postproducción, conociendo de esta forma todo el proceso de producción.
  - Conocer el cambio tecnológico que se está viviendo en los entornos de trabajo, provocados por la implementación de la Alta Definición, 3D, flujos de datos, distribución y comercialización.
  - Cine digital: negativo digital, cámaras de cine profesionales y postproducción. Distribución en salas comerciales; seguridad.
  - La seguridad en los entornos informáticos. Flujos de trabajo en las producciones de vídeo digital, almacenamiento de trabajo, distribución y almacenaje definitivo: Raid de discos, LTO.
  - Desarrollo de un proyecto práctico audiovisual de promoción de una empresa real o ficticia, utilizando los conocimientos adquiridos en el módulo sumados a los consolidados por los asistentes en su formación previa. Potenciación del trabajo multidisciplinar.
- Todo ello para tener la capacidad de diseñar modelos de negocio MM, asesorar o dirigir equipos de trabajo en entornos profesionales.

## METODOLOGIA DE TRABAJO

La dinámica de trabajo conlleva a la participación de los alumnos en equipos multidisciplinares, tanto en el diseño, trabajo y toma de decisiones.

El módulo tiene una importante componente teórica y otra práctica, con el objetivo de dotar a los alumnos de una visión extensa sobre las diferentes técnicas, herramientas y procesos tratados durante las sesiones docentes.

La distribución del trabajo durante las clases lectivas será de una sección de trabajo teórico de un 40% de tecnología, un pequeño descanso, y un 60% de prácticas. Habrá jornadas exclusivas de prácticas para el rodaje en exteriores y postproducción en las fases finales del proyecto.

## OBJETIVOS Y PROYECTOS : AUDIOVISUAL DE PROMOCIÓN

Este módulo tiene el objetivo de que los asistentes elaboren un producto audiovisual para uso en entorno profesional.

Produciremos un vídeo de promoción para una empresa real o virtual, que permita al receptor comprender las virtudes y objetivos comerciales de la misma. Su duración no deberá superar el minuto, siendo el tiempo ideal menor a los 45”.

Se ha de conseguir la simbiosis entre un producto informativo, publicitario y comercial. Conseguir un objetivo mercantil a través de un producto de marketing. Se trata de vender con disfraz de comunicación atractiva.

## CAMPUS VIRTUAL

Los estudiantes tendrán acceso al **Campus Virtual de las Escuelas Universitarias**, en el que dispondrán de una amplia documentación técnica de soporte, apuntes, noticias, informaciones, calendario actualizado y comunicación con el profesor.

## DURACIÓN Y CALENDARIO

Este módulo se compone de 16 sesiones, con inicio el 10 de febrero hasta el 30 de junio, todos los lunes, en horario de de 19 a 22 horas, excepto los días 3 de marzo, 14 y 21 de abril, y el 9 y 23 de junio. El primer día de clase se distribuirá la programación.

Los alumnos firmarán en cada sesión el documento que acreditará su asistencia.

## MATERIAL DE TRABAJO

El material didáctico del curso estará disponible en formato electrónico en el Campus Virtual. Se compone de una serie de Power Points elaborados expreso para el módulo y actualizados constantemente, documentos, guías de uso y trabajo de diversos fabricantes.

## CONTENIDOS TEÓRICOS

| <b>Temario</b>   | <b>Horas</b> |
|--|--------------|
| <b>Tecnología de producción audiovisual.</b>   |              |
| Evolución de la señal de TV y el sonido.   | 2            |
| Tecnología audiovisual. Breve reseña histórica. Gestión de estándares. Formatos. La señal digital. Servidores de producción. Intercambio la importancia de compartir datos. Data, Metadata, EDL, del OMF al XMF, Herramientas de producción. Intercambio y traslado de señales. UER. El CRT, la calidad real de los monitores con tecnologías digitales: Plasma y TFT versus al CRT. La calidad en entredicho. Valoración y casos prácticos. |              |
| Programas de montaje y postproducción  | 1            |
| Arquitectura necesaria para los equipos de montaje y postproducción de audio, imagen fija y vídeo. Trabajo en local y con archivos compartidos. Almacenamiento y seguridad. Plataformas de trabajo. Software y Hardware. Equipos certificados. Software legal. Nuestros equipos y localización de la Metadata y de la Data. Flujo de trabajo. Organización del material.   |              |
| El Guión   | 1,5          |
| Guión literario, Sinopsis, Guión técnico, desglose de producción, guión de trabajo. Storyboard. Elaboración del guión técnico del video del concurso. Desglose de producción y guión de trabajo.   |              |
| Fotografía   | 1,5          |
| La cámara fotográfica como elemento expresivo. Funcionamiento y elementos técnicos. Ajuste y trabajo con diversas ópticas. Filtros. La luz. La iluminación como elemento expresivo. El color. Tratamiento en postproducción.   |              |
| Lenguaje Audiovisual   | 1,5          |
| Un lenguaje más de expresión. Técnicas y elementos expresivos. La acción y la narración. El montaje y la transmisión del mensaje. Elementos de producción.   |              |

|   |     |
|---|-----|
| Alta Definición y Cine Digital  | 1,5 |
| <p>El estándar de HD en Europa y América. Flujo de trabajo en HD. Equipos profesionales. El sensor y su importancia. Problemáticas de captura. Flujos binarios. Seguridad, almacenamiento y distribución. Targets, formatos, compresión y la relación de aspecto 4:3 y 16:9; Letterbox y Pillarbox. Cine digital, Negativo digital. RAW, el formato definitivo. Etalonaje en producción y postproducción. Flujo de trabajo.</p>                             |     |
| Cámaras DSLR  | 1,5 |
| <p>La irrupción de las cámaras DSLR en el mundo del vídeo. Tecnología y tamaño del target. Tipos de cámaras, monturas, ópticas, resoluciones. "Gadgets". Almacenaje interno y externo. El montaje y los problemas con el etalonaje de archivos procesados. Exportación y distribución. En definitiva: excelentes para foto, mediocres para video.</p>   |     |
| La compresión   | 1,5 |
| <p>La compresión de video desde un punto de vista más genérico. Entender la compresión en las señales de video y sonido. Los códecs. La digitalización y sus consecuencias. "El desastre digital". Futuros códecs y bitrates ante el mayor ancho de banda para distribución. Pantallas de visualización de datos y los problemas de calidad.</p>  |     |
| TDT   | 1,5 |
| <p>El salto a la televisión digital terrestre y otras plataformas de distribución de señales digitales. Interactividad. Aspectos negativos a tener en cuenta. Los estándares actuales y futuros. DVB y DVB2. El apagón digital y las decisiones gubernamentales ante el bajo aprovechamiento del espectro radioeléctrico; el negocio del espectro. Vista atrás en España y los errores cometidos. Vista hacia el futuro en los países Latinoamericanos.</p> |     |

## PRÁCTICAS DE LABORATORIO

El objetivo de la actividad práctica de laboratorio es la aplicación de los conceptos presentados en la primera parte de las sesiones presenciales. El detalle de actividades a desarrollar es el siguiente:

- Conocimiento de diversos programas de edición gratuitos y de pago. Operatividad, ventajas e inconvenientes.
- Elaboración de un clip de vídeo con las herramientas básicas de edición para conocer las posibilidades del programa de edición.
- Prácticas de operación con cámaras de vídeo semiprofesionales.
- Prácticas de iluminación en set de rodaje.
- Rodaje de los planos para vídeo a realizar.
- Montaje del vídeo en multicapas, pistas de sonido, con efectos especiales y posterior etalonado y sonorización.
- Exportación del proyecto utilizando diversos códecs de compresión para los diversos entornos de publicación. Comparación de los mismos, rendimiento, peso y calidad. Plataformas para distribuir nuestros proyectos.
- Autoría de DVD, distribución y archivo. Formatos finales para Televisión Broadcast, videos en Internet, plataformas gratuitas y de pago, distribución on-line profesional, estamentos oficiales, clientes de empresa o particulares.
- Seguridad Informática.

## EVALUACIÓN

La evaluación se llevará a cabo de forma continuada:

- Trabajo práctico diario en el Laboratorio de Producción Audiovisual.
- Evaluación del video producido por parte de los alumnos y profesorado.
- Informe en equipo sobre el mundo audiovisual ante las tendencias actuales de consumo (internet, pay per view, Tablets, Móviles, etc) y el presenta actual: TV con acceso a internet y Google TV; ¿el fin anticipado de la Televisión Broadcast?. Proyección en gran pantalla a 4K, 8K, 3D, sonido 9.1; ¿la salvación de las salas de cine?

## BIBLIOGRAFÍA

Apuntes y guías docentes publicadas en el Campus Virtual.

Fuentes de actualidad profesional:

Video Popular, TM Broadcast, Producción Profesional.

La tecnología audiovisual avanza tan rápidamente que los libros quedan rápidamente desfasados. Así que la mayor parte de la información de última hora tecnológica la obtenemos de publicaciones técnicas, fuentes fiables de Internet, Ferias tecnológicas y documentación publicada por diferentes fabricantes.