



1. Identificación

1.1. De la Asignatura

Curso Académico	2012/2013
Titulación	GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
Nombre de la Asignatura	TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA
Código	3225
Curso	SEGUNDO
Carácter	OBLIGATORIA
Nº Grupos	1
Créditos ECTS	12
Estimación del volumen de trabajo del alumno	300
Organización Temporal/Temporalidad	Anual
Idiomas en que se imparte	ESPAÑOL
Tipo de Enseñanza	Presencial

1.2. Del profesorado: Equipo Docente

Coordinador de la asignatura VIRGINIA VILLAPLANA RUIZ Grupo: 1	Área/Departamento	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL/ INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN
	Categoría	PROFESOR CONTRATADO DOCTOR TIPO A (DEI)
	Correo Electrónico /	virginia.villaplana@um.es
	Página web / Tutoría electrónica	http://esteticayteoriadelasartes.org/fichas/villaplana-virginia Tutoría Electrónica: Sí



	Teléfono, Horario y Lugar de atención al alumnado	Duración	Día	Horario	Lugar
		Anual	Martes	12:00- 14:00	868887238, Facultad de Comunicación y Documentación B1.0.039
		Primer Cuatrimestre	Miércoles	15:00- 16:00	868887238, Facultad de Comunicación y Documentación B1.0.039
ENRIQUE PANIAGUA ARIS Grupo: 1	Área/Departamento	CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL/ INGENIERÍA DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES			
	Categoría	PROFESORES TITULARES DE UNIVERSIDAD			
	Correo Electrónico / Página web / Tutoría electrónica	paniagua@um.es Tutoría Electrónica: Sí			
	Teléfono, Horario y Lugar de atención al alumnado	Duración	Día	Horario	Lugar
		Anual	Lunes	10:00- 13:00	868888609, Edificio Luis Vives B1.3.023
		Anual	Viernes	10:00- 13:00	868888609, Edificio Luis Vives B1.3.023

2. Presentación

Tecnología de los Medios Audiovisuales y Multimedia es una asignatura anual obligatoria de 12 créditos ECTS. Su objetivo general consiste en introducir al alumnado en los conocimientos básicos de las principales tecnologías de la imagen. **Tecnología de los Medios Audiovisuales y Multimedia** se plantea como un



Laboratorio de Tecnología digital teórico y práctico. Este módulo aborda las relaciones entre la tecnología y la comunicación en la cultura visual digital contemporánea. La asignatura en su conjunto aporta un mapa cognitivo de las metodologías de análisis en los fundamentos, los procesos comunicativos y las relaciones entre tecnología, nuevos lenguajes audiovisuales y comunicación digital.

Este enfoque teórico y práctico de la asignatura **Tecnología de los Medios Audiovisuales y Multimedia** se centra en el conocimiento y aplicación de las tecnologías y de los sistemas utilizados para procesar, elaborar y transmitir en los medios audiovisuales y multimedia. La aplicación de las herramientas tecnológicas al diseño y los aspectos formales y estéticos en medios audiovisuales y entornos digitales. Los conocimientos para la realización de contenidos audiovisuales multimedia aplicados a la comunicación digital posibilitarán al estudiante un aprendizaje de los procedimientos, la ideación de proyectos y la planificación de los recursos tecnológicos.

La dinámica de trabajo pedagógico que se plantea *Enseñanza y Aprendizaje* se basa en **la elaboración de herramientas conceptuales** en coherencia pedagógica con el desarrollo de los fundamentos teóricos y de resolución de problemas con casos prácticos que hagan posible al alumnado desarrollar conocimientos especializados y relacionales que se desarrollarán en el transcurso de otras asignaturas en curso del grado: *Periodismo audiovisual, Postproducción digital, Diseño multimedia, Narrativa audiovisual y Dirección, Producción y Realización*.

3. Condiciones de acceso a la asignatura

3.1 Incompatibilidades

No se contemplan

3.2 Recomendaciones

Las propias del acceso al Título de Grado en Comunicación Audiovisual. Si bien no se establecen requisitos previos específicos para la materia, es altamente recomendable tener superados los contenidos relacionados con *Teoría e Historia de los medios audiovisuales*.

4. Competencias

4.1 Competencias Transversales

- Ser capaz de expresarse correctamente en español en su ámbito disciplinar. [Transversal1]
- Comprender y expresarse en un idioma extranjero en su ámbito disciplinar, particularmente el inglés. [Transversal2]



- Ser capaz de gestionar la información y el conocimiento en su ámbito disciplinar, incluyendo saber utilizar como usuario las herramientas básicas en TIC. [Transversal3]
- Considerar la ética y la integridad intelectual como valores esenciales de la práctica profesional. [Transversal4]
- Ser capaz de proyectar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos para promover una sociedad basada en los valores de la libertad, la justicia, la igualdad y el pluralismo. [Transversal5]
- Ser capaz de trabajar en equipo y para relacionarse con otras personas del mismo o distinto ámbito profesional. [Transversal6]

4.2 Competencias de la asignatura y su relación con las competencias de la titulación

Competencia 1. Capacidad y habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual.

- CGT1. Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados.
- CGT2. Creatividad: capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos en el marco de las disponibilidades y plazos de la producción audiovisual, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
- CGT3. Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales.
- CGT4. Práctica sistemática de autoevaluación crítica de resultados: valoración de la importancia de corregir y ajustar constantemente los errores cometidos en los procesos creativos u organizativos de las producciones audiovisuales.
- CET26. Capacidad para escribir con fluidez, textos, escaletas o guiones en los campos de la ficción cinematográfica, televisiva, videográfica, radiofónica o multimedia.
- CET27. Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de diferentes productos audiovisuales y multimedia.
- CET29. Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen mediante las nuevas tecnologías de la información.
- CET43. Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de la investigación de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
- CET44. Capacidad para percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.

Competencia 2. Capacidad y habilidad para utilizar los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas.

- CET17. Capacidad para diseñar y concebir la presentación estética y técnica de la puesta en escena a través de las fuentes lumínicas y acústicas naturales o artificiales atendiendo a las características creativas y expresivas que propone el director del proyecto audiovisual.
- CET29. Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen mediante las nuevas tecnologías de la información.

Competencia 3. Capacidad para buscar, seleccionar y sistematizar cualquier tipo de documento audiovisual en una base de datos, utilizando métodos digitales.

- CET25. Capacidad 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.

Competencia 4. Capacidad en el manejo de técnicas infográficas.

- CET30. Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack.
- CET32. Capacidad y utilización de las técnicas y procesos en la organización de la producción fotográfica, así como las técnicas y procesos de creación en el campo de la imagen fija en general tanto en entornos analógicos como digitales.
- CET34. Capacidad para desarrollar mediciones vinculadas con la cantidad de luz y la calidad cromática durante el proceso de construcción de las imágenes, a partir del conocimiento teórico y práctico de los fundamentos científicos de la óptica.

5. Contenidos

TEMA 1 FUNDAMENTOS DE LA IMAGEN DIGITAL EL LENGUAJE AUDIOVISUAL Y LA CULTURA VISUAL DIGITAL.

BLOQUES:



1.1. EL CONCEPTO DE CULTURAL VISUAL DIGITAL.

1.2. LA CÁMARA COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA Y ELEMENTO NARRATIVO.

1.3. El plano. Concepciones y definiciones.

- La escala de planos. La posición de la cámara. Ángulo, altura E INCLINACIÓN DE LA CÁMARA.

- El movimiento de la cámara.

- El espacio en campo y fuera de campo.

1.4. EL CONCEPTO DE SECUENCIA VISUAL: SECUENCIA MECÁNICA, LA TOMA Y EL PLANO SECUENCIA.

- LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA IMAGEN.

- LA LRELACIÓN PLÁSTICA, DIALÉCTICA Y RÍTMICA. EL DÉCOUPAGE DE LA IMAGEN VISUAL.

1.5. La composición visual.

- ENCUADRE

- AIRE

- LA LEY DE LOS TERCIOS SITUACIÓN DEL SUJETO Y PERSPECTIVA

- OBJETIVOS Y PROFUNDIDAD DE CAMPO

- Los formatos

Contenidos prácticos :

Ejercicios de manejo de cámara. La cámara de vídeo profesional. Las partes de la cámara: objetivos, cuerpo de cámara y panel electrónico.

Ejercicios de manejo de cámara. Soportes de cámara, iris, obturación, foco, temperatura de color y balance de blancos.

Ejercicios de manejo de cámara. Composición del Plano visual, Escala y perspectiva.

Ejercicios de manejo de cámara. Movimientos de cámara, angulación y punto de vista.

TEMA 2 TÉCNICAS DE ILUMINACIÓN. SISTEMAS Y FUNDAMENTOS TÉCNICOS.

ESPECTÁCULOS AUDIOVISUALES Y MULTIMEDIA.

BLOQUES

2.1 EQUIPOS Y MATERIALES DE ILUMINACIÓN.



- LUZ CONTÍNUA Y DISCONTÍNUA.
- LUZ DURA Y SUAVE.
- EQUIPOS DIGITALES, ESTRUCTURAS Y SOPORTES .
- Equipamiento de iluminación en interiores y exteriores.

2. 2.2. USOS EXPRESIVOS DE LA LUZ:

- DIRECCIÓN, CALIDAD E INTENSIDAD.
- Elección de situaciones lumínicas y tipos de luz:
- Luz principal, secundaria o de relleno.
- El contraluz.

2.3. LA ILUMINACIÓN DE ESPECTÁCULOS AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA. GÉNERO TV. MUSICALES, DANZA, ESCÉNICOS Y CULTURALES.

- TÉCNICAS DE ILUMINACIÓN ESCÉNICAS.
- iLuminar, modelar, seleccionar y dimensionar.

Contenidos prácticos :

Ejercicios de manejo de Iluminación en Plató tv. Manejo de materiales de iluminación: tipos de focos, partes y dirección de la fuente lumínica.

Ejercicios de manejo de Iluminación en Plató tv. Planificación para el rodaje de entrevista: posiciones de cámara y esquema de iluminación: frontal, lateral y relleno.

Ejercicios de manejo de Cámara e Iluminación. Planificación para el rodaje un programa cultural con invitados profesionales del medio (práctica coordinada con Periodismo Audiovisual): realización con varias cámaras, posiciones de cámara y esquema de iluminación

TEMA 3 HERRAMIENTAS Y PROCESOS DE CAPTURA, ALMACENAMIENTO, REPRODUCCIÓN Y EDICIÓN DE PRODUCTOS AUDIOVISUALES. LAS FASES DE DISEÑO, PRODUCCIÓN Y FLUJO DEL PROCESO EN LA CREACIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES DIGITALES MULTICANAL.

BLOQUES

3.1. EL EQUIPO DE RODAJE.



3.2. EL GUIÓN TÉCNICO.

- IDEACIÓN, ESCALETA y CONCEPTO visual.
- PRÁCTICA APLICADA A LA REALIZACIÓN REPORTAJE TELEVISIVO.
- STORYBOARD gráfico de localiciones. EL DOSIER DE FOTOGRAFÍA DIGITAL DOCUMENTAL.

3.3. PRINCIPIOS BÁSICOS DE LA DIGITALIZACIÓN DE IMÁGENES:

- La grabación: La captura de imagen y sonido digital.
- SISTEMAS DE CAPTACIÓN DEL SONIDO. MICRÓFONOS. TIPOS Y CARACTERÍSTICAS. LA TOMA MICROFÓNICA.
- Técnicas de sonido directo: la jirafa, microfonía específica.
- Emplazamiento de los micros.
- La documentación de trabajo. PLAN DE GRABACIÓN, Partes de cámara, visionado, selección de secuencias, estructura narrativa y montaje on line.

Contenidos prácticos :

Primer cuatrimestre. Práctica Metodología de trabajo mediante Proyecto Reportaje. Elaboración de un reportaje. Práctica transversal con la asignatura de "Periodismo Audiovisual" (primer cuatrimestre).

1. **Preproducción: Idea, Plan de localizaciones, planificación del reportaje por secuencias, diseño del plan de iluminación (interiores y exteriores) y diseño de banda sonora.**
2. **Producción: Rodaje de reportaje. Diseño de plan de producción por secuencias de grabación. Edición y Montaje off line: Visionado conjunto. Elaboración de Montaje on line. Revisión de partes de grabación, brutos de imágenes y ordenación de secuencias visuales.**
3. **Postproducción digital: (segundo cuatrimestre de la asignatura). Planificación de Montaje on line. Diseño de rotulación de imagen, postproducción de vídeo, efectos de transición entre plano de imagen y sonido .**

TEMA 4 HERRAMIENTAS Y PROCESOS DE SONORIZACIÓN DE PRODUCTOS AUDIOVISUALES

bloques:

4.1.TÉCNICAS DE SONORIZACIÓN. Fuentes y equipos TÉCNICOS.



4.2. LA SONORIZACIÓN DE ESPECTÁCULOS AUDIOVISUALES.

- ESPECTÁCULOS AUDIOVISUALES Y MULTIMEDIA.
- GÉNEROS TV CULTURALES.

Contenidos prácticos:

Primer cuatrimestre. Práctica Metodología de trabajo mediante Proyecto Reportaje. Elaboración de un reportaje. Práctica transversal con la asignatura de "Periodismo Audiovisual" (primer cuatrimestre).

1. **Preproducción: Idea, Plan de localizaciones, planificación del reportaje por secuencias, diseño del plan de iluminación (interiores y exteriores) y diseño de banda sonora.**
2. **Producción: Rodaje de reportaje. Diseño de plan de producción por secuencias de grabación. Edición y Montaje off line: Visionado conjunto. Elaboración de Montaje on line. Revisión de partes de grabación, brutos de imágenes y ordenación de secuencias visuales.**
3. **Postproducción digital: (segundo cuatrimestre de la asignatura). Planificación de Montaje on line. Diseño de rotulación de imagen, postproducción de vídeo, efectos de transición entre plano de imagen y sonido.**

TEMA 5 FOTOGRAFÍA DIGITAL

BLOQUES:

5.1 La Cámara: funcionamiento, componentes y tipos de cámaras.

- Funcionamiento: fundamentos físicos.
- Componentes: caja oscura, objetivo, sensor (fotómetro), procesador (película), diafragma, obturador, disparador, flash.
- Tipos de cámaras: analógica vs digital, compactas, objetivo focal fijo, objetivo focal variable, óptica intercambiable (SLR y DSLR).

5.2. La captura de la imagen.

- Distancia focal y ángulo visual.
- Diafragma, profundidad de campo y distancia hiperfocal.
- Movimiento y velocidad de exposición.



- Sensibilidad de la película (sensor) ISO, gris medio, intervalo tonal (rango dinámico), subexposición y sobreexposición.
- Sensibilidad de la película (sensor) ISO, ruido y contraste.
- Encuadre y composición.
- Balance de blancos.
- Parámetros de la imagen digital: resolución, profundidad de color, tamaño.
- Formatos de imagen: EXIF, RAW, JPEG, TIFF.

TEMA 6 POSTPRODUCCIÓN DE VIDEO Y AUDIO.

6.1 El video.

- Digitalización y corrección de la fuente.
- Formatos y resoluciones de cine y TV.
- Fases del montaje y flujo de trabajo.
- Importación archivos.
- Montaje.
- Transiciones y efectos.
- Audio.
- Titulación.
- Exportación.

6.2 El audio.

- Elementos sonoros: Voz, efectos y banda sonora.
- Parámetros del sonido digital: frecuencia (ancho de banda), amplitud (rango dinámico), conversión analógico-digital.
- Formatos de audio: WAV, AIFF, MP3.
- Multipistas.
- Sincronización con el video.
- Panoramización.
- Cortes, encadenados, reducción de ruido



PRÁCTICAS

Práctica 1 PRÁCTICAS LABORATORIO :Relacionada con los contenidos Tema 1,Tema 4,Tema 2 y Tema 3

PRIMER CUATRIMESTRE.

Metodología de aprendizaje-enseñanza

Prácticas de Cámara

- ;1. Introducción al manejo de la cámara de vídeo priorizando el control de la exposición, del enfoque, del visor y de las velocidades de grabación. Fijación de la cámara para evitar el más mínimo movimiento. Uso del trípode.
- ;2. Exploración de todos los movimientos de cámara posibles. Aprendizaje del uso del zoom. Variaciones en la distancia focal.
- ;3. Experimentación de la profundidad de campo en relación a la distancia focal, al diafragma y a la distancia de la cámara al sujeto. Enfoques selectivos y generalizados. Sensaciones de relieve.

Composición de la imagen

- ;1. Seguimiento de movimientos lentos y rápidos.
- ;2. Movimiento de la cámara en escenas estáticas.
- ;3. Continuidad de los centros de interés en planos consecutivos. Búsqueda de equilibrio, estabilidad y armonía en la imagen.

Iluminación

- ;1. Iluminación uniforme de un espacio.
- ;2. La Iluminación y planificación para una entrevista.
- ;3. Practicar cada una de la posiciones básicas: iluminación frontal, tres cuartos, lateral, siete octavos, posterior o contraluz y de silueta (se ilumina el fondo). Iluminación inferior, superior y cenital.
- ;4. Colocar jerárquicamente varias fuentes de luz (principales, secundarias y complementarias).

Práctica 2 PROYECTO REPORTAJE Y MEMORIA ESCRITA DE TRABAJO (PRÁCTICA GRUPO E INDIVIDUAL) :Relacionada con los contenidos Tema 1,Tema 4,Tema 2 y Tema 3

PRIMER CUATRIMESTRE.

MEMORIA ESCRITA DEL PROYECTO. La extensión de establecerá durante la realización de las prácticas dependiendo del desarrollo de la práctica.

Requisitos generales de contenido que irán elaborándose en cada una de las sesiones de prácticas durante las clases:

1) **Introducción:** Indicar el tema que queremos trabajar.

La idea. Guión técnico. El reportaje deberá tener un título principal reconocible en la carátula diseñada del dvd e incluir el nombre de los estudiantes que forman el grupo de trabajo.

2) **Hipótesis:** Plantear una hipótesis de trabajo indicando por qué pensamos que ese tema es importante, su relación con el contexto comunicativo, social, cultural, económico etc., y qué pretendemos que comunique la obra audiovisual. En este apartado se incluye además:

La sinopsis, la argumentación y motivación. Motivos de la selección del tema para su realización audiovisual.

Equipo técnico y funciones.



3) **Plan de localizaciones Reportaje. Dossier de fotografía digital: Lugares, espacios de rodaje y retrato de personas seleccionas para entrevistas.**

4) **El Guión técnico.** Guionización del proyecto La búsqueda de referentes visuales. Tipos de fuentes utilizadas y estrategias narrativas. La búsqueda de fuentes visuales. Archivos televisivos, gráficos, Archivos fotográficos, prensa y cinematográficos. Ambientación sonora. La inclusión de fuentes sonoras (música, voz, silencio y palabra) definitivas.

5) **Estructura narrativa del reportaje:**

6) **La planificación del reportaje por secuencias.**

7) **La planificación visual de entrevistas.**

8) **El diseño del plan de iluminación y toma sonora.**

9) **DOCUMENTOS DE RODAJE.** Rodaje de reportaje. Diseño de plan de producción por secuencias de grabación.

10) **DOCUMENTOS DE Edición y Montaje off line: Visionado conjunto. Elaboración de Montaje on line. Revisión de partes de grabación, brutos de imágenes y ordenación de secuencias visuales finales.**

11) **Conclusión y valoración personal de la práctica. Proceso de trabajo:** Comentar brevemente el proceso de creación de la obra.

Entrega:

Práctica Grupo e Individual. **La memoria redactada.** Extensión máximo 20 folios (impreso/encuadernado) + fotografías (soporte digital en DVD). La extensión es orientativa, puede utilizarse más.

La memoria de trabajo. Todo ello deberá entregarse impreso, soporte digital y adecuadamente presentado a la finalización de primer cuatrimestre si se opta por la evaluación continua.

La Postproducción digital del reportaje se realizará durante el segundo cuatrimestre de la asignatura. Planificación de Montaje on line. Diseño de rotulación de imagen, postproducción de vídeo, efectos de transición entre plano de imagen y sonido. La entrega del reportaje en formato DVD se realizará al finalizar el segundo cuatrimestre. Es obligatoria la entrega de prácticas tanto si se opta por la evaluación continua o final durante las convocatorias de junio y julio.

Práctica 3 PRÁCTICAS LABORATORIO :Relacionada con los contenidos Tema 5 y Tema 6

SEGUNDO CUATRIMESTRE.

Metodología de aprendizaje-enseñanza

1. **FOTOGRAFÍA DIGITAL. FOTOGRAFÍA ARQUITECTÓNICA.** Selección de un lugar monumental de las ciudades Murcia, Cartagena o Alicante para describir el espacio arquitectónico. Captura y tratamiento digital fotográfico.

2. **EL REPORTAJE.** Postproducción digital vídeo: (segundo cuatrimestre de la asignatura). Planificación de Montaje on line. Diseño de rotulación de imagen, postproducción de vídeo, efectos de transición entre plano de imagen y sonido .

6. Metodología Docente

Actividad Formativa	Metodología	Horas Presenciales	Trabajo Autónomo	Volumen de trabajo
Lección magistral	Clase magistral	60	40	100



Actividad Formativa	Metodología	Horas Presenciales	Trabajo Autónomo	Volumen de trabajo
Trabajos dirigidos. Proyectos Audiovisuales y Multimedia	Realización y producción de obras audiovisuales y multimedia.	35	40	75
Prácticas en laboratorios	Supervisión prácticas grupos e individuales.	27	56	83
Realización de prácticas de grupo e individuales	Tutorías.	26	16	42

7. Horario de la asignatura

<http://www.um.es/web/comunicacion/contenido/estudios/grados/audiovisual/2012-13#horarios>



8. Sistema de Evaluación

Competencia Evaluada	Métodos / Instrumentos	Examen Teórico-práctico. Primer cuatrimestre: 20% Valoración de la asistencia a clases de teoría mediante la participación activa por parte del alumnado en los temas de debate incluidos en los contenidos del temario. (Valoración del 10% de la nota total) Segundo cuatrimestre: 20%
	Criterios de Valoración	Forma de evaluación continuada. Prácticas Laboratorio. 20% primer cuatrimestre. Entrevista grupo y Exposición de Proyecto Reportaje para su valoración. Conocimiento teórico-práctico de la materia impartida. Corrección en la expresión escrita. Revisión de prácticas y seguimiento, Participación activa y colaborativa en el aprendizaje durante las clases de teoría. Forma de evaluación Final. examen final teórico práctico escrito. Convocatorias de Junio y Julio.
	Ponderación	40%
Competencia Evaluada 1, 2, 3, 4	Métodos / Instrumentos	Prácticas Primer cuatrimestre
	Criterios de Valoración	Conocimientos y destrezas adquiridas. Asistencia obligatoria.
	Ponderación	30%
Competencia Evaluada	Métodos / Instrumentos	Prácticas Segundo Cuatrimestre. Edición no lineal y Multimedia.
	Criterios de Valoración	Conocimientos y destrezas adquiridas. Asistencia obligatoria.
	Ponderación	30%



Fechas de exámenes

<http://www.um.es/web/comunicacion/contenido/estudios/grados/audiovisual/2012-13#exámenes>

9. Bibliografía (básica y complementaria)

-  GUERIN, M.A.: El relato cinematográfico. Sin relato no hay cine, Paidós. Los pequeños cuadernos de ¿Chaiers du Cinéma¿, Barcelona, 2004.
-  ZUNZUNEGUI, S., *Mirar la imagen*, Bilbao, Servicio Editorial Universidad País Vasco, 1985
-  CEBRIÁN HERREROS, M., *Modelos de televisión: generalista, temática y convergente con Internet*, Paidós, Barcelona, 2004.
-  ALMENDROS, NESTOR. *Días de una cámara*. Ed. Seix Barral. 1996 Barcelona
-  ALTEN, Stanley R, *El sonido en los medios audiovisuales*, Escuela de cine y vídeo, Madrid, 2008.
-  BERNAL, Francisco, *Técnicas de iluminación en fotografía y cinematografía*, Omega, Barcelona, 2003.
-  BLOCK, BRUCE *Narrativa visual. Creación de estructuras visuales para cine, vídeo y medios digitales*. Ed Omega. 2008
-  BOU Bauzá, G., *El guión multimedia*, Anaya Multimedia, Madrid, 2003.
-  Blogs&Docs
-  CARRIÈRE, J. C.; BONITZER, P.: *Práctica del guión cinematográfico*. Paidós. Barcelona, 1991.
-  Cooper, Pat y Dancyger, Ken, *El guión de cortometraje*, Madrid, IORTV, 2008.
-  El material de consulta principal los las documentaciones técnicas de los distintos estándares de Internet, documentación para herramientas y aplicaciones en la creación de contenidos digitales: <http://www.w3.org> <http://www.w3c.es> <http://msdn.microsoft.com> <http://www.mozilla.org/developer/> <http://www.adobe.com>
-  En materia de desarrollo de software las actualizaciones son constantes, por ello se recomienda revisar en cada momento los catálogos de las principales editoriales para estar al tanto de las últimas versiones de cada temática. Sirva de referencia: - Programación de aplicaciones web. Thompson (Paraninfo) - HTML con XHTML y CSS. Anaya Multimedia. - Macromedia Dreamweaver MX dinámico. Anaya multimedia. - Photoshop 8 Avanzado. Anaya Multimedia. - Diseño en HTML y XML . McGraw-Hill. - ActionScript para Flash MX + CDROM . Anaya Multimedia.



Informe: documental interactivo. Con la realidad sí se puede jugar Por **María Yáñez** | 2.05.2011 Tags
Cine , Documentales , Experimental , Hipermedia , Multimedia , Transmedia , WebTV



LÓPEZ, Nereida y Peñafiel, Carmen, Tecnología en radio. Principios básicos, desarrollo y revolución digital, Universidad del País Vasco, Bilbao, 2003.



LANGFORD, Michael J., Fotografía básica, Omega, Barcelona, 2008.



MARTINEZ, Abadía, M^a José, Introducción a la tecnología audiovisual, Paidós, Barcelona, 2008.



MARTINEZ, Abadía, M^a José , et al., Manual básico de tecnología audiovisual y técnicas de creación, emisión y difusión de contenidos, Paidós, Barcelona, 2009.



MILLERSON ,GERALD. Iluminación para televisión y cine. RTVE Instituto. 2008 Madrid



McKEE, R.: El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones, Alba, Barcelona, 2002.



RAIMONDO SOUTO ,H. MARIO. Manual del cámara de cine y vídeo. Cátedra. Signo e imagen/ Manuales. 2003. Madrid.



REISZ, K; MILLAR, G.: *Técnica del montaje cinematográfico: Montaje 2*, Plot Ediciones, Madrid, 2003.



RUMSEY, Francis y McCormick, Tim, Sonido y grabación. Introducción a las técnicas sonoras, 2004.



TRIBE, M., REENA JANA & UTA GROSENICK . Arte y Nuevas Tecnologías, Madrid, Taschen, 2006.



VILLAIN, D.: *El Montaje*. Cátedra, Madrid, 1994



VILLAIN, D.: El encuadre cinematográfico. Paidós. Barcelona, 1997



VILLAPLANA, Virginia. Imagen, tecnología y cultura: el tiempo narrado . Trompe la Mémoire. Historia y Visualidad, La Coruña, Fundación Seoane. 2003.



VV.AA (2002) La postelevisión. Multimedia, internet y globalización económica , Barcelona, Icaria.



VV.AA. Chris Marker: retorno a la inmemoria del cineasta , Valencia, Ediciones de la Mirada. 2000.



VV.AA., Diseño y desarrollo multimedia: sistemas, imagen, sonido y vídeo, Ra-Ma, 2003.



YEWDALL, David Lewis, Uso práctico del sonido en el cine, Escuela de cine y vídeo, Madrid, 2008.



¡Esta película la hacemos entre todos!



Langford, M. y Bilissi, E. Langford Tratado de fotografía. Barcelona: Omega, 2009.



Wyatt, H. y Amyes, T. Postproducción de audio para TV y cine. Gipuzcoa: Escuela de cine y video de Andoain, 2005.



Adobe Press. Premiere Pro CS5. Madrid: Anaya Multimedia (Medios Digitales y Creatividad), 2011.

10. Observaciones y recomendaciones

Las sesiones teóricas se complementan con las sesiones prácticas que son de asistencia obligatoria para superar la totalidad de la asignatura.