

## DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

<b>ASIGNATURA:</b> Tecnologías de la Información y de la Comunicación
<b>PLAN DE ESTUDIOS:</b> Grado en Publicidad y Relaciones Públicas (PGR-PUBLI)
<b>GRUPO:</b> 2324-T1
<b>CENTRO:</b> Facultad de Ciencias Sociales
<b>CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:</b> Obligatorio
<b>ECTS:</b> 6,0
<b>CURSO:</b> 2º
<b>SEMESTRE:</b> 1º Semestre
<b>IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:</b> Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

## DATOS DEL PROFESOR

<b>NOMBRE Y APELLIDOS:</b> DARÍO MARTÍN SÁNCHEZ
<b>EMAIL:</b> <a href="mailto:dmartin@uemc.es">dmartin@uemc.es</a>
<b>TELÉFONO:</b> 983 00 10 00
<b>HORARIO DE TUTORÍAS:</b> Martes a las 17:00 horas
<b>CV DOCENTE:</b> <p>Darío Martín Sánchez es Doctor (mención Cum Laude) en Comunicación Audiovisual y Máster en investigación de la Comunicación como Agente Histórico-Social por la Universidad de Valladolid. Licenciado en Comunicación Audiovisual, especialidad en Realización en Cine y televisión, por la Universidad Europea Miguel de Cervantes, realizó el Máster Intensivo en Edición y Postproducción Digital por la Escuela Trazos.</p> <p>Su tesis doctoral trata sobre la Hibridación y el análisis textual de la narrativa en la sitcom, realizando un estudio pormenorizado de comedias de situación desde los años 50 hasta el 2018. Profesor de la UEMC desde octubre de 2008.</p>
<b>CV PROFESIONAL:</b> <p>Darío Martín Sánchez ha desarrollado su experiencia profesional a través de la Coordinación de la Productora de la UEMC, realizando diversos y variados trabajos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Ministerio de Defensa: Dirección de Postproducción: Jefe de edición y postproducción de vídeos formativos para el Ministerio de Defensa. (Carro de Combate Centauro, Carro de Combate Pizarro y Carro de Combate Leopard).</li><li>- Real Federación Española de Patinaje: Jefe de Realización de la emisión en directo, vía streaming, de la Copa de Europa de Patinaje en Línea de 2011.</li><li>- Arquidiócesis de Valladolid: Realización y Postproducción de la serie de 6 programas monográficos, de 30 minutos de duración, con el título "El último mono".</li><li>- El Día de Valladolid: Reportero Gráfico.</li><li>- Coordinador y Director de la Productora UEMC Media hasta 2020</li></ul>
<b>CV INVESTIGACIÓN:</b> <p>Sus áreas de investigación se centran en la narrativa y el análisis textual del formato televisivo de la comedia de situación o sitcom. Ha publicado artículos para revistas de investigación como Ámbitos o Revista Mediterránea.</p>

## DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

#### DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:

El objetivo básico de esta asignatura es que el alumno conozca los principales recursos tecnológicos con los que cuenta a la hora de desarrollar un trabajo audiovisual y, partiendo de un manejo básico, alcance un nivel adecuado para afrontar cualquier trabajo, de esta índole, que le sea requerido. Dentro de estos recursos cabe destacar la edición de vídeo digital con el software Adobe Premiere, el tratamiento de imágenes con Adobe Photoshop, así como el manejo de paquete Office.

#### CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

##### 1. Bloque Teórico

1. Introducción a la Tecnología audiovisual : Persistencia retiniana, Formatos de imagen analógica, Proporciones (Aspect Ratio), Entrelazado, Progresivo, CCD y CMOS
2. Principios básicos de vídeo y fotografía : Tipos de planos, Tipos de ángulos, Movimientos de cámara, Plano focal, Distancia focal, Apertura de diafragma/iris, Velocidad de obturación, ISO
3. Color : Teoría del color, Luz
4. Iluminación : Conceptos básicos, Luz dura y luz suave, Medidores de luz, Instrumentos de iluminación, Luz de modelaje, relleno, contraluz y fondo

##### 2. Bloque Práctico

1. Uso del equipo técnico : Cámara fotográfica, Cámara de vídeo, Iluminación
2. Software de edición : Adobe Photoshop CS6, Adobe Premiere Pro CS6, Adobe Audition CS6
3. Ofimática : Word, Excel y Powerpoint

#### OBSERVACIONES CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

Uso del plató de televisión según las necesidades de los alumnos.

#### RECURSOS DE APRENDIZAJE:

Además de lo establecido en esta guía, el alumno contará con otros recursos entre los que se encuentran cámaras de fotografía y vídeo así como sistemas de iluminación.

### COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

#### COMPETENCIAS GENERALES:

- CG01. Capacidad de análisis, síntesis y juicio crítico
- CG02. Capacidad para trabajar en equipo
- CG04. Capacidad para resolver problemas y tomar decisiones
- CG05. Capacidad para desarrollar el pensamiento creativo
- CG06. Capacidad para adaptarse al entorno y a nuevas situaciones
- CG09. Capacidad para comunicar imágenes, ideas o símbolos
- CG10. Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- CE03. Capacidad y habilidad para utilizar los sistemas, recursos informáticos y tecnologías de la información y la comunicación y sus aplicaciones interactivas
- CE04. Capacidad para aplicar las tecnologías y los sistemas utilizados para procesar, elaborar y transmitir contenidos en el proceso de comunicación
- CE22. Capacidad y habilidad para buscar, seleccionar y organizar cualquier tipo de fuente o documento (escrito, sonoro, visual, etc.) de utilidad para la elaboración o creación de contenidos
- CE24. Capacidad y habilidad para el diseño de los aspectos formales o estéticos en medios escritos, gráficos y audiovisuales
- CE26. Capacidad para analizar los distintos sistemas mediáticos impresos y audiovisuales y aplicar su conocimiento a la práctica profesional

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- Programar y realizar programas radiofónicos y televisivos.
- Utilizar correctamente el lenguaje técnico audiovisual en sus intervenciones concretas y en el desarrollo práctico de la asignatura.
- Manejar de forma básica la tecnología para la realización de programas en radio y televisión.
- Aprender a valorar y seleccionar las fuentes y recursos digitales que ofrece la red.

## BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

### BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Blanco, J., Navarro Larred, L., Travería Reyes, S. (2011): Office 2010. Curso de Ofimática. Infor Book's Ediciones. ISBN: 978-84-15033-27-1
- Kauffmann, S. (2010): Edición de video con Avid Media Composer. Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-2683-9
- Calle Zalduendo, M. R. (2001): El espectador televisivo : los programas de entretenimiento. GEDISA. ISBN: 978-84-7432-803-5
- Rodríguez Hernández, C. (2015): Avid Media Composer. Seas, Estudios Superiores Abiertos. ISBN: 978-84-15869-91-7
- Ramiro Alberola, A. (2017): Photoshop avanzado CS6. Editorial Elearning. ISBN: 978-84-16557-91-2
- Ohanian, T. A. (1996): Edición Digital no Lineal. Instituto RTVE. ISBN: 978-84-88788-17-7
- Malpas, P. (2009): Captar el Color. Blume. ISBN: 978-84-8076-826-9
- Präkel, D. (2009): Iluminación. Blume. ISBN: 978-84-8076-836-8
- Mellado, J. M. (2011): Fotografía de Alta Calidad. Técnica y Método CS5. Artual, S.L.. ISBN: 978-84-88610-57-7
- José María Mellado (2021): Fotografía móvil de alta calidad para Android. Anaya Multimedia. ISBN: 9788441543201
- Rodrigo Rivas (2020): Fotografía con móviles : visión y técnica fotográfica. Anaya Multimedia. ISBN: 9788441541979

### WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripción

[Sony](http://www.sony.es)(<http://www.sony.es>)

Página principal de Sony

[Avid](http://www.avid.com/es)(<http://www.avid.com/es>)

Página principal de Avid

[Adobe](http://www.adobe.com/es/products/premiere.html?promoid=bpbjh)(<http://www.adobe.com/es/products/premiere.html?promoid=bpbjh>)

Página principal de Adobe

## PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

### METODOLOGÍAS:

#### MÉTODO DIDÁCTICO:

A lo largo del curso el alumno se familiarizará con uno de los programas informáticos que más se utilizan en el ámbito audiovisual: Adobe Premiere, Adobe Photoshop y Adobe Audition, contando con ejercicios teóricos y prácticos de ambos.

Además de aprender a manejar estos programas de edición digital de vídeo, el alumno deberá aprender también a manejar los programas de ofimática que se engloban en el paquete de Office de Microsoft, en concreto Word, Excel y Powerpoint.

Finalmente, el alumno tendrá que utilizar esos programas para realizar presentaciones de calidad sobre los

trabajos audiovisuales que editará con los programas de edición de vídeo mencionados.

#### CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

Esta planificación estimada podrá verse modificada por causas ajenas a la organización académica primera presentada. El profesor informará convenientemente a los alumnos de las nuevas modificaciones puntuales.

Para la mejor comprensión de todos los programas informáticos (fotografía, edición de vídeo digital y Office), el alumno contará con todo el software necesario para el desarrollo de las actividades. Los programas instalados en los ordenadores de los diferentes laboratorios serán la base para ello.

El calendario aproximado para la realización de esta asignatura será, con posibles modificaciones, el siguiente:

Semana 1 a la 4: Bloque fotografía e iluminación.

Semana 4 a la 8: Bloque Photoshop.

Semana 8 a la 12: Bloque Premiere.

Semana 13 y 14: Bloque Ofimática.

Semana 15: Fecha máxima para entrega de trabajos.

Semana 16: Tutorías

**“El horario de las tutorías grupales quedará fijado por el profesor o profesora teniendo en cuenta el horario del grupo, siendo debidamente comunicado al alumnado”.**

- Estas actividades son susceptibles de utilizar herramientas de inteligencia artificial de manera ética y responsable, lo que supone que su uso está destinado para conseguir más información, contrastar y ayudar de manera efectiva a fomentar la creatividad y enriquecer el aprendizaje activo. Así se entiende que la aplicación inapropiada como el traslado de la reproducción de las herramientas sin aportación y trabajo propio, representa un comportamiento inadecuado, que no cumple con los objetivos de la(s) actividad(es) y así se verá reflejado en su calificación.
- El profesor podrá incorporar medidas de carácter aleatorio o fijo (sustentación oral del resultado, incluir variaciones en los enunciados, aplicaciones de los resultados a otros contextos, etc.), antes, durante o al finalizar cada actividad formativa, con el propósito de confirmar el uso apropiado de la herramienta de inteligencia artificial.

#### PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES Y EVALUACIONES:

##### PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	¿Se evalúa?	CO	CE
Prácticas fotográficas y de iluminación	X	X	X	X	X											X	X	
Prácticas photoshop						X	X	X	X							X	X	
Prácticas Premiere										X	X	X	X			X	X	
Ofimática - Entregas Atrasada														X		X	X	
Fecha límite de entrega de trabajos															X	X	X	

#### CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

La asistencia a clase es aconsejable e incide directamente en el desarrollo de las tareas teórico y prácticas de la asignatura.

Durante el desarrollo del temario se deberá realizar la entrega de prácticas en la fecha indicada, sobre un valor de evaluación de 10. A mayores se permitirá la entrega de dichas prácticas en dos fechas más (a señalar) en las cuales la evaluación de dichas prácticas se realizará sobre 8, en la segunda, y sobre 5, en la tercera. Se realizarán prácticas relacionadas con el paquete ofimático de Microsoft Office en la semana 14. La valoración de todas estas prácticas será de un 40% de la nota final.

El alumno deberá realizar **un trabajo en grupo y otro individual** de edición digital, con un valor del **30% sobre la nota final**. Se deberá **obtener un mínimo de 5** en dicha nota para poder realizar media.

La prueba de respuesta corta, que se realizará en el periodo de exámenes, contara con un valor del **25% sobre la nota final**. Se deberá **obtener un mínimo de 5** en dicha nota para poder realizar media.

Del mismo modo, se valorará con un **5% de la nota final la actitud y desarrollo del alumno** a lo largo de toda la

asignatura.

El alumno obtendrá su calificación en función del resultado alcanzado en las distintas actividades y pruebas de evaluación establecidas, siguiendo las directrices marcadas en el método de evaluación. Todas las pruebas, seminarios, proyectos, etc. que se establezcan deberán ser superados con una **nota mínima de 5** para poder realizar la media en la calificación final.

*La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de 20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.*

La planificación de la evaluación tiene un carácter meramente orientativo y podrá ser modificada a criterio del profesor, en función de circunstancias externas y de la evolución del grupo. Los sistemas de evaluación descritos en esta GD son sensibles tanto a la evaluación de las competencias como de los contenidos de la asignatura. La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de 20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.

El uso inapropiado de herramientas de inteligencia artificial, tendrán una calificación de cero (0). Asimismo, si se comprueba que este comportamiento irresponsable es generalizado o habitual por parte del estudiante, además de reflejarlo en su evaluación continua y final, puede acarrear la apertura de un expediente disciplinario.

#### CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

El alumno deberá presentar un trabajo de análisis de un mínimo de 30 folios de una materia que será comunicada por el profesor. Este trabajo teórico tendrá un valor del 25% de la nota final.

Además entregará un trabajo práctico de edición digital de no menos de 15 minutos acompañado de una memoria del mismo trabajo. El trabajo y la memoria del mismo tendrán un valor del 35% de la nota final e irá acompañado de una memoria realizada en Word.

Por último, el alumno se enfrentará en el laboratorio y en el día marcado por el calendario de exámenes de la UEMC a un trabajo individual de edición digital que tendrá un valor del 40% de la nota final.

El alumno obtendrá su calificación en función del resultado alcanzado en las distintas actividades y pruebas de evaluación establecidas, siguiendo las directrices marcadas en el método de evaluación. Todas las pruebas deberán ser superados con una **nota mínima de 5** para poder realizar la media en la calificación final.

*La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de 20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.*

La planificación de la evaluación tiene un carácter meramente orientativo y podrá ser modificada a criterio del profesor, en función de circunstancias externas y de la evolución del grupo. Los sistemas de evaluación descritos en esta GD son sensibles tanto a la evaluación de las competencias como de los contenidos de la asignatura. La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de 20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.

#### SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Pruebas de respuesta corta	25%
Trabajos y proyectos	35%
Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas	35%
Técnicas de observación	5%