DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Tecnología Audiovisual
PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Comunicación Audiovisual (PGR-COMUNICA)
GRUPO: 2526-M1
CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Obligatoria (OB)
ECTS: 6,0
CURSO: 3º
TEMPORALIDAD: 2º Semestre
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:
Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL DOCENTE

NOMBRE Y APELLIDOS: JOSÉ LUIS CARREÑO VILLADA
EMAIL: jlcarreno@uemc.es
TELÉFONO: 983 00 10 00
HORARIO DE TUTORÍAS: Viernes a las 15:00 horas

CV DOCENTE:

Profesor de la Universidad Europea Miguel de Cervantes. Técnico Superior en la producción de radio, televisión y espectáculos; Diplomado en Magisterio en la rama de Educación Primaria, Licenciado en Comunicación Audiovisual, con un Máster en la investigación de medios de comunicación como agente social e histórico y Doctor en Lengua, Literatura y Comunicación.

Con más de 6 años de experiencia en el entorno televisivo y cinematográfico y 11 años dedicado en la producción de espectáculos y eventos culturales.

Docente vinculado al área de Comunicación Audiovisual. Doctor acreditado especializado en análisis de narrativas transmedia, arquitectura digital y convergencia mediática. Las asignaturas que ha impartido el docente a lo largo de su etapa en la UEMC han estado vinculadas a terrenos creativos y otras asignaturas de carácter más técnico destacando áreas como la producción audiovisual, el guion de cine y televisión o aquellas de tienen más importancia los entornos tecnológicos analógicos y digitales.

CV PROFESIONAL:

Durante años sujeto al mundo de la televisión, en el ámbito de la televisión y producción local tanto en funciones de redacción como de operador de cámara, así como realizador para las dos temporadas de "4 Gaming Station" de la televisión de Murcia. El docente ha participado en diferentes cortometrajes subvencionados por la Junta de Castilla y León y en los últimos años ha ganado junto a otros docentes de la UEMC un reconocimiento en el Festival Internacional de Arquitectura y Cine con el mircrometraje “In memoriam” y el Premio Periodismo Provincia de Valladolid por el proyecto de "Arte Patrimonial" emitido por La 8 de CyL y ha sido el productor musical del cortometraje preseleccionado para la 38 edición de los Premios Goya "Un día más" del director Juan Carrascal Iñigo.

El docente ha participado en varios largometrajes y ha trabajado, como ayudante de sonido, durante 2 años para la empresa de sonido MEG en el Auditorio Miguel Delibes y como técnico de sonido y gestor cultural en diferentes eventos y asociaciones a lo largo de su carrera profesional.

Además, el docente está ligado a la escena cultural de la ciudad con movimientos vinculados a la música en directo en la ciudad de Valladolid ganando dos premios por su gestión dentro del ámbito cultural.

CV INVESTIGACIÓN:

Actualmente el docente se encuentra inmerso en la investigación de medios de comunicación y sus relaciones con el entorno digital. Algunos de sus capítulos de libro, así como artículos científicos que se pueden encontrar son:

Carreño Villada, J. L., Monsalvo, M. Á. D., & Iglesias, M. L. (2024). Cobertura televisiva del fallecimiento de Isabel II a través de redes sociales. In *Conexiones digitales: la revolución de la comunicación en la sociedad contemporánea* (pp. 491-511). McGraw Hill España.

López-Iglesias, M., Tapia-Frade, A., & Carreño Villada, J. L. (2024). Identidad Visual de Museos de Arte Contemporáneo en Facebook, Instagram y Web: Un Análisis Comparado. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review/Revista Internacional de Cultura Visual*, *16*(2), 67-80.

Monsalvo, M. Á. D., & Carreño Villada, J. L. (2023). Estrategias colaborativas en la enseñanza metodológica de radio y televisión. In *Cortocircuitos reflexivos en comunicación* (pp. 153-162). Servicio de Publicaciones.

Carreño Villada, J. L., Díaz Monsalvo, M. Á., & López Iglesias, M. (2023). El comportamiento de las televisiones autonómicas en redes sociales: el caso de Facebook. *Ámbitos: Revista Internacional de Comunicación, 62, 123-142.*

Díaz Monsalvo, M. Á., & Carreño Villada, J. L. (2023). El perfil competencial en la radio: una propuesta de actualización a los cambios generacionales. *Zer: Journal of Communication Studies/Revista de Estudios de Comunicacion/Komunikazio Ikasketen Aldizkaria, 28*(54).

Carreño Villada, J. L., & Monsalvo, M. Á. D. (2023). El alumno como generador de contenido audiovisual en la narración transmedia. In *Cortocircuitos reflexivos en comunicación* (pp. 47-56). Servicio de Publicaciones.

Iglesias, M. L., & Carreño Villada, J. L. (2023). La casa de papel. Conexión entre Netflix y audiencia. In *Encrucijada del audiovisual en la era de lo virtual* (pp. 609-627). McGraw Hill España.

Iglesias, M. L., Carreño Villada, J. L., & Díaz-Chica, Ó. (2023). Relaciones del consumo persuasivo en la sociedad digital y la cultura participativa. *[RMd] RevistaMultidisciplinar, 5*(2), 41-55.

López Iglesias, M., Santos Fernández, D., & Carreño Villada, J. L. (2022). Experiencia del uso de las TIC con nativos digitales.

Carreño Villada, J. L., & Monsalvo, M. Á. D. (2020). La realización de cortometrajes como parte del aprendizaje colaborativo en el modelo educativo transversal. In *El cortometraje: valoración y grandeza del formato* (pp. 247-263).

Carreño Villada, J. L., & Díaz Monsalvo, M. Á. (2019). Tiempo Muerto, estudio de caso de un proyecto transmediático para la consecución de competencias universitarias. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación, 46, 66-91.*

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:

La asignatura Tecnología Audiovisual aborda el estudio teórico-práctico de los métodos, procesos,técnicas, características y funciones de los sistemas de modulación, transmisión y procesamiento analógico y digital de la señal audiovisual.
En esta asignatura se conjugan los aspectos técnicos y humanos referidos a la captación y registro de imagen y sonido así como el desarrollo de piezas audiovisuales concretas del ámbito como televisivo.
El alumno deberá tener unos conocimientos básicos de la utilización de cámara y los aparatos de registro de sonido para poder entender aquellos contenidos que se desarrollarán más en profundidad a lo largo de la asignatura.De la misma forma es necesaria la comprensión del desarrollo narrativo del lenguaje audiovisual para la creación de material audiovisual y los procesos de iluminación.
La asignatura de Tecnología Audiovisual tiene carácter obligatorio en 3o de Grado de Comunicación Audiovisual,

perteneciente a la materia 8, Tecnología de los medios audiovisuales de la Facultad de Ciencias Sociales. Está orientada a proporcionar los conocimientos, destrezas y competencias necesarios de los profesionales de la comunicación con el fin de que el alumno sea capaz de manejar y conocer en profundidad las herramientas básicasdel funcionamiento tecnológico de los medios audiovisuales.
La materia de la asignatura tiene gran relevancia para los profesionales de los medios de comunicación puesto que conocer y manejar la tecnología audiovisual es un saber imprescindible para acceder al mundo laboral relacionado con el ámbito de la comunicación y en definitiva es una de sus finalidades, la comprensión y adaptación a los cambios tecnológicos en los medios de comunicación audiovisual.
En esta asignatura se asientan los fundamentos tecnológicos en aras de un buen aprovechamiento dentro de su ámbito académico y profesional.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

1. **¿Cómo registrar la imagen?**
    1. La cámara de vídeo
    2. El tratamiento de la imagen
2. **Poniéndolo en práctica en nuestro lugar de trabajo**
    1. El sistema televisivo
3. **El sonido**
    1. Recursos técnicos de sonido
4. **¿De dónde viene todo esto?**
    1. La captación de la imagen y el sonido

OBSERVACIONES DEL CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

Tema 1 – La cámara de vídeo

- 1.1- La cámara de vídeo. Parte óptica
- 1.2- Cuerpo de cámara
- 1.3- El audio
- 1.4- Soporte de almacenamiento.
- 1.5- Soportes físicos
- 1.6- Como elegir una cámara

Tema 2 – El tratamiento de la imagen

- 2.1-Aspectos a tener en cuenta.
- 2.2- Componer imágenes
- 2.3- Grabar personas y objetos.
- 2.4- Entrevistas con una sola cámara.
- 2.5-Grabar grupos:
- 2.6-Entrevista paseando
- 2.7-Grabar objetos
- 2.8- Grabar una entrevista efectiva

Tema 3 - El sistema televisivo

- 3.1- Cables y conectores
- 3.2- El plató de televisión

Tema 4 - Recursos técnicos de sonido

- 4.1-Introducción
- 4.2. Interfaces estándar.
- 4.3.-Protocolo de comunicación
- 4.4.-Protocolo de áudio digital
- 4.5- Cables y micrófonos
- 4.6- El sonido en cine, vídeo y televisión
- 4.7- Preparación, montaje y pruebas de un equipo de sonido

Tema 5 . Sistemas de captación

- 5.1-Captación de la imagen humana. ¿Por qué vemos?
- 5.2- La luz y el color
- 5.3-Características del sonido y captación humana
- 5.4- Dispositivos y aspectos técnicos de captación.

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

·Clase ordinaria

·Cabinas de edición con software específico y sala de realización. Adobe Premiere y Tricaster.

·Exposición de recursos videográficos.

·Visionado de materiales audiovisuales

·Descubrimiento de piezas audiovisuales a través del uso de plataformas digitales de uso público (Vimeo, Youtube…)

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

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 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:

- CE52. Capacidad para adquirir un conocimiento teórico-práctico de las distintas tecnologías analógicas y digitales que componen los medios audiovisuales
- CE53. Capacidad para el uso adecuado de herramientas y componentes tecnológicos de captación y registro visual y sonoro

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- Conocer las técnicas básicas de iluminación, analizar sus componentes expresivos y aplicar los conceptos esgrimidos a una producción audiovisual.
- Integrar los conocimientos sobre cámara, iluminación y sonido en la consecución de un producto expresivo con unidad de sentido.
- Analizar los cambios en la recepción sensible aparejados a la irrupción de las nuevas tecnologías de la comunicación.
- Evaluar las potencialidades de los nuevos medios en su aspecto interactivo y descentralizador.
- Descubrir la capitalidad del sonido en cualquier producción audiovisual, así como identificar sus funciones expresivas y conocer el manejo de las herramientas sonoras.
- Pensar y utilizar las potencialidades de la cámara como selección y registro referencial.
- Adquirir un conocimiento teórico-práctico de las distintas tecnologías analógicas y digitales que componen los medios audiovisuales.
- Usar adecuadamente herramientas de registro óptico y sonoro.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- TOMAS BETHENCOURT MACHADO (2001): Televisión Digital. Beta. ISBN: 84-607-3527-3
- Julio Crespo Viñegra (2003): DVD, DIVX y Otros Formatos de Video Digital. Anaya Multimedia. ISBN: 84-415-1541-7
- Gerald Millerson (2001): Realización y producción en televisión. RTVE. ISBN: 9788486984724
- Robert B. Musburguer (1994): Producción en vídeo con una cámara. IORTV. ISBN: 9788488788016
- Vicente Llorens (1995): Fundamentos tecnológicos de vídeo y televisión. Paidios Ibérica. ISBN: 9788449301681
- Gorham Kindem (2007): Manual de producción audiovisual digital. Omega. ISBN: 9788428214339
- Gorka Palacio y Chistropher Tulloch (2003): Nuevas tecnologías e información Audiovisual Digital. Universidad del País Vasco. ISBN: 2910010968062
- Manuel Rummel (2001): Producción de vídeo digital para multimedia. Paminfo. ISBN: 84-283-2521-9
- Peter Ward (1997): Composición de la imagen en cine y televisión.. IORTV. ISBN: 9788488788245
- Iñaki Zabaleta (2003): Tecnología de la Información Audiovisual. Bosch Comunicación. ISBN: 9788476768235

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- Nereida López Vidales; Carmen Peñafiel (2000): Tecnología de la Televisión. Del disco de Nipkow a la revolución numérica.. Universidad del País Vasco.. ISBN: 9788475859651
- John Pavlik (2005): El periodismo y los nuevos medios de comunicación. Paidos Ibérica. ISBN: 9788449317309
- Francis Rumsey (2004): Sonido y grabación. Introducción a las técnicas sonoras.. IORTV. ISBN: 9788488788573
- Peter Ward (2002): Cámara de vídeo digital. . Escuela de cine y vídeo de Andoain.. ISBN: 9788492048694

WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripcion
Página web de la academia de las Artes y las Ciencias de Televisión(http://www.academiatv.es) Página web de la academia de las Artes y las Ciencias de Televisión
Recurso digital que ofrece información sobre nuevas tendencias tecnológicas(http://www.dvinfo.net/) Recurso digital que ofrece información sobre nuevas tendencias tecnológicas
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal(https://www.redalyc.org/home.oa) Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Web especializada en lanzamientos y tendencias tecnológicas dentro del sector audiovisual.(https://www.panoramaaudiovisual.com/) Web especializada en lanzamientos y tendencias tecnológicas dentro del sector audiovisual.

Manual Adobre Premiere CC(https://helpx.adobe.com/es/pdf/premiere_pro_reference.pdf)
Manual Adobre Premiere CC

Manual Adobe Audition(https://help.adobe.com/archive/es_es/audition/3/audition_3_help.pdf)
Manual Adobe Audition

Laboratorio de innovación de RTVE(https://www.rtve.es/lab/)
Lab RTVE o «El Laboratorio de Innovación Audiovisual de RTVE» es un departamento perteneciente al grupo Radio Televisión Española S.A. En este departamento buscan formas creativas y novedosas con las que contar las cosas. Su finalidad es innovar, divertir e informar.

OTRAS FUENTES DE REFERENCIA:

· Documentales, productos televisivos, proyectos audiovisuales de diversa índole, relacionados con la materia y con el ámbito periodístico que se indicarán en el aula cuando corresponda.

· Revistas especializadas en nuevas tecnologías audiovisuales.

· Artículos de prensa impresa o digital.

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

METODOLOGÍAS:

MÉTODO DIDÁCTICO:

La metodología en esta asignatura se dividirá en sesiones teóricas y prácticas, las sesiones teóricas, denominadas también clases magistrales, serán de exposición oral por parte del profesor siendo acompañadas con presentaciones en powerpoint y contenido audiovisual.

MÉTODO DIALÉCTICO:

En las sesiones prácticas y laboratorio se trabajará entorno a talleres y seminarios donde se pondrán de manifiesto el proceso de creación de piezas audiovisuales del ámbito de la ficción y el informativo. Estos talleres y seminarios son imprescindibles para llevar a cabo el trabajo de fin de curso, la creación de un programa televisivo.

En estas diferentes sesiones se pondrá de manifiesto las dificultades encontradas en los procesos de grabación y edición audiovisual, destacando el uso y aprendizaje de destrezas a través de sofware específico como el uso de Adobe Premiere o el manejo fluido de cámaras JVC.

MÉTODO HEURÍSTICO:

Será de gran importancia el trabajo en grupo. Los alumnos deberán ser capaces de crear piezas audiovisuales con un sistema que conjuga la autonomía a la hora de editar piezas con el trabajo en grupo en el proceso de producción audiovisual. Después de cada práctica se fomentará el debate a través del visionado de estas piezas para que todos puedan aprender de los errores y aciertos de sus compañeros, poniendo, así, de manifiesto la labor heurística.

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

En las sesiones prácticas y laboratorio se trabajará en torno a talleres y seminarios donde se pondrán de manifiesto las aplicaciones técnicas específicas en torno a la imagen y el sonido.

1- Clases presenciales: Impartidas por el profesor en las que se atenderán a las necesidades técnicas específicas para la realización de un producto audiovisual.

2- Prácticas: En estas se enseñará manejo de cámara, composición de la imagen y manejo de herramientas de audio. Se profundizará en herramientas de edición como Adobe Premiere y sus diferentes recursos al igual que sobre los elementos necesarios para la producción de un magazine televisivo (mesa de realización, mesa de iluminación...)

3- Trabajo en grupo: Los alumnos deberán ser capaces de organizar sus propias creaciones audiovisuales, trabajando sobre diferentes formatos. El alumnado se centrará también en la creación de formatos ligados al contenido televisivo que va desde la creación de noticias, reportajes hasta un programa televisivo.

La actividad 4 se desarrollará como una actividad de corte transversal coordinada con alumnos de diferentes cursos y Grados. Todos los detalles de esta actividad se entregarán a todos los estudiantes implicados, indicando plazos de ejecución, mecanismos de trabajo y sistemas de evaluación y competencias.

Se trabajará en torno a varios productos audiovisuales concretos:

1. Grabación y edición de recursos (Recursos + off)
2. Grabación y edición de noticias (Recursos + totales y off)
3. Grabación y edición de recursos para informativos (colas, totales, falsos directos...)
4. Realización en plató
    1. Realización I
    2. Realización II [Informativo] (esta actividad está supeditada a cómo haya ido avanzando el grupo en el aprendizaje de los diferentes recursos técnicos, en caso de realizarse se contabilizará como un proyecto)

CALENDARIO APROXIMADO

La planificación podrá verse alterada por causas ajenas a la organización académica. En este caso se informará convenientemente a los alumnos de las nuevas modificaciones puntuales.

SEMANA 1

CLASE PRESENCIAL: Tema 1
CLASE PRÁCTICA: Manejo básico de la cámara. La grabación de recursos

SEMANA 2

CLASE PRÁCTICA: Conociendo el plató y la mesa de realización
CLASE PRESENCIAL: Tema 1

SEMANA 3

CLASE PRESENCIAL: Tema 2
CLASE PRÁCTICA: Herramientas de edición de vídeo.

SEMANA 4
CLASE PRESENCIAL: Tema 2

CLASE PRÁCTICA: Poniendo elementos en común. Mesa de realización

SEMANA 5
CLASE PRESENCIAL: Tema 2

CLASE PRÁCTICA: Mesa de realización

SEMANA 6
CLASE PRESENCIAL:: Tema 3

CLASE PRÁCTICA: Mesa de realización

SEMANA 7

CLASE PRESENCIAL Tema 3

SEMANA 8

CLASE PRESENCIAL: Tema 3

SEMANA 9

CLASE PRESENCIAL: Tema 3

ENSAYO PROGRAMA

SEMANA 10
TRABAJO EN GRUPO: La realización audiovisual.

GRABACIÓN DE PROGRAMA

SEMANA 11
CLASE PRESENCIAL: Tema 4

PRACTICA: Grabación de piezas audiovisuales para informativo

SEMANA 12

CLASE PRESENCIAL: Tema 4

PRACTICA: Grabación de piezas audiovisuales para informativo

SEMANA 13
PRACTICAS: Tema 4
TRABAJO EN GRUPO- Ensayo de realización informativo en tiempo real

SEMANA 14
PRACTICAS: Tema 4
TRABAJO EN GRUPO- Realización de informativo

SEMANA 15
PRESENTACIÓN DE TRABAJOS

El calendario podrá verse modificado para la generación de la práctica de Realización II en función de la situación en el aula y como el avance de los alumnos.

Esta(s) actividad(es) es(son) susceptible(s) 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.

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
Grabación y edición de recursos		X														X	X	
Grabación y edición de recursos y totales				X												X	X	
Grabación recursos informativos						X							X	X		X	X	
Realización I											X					X	X	
Realización II*															X	X	X	

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

La asistencia a las clases prácticas relacionadas con la mesa de realización son obligatorias. Dos faltas de asistencia implicarán no poder participar en los trabajos grupales y, por lo tanto, la parte práctica de la asignatura estará suspensa.

Para superar el curso es requisito imprescindible superar tanto la parte teórica de la asignatura como la parte relacionada con seminarios, trabajos en grupo y trabajos individuales.
Las prácticas se entregarán a través de One Drive y Moodle y en el caso de no sacar al menos un 5 podrá volver a entregar la práctica una vez para poder obtener el aprobado. La segunda vez que se entregue la práctica el alumno solo podrá obtener una nota máxima de 5 y tendrá 10 días desde que se suba la primera nota.

El plagio total o parcial en prácticas o trabajos al igual que más de tres faltas de ortografía supondrá un suspenso en la actividad.

La prueba teórica específica constará de dos partes: preguntas tipo test y preguntas cortas a desarrollar en las que se podrá incluir algunas derivadas de todo el material facilitado en el aula incluidos seminarios, trabajos en grupo, uso de softwares específicos... El alumno deberá superar la parte relativa a las preguntas cortas y será el test lo que determine su nota. En el test tres preguntas incorrectas invalidan una respuesta correcta.

Sólo se procederá a la realización de la media habiendo superado 5 puntos sobre 10 de la parte correspondiente a la prueba de evaluación teórica.

Programa grupal de TV. Si no puede grabarse en el plató de TV el día asignado, se pospondrá para la semana de tutorías previa a la realización de exámenes de convocatoria ordinaria, y en caso de que la situación sanitaria no permita acudir a las instalaciones de la UEMC, se realizará en directo a través de la plataforma Teams, realizándose una videollamada grupal a todos los componentes del equipo de trabajo.

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:

En el caso de la convocatoria extraordinaria pueden darse diferentes casos:

·**No haber aprobado la parte teórica en la convocatoria ordinaria**: En este caso el alumno deberá superar la prueba teórica, en la fecha prevista, en las mismas condiciones que en la convocatoria ordinaria.

·**No haber superado la parte práctica en la convocatoria ordinaria pero sí la teoría**:

En este caso el alumno, el **1 de julio**, deberá entregar los siguientes materiales y tendrá que superar una prueba práctica:

·Reportaje de 20 minutos atendiendo a los criterios descritos en la teoría. El material deberá ser grabado integramente en JVC. Se deberán entregar los brutos así como el proyecto de premiere más el vídeo en formato final.

·4 noticas. Grabación en JVC.

·Prueba práctica, fecha por determinar, sobre el funcionamiento de Tricaster y la colocación de los elementos dentro del plató. Cableado de elementos de la cámara, carga de croma en Tricaster, operaciones de colorimetría, uso de mesa de sonido, lanzamiento de VTRs, preparación de dobles pantallas...

·**No haber superado ni la parte teórica ni la práctica en la evaluación ordinaria**.

En este caso el alumno deberá enfrentarse a una prueba teórica específica, fijada en el calendario, en el siguiente formato:

·10 preguntas de respuesta corta, es indispensable superar 5 para validar el test.

·50 preguntas tipo test, es obligatorio contestarlas todas, cada fallo resta 0,2. El test

determinará la nota del alumno.

·Prueba práctica en dos partes:

Parte 1: Sobre el funcionamiento de Tricaster y la colocación de los elementos dentro del plató. Cableado de elementos de la cámara, carga de croma en Tricaster, operaciones de colorimetría, uso de mesa de sonido, lanzamiento de VTRs, preparación de dobles pantallas...

Parte 2: El alumno deberá generar una noticia de 1:30 con totales, off y recursos. Deberá contener plano estáticos y en movimiento. El alumno contará con dos horas para generar el material, editarlo y exportarlo.

En este caso el alumno, el **1 de julio**, deberá entregar los siguientes materiales:

·Reportaje de 20 minutos atendiendo a los criterios descritos en la teoría. El material deberá ser grabado integramente en JVC. Se deberán entregar los brutos así como el proyecto de premiere más el vídeo en formato final.

·4 noticas. Grabación en JVC.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Trabajos y proyectos	30%
Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas	30%
Pruebas objetivas	30%
Sistemas de heteroevaluación	10%