

## DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

<b>ASIGNATURA:</b> Tecnologías Digitales
<b>PLAN DE ESTUDIOS:</b> Grado en Publicidad y Relaciones Públicas (PGR-PUBLICI)
<b>GRUPO:</b> 2526-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> JOSÉ LUIS CARREÑO VILLADA
<b>EMAIL:</b> <a href="mailto:jlcarreno@uemc.es">jlcarreno@uemc.es</a>
<b>TELÉFONO:</b> 983 00 10 00
<b>HORARIO DE TUTORÍAS:</b> Miércoles a las 15:00 horas
<b>CV DOCENTE:</b> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
<b>CV PROFESIONAL:</b> <p>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 micrometraje "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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
<b>CV INVESTIGACIÓN:</b>

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 Comunicación/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] Revista Multidisciplinar*, 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 Tecnologías Digitales proporciona al alumnado una visión integrada y actualizada del ecosistema digital aplicado a la producción de contenidos publicitarios. A través de una combinación equilibrada entre teoría y práctica, se exploran los fundamentos técnicos y conceptuales necesarios para comprender y dominar las herramientas de captación, edición y publicación digital en contextos comunicativos contemporáneos.

El enfoque se centra en la adquisición de competencias profesionales en el uso de cámaras de vídeo, grabación y edición de sonido, montaje audiovisual y diseño digital adaptado a medios interactivos. Asimismo, se analizan las transformaciones derivadas de la convergencia mediática y la irrupción de las plataformas digitales, integrando contenidos esenciales como maquetación, tipografía, diseño responsive y estrategias de publicación en entornos multiplataforma.

### CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

1. **Introducción a la convergencia y el ecosistema digital** : Este bloque proporciona el contexto teórico

sobre la transformación de los medios de comunicación en la era digital. Se abordan los conceptos clave de la convergencia mediática, los cambios en los modelos de producción y distribución de contenidos, y el papel activo del usuario en los entornos digitales. También se estudian las distintas fases de la web (1.0 a 4.0) y su impacto en el audiovisual.

1. Sociedad de la información y cultura digital
2. **Equipamiento audiovisual y técnicas de captación:** Se centra en el aprendizaje práctico del manejo de cámaras de vídeo, grabación de sonido y planificación técnica de rodajes. El alumnado experimenta con la configuración manual de cámaras, los tipos de planos y movimientos, así como con diferentes técnicas de captación de audio mediante micrófonos profesionales en entornos reales de plató.
  1. Cámaras digitales
  2. Composición y grabación
  3. Grabación de sonido y recursos técnicos
  4. Planificación y elementos técnicos
3. **Edición digital y diseño de contenidos multimedia:** En este bloque se abordan las herramientas de edición de vídeo y sonido (Adobe Premiere, DaVinci, Audacity), así como los principios básicos de diseño gráfico, tipografía y maquetación. El objetivo es dotar al alumnado de autonomía en la producción técnica y estética de piezas audiovisuales y multimedia, integrando texto, imagen, sonido y diseño.
  1. Edición de vídeo
  2. Diseño gráfico aplicado al vídeo
4. **Publicación digital y plataformas:** Aquí se estudian los formatos y estrategias para la publicación digital de contenidos en redes sociales, blogs y plataformas de vídeo como YouTube o Instagram. Se trabaja el diseño responsive, el SEO básico, las métricas de rendimiento y la adaptación del contenido audiovisual a las exigencias del entorno multiplataforma actual.
  1. Adaptación de contenidos para redes
  2. Plataformas de publicación

**OBSERVACIONES CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:**

**Módulo 1: Introducción a la convergencia y el ecosistema digital**

**1.1 Sociedad de la información y cultura digital**

- 1.1.1 Conceptos básicos de sociedad de la información
- 1.1.2 Impacto social y cultural de la digitalización

**1.2 Convergencia mediática**

- 1.2.1 Definición y características
- 1.2.2 Ejemplos de convergencia en medios actuales

**1.3 Ecosistemas digitales**

- 1.3.1 La web como plataforma de contenido
- 1.3.2 Redes sociales y plataformas digitales
- 1.3.3 Interacción entre plataformas y usuarios

**1.4 Transición de medios tradicionales a digitales**

- 1.4.1 Breve historia de los medios digitales
- 1.4.2 Medios tradicionales vs. digitales: diferencias y retos
- 1.4.3 Nuevas formas de consumo y producción de contenidos
- 1.4.4 Introducción a la tipografía digital

**Módulo 2: Equipamiento audiovisual y técnicas de captación**

**2.1 Cámaras digitales**

- 2.1.1 Tipos y características
- 2.1.2 Manejo manual: ISO, obturador y enfoque

**2.2 Técnicas de encuadre y movimiento de cámara**

- 2.2.1 Planos y tipos de encuadre
- 2.2.2 Movimientos básicos y su narrativa

### 2.3 Grabación de sonido

- 2.3.1 Tipos de micrófonos
- 2.3.2 Técnicas de captura y grabación

### 2.4 Planificación técnica en plató

- 2.4.1 Diseño del plató y logística
- 2.4.2 Coordinación de equipos y roles técnicos
- 2.4.3 Diseños de grabación tipo a una sola cámara
- 2.4.4 Diseños de grabación tipo a varias cámaras
- 2.4.5 Uso básico de mesas de vídeo y audio

### 2.5 Sincronización multicámara

- 2.5.1 Técnicas para grabación simultánea
- 2.5.2 Edición y sincronización de material audiovisual

## Módulo 3: Edición digital y diseño de contenidos multimedia

### 3.1 Captura y organización de material audiovisual

- 3.1.1 Introducción a la autoedición digital
- 3.1.2 Importación y clasificación de archivos
- 3.1.3 Métodos de backup y seguridad

### 3.2 Edición de vídeo

- 3.2.1 Adobe Premiere Pro: herramientas básicas
- 3.2.2 DaVinci Resolve: edición y corrección de color

### 3.3 Edición y mezcla de sonido

- 3.3.1 Ajuste de niveles y eliminación de ruido
- 3.3.2 Integración de efectos básicos

### 3.4 Diseño gráfico aplicado al vídeo

- 3.4.1 Creación de títulos y lower thirds
- 3.4.2 Fundamentos de la maquetación
- 3.4.3 Animación ligera para elementos gráficos

## Módulo 4: Publicación digital y plataformas

### 4.1 Adaptación de contenidos para redes y plataformas

- 4.1.1 Formatos recomendados
- 4.1.2 Diseño responsive y accesibilidad
- 4.1.3 Impacto de plataformas digitales en periodismo
- 4.1.4 Influencia en publicidad y comunicación audiovisual

### 4.2 Estrategias de publicación digital

- 4.2.1 Uso de etiquetas y metadatos
- 4.2.2 Posicionamiento y viralización

### 4.3 Plataformas de publicación

- 4.3.1 YouTube
- 4.3.2 Instagram y TikTok
- 4.3.3 Otras plataformas emergentes

#### RECURSOS DE APRENDIZAJE:

- Clase ordinaria
- Cabinas de edición con software específico y sala de realización. Adobe Premiere, Da Vinci Resolve, Adobe Audition 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 GENERALES:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se define a través de grandes competencias (GC), ubicadas temporalmente en esta categoría de "competencias generales"
- GC03. Competencia para la competencia digital . Conocer, analizar, criticar y aplicar el potencial digital y sus posibilidades creativas en la difusión y elaboración de contenidos de calidad, la búsqueda de información y las estrategias de colaboración y comunicación.

##### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura.

##### COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura.

##### RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- SbC3.1\_Sucompetencia\_Interpretar y valorar los avances tecnológicos digitales para su uso en la comunicación.
- SbC3.2\_Sucompetencia\_Desempeñar la comunicación digital atendiendo a su potencial creativo y de calidad.
- C3.1\_Conocimiento\_Conocer los elementos, técnicas y estrategias de la comunicación digital.
- C3.2\_Conocimiento\_Comprender el potencial y el contexto de la comunicación digital para el desempeño de la publicidad y las relaciones públicas
- H3.1\_Habilidad o destreza\_Aplicar las tecnologías digitales al ámbito de la comunicación digital.
- CT3.1\_Compentencia transversal, valor o actitud\_Desarrollar la capacidad de liderazgo y toma de decisiones en el entorno digital desde una actitud responsable.

#### 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 Vídeo Digital. Anaya Multimedia. ISBN: 84-415-1541-7
- Gerald Millerson (2001): Realización y producción en televisión. RTVE. ISBN: 9788486984724

- Robert B. Musburger (1994): Producción en vídeo con una cámara. IORTV. ISBN: 9788488788016
- Vicente Llorens (1995): Fundamentos tecnológicos de vídeo y televisión. Paidós Ibérica. ISBN: 9788449301681
- Gorham Kindem (2007): Manual de producción audiovisual digital. Omega. ISBN: 9788428214339
- Gorka Palacio y Chistropheer 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. Paidós 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 / Descripción

[Página web de la academia de las Artes y las Ciencias de Televisión](http://www.academiavt.es)(http://www.academiavt.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/)(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)(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/) (https://www.panoramaaudiovisual.com/)

Web especializada en lanzamientos y tendencias tecnológicas dentro del sector audiovisual.

[Manual Adobe Premiere CC](https://helpx.adobe.com/es/pdf/premiere_pro_reference.pdf)(https://helpx.adobe.com/es/pdf/premiere\_pro\_reference.pdf)

Manual Adobe Premiere CC

[Manual Adobe Audition](https://help.adobe.com/archive/es_es/audition/3/audition_3_help.pdf)(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/)(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 digitales.
- 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 software específico como el uso de Adobe Premiere o el manejo fluido de cámaras de diferentes tipos, incluidos dispositivos móviles de captación.

**MÉTODO HEURÍSTICO:**

Será de gran importancia el trabajo en grupo. Los alumnos deberán ser capaces de crear piezas audiovisuales relacionadas con el entorno publicitario 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 al diseño, 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 productos

2- Prácticas: En estas se enseñará manejo de cámara, composición de la imagen y manejo de herramientas de vídeo y audio. Se seguirá profundizando en herramientas de edición como Adobe Premiere, Da Vinci Resolve y sus diferentes recursos al igual que sobre los elementos necesarios para la producción de un programa 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 digital que va desde la creación de noticias para redes sociales, reportajes para YouTube hasta un programa para televisión.

**Entorno audiovisual**

1. Grabación y edición de recursos (Recursos + off)
2. Grabación, edición de noticias (Recursos + totales y off) y adaptación al medio digital
3. Grabación y edición de entrevistas (Edición multicámara)
4. Realización en plató
  1. Realización I (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.

**Módulo 1: Introducción a la convergencia y el ecosistema digital (Semanas de la 1 a la 5)**

**1.1 Sociedad de la información y cultura digital**

- 1.1.1 Conceptos básicos de sociedad de la información
- 1.1.2 Impacto social y cultural de la digitalización

**1.2 Convergencia mediática**

- 1.2.1 Definición y características
- 1.2.2 Ejemplos de convergencia en medios actuales

### 1.3 Ecosistemas digitales

- 1.3.1 La web como plataforma de contenido
- 1.3.2 Redes sociales y plataformas digitales
- 1.3.3 Interacción entre plataformas y usuarios

### 1.4 Transición de medios tradicionales a digitales

- 1.4.1 Breve historia de los medios digitales
- 1.4.2 Medios tradicionales vs. digitales: diferencias y retos
- 1.4.3 Nuevas formas de consumo y producción de contenidos
- 1.4.4 Introducción a la tipografía digital

## Módulo 2: Equipamiento audiovisual y técnicas de captación (Semana 6 a semana 10)

### 2.1 Cámaras digitales

- 2.1.1 Tipos y características
- 2.1.2 Manejo manual: ISO, obturador y enfoque

### 2.2 Técnicas de encuadre y movimiento de cámara

- 2.2.1 Planos y tipos de encuadre
- 2.2.2 Movimientos básicos y su narrativa

### 2.3 Grabación de sonido

- 2.3.1 Tipos de micrófonos: cañón, corbatero
- 2.3.2 Técnicas de captura y grabación

### 2.4 Planificación técnica en plató

- 2.4.1 Diseño del plató y logística
- 2.4.2 Coordinación de equipos y roles técnicos
- 2.4.3 Diseños de grabación tipo a una sola cámara
- 2.4.4 Diseños de grabación tipo a varias cámaras
- 2.4.5 Uso básico de mesas de vídeo y audio

### 2.5 Sincronización multicámara

- 2.5.1 Técnicas para grabación simultánea
- 2.5.2 Edición y sincronización de material audiovisual

## Módulo 3: Edición digital y diseño de contenidos multimedia

### 3.1 Captura y organización de material audiovisual

- 3.1.1 Introducción a la autoedición digital
- 3.1.2 Importación y clasificación de archivos
- 3.1.3 Métodos de backup y seguridad

### 3.2 Edición de vídeo (Semana 11 a semana 13)

- 3.2.1 Adobe Premiere Pro: herramientas básicas
- 3.2.2 DaVinci Resolve: edición y corrección de color

### 3.3 Edición y mezcla de sonido

- 3.3.1 Ajuste de niveles y eliminación de ruido
- 3.3.2 Integración de efectos básicos

### 3.4 Diseño gráfico aplicado al vídeo (Semana 14 a Semana 15)

- 3.4.1 Creación de títulos y lower thirds
- 3.4.2 Fundamentos de la maquetación
- 3.4.3 Animación ligera para elementos gráficos

**Módulo 4: Publicación digital y plataformas**

**4.1 Adaptación de contenidos para redes y plataformas**

- 4.1.1 Formatos recomendados
- 4.1.2 Diseño responsive y accesibilidad
- 4.1.3 Impacto de plataformas digitales en periodismo
- 4.1.4 Influencia en publicidad y comunicación audiovisual

**4.2 Estrategias de publicación digital**

- 4.2.1 Uso de etiquetas y metadatos
- 4.2.2 Posicionamiento y viralización

**4.3 Plataformas de publicación**

- 4.3.1 YouTube
- 4.3.2 Instagram y TikTok
- 4.3.3 Otras plataformas emergentes

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 (tradicional y adaptación)			X													X	X	
Grabación y edición de recursos y totales y adaptación al medio digital						X										X	X	
Grabación y edición de entrevistas (tradicional y adaptación)									X							X	X	
Realización I														X		X	X	

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

**Porcentajes de evaluación atendiendo al sistema de evaluación:**

·Grabación y edición de recursos (10,33% sobre la nota final. Correspondencia con 8,33% de Ejecución de prácticas + 2% de prueba oral)

·Grabación y edición de noticias con adaptación al medio digital (10,33% sobre la nota final. Correspondencia con 8,33% de Ejecución de prácticas + 2% de prueba oral)

·Grabación y edición de entrevistas en formato multicámara (10,33% sobre la nota final. Correspondencia con 8,33% de Ejecución de prácticas + 2% de prueba oral)

·Realización I (24% sobre la nota final. Correspondencia con 15% de Ejecución de prácticas + 9% de prueba oral)

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.

En el porcentaje de cada práctica se valorará un tanto por ciento concerniente a la ejecución de práctica así como la capacidad del alumno para desenvolverse frente a la cámara o capacidad de locución como prueba oral.

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 más 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. No se recogerán prácticas fuera de los días marcados.

El plagio total o parcial en prácticas o trabajos al igual que más de tres faltas de ortografía supondrá un suspenso en la actividad. Esto se aplica también a la creación de rótulos.

**La prueba teórica específica o prueba escrita** 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. **Dicha prueba tiene un valor del 35% sobre su nota final.**

**El 10% relacionado con técnicas de observación** está sujeto a las siguientes ítems de rubrica:

Participación activa - Actitud y disposición en el aula - Escucha y respeto a los demás - Puntualidad y asistencia activa

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.

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, durante la SEMANA AMARILLA, deberá entregar los siguientes materiales y tendrá que superar una prueba práctica:

·Grabación y edición de recursos (10,33% sobre la nota final. Correspondencia con 8,33% de Ejecución de prácticas + 2% de prueba oral)

·Grabación y edición de noticias con adaptación al medio digital (10,33% sobre la nota final. Correspondencia con 8,33% de Ejecución de prácticas + 2% de prueba oral)

·Grabación y edición de entrevistas en formato multicámara (10,33% sobre la nota final. Correspondencia con 8,33% de Ejecución de prácticas + 2% de prueba oral)

·Prueba práctica, fecha por determinar, sobre el funcionamiento de la mesa de edición de vídeo 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... (24%)

·**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.

En este caso el porcentaje de nota corresponderá con el 35% de su nota final.

·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... (17% de su nota final)

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. (17% de su nota final)

En este caso el alumno, durante la SEMANA AMARILLA, deberá entregar los siguientes materiales:

- Grabación y edición de recursos (10,33% sobre la nota final. Correspondencia con 8,33% de Ejecución de prácticas + 2% de prueba oral)

- Grabación y edición de noticias con adaptación al medio digital (10,33% sobre la nota final. Correspondencia con 8,33% de Ejecución de prácticas + 2% de prueba oral)

- Grabación y edición de entrevistas en formato multicámara (10,33% sobre la nota final. Correspondencia con 8,33% de Ejecución de prácticas + 2% de prueba oral)

#### SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Ejecución de prácticas	40%
Pruebas escritas	35%
Pruebas orales	15%
Técnicas de observación	10%