



MODELO DE FICHA ASIGNATURA

ASIGNATURA: METER TÍTULO					
Módulo. Los procesos de creación del Audiovisual Digital					
Materia.	Tecnología del Audiovisual Digital□	Créditos ECTS	6	Carácter	OBLIGATORIA
Unidad temporal	PRIMER CUATRIMESTRE	Requisitos previos		Ninguno	
Profesores Hipólito Vivar Zurita hvivar@ucm.es Alberto García García algarci@ucm.es					
Contenido general de la asignatura					
<p>Esta materia tratará la fundamentación de los procesos de la creación audiovisual digital. Se estudiarán los fundamentos (tendencias, escuelas, conceptos), fuentes, planteamientos metodológicos y avances tecnológicos que conducen a las diferentes posibilidades dentro de la creación digital.</p> <p>Asimismo, esta materia planteará el estudio y análisis de los principales componentes tecnológicos que integran la producción de la industria audiovisual, en un entorno de recursos tecnológicos plenamente digitalizado. En este nuevo escenario se reorganiza el mercado y al mismo tiempo la funcionalidad y operatividad de nuevos perfiles profesionales.</p>					
Desarrollo del programa					
A) TELEVISIÓN DIGITAL TERRESTRE					
1. Televisión Digital					
1.1 ¿Qué es la TDT?					
1.2 Dividendo Digital					
1.3 Formas de acceso					
1.4 Canales de la TDT					
2. Tecnologías relacionadas					
2.1 Alta Definición					
2.2 Interactividad					
2.3 Tecnología 3D					
2.4 Cine Digital					

3. Información de interés
 - 3.1 Glosario
 - 3.2 Perfiles Profesionales
 - 3.2 Publicaciones y enlaces de interés

A) TECNOLOGÍA Y CONTENIDOS

1. Nuevas fórmulas de producción de contenidos
 - 1.1 Retoque de imagen
 - 1.2 Edición y postproducción
 - 1.3 Composición
 - 1.4 Producción de contenidos multiplataforma: programación
2. La televisión conectada
 - 2.1 TV Conectada: análisis tecnológico
 - 2.2 El estándar HbbTV
 - 2.3 Contenidos OTT
 - 2.4 Videojuegos en la nube para la TV Conectada
3. Big Data
 - 3.1 Definición: las 3V del Big Data
 - 3.2. La gestión del análisis de las audiencias sociales
 - 3.3 El Open Data y su relación en la construcción de contenidos

Bibliografía

ABI Research, 2013. Over the Top (OTT) and Multi-screen Services, Nueva York: ABI Research.

Fundación Telefónica, 2016. La sociedad de la información en España 2016, Barcelona: Ariel.

Fundación Telefónica, 2013. Big Data. Revista TELOS. Junio-septiembre, 95

GARCÍA GARCÍA, A. y AGUADO GUADALUPE, G., 2011. *De un modelo de comunicación one-to-many a un modelo de comunicación one-to-one en el entorno digital*. Icono 14, Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías, 9(1), pp. 175-191.

IBM webpage, "What is Map Reduce?", <http://www-01.ibm.com/software/data/infosphere/hadoop/mapreduce/>

Nielsen. (2013). The Mobile Consumer: A Global Snapshot. Nueva York: The Nielsen Company.

ONTSI. (2013). La Sociedad en Red. Madrid: ONTSI.

Quan-Haase, A., Martin, K., McCay-Peet, L. (2015). *Networks of digital humanities scholars: The informational and social uses and gratifications of Twitter*. Big Data & Society January–June 2015: 1–12. DOI: 10.1177/2053951715589417

VIVAR ZURITA, H et Alt., (2016): *Libro Blanco para el diseño de las titulaciones universitarias en el marco de la Economía Digital*. Minetur. Madrid

Competencias Transversales

CT1. Capacitación para la docencia de la creación audiovisual y los entornos digitales y de internet en el ámbito de los estudios de las enseñanzas medias (Bachillerato y Formación Profesional) así como en el ámbito académico científico universitario.

CT2. Capacidad sintética y metodológica para la transmisión de los resultados de las investigaciones básicas y aplicadas por medios orales, escritos, audiovisuales e hipermedia en foros científicos, profesionales y en los medios de comunicación; y de transformar los resultados en capacidad de programación estratégica y creativa para el desarrollo práctico de la comunicación audiovisual.

CT3. Capacitar como investigador, productor y promotor de la comunicación audiovisual en su dimensión digital, integrando los campos estético, científico, cultural, técnico y social, con los distintos ámbitos del saber humano.

CT4. Conocimiento de los principales conceptos, teorías y modelos de la creación en el audiovisual digital.

CT5. Capacidad para fomentar la creación audiovisual en el contexto digital, en ámbitos académicos y profesionales, y de elaborar planes y programas para el desarrollo e implantación de actividades creativas digitales en organizaciones e instituciones sociales, culturales y educativas.

CT6. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizajes que les permitan continuar estudiando autónomamente a lo largo de sus vidas.

Competencias Específicas

CE1. Capacidad para utilizar las tecnologías digitales en los procesos de organización, creación y desarrollo de producciones audiovisuales, multimedia e interactivas en el ámbito digital.

CE2. Capacidad para manejar y comprender los programas tecnológicos que se usan en la comunicación audiovisual e internet en sus procesos creativos e industriales.

CE3. Conocimiento de los planteamientos teóricos y prácticos de las Tecnologías digitales para aplicarlos a los procesos de creación y producción de productos audiovisuales, y al estudio y valoración de su incidencia en nuestra sociedad digital.

CE4. Capacidad para diseñar y producir productos audiovisuales digitales, lo que incluye capacidad de análisis (general y específica) así como de diseño y ejecución de mensajes en cualquiera de sus variantes expresivas y en los diversos medios, soportes, géneros, formatos y manifestaciones.

CE5. Elaboración de taxonomías, tipologías y modelos para el estudio de la creación de productos, formatos, modelos audiovisuales para la Era digital.

CE6. Capacidad para combinar investigación teórica con actividad práctica y su plasmación en conocimientos aplicables en el desarrollo y mejora de los

procesos creativos.

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

La práctica docente se basa en un método que combinará teoría y práctica para lograr un aprendizaje basado en la adquisición de competencias y garantizará un aprendizaje activo, cooperativo y responsable. El estudiante tendrá información de esta metodología docente antes y durante el curso por medio de la sede web de la Facultad, del campus virtual o de las páginas personales de los profesores, así como por otros medios orales y escritos que se estimen convenientes y oportunos.

Las actividades formativas de la materia comprenderán:

Las clases teóricas, en las que se expondrán los objetivos principales de cada tema y se desarrollarán los contenidos conceptuales fundamentales.

Lecturas paralelas: se ofrecerá una selección bibliográfica (libros, artículos, páginas web, etc.) que servirán de apoyo a lo expuesto en las clases teóricas.

Talleres y seminarios, en los que se analizarán en grupo procesos, diseños y acciones creativas así como planteamientos de investigación y evaluación específicos. Con estos talleres, se pretende entrenar a los alumnos en los procedimientos de búsqueda y selección de información, análisis y síntesis de conocimientos, planteamientos de problemas creativos concretos y análisis críticos de soluciones. Estos talleres y seminarios se apoyarán en el visionado de materiales audiovisuales.

Sistemas de evaluación

La evaluación se realizará de manera continua durante todo el cuatrimestre, de forma que la asistencia regular es un pre-requisito básico. Se valorará de forma proporcional la asistencia y participación del alumno en todas las actividades formativas y los resultados de las pruebas objetivas para la valoración de los conocimientos adquiridos por los alumnos en cada uno de los bloques temáticos que constituyen el módulo.

El sistema de evaluación se realizará de la siguiente manera:

-Parte A: 50% de la nota final de la asignatura

-Parte B: 50% de la nota final de la asignatura

Para aprobar cada parte habrá que realizar una serie de ejercicios propuestos por los profesores, además de un examen final de cada una de las partes que componen este módulo para evaluar el nivel de conocimiento adquirido.