

## FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
<b>Nombre completo</b>	Tecnología de la Información y la Comunicación
<b>Código</b>	E000004239
<b>Título</b>	<a href="#">Grado en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad Pontificia Comillas</a>
<b>Impartido en</b>	Grado en Publicidad y Relaciones Públicas [Primer Curso]
<b>Nivel</b>	Reglada Grado Europeo
<b>Cuatrimestre</b>	Semestral
<b>Créditos</b>	6,0 ECTS
<b>Carácter</b>	Básico
<b>Responsable</b>	Iker Olabe
<b>Horario</b>	Referirse a horario web cesag
<b>Horario de tutorías</b>	Solicitar cita previa via email
<b>Descriptor</b>	<p>Análisis del papel de las tecnologías en el desarrollo de la sociedad de la información y el conocimiento. Estudio de la influencia de factores reguladores, industriales y sociales en los procesos de transformación tecnológicos.</p> <p>Principales fundamentos de la tecnología de captación, tratamiento y reproducción de la imagen y el sonido. Aplicación de la tecnología al terreno de la producción y la difusión audiovisual. Principales fundamentos de la tecnología de captación, tratamiento y reproducción de la imagen y el sonido. Aplicación de la tecnología al terreno de la producción y la difusión audiovisual. Análisis y comprensión de las posibilidades estéticas y expresivas de las nuevas tecnologías digitales.</p>

Datos del profesorado	
<b>Profesor</b>	
<b>Nombre</b>	Iker Olabe Goxencia
<b>Departamento / Área</b>	Departamento de Ciencias de la Comunicación
<b>Despacho</b>	20
<b>Correo electrónico</b>	iolabe@cesag.comillas.edu

## DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Contextualización de la asignatura
<b>Competencias - Objetivos</b>
<b>Competencias</b>
<b>GENERALES</b>



<b>CG03</b>	Conocer y utilizar con eficacia comunicativa los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas (por ejemplo: foros, blogs, redes sociales, microblogging) en el entorno de la cultura digital.
<b>CG04</b>	Conocer el estado del mundo y de la comunicación, así como de su evolución histórica reciente y comprender sus diferentes parámetros (políticos, económicos, culturales, estéticos y religiosos) para su aplicación en la actividad profesional.
<b>CG09</b>	Conocer y utilizar los procesos de ideación y de la narrativa audiovisual y elaborar guiones audiovisuales para los diferentes soportes y plataformas.
<b>CG10</b>	Saber gestionar los procesos expresivos y tecnológicos implicados en la dirección, producción y postproducción de los diversos productos escritos o audiovisuales o los nuevos formatos resultado de la convergencia digital.
<b>CG12</b>	Reflexionar críticamente sobre la influencia que tienen los medios de comunicación en la sociedad, desarrollando sus funciones de formar, informar y entretener.
<b>TRANSVERSALES</b>	
<b>CT02</b>	Ser capaz de analizar y construir mensajes utilizando medios de expresión iconográficos, informáticos y gráficos para llevar a cabo la función propia del comunicador
<b>CT03</b>	Usar las Tecnologías de la Información y la Comunicación en su desarrollo profesional
<b>CT07</b>	Aplicar los conocimientos adquiridos y resolver los obstáculos que surjan en la práctica de la comunicación .
<b>CT08</b>	Trabajar en equipo.
<b>CT12</b>	Ser capaz de trabajar de manera autónoma adaptando las estrategias de aprendizaje a cada situación.
<b>ESPECÍFICAS</b>	
<b>CE02</b>	Ser capaz de crear el mensaje persuasivo publicitario, desarrollando elementos gráficos, imágenes, símbolos o textos o cualquier otro recurso con potencialidad comunicativa.
<b>CE03</b>	Saber gestionar el tiempo, con habilidad para la organización y temporalización de las tareas dentro de los procesos de ejercicio de la profesión.
<b>CE04</b>	Saber ejercer como profesional, cumpliendo las funciones y resolviendo problemas, en una agencia publicitaria, en la relación con el cliente o con cualquier otro agente implicado en el proceso, y como responsable del área de comunicación de un organismo o empresa.
<b>CE06</b>	Aplicar soluciones eficientes a los problemas surgidos en los procesos de comunicación publicitaria

<b>CE09</b>	Asumir el liderazgo y actuar en libertad y con responsabilidad, asimilando referentes éticos, valores y principios consistentes en la identificación, análisis, manejo y resolución de conflictos que se plantean en el sistema de la comunicación.
-------------	---

### Resultados de Aprendizaje

<b>RA1</b>	Conocer los procesos de ideación y de la narrativa audiovisual, así como las herramientas específicas para la elaboración de guiones audiovisuales y multimedia.
<b>RA2</b>	Ejecutar los procesos expresivos y tecnológicos implicados en la dirección, producción y postproducción de los diferentes productos audiovisuales.

## BLOQUES TEMÁTICOS Y CONTENIDOS

### Contenidos – Bloques Temáticos

#### Contenidos – Bloques Temáticos

#### BLOQUE 1

- 1) Introducción al Sonido
- 2) práctica 0
- 3) Introducción a la imagen en movimiento
- 4) Procesos de posproducción I : Introducción a el etalonaje de imagen
- 5) Caso práctico I
- 6) Módulo Práctico I
- 7) Montaje y edición audiovisual

#### BLOQUE 2

- 8) Procesos de posproducción II : Introducción a el rastreo o "tracking" de objetos
- 9) Módulo Práctico II
- 10) Introducción a el grafismo y la animación 2D
- 11) Caso Práctico II
- 12) Módulo práctico III : Realización multicámara
- 13) Producción de contenido para plataformas online
- 14) Live streaming técnica y aplicación con sistemas multicámara
- 15) Portafolio y presentaciones.

## METODOLOGÍA DOCENTE

## Aspectos metodológicos generales de la asignatura

### METODOLOGÍA DOCENTE

#### Aspectos metodológicos generales de la asignatura

El enfoque metodológico será fundamentalmente práctico. En las clases presenciales el profesor enseñará el fundamento de las prácticas a llevar a cabo. Estas se, deberán hacer en clase o de forma autónoma.

#### Metodología Presencial: Actividades

- El profesor corregirá in situ a los alumnos realizando sus prácticas para que puedan corregir los fallos, las prácticas de clase se considerarán apto una vez el alumno demuestre agilidad realizando la práctica propuesta.

#### Metodología No presencial: Actividades

- Además de las prácticas de clase, todos los alumnos deberán realizar 4 prácticas a lo largo del semestre y entregarlas en un portfolio online en la plataforma Behance.com.

#### Interacción profesor-estudiante (Presencial/on-line)

- Centradas en el profesor

Clases teóricas y prácticas.

30%

- Centradas en el estudiante

Seminarios y Talleres

10%

#### Exposición de trabajos

Trabajo autónomo del estudiante (No presencial)

- Estudio y trabajo individual

Preparación de Trabajos

Preparación de actividades de evaluación.

30%

- Estudio y trabajo en grupo

Estudio de la teoría

Preparación de Trabajos

Preparación de actividades de evaluación

30%

## RESUMEN HORAS DE TRABAJO DEL ALUMNO

<b>HORAS PRESENCIALES</b>	
Clases teóricas y clases prácticas	
60.00	
<b>HORAS NO PRESENCIALES</b>	
Estudio de teoría, preparación de trabajos, preparación de actividad de evaluación	
90.00	
<b>CRÉDITOS ECTS: 6,0 (150,00 horas)</b>	

## EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Peso</b>
Práctica 1	Rodaje Postproducción Memoria escrita	20
Práctica 2	Rodaje Postproducción Memoria escrita	20
Práctica 3	Rodaje Postproducción Memoria escrita	20
Práctica 4	Rodaje Postproducción Memoria escrita	40

### Calificaciones

**Práctica 1 Apto / No apto**

20% Recuperable , Mínimo APTO

Recuperable

**Práctica 2 -3**

40 % Recuperable , Mínimo 5/10

Recuperable

**Prueba final**

(Práctica 4)

40% Recuperable , Mínimo 5/10

Obligatorio

### PLAN DE TRABAJO Y CRONOGRAMA

Actividades	Fecha de realización	Fecha de entrega
Práctica 1 - Audio - grabación y postproducción	Semana 1	Semana 6
Práctica 2 - Rodaje escena de video	Semana 3	Semana 10
Práctica 3 - Efectos especiales	Semana 5	Semana 11
Práctica 4 - Prueba final - Documental	Semana 3	Semana 14
Introducción Asignatura	Semana 1	En clase
Módulo 1 introducción al Sonido	Semana 2-4	En clase
Módulo 2 introducción video	Semana 5-8	En clase
Módulo 3 postproducción audiovisual I	Semana 9-10	En clase

Módulo 4 postproducción audiovisual II	Semana 11-12	En clase
Módulo 5 Recepción y transmisión de contenido audiovisual	Semana 13-14	En clase
Módulo 6 Introducción a procesos de Postproducción avanzada	Semana 14-15	En clase

## BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

### Bibliografía Básica

Graham Jones, David Layer, Thomas Osenkowsky (2007) National Association of Broadcasters Engineering Handbook, 10th edn., UK: focal press.

Ben Waggoner (November 2009) Compression for Great Video and Audio, 1st edn., UK: focal press.

Ken Dancyger (November 2010) The Technique of Film and Video Editing, 5th edn., UK: focal press.

Kefauver, A. P. (1997). *The audio recording handbook*. Baltimore, MD: MI Pub.

Eargle, J. (n.d.). *Sound recording*.

Meyer, T., & Meyer, C. (2008). *Creating motion graphics with After Effects*. Amsterdam: Elsevier/Focal Press.

### Bibliografía Complementaria

#### Recursos (Campus virtual)

Foro

Podcasts

Proyecciones

Grupos de trabajo

Bibliografía

En cumplimiento de la normativa vigente en materia de **protección de datos de carácter personal**, le informamos y recordamos que puede consultar los aspectos relativos a privacidad y protección de datos que ha aceptado en su matrícula entrando en esta web y pulsando "descargar"

<https://servicios.upcomillas.es/sedelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792>