



Ministerio de Cultura y Educación
Universidad Nacional de San Luis
Facultad de Ciencias Humanas
Departamento: Comunicación
Area: Area 7:Estrategias de Producción

(Programa del año 2022)

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
TECNOLOGIA DE LA COMUNICACION	LIC.EN PRODUC. DE RADIO Y TV	012/09	2022	2° cuatrimestre

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
MALDONADO, ANA SILVINA	Prof. Responsable	P.Adj Semi	20 Hs
ORTIZ, GISELLA SABRINA	Responsable de Práctico	JTP Exc	40 Hs
AGUIAR SORMANI, FRANCO LEANDRO	Auxiliar de Práctico	A.2da Simp	10 Hs
CHIARANI, RODRIGO	Auxiliar de Práctico	A.1ra Semi	20 Hs

III - Características del Curso

Credito Horario Semanal				
Teórico/Práctico	Teóricas	Prácticas de Aula	Práct. de lab/ camp/ Resid/ PIP, etc.	Total
2 Hs	Hs	2 Hs	Hs	4 Hs

Tipificación	Periodo
A - Teoria con prácticas de aula y campo	2° Cuatrimestre

Duración			
Desde	Hasta	Cantidad de Semanas	Cantidad de Horas
08/08/2022	18/11/2022	15	60

IV - Fundamentación

Desde que la tecnología de la imagen evolucionara en su creación, edición y procesamiento, gracias a los avances y técnicas digitales, se comenzaron a nutrir y perfeccionar con otras posibilidades los procesos de pre-producción, producción y pos-producción de los contenidos multimediales (sonoros, gráficos y audiovisuales). Diversidad de dispositivos tecnológicos surgieron para favorecerlos y sus potencialidades permiten crear producciones para radio, televisión y para la web con un sello propio, signado por la creatividad y originalidad características de estos tipos de medios.

En esta asignatura se realiza un primer acercamiento a la tecnología de hardware necesaria para la creación de contenidos sonoros, gráficos y audiovisuales, así también en la tecnología de software de edición necesaria para manipularlos y alojarlos (distribuirlos) por la web. En este último punto, se propone un abanico de posibilidades que van desde programas privativos, programas libres o aplicaciones móviles. Se realiza además una transmisión mediante diversas plataformas (redes sociales) en donde los y las estudiantes cumplen roles, tareas y responsabilidades inherentes a la orientación seleccionada, es decir los y las locutores/as tienen pasos a seguir distintos a los y las productores/as. Para profundizar más en esta práctica, se utiliza el programa OBS a fin de que puedan posicionarse como productores en tiempo real de contenido.

Luego de estos dos últimos años se modificaron las prácticas sociales y entre ellas, las formas de producir y recepcionar contenido multimedial de manera profesional, pero sin salir de los espacios cotidianos. Ante ello, y a partir de ello, es que se hace fuerte hincapié en la posibilidad de simular situaciones reales ante las cuales los/as futuros/as productores/as, deberán intervenir digitalmente. Asimismo y recuperando las instancias presenciales, es que los/as estudiantes, se ponen en relación

con clientes reales para generar contenidos para la web.

V - Objetivos / Resultados de Aprendizaje

- Generar producciones multimediales para la web y adaptarlas técnicamente a diferentes pantallas.
- Reconocer y operar con dispositivos digitales que permitan la generación de contenidos sonoros y audiovisuales: celular, cámara fotográfica, filmadora, etc.
- Operar con imágenes digitales y adecuarlas a los formatos de HD actuales.
- Reconocer diversos formatos de audio digital y realizar su edición mediante software adecuado.
- Reconocer diversos formatos de vídeo digital y realizar su edición mediante software adecuado.
- Realizar de manera planificada, transmisiones en vivo por redes sociales mediante el programa OBS.

VI - Contenidos

Unidad 1: Imagen digital: Concepto. Tipos de imágenes digitales: conceptos, características y ejemplos.

Parámetros de las imágenes digitales: conceptos y ejemplos. Normas de imágenes digitales profesionales. Edición de imágenes digitales. Imágenes en la web. Ejemplos de producciones gráficas.

Unidad 2: Concepto de sonido y audio digital. Parámetros de los audios digitales: conceptos y ejemplos. Normas de audios digitales profesionales. Conversión de audio analógico a digital y viceversa (AD/DA). Edición de audios digitales. Audios en la web. Podcast. Ejemplos de producciones sonoras

Unidad 3: Vídeo digital: Concepto, componentes y características de los videos digitales. Formatos y códecs de video. TDA y normas para la generación de contenidos audiovisuales. Normas de videos digitales profesionales. Edición de videos digitales. Videos en la web.

Unidad 4: Concepto de producción multimedia, Tipos y temáticas de producciones, Características de un/a locutor/a y productor/a multimedia, Normas, plataformas y ejemplos de producciones gráficas, sonoras y audiovisuales profesionales. Concepto de transmisión en vivo, Transmisión y transmisión en vivo: diferencias, Características del streaming, Plataformas y paso a paso de una transmisión en redes mediante programa (OBS).

VII - Plan de Trabajos Prácticos

Se compone de una serie de Prácticos Parciales correspondientes a cada uno de los temas centrales de esta asignatura, así también como de un Proyecto Final. La denominación de los Prácticos Parciales es la siguiente:

- Práctico 1: "Creación y edición de imágenes digitales".
- Práctico 2: "Creación y edición de audios digitales".
- Práctico 3: "Creación y edición de videos digitales".
- Práctico 4: "Transmisión en vivo".
- Proyecto Integrador Final (teórico-práctico): puede ser realizado en grupo o de manera individual y consta de una simulación de puesta en marcha de una productora audiovisual generando contenido publicitario para las redes y creando contenido para un primer cliente real. La propuesta parte de una simulación y avanza ante un trabajo de campo real que implica producir junto al otro.

VIII - Regimen de Aprobación

*Para la promoción de la materia el o la estudiante deberá: -Asistir a las clases teóricas (80%) - Aprobar los trabajos prácticos, con una nota mayor o igual que 7(siete). - Aprobar el Proyecto Final Teórico Práctico, con una nota mayor o igual que 7(siete).

*Para la regularización de la materia el o la estudiante deberá: -Asistir a las clases teóricas (80%) - Aprobar los trabajos prácticos, con una nota entre 4 y 6. - Aprobar el Proyecto Final Práctico, con una nota entre 4 y 6.

NOTA: Los prácticos tienen una instancia de recuperación y el Integrador Final, dos instancias de recuperación en la que es posible acceder a la condición de promoción.

IX - Bibliografía Básica

[1] Unidad 1

[2] Anzulovich, G. Imagen digital. Escritos de cátedra. Disponible en <https://drive.google.com/file/d/1PtXcoGEaeEH3s0MnEm0Iw21jqBJKieEz/view>

[3] La imagen digital. Dpto. de Tecnología 2012. Disponible en

https://drive.google.com/file/d/1NolEKWMazeg_r89y3ng1_eaRIA8ww1o0/view

[4] Molinari (2008) Especificaciones técnicas de fotografías digitales. Disponible en <https://www.molinaripixel.com.ar/2008/11/01/especificaciones-tecnicas-de-las-fotografias-digitales/>

[5] Hugo Rodríguez. (2008): “Imagen digital: conceptos básicos”. Bit & Píxel, Madrid, España. Disponible en http://www.hugorodriguez.com/libros/libro_1-imagen_digital.htm

[6] Unidad 2

[7] Anzulovich, G. Sonido y audio digital (taller). Disponible en <https://drive.google.com/file/d/1xQ7yXGymcAL0-hFNGYg6dv5pHCBzja9J/view>

[8] Bas, P. G. (2006): “Audio digital”. Mp-Ediciones. Bs. As.

[9] Anzulovich, G. Sonido 1. Disponible en <https://drive.google.com/file/d/1GNSKpH3DmtVK0Dnyuh-GTxagTAHWQVa9/view>

[10] ----- Sonido 2. Disponible en <https://drive.google.com/file/d/1DaKOfGBgNjpuSyR7lG5D0atFDe2hYP6S/view>

[11] Unidad 3

[12] Anzulovich, G. Introducción al video digital. Disponible en <https://drive.google.com/file/d/1sHgmivJjJgduG53iSmsXipwzhK120A-h/view>

[13] Lizcano Dallos. Principios del Multimedia. Disponible en <https://drive.google.com/file/d/0B7qHJtMeoHqEeG4zOTFsSHZoWnc/view>

[14] Briggs, Meyer y Schaffer. Periodismo 2.0. Cap. Video digital. Disponible en http://tec-comunicacion.unsl.edu.ar/Tecno%20II/2013/libros/MANUAL%20Periodismo_20.pdf

[15] Videos y televisión digital. Disponible en <http://comunicacion3unlz.com.ar/wp-content/uploads/2014/07/Video-y-televisi%C3%B3n-digital.pdf>

[16] Unidad 4

[17] Multimedia. Entornos virtuales e interactivos. Sara Osuna Acevedo. (UNED)

[18] Jagelado. (2005). ¿Qué es un podcast? Definición de podcasting. Disponible en <http%3A%2F%2Fpodcastellano.es%2Fpodcasting&design=DAEIGXLTj-s>

[19] García Clavería, M. La realidad actual del streaming de video. El streaming tradicional vs alternativas actuales. 42 JAIIO - EST 2013 - ISSN: 1850-2946 - Page 285. Disponible en <https://42jaiio.sadio.org.ar/proceedings/simposios/Trabajos/EST/19.pdf>

X - Bibliografía Complementaria

[1] Edición de audio con Adobe Audition (Ricardo López Roldán)

[2] Photoshop para video digital (Mike Gondek y Archie Cocke)

[3] Photoshop, técnicas de manipulación y retoque (Hernán Pesis)

[4] Falla Aroche, E. Producción y edición de video. Disponible en

[5] <http://www.maestrosdelweb.com/produccion-y-edicion-de-video-en-internet/>

[6] Especificaciones técnicas Normas BACUA 1 y 2. Disponible en

[7] http://tec-comunicacion.unsl.edu.ar/Tecno/2014/Especificaciones_Tecnicas_BACUA_2013..pdf y

[8] <http://tec-comunicacion.unsl.edu.ar/Tecno/2014/Especificaciones%20t%e9cnicas%20solicitud%20de%20material%20v3.1.p>

[9] Manual OBS Studio. Disponible en https://serviciosgate.upm.es/gate/sites/default/files/2020-03/20200212OBS%20Studio_GATE.pdf

[10] Guía para eventos digitales. YouTube. Disponible en <https://kstatic.googleusercontent.com/files/09b7ac28e294165b8292576c4968875c7a349b1d5771e456971595f4cba60d041fe5ba64e6343e412865a99b3f254972de7a8fecbe1143d299f33ae834b62f95>

[11] TUTORIAL. RECOMENDACIONES PARA HACER VIDEO LIVE STREAMING. Disponible en <https://mercadofitness.com/pdf/video-live-streaming.pdf>

XI - Resumen de Objetivos

- Reconocer diversos formatos de imagen digital y realizar su edición mediante software adecuado.
- Reconocer diversos formatos de audio digital y realizar su edición mediante software adecuado.
- Reconocer diversos formatos de vídeo digital y realizar su edición mediante software adecuado.

XII - Resumen del Programa

Unidad 1: Imagen digital. Captura, edición y distribución.

Unidad 2: Sonido y audio digital. Captura, edición y distribución.

Unidad 3: Vídeo digital. Captura, edición y distribución.

Unidad 4: Concepto de producción multimedia, Tipos y temáticas de producciones, Características de un/a locutor/a y productor/a multimedia, Normas, plataformas y ejemplos de producciones gráficas, sonoras y audiovisuales profesionales.

Transmisión y transmisión en vivo: diferencias, Características del streaming, Plataformas y paso a paso de una transmisión en redes sociales y utilizando OBS.

XIII - Imprevistos

Todo el contenido de la materia está alojado en el blog de la misma:

<https://tecnologiadelacomunicacionproduccion.blogspot.com/>. La modalidad de comunicación con los y las estudiantes es sincrónica y asincrónica, se respetan los días y horarios asignados a la materia por aulero (asistencia al box y sala de Tecnología), ofreciendo material extra para quienes no pueden asistir a las consultas teóricas y prácticas (Blog, correo electrónico, consulta en línea mediante el servicio de Google Meet).

XIV - Otros