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 2023)
(Programa en trámite de aprobación)
(Presentado el 04/10/2023 11:40:26)

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
TECNOLOGIA DE LA COMUNICACION	LIC.EN PRODUC. DE RADIO Y TV	012/09	2023	2° cuatrimestre

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
MALDONADO, ANA SILVINA	Prof. Responsable	P.Adj Semi	20 Hs
PEREYRA, FLORENCIA	Prof. Colaborador	P.Adj Exc	40 Hs
ORTIZ, GISELLA SABRINA	Responsable de Práctico	JTP Exc	40 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
E - Teoria con prácticas de aula, laboratorio y campo	2º Cuatrimestre

Duración			
Desde	**Hasta**	**Cantidad de Semanas**	**Cantidad de Horas**
07/09/2023	18/11/2023	15	60

IV - Fundamentación

Nota inicial: El presente programa corresponde según OCD 7-23 al cursado de la asignatura para 1° año de la Lic. en Producción de Radio y Tv. En paralelo, se dicta la materia para 3° año de la misma carrera por lo que, el contenido diferenciado se colocará en el ítem observación.

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 post-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.
Luego de estos últimos años y más aún post pandemia, 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. En este sentido, como última actividad cada estudiante pensándose como futuro productor/a, elabora su propio portafolio de producciones digitales.

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 libre.
- Reconocer diversos formatos de vídeo digital y realizar su edición mediante software adecuado.
-Realizar de manera planificada, transmisiones en vivo por redes sociales.
-Generar su carpeta personal en línea (portafolio) con todos sus recursos digitales.

VI - Contenidos

Unidad 1: Imagen digital: Concepto. Comunicar con imágenes. 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 con fines comunicativos. Imágenes en la web. Ejemplos de producciones gráficas.
Unidad 2: Concepto de sonido y audio digital. Parámetros de los audios digitales: conceptos y ejemplos. Muestreo y cuantización. Normas de audios
digitales profesionales. Conversión de audio analógico a digital y viceversa (AD/DA). Edición de audios digitales. Audios en la web. Ejemplos de producciones sonoras.
Unidad 3: Vídeo digital: Concepto, componentes y características de los videos digitales. Formatos y códecs de video. Legislaciones vigentes de uso de imagen y voz. TDA y
normas para la generación de contenidos audiovisuales. Normas de videos digitales profesionales. Etapas de producción. Tipos de videos (clasificación según su contenido y función). Guion técnico y literario. Edición de videos digitales. Videos en la web.
Unidad 4: Concepto de transmisión en vivo y su historia. Transmisión y transmisión en vivo: diferencias y clasificación de los OTT. Características del streaming. Plataformas y paso a paso de una transmisión. Esbozos para producir una transmisión.
Unidad 5: 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. Portafolio: concepto y características.

VII - Plan de Trabajos Prácticos

Se compone de una serie de Prácticos Parciales correspondientes a cada uno de los temas centrales de esta asignatura. La denominación de los Prácticos Parciales es la siguiente:
- Práctico 1: "Creación y edición de imágenes digitales". Trabajo con Photoshop.
- Práctico 2: "Creación y edición de audios digitales". Trabajo con Audacity.
- Práctico 3: "Creación y edición de videos digitales". Trabajo con Premiere.
- Práctico 4: "Transmisión en vivo". Mediante redes sociales.
- Práctico 5: Elaboración de portafolio y presentación de las producciones realizadas con la fundamentación comunicativa y técnica.

VIII - Regimen de Aprobación

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

-Aprobar el examen teórico escrito 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 y prácticas (80%)
-Aprobar los trabajos prácticos, con una nota entre 4 y 6.
-Aprobar el examen Práctico en Sala, con una nota entre 4 y 6.
-Aprobar el examen teórico escrito con una nota entre 4 y 6.

NOTA: Los prácticos y los exámenes tienen dos instancias de recuperación en la que es posible acceder a la condición de promoción.

*Para rendir la materia en condición de estudiante Libre, se deberá cumplir en un determinado tiempo con un Plan de Trabajo prácticos, el examen práctico en sala y un examen teórico escrito. Teniendo en cuenta la modalidad práctica de la materia y la necesidad de evaluar el proceso de producción, para acceder a esta instancia deberá consultar con la Cátedra.

IX - Bibliografía Básica

[1] Unidad 1
[2] Anzulovich, G. Imagen digital. Escritos de cátedra. Disponible en
[3] https://drive.google.com/file/d/1PtxcoGEaeEH3s0MnEm0Iw21jqBJKieEz/view
[4] La imagen digital. Dpto. de Tecnología 2012. Disponible en
[5] Página 2
[6] https://drive.google.com/file/d/1NolEKWMazeg_r89y3ng1_eaRIA8ww1o0/view
[7] Molinari (2008) Especificaciones técnicas de fotografías digitales. Disponible en
[8] https://www.molinaripixel.com.ar/2008/11/01/especificaciones-tecnicas-de-las-fotografias-digitales/
[9] Hugo Rodríguez. (2008): “Imagen digital: conceptos básicos”. Bit & Píxel, Madrid, España. Disponible en
[10] http://www.hugorodriguez.com/libros/libro_1-imagen_digital.htm
[11] Unidad 2
[12] Anzulovich, G. Sonido y audio digital (taller). Disponible en
[13] https://drive.google.com/file/d/1xQ7yXGymcAL0-hFNGYg6dv5pHCBzja9J/view
[14] Bas, P. G. (2006): “Audio digital”. Mp-Ediciones. Bs. As.
[15] Anzulovich, G. Sonido 1. Disponible en
[16] https://drive.google.com/file/d/1GNSKpH3DmtVK0Dnyuh-GTxagTAHWQVa9/view
[17] ---------- Sonido 2. Disponible en
[18] https://drive.google.com/file/d/1DaKOfGBgNjpuSyR7lG5D0atFDe2hYP6S/view
[19] Unidad 3
[20] Anzulovich, G. Introducción al video digital. Disponible en
[21] https://drive.google.com/file/d/1sHgmivJjJgduG53iSmsXipwzhK120A-h/view
[22] Lizcano Dallos. Principios del Multimedia. Disponible en
[23] https://drive.google.com/file/d/0B7qHJtMeoHqEeG4zOTFsSHZoWnc/view
[24] Briggs, Meyer y Schaffer. Periodismo 2.0. Cap. Video digital. Disponible en
[25] http://tec-comunicacion.unsl.edu.ar/Tecno%20II/2013/libros/MANUAL%20Periodismo_20.pdf
[26] Videos y televisión digital. Disponible en
[27] http://comunicacion3unlz.com.ar/wp-content/uploads/2014/07/Video-y-televisi%C3%B3n-digital.pdf
[28] Unidad 4
[29] Multimedia. Entornos virtuales e interactivos. Sara Osuna Acevedo. (UNED)
[30] Jagelado. (2005). ¿Qué es un podcast? Definición de podcasting. Disponible en
[31] http%3A%2F%2Fpodcastellano.es%2Fpodcasting&design=DAEIGXLTj-s
[32] García Clavería, M. La realidad actual del streaming de video. El streaming tradicional vs alternativas actuales. 42 JAIIO
[33] - EST 2013 - ISSN: 1850-2946 - Page 285. Disponible en
[34] https://42jaiio.sadio.org.ar/proceedings/simposios/Trabajos/EST/19.pdf

X - Bibliografia Complementaria

[1] Photoshop para video digital (Mike Gondek y Archie Cocke)
[2] Photoshop, técnicas de manipulación y retoque (Hernán Pesis)
[3] Falla Aroche, E. Producción y edición de video. Disponible en

[4] http://www.maestrosdelweb.com/produccion-y-edicion-de-video-en-internet/
[5] Especificaciones técnicas Normas BACUA 1 y 2. Disponible en
[6] http://tec-comunicacion.unsl.edu.ar/Tecno/2014/Especificaciones_Tecnicas_BACUA_2013..pdf y
[7]
http://tec-comunicacion.unsl.edu.ar/Tecno/2014/Especificaciones%20t%e9cnicas%20solicitud%20de%20material%20v3.1.p
[8] Guía para eventos digitales. YouTube. Disponible en
[9]
https://kstatic.googleusercontent.com/files/09b7ac28e294165b8292576c4968875c7a349b1d5771e456971595f4cba60d041fe5
[10] ba64e6343e412865a99b3f254972de7a8fecbe1143d299f33ae834b62f95
[11] TUTORIAL. RECOMENDACIONES PARA HACER VIDEO LIVE STREAMING. Disponible en
[12] https://mercadofitness.com/pdf/video-live-streaming.pd

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: Transmisión y transmisión en vivo: diferencias, Características del streaming, Plataformas y paso a paso de una transmisión en redes sociales.
Unidad 5: 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.

XIII - Imprevistos

La profesora Florencia Pereyra participa este cuatrimestre como Colaboradora en las clases prácticas (asistiendo y ofreciendo consulta) teniendo en cuenta la OCD 7-23 y la cantidad de docentes que forman parte de la cátedra.

XIV - Otros

Todo el contenido de la materia se encuentra alojado en el sitio web
https://tecnoproduccionunsl.wixsite.com/tecnoproduccion/
En el mismo lugar se puede acceder al contenido que se está dictando de manera paralela a 3° año.
En dicho espacio se podrá observar los contenidos abordados con mayor profundidad y teniendo en cuenta lo que los y las estudiantes de ese año precisan, por ejemplo: se trabaja audio con Audition, se trabaja Transmisión en vivo con YouTube y OBS a fin de que puedan posicionarse como productores en tiempo real de contenido manipulando varias pantallas a la vez.

ELEVACIÓN y APROBACIÓN DE ESTE PROGRAMA	
	Profesor Responsable
Firma:	
Aclaración:	
Fecha:	