



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 2024)

(Programa en trámite de aprobación)

(Presentado el 06/09/2024 13:15:24)

### I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
TECNOLOGIA DE LA COMUNICACION	LIC.EN PRODUC. DE RADIO Y TV	012/0 9	2024	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
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	Hs	2 Hs	4 Hs

Tipificación	Periodo
E - Teoria con prácticas de aula, laboratorio y campo	2° Cuatrimestre

Duración			
Desde	Hasta	Cantidad de Semanas	Cantidad de Horas
05/08/2024	15/11/2024	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 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 en línea.

Los contenidos digitales se realizan para formar parte de programas pilotos que se transmiten en modalidad streaming mediante diversas plataformas (YouTube - Twitch) 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, 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, generan

## 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 YouTube.
- Escribir proyectos de programas para la web siguiendo la metodología de producción adecuada.

## VI - Contenidos

**Unidad 1: 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. Nuevas audiencias, y formas de consumir/producir contenido digital.**

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, guion técnico. Audios en la web. Montaje y podcast. Ejemplos de producciones sonoras.

Unidad 3: 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. Identidad digital: banner, logo, overlays, fotomontaje. Ejemplos de producciones gráficas.

Unidad 4: Concepto de video digital. 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. Edición de videos digitales. Licencias para uso de contenido de la web.

Unidad 5: Nuevos medios (radio/TV). Características. 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 (escaletas) para producir una transmisión.

## VII - Plan de Trabajos Prácticos

Se compone de una serie de Prácticas correspondientes a cada uno de los temas centrales de esta asignatura. El avance en cada práctica, les permite generar y aprobar el Proyecto Integrador práctico. La denominación de los Prácticas es la siguiente:

- Práctica 1: Organizar el programa piloto. Escritura de proyecto.
- Práctica 2: "Creación y edición de audios digitales". Trabajo con Audacity.
- Práctica 3: "Creación y edición de imágenes digitales" Trabajo en Canva.
- Práctica 4: "Creación y edición de videos digitales". Trabajo con Premiere.
- Práctica 5: "Transmisión en vivo". Mediante YouTube usando OBS.
- Presentación de la Propuesta de programa vía streaming (Proyecto) a una productora real.

## VIII - Regimen de Aprobación

Para promocionar la materia:

- \*Asistencia a las clases teóricas/prácticas (80% c/u).
- \*Aprobar el proyecto integrador práctico de la materia con una nota igual o mayor a 7.
- \*Proceso de aprendizaje significativo en las clases de práctica.
- \*Aprobar el examen teórico de la materia con una nota igual o mayor a 7.

Para regularizar la materia:

- \*Asistencia a las clases teóricas/prácticas (80% c/u).

\*Aprobar el proyecto integrador práctico de la materia con una nota entre 4 y 6.

\*Proceso de aprendizaje significativo en las clases de práctica.

\*Aprobar el examen teórico de la materia con una nota entre 4 y 6.

\*Se puede promocionar en las primeras 2 (dos) instancias de evaluación, en la tercera, se obtiene la regularización.

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] Clase 1:

[2] -El impacto de internet en la radio Argentina. Torres, Santiago. (2019). Cap. 2: Producción. Disponible en <https://drive.google.com/file/d/1uLaiXLnVR4fyJx2M7x8bmfXn6mbt6QY/view?usp=sharing>

[3] -Las plataformas de streaming ¿una alternativa a la TV tradicional?. Saavedra Burgwardt, María. (2023). Pág. 9 a 19. Disponible en [https://drive.google.com/file/d/1LccgIZmLCTP1avGs17vwX4Y1VR95Y3LB/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1LccgIZmLCTP1avGs17vwX4Y1VR95Y3LB/view?usp=drive_link)

[4] Clase 2:

[5] -Taller de sonido y audio digital. Anzulovich, Guillermo. () Hoja 8: Sonido digital y analógico. Disponible en <https://drive.google.com/file/d/1xQ7yXGymcAL0-hFNGYg6dv5PHCBzja9J/view>

[6] -Guía de podcast. Ciudadanía de chicos y chicas. Grupo Pharos con la asistencia técnica de Latinlab. Pág. 14 a 26. Disponible en <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2020/09/2022-guia-podcast.pdf>

[7] Clase 3:

[8] -La imagen digital. Documento generado por el Departamento de Tecnología del Instituto de Secundaria y Bachillerato La Cabrera, España. Disponible en [https://drive.google.com/file/d/1NoIEKWMazeg\\_r89y3ng1\\_eaRIA8ww1o0/view](https://drive.google.com/file/d/1NoIEKWMazeg_r89y3ng1_eaRIA8ww1o0/view)

[9] -La fotografía como medio de comunicación de las masas. Pág. 194 a 195. Disponible en [https://www.bizkaia.eus/fitxategiak/04/ondarea/Kobie/PDF/4/Kobie\\_4\\_Bellas\\_artes\\_LA%20FOTOGRAFIA%20COMO%20MEDIO%20DE%20COMUNICACION%20DE%20LAS%20MA.pdf?hash=5fa90953ce617781c56f060a8c778a29](https://www.bizkaia.eus/fitxategiak/04/ondarea/Kobie/PDF/4/Kobie_4_Bellas_artes_LA%20FOTOGRAFIA%20COMO%20MEDIO%20DE%20COMUNICACION%20DE%20LAS%20MA.pdf?hash=5fa90953ce617781c56f060a8c778a29)

[10] -Para una revisión teórica del fotomontaje: formas, referencias y derivas digitales. Canga, San Pablo, Pacheco. (2019) Pág. 214 a 220. Disponible en <https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/1491/1810>

[11] Clase 4:

[12] -Principios de la Multimedia. Video digital. Lizcano Dallos, A. (2005) Págs. 206 a 209. Disponible en [https://drive.google.com/file/d/0B7qHJtMeoHqEeG4zOTfSfSHZownc/view?resourcekey=0-NM30dI3htcLoehHz\\_Jw4w](https://drive.google.com/file/d/0B7qHJtMeoHqEeG4zOTfSfSHZownc/view?resourcekey=0-NM30dI3htcLoehHz_Jw4w)

[13] -“El video como herramienta de apoyo en la educación superior”. Sánchez Núñez, E. (2018) Págs. 14 a 29. Disponible en [https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27391/1/1804149324\\_SANCHEZ%20NU%C3%91EZ%20ESTEFANIA%20ALEJANDRA.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27391/1/1804149324_SANCHEZ%20NU%C3%91EZ%20ESTEFANIA%20ALEJANDRA.pdf)

[14] -La Tv se muda. Castaño, O. Págs. 1 a 3. Disponible en <https://www.palermo.edu/ingenieria/TVDIGITALPOSGRADO/3.pdf>

[15] -El derecho a la imagen y las redes sociales. De Cucco Alconada, M. (2018). Disponible en <http://www.saij.gob.ar/maria-carmen-cucco-alconada-derecho-imagen-redes-sociales-dacf180045-2018-03-12/123456789-0a-bc-defg5400-81fcanirtcod>

[16] Clase 5:

[17] -La realidad actual del streaming de video. El streaming tradicional vs alternativas actuales. Clavería, M. (2013) Disponible en <https://42jaiio.sadio.org.ar/proceedings/simposios/Trabajos/EST/19.pdf>

[18] -Reportes de Rating Streaming de la Cámara Argentina de Anunciantes. Disponible en <https://anunciantes.org.ar/rating-streaming/>

[19] -HUERTAS, Juan Carlos, DOMÍNGUEZ y SANZ, Vicente (2011): “Modelos over the top (OTT): regulación y competencia en los nuevos mercados de Internet”, en Política Económica y Regulatoria en Telecomunicaciones. GEER y Telefónica, n.6, 2011, pp. 84-98. Disponible en [http://www.telefonica.com/es/about\\_telefonica/pdf/GEER\\_marzo2011\\_n6.pdf](http://www.telefonica.com/es/about_telefonica/pdf/GEER_marzo2011_n6.pdf)

## X - Bibliografía Complementaria

[1] [1] Photoshop para video digital (Mike Gondek y Archie Cocke)

[2] [2] Photoshop, técnicas de manipulación y retoque (Hernán Pesis)

[3] [3] Falla Aroche, E. Producción y edición de video. Disponible en

[4] [4] <http://www.maestrosdelweb.com/produccion-y-edicion-de-video-en-internet/>

[5] [5] Especificaciones técnicas Normas BACUA 1 y 2. Disponible en

[6] [6] [http://tec-comunicacion.unsl.edu.ar/Tecno/2014/Especificaciones\\_Tecnicas\\_BACUA\\_2013..pdf](http://tec-comunicacion.unsl.edu.ar/Tecno/2014/Especificaciones_Tecnicas_BACUA_2013..pdf) y

[7] [7] <http://tec-comunicacion.unsl.edu.ar/Tecno/2014/Especificaciones%20t%e9cnicas%20solicitud%20de%20material%20v3.1.p>

[8] [8] Guía para eventos digitales. YouTube. Disponible en

[9] [9] <https://kstatic.googleusercontent.com/files/09b7ac28e294165b8292576c4968875c7a349b1d5771e456971595f4cba60d041fe5ba64e6343e412865a99b3f254972de7a8fecbe1143d299f33ae834b62f95>

[10] [10] ba64e6343e412865a99b3f254972de7a8fecbe1143d299f33ae834b62f95

[11] [11] TUTORIAL. RECOMENDACIONES PARA HACER VIDEO LIVE STREAMING. Disponible en

[12] [12] <https://mercadofitness.com/pdf/video-live-streaming.pdf>

## XI - Resumen de Objetivos

- Generar producciones multimediales para la web (imagen, audio, video digital) y adaptarlas técnicamente a diferentes pantallas.
- Realizar de manera planificada, transmisiones en vivo por YouTube.

## XII - Resumen del Programa

Unidad 1: Concepto de producción multimedia, Tipos y temáticas de producciones.

Unidad 2: Concepto de sonido y audio digital. Parámetros de los audios digitales: conceptos y ejemplos.

Unidad 3: Imagen digital: Concepto. Comunicar con imágenes. Tipos de imágenes digitales: conceptos, características y ejemplos.

Unidad 4: Concepto de video digital. Componentes y características de los videos digitales. Formatos y códecs de video.

Unidad 5: Nuevos medios (radio/TV). Características. Concepto de transmisión en vivo y su historia. Características del streaming.

## XIII - Imprevistos

--

## XIV - Otros

La asignatura se dicta de manera simultánea para estudiantes de 1° y 3° año siguiendo la OCD 7-23. Teniendo en cuenta la cantidad de estudiantes, presta ayuda en las comisiones de prácticas en calidad de docente colaboradora, la profesora Florencia Pereyra.

Todo el contenido de la materia se encuentra alojado en el sitio web <https://tecnoproduccionunsl.wixsite.com/tecnoproduccion/>

<b>ELEVACIÓN y APROBACIÓN DE ESTE PROGRAMA</b>	
<b>Profesor Responsable</b>	
Firma:	
Aclaración:	
Fecha:	