

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Tecnología audiovisual para la comunicación digital
Titulación	Máster Universitario en Comunicación y Emprendimiento Digital
Escuela/ Facultad	Ciencias Económicas, Empresariales y de la Comunicación
Curso	1º
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	Segundo semestre
Curso académico	2024-2025
Docente coordinador	Mariela Rubio PhD
Docentes	Fernando Ávila Juan Ramón Lucas Mariela Rubio PhD

2. PRESENTACIÓN

"Tecnología audiovisual para la comunicación digital" del MUCyED aborda de manera práctica la edición de vídeo y audio, la producción en streaming y la comunicación inmersiva, utilizando tecnologías avanzadas para crear contenido de alta calidad y generar experiencias interactivas que satisfagan las demandas del entorno multimedia actual. Los estudiantes aprenderán a manejar software como DaVinci Resolve para flujos de trabajo eficaces, así como herramientas de edición de sonido como Audacity o Adobe Audition para producir podcasts, desde la conceptualización hasta su optimización para plataformas digitales.

Además, explorarán el impacto de tecnologías como la realidad aumentada (AR) y la realidad virtual (VR) en el periodismo inmersivo, desarrollando narrativas interactivas que transforman la forma en que las audiencias consumen noticias, generando mayor comprensión e impacto. Este enfoque integral prepara a los alumnos para adaptarse a un entorno digital en constante evolución, donde la movilidad, la especialización y las experiencias inmersivas son clave.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- **CB2:** Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- **CB5:** Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

Competencias transversales:

- **CT06:** Adaptación al cambio: Ser capaz de aceptar, valorar e integrar posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera, así como trabajar con efectividad en situaciones de ambigüedad.
- **CT07:** Liderazgo: Ser capaz de orientar, motivar y guiar a otras personas, reconociendo sus capacidades y destrezas para gestionar eficazmente su desarrollo y los intereses comunes.
- **CT08:** Espíritu emprendedor: Capacidad para asumir y llevar a cabo actividades que generan nuevas oportunidades, anticipan problemas o suponen mejoras.

Competencias específicas:

- **CE01:** Capacidad para evaluar y jerarquizar los elementos visuales que aumentan la efectividad de los procesos comunicativos.
- **CE02:** Capacidad para gestionar los nuevos soportes digitales de cultura, su organización y desarrollo en los nuevos formatos.
- **CE05:** Diferenciar las características y posibilidades de las diferentes tecnologías (hardware y software) y la conveniencia de su uso desde el punto de vista expresivo, funcional y estratégico.
- **CE20:** Identificar los últimos avances en tecnología y/o programación informática aplicados a la comunicación digital.

Resultados de aprendizaje:

El estudiante será capaz de:

- **RA1:** Realizar el proceso de la edición de vídeo y audio a través del software de edición no lineal y de las herramientas de postproducción de sonido. Revisión de las tendencias del sector audiovisual en dichas materias incidiendo en las aplicaciones móviles y en la portabilidad.
- **RA2:** Conocimiento de la producción de eventos en directo con la tecnología Streaming, comenzando por su idea y diseño, y concluyendo en su distribución final usando para ello las herramientas más habituales para su realización.
- **RA3:** Comunicación inmersiva.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB5, CE01, CE02, CE05, CE20, CE25, CT06, CT07, CT08	<ul style="list-style-type: none"> RA1: Realizar el proceso de la edición de vídeo y audio a través del software de edición no lineal y de las herramientas de postproducción de sonido. Revisión de las tendencias del sector audiovisual en dichas materias incidiendo en las aplicaciones móviles y en la portabilidad.
CB2, CE01, CE02, CE20, CE25, CT06, CT08	<ul style="list-style-type: none"> RA2: Conocimiento de la producción de eventos en directo con la tecnología streaming, comenzando por su idea y diseño, y concluyendo en su distribución final usando para ello las herramientas más habituales para su realización.
CB5, CE01, CE05, CE25, CT08	<ul style="list-style-type: none"> RA3: Comunicación inmersiva.

4. CONTENIDOS

En este módulo se tratan los siguientes contenidos:

- Herramientas para el montaje de vídeo Broadcast y Móvil.
- Producción y planificación streaming.
- Herramientas de retransmisiones de eventos.
- Comunicación inmersiva: tendencias y aplicabilidad.
- Audio Digital.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral / webconference.
- Método del Caso.
- Aprendizaje Cooperativo.
- Aprendizaje basado en proyectos.
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller.

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Lecciones magistrales	25
Análisis de casos	25
Resolución de problemas	30
Actividades en talleres y/o laboratorios	25
Tutorías	20
Trabajo autónomo	25
TOTAL	150

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Prueba de conocimiento	40%
Carpeta de aprendizaje	20%
Práctica de laboratorios	20%
Caso / problema	20%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1: Herramientas para el montaje de vídeo broadcast y móvil.	3ª semana mayo 2025
Actividad 2: Podcast	5ª semana mayo 2025
Actividad 3: Comunicación inmersiva: tendencias y aplicabilidad.	2ª semana junio 2025
Actividad 4: Asimilación de conocimiento.	2ª semana junio 2025

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se aporta la bibliografía en la que se basan los temas correspondientes al módulo.

UA1: Herramientas para el montaje de vídeo broadcast y móvil

- Lara, A (2005). El cine ha muerto, larga vida al cine: pasado, presente y futuro de la postproducción. T&B Editores.
- Browne, Steven E (2008). Postproducción en alta definición: edición y finalización del vídeo en HD. Escuela de Cine y Vídeo de Andoain.
- McGrath, D (2002). Cine: montaje y postproducción. Ed. Océano.
- Murch, W (2015). En el momento del parpadeo. Ed. Ocho y Medio.

UA2: Podcast

- Abel, J. (2013). Out on the wire.
- Biewen, J. y Dilworth, A. (2010). Reality radio: telling true stories in sound. USA:
- Cazalla, L. M. (2017). Podium Podcast, cuando el podcasting tiene acento español. Prisma Social: revista de investigación social, (18), 334-364.
- Dubber, A. (2013). Radio in the digital age. Madrid, España: Turner.
- Espinosa de los Monteros, M. J. (2019). Días de vino y podcasts . Recuperado de https://elpais.com/agr/dias_de_vino_y_podcasts/a

- Hart, J. (2012). Story Craft Berlin, Alemania: de Gruyter.
- Izuzquiza, F. (2019). El gran cuaderno del podcasting. Madrid, España: Kailas.
- Kern, K. (2008). Sound reporting: the NPR guide to audio journalism and production Barcelona, España: Ediciones Paidós. Col. Paidós Comunicación.
- Orrantia, Andoni. (2019). Diez claves para contar buenas historias en podcast. Barcelona, España: UOC.
- Rodero, E. La radio del futuro es una radio digital. Recuperado de <http://bocc.ubi.pt/pag/rodero-emma-radio-futuro.html>
- Ventura, B. El podcast quiere ser mainstream una década después. Recuperado de <http://www.yorokobu.es/podcast-mainstream/>
- Yanguana, H. (2015). El ecosistema radiofónico. New Jersey, USA: John Wiley & Sons, Inc.

UA3: Comunicación inmersiva: tendencias y aplicabilidad.

- Arenas, M (2016). Los videos 360 arrasan. Recuperado de: <http://www.tecnologiadetuatu.elcorteingles.es/videocamara/los-videos-360-arrasan/>
- Barreda-Ángeles, Miguel (2018): "Periodismo inmersivo en España: Análisis de la primera generación de contenidos periodísticos en realidad virtual". Estudios sobre el Mensaje Periodístico 24 (2), 1105-1120. <https://observatoriocibermedios.upf.edu/periodismo-inmersivo-realidad-virtual>
- ¿Cómo funcionan los videos 360? (2016). El sol. Recuperado de: <http://www.elsol.com.ar/nota/270799/empresas/como-funcionan-los-videos-en-360.html>
- Fontcuberta, J (2016). La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía. Barcelona: Editorial Galaxia Gutenberg.
- Los videos 360 cambiaran el periodismo (2016). La razón. Recuperado de: <https://www.larazon.es/tecnologia/los-videos-360-grados-cambiaran-el-periodismo-MI12929317>
- Mufson, B. (2015). "¿Es la realidad virtual el futuro del periodismo? Nonny de la Peña es una pionera del "periodismo de inmersión" y sitúa a los espectadores literalmente dentro de la historia." Recuperado de: <https://creators.vice.com/es/article/xy5xqz/es-la-realidad-virtual-el-futuro-del-periodismo>
- Sora, C. (2017). Una inmersión en el audiovisual VR y 360. Serie DigiDoc-EPI, n. 1. Barcelona: Departamento de Comunicación, Universitat Pompeu Fabra; Ediciones Profesionales de la Información SL.

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:
orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.