UNIVERSIDAD NACIONAL DE VILLA MARÍA

INSTITUTO ACADÉMICO PEDAGÓGICO DE CIENCIAS HUMANAS

CARRERA
Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual

ASIGNATURA
TÉCNICAS DE GRABACIÓN Y EDICIÓN EN VIDEO

CUERPO DOCENTE

DOCENTE RESPONSABLE
Adjunto a/c
Lic. Juan Pascual SGRÓ

Jefe de Trabajos Prácticos
Prof. Felipe COGGIOLA

Auxiliar Docente
Lic. Esteban LÉPORI

Ciclo Lectivo:
2021

INDICE

I - IDENTIFICACIÓN DEL PROGRAMA DE ESTUDIO 3
CONTENIDOS MÍNIMOS DE LA MATERIA (PLAN 2006). 4
UBICACIÓN DE LA MATERIA EN LA CURRÍCULA. 4
II – OBJETIVOS DEL CURSO 5
OBJETIVOS GENERALES 5
OBJETIVOS ESPECÍFICOS 5
III – CONTENIDOS 6
FUNDAMENTACIÓN 6
NÚCLEOS TEMÁTICOS / UNIDADES DEL PROGRAMA DE LA MATERIA 7
PROPUESTA DE TRABAJOS PRÁCTICOS. 9
IV – MÉTODOS DE EVALUACIÓN 13
CONDICIONES DE CURSADO – REGULARIZACIÓN – APROBACIÓN 14
V – CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES 15
CRONOGRAMA DE CLASES 2020 15
VI – LINEAMIENTOS METODOLÓGICOS 19
VII – BIBLIOGRAFÍA 20
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA 20
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA 21

I - IDENTIFICACIÓN DEL PROGRAMA DE ESTUDIO

DENOMINACIÓN: **Técnicas de Grabación y Edición en video**

CÓDIGO: **2EP4105**

CICLO: **Profesional**

CARRERA: **Lic. En Diseño y Producción Audiovisual (Carr. 41-3)**

INSTITUTO: **Instituto A. P. De Ciencias Humanas**

UBICACIÓN EN EL PROGRAMA DE ESTUDIOS: **Anual del 1er. Año de la carrera**

CRÉDITO HORARIO SEMANAL: **3 hs.**

CRÉDITO HORARIO TOTAL: **96 hs.**

CONDICIONES PARA CURSAR / RENDIR:
- **Para Cursar y Aprobar: Ninguna materia por ser de cursado en el 1er. año**

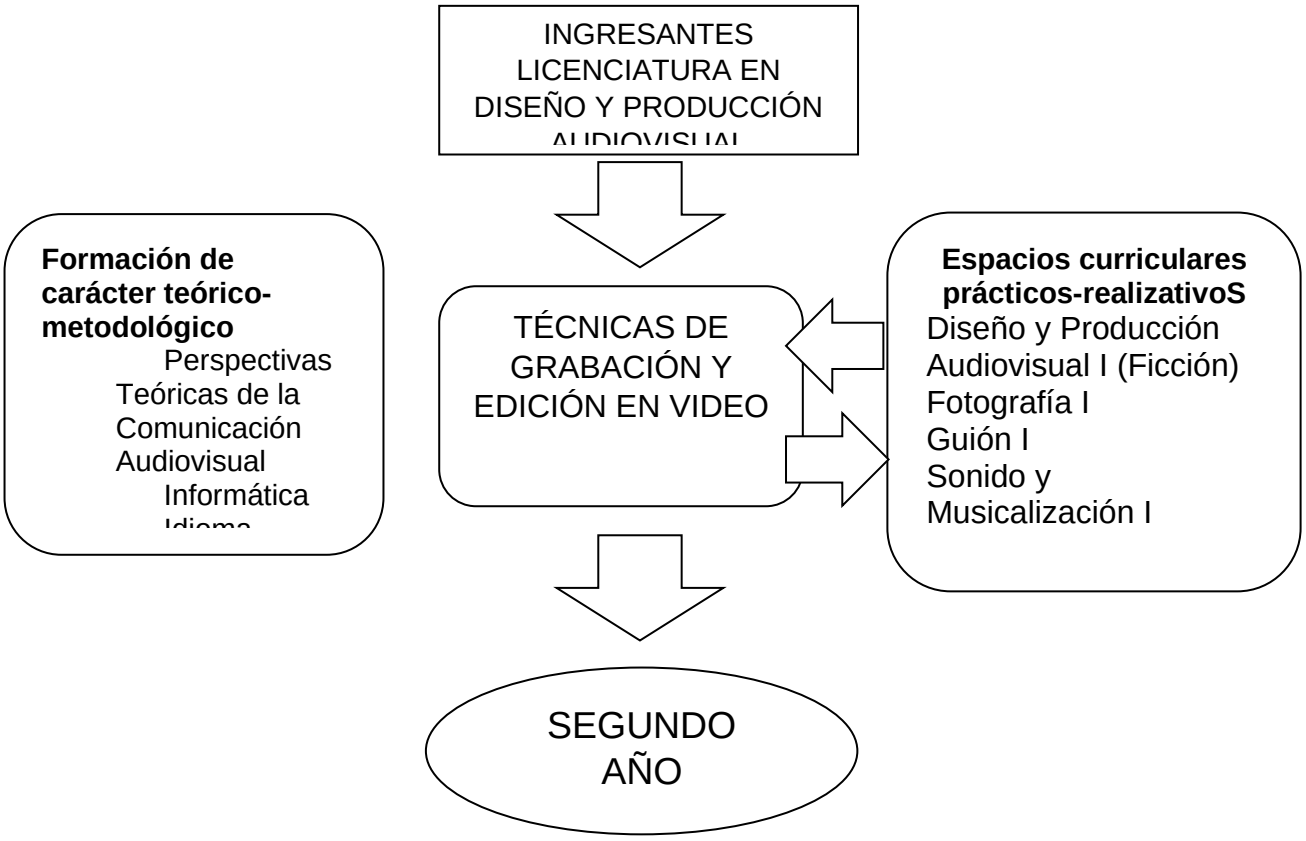
DÍAS Y HORARIOS DE CLASES:
- **Clases teóricas: Viernes de 10 a 11:30 hs.**
- **Clases prácticas: Viernes de 11:30 a 13 hs.**
- **Consultas: A Confirmar**

A través del EVEA (plataforma Moodle de la UNVM). Sin límites de días y horarios.

CONTENIDOS MÍNIMOS DE LA MATERIA (PLAN 2006).

La cámara de video. De la imagen a la señal. La señal de video. Sistemas de color. Del RGB al video compuesto. La operación de la cámara de video: distintos tipos de cámaras. Señales analógicas y digitales. Formatos de registro analógicos y digitales. Edición lineal. Modalidades de edición lineal: posibilidades y límites. Operación de las editoras lineales. Sistemas de sincronización de señal. Edición No-Lineal. Características, ventajas, inconvenientes. Diseño de proyectos de edición No-lineal y operación de sistemas de edición no lineal. La estructura básica de un estudio de televisión. La instalación para una grabación en vivo. Condiciones técnicas para la transmisión en vivo. El móvil de exteriores. Principios generales para los enlaces.

UBICACIÓN DE LA MATERIA EN LA CURRÍCULA.



II – OBJETIVOS DEL CURSO

OBJETIVOS GENERALES

- Abordar la problemática e importancia de la evaluación, selección e implementación de los recursos tecnológicos adecuados para la realización en video.
- Conocer los modelos de trabajo predominantes en el diseño y elaboración de proyectos de producción audiovisual.
- Desarrollar un sentido crítico con relación al uso de la tecnología, sus huellas y posibilidades.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reconocer los diferentes desarrollos tecnológicos actuales para la realización audiovisual.
- Manejar operativamente los parámetros técnicos, el vocabulario específico y los procedimientos de producción para aplicarlos en la práctica profesional.
- Conocer configuraciones de requerimientos técnicos de equipamiento de producción y postproducción de imagen y sonido.
- Identificar las principales prestaciones de los programas de edición y software de composición digital.
- Desarrollar un diseño de producción audiovisual, preferentemente para televisión o Internet, acorde a las posibilidades materiales, técnicas y humanas locales.

III – CONTENIDOS

FUNDAMENTACIÓN

La historia del video está marcada por la innovación de las tecnologías y técnicas de producción, tanto como por la continua revisión del lenguaje propio del medio cinematográfico, televisivo y audiovisual. Las tecnologías implementadas, tanto analógicas como digitales marcan en cada periodo cambios prácticos y operativos que conllevan a nuevos modos y concepciones sobre la obra audiovisual. Las constantes relaciones del medio con las herramientas informáticas y los procesos digitales crean nuevos campos de creación. El producto audiovisual enfrenta hoy la necesidad comercial de circulación sobre diferentes medios, soportes y dispositivos; la obra audiovisual es pensada para multiplataformas y las narrativas tienden a la transmedia. Las herramientas técnicas/tecnológicas aceleran los procesos de grabación, producción y edición, estandarizando mecanismos del lenguaje audiovisual que transforma su modelo de realización a la luz de equipos cada día más rápidos, versátiles, prácticos y portátiles.

Este panorama no sólo es prometedor sino que requiere en el estudiante la actualización de conocimientos en función de las técnicas, la aptitud operativa para con las herramientas intervinientes en los procesos de producción en video y el desarrollo reflexivo sobre el modo en que las técnicas producen huellas en el propio lenguaje audiovisual. Es por esto que es fundamental en esta instancia de formación profesional, proporcionar las herramientas teóricas para que los estudiantes transiten los procesos de tratamiento de la imagen, desde su captura hasta su posproducción, introduciendo los conceptos sobre hardware y software interviniente en esos procesos, como así también al uso de la terminología técnica específica.

El estudiante desarrollará las aptitudes técnicas necesarias sobre los distintos procesos que se utilizan en la generación digital y postproducción audiovisual en diferentes soportes, focalizando en el manejo de sistemas de edición digital, capacitándose en el uso de nuevas tecnologías, como activo generador de contenidos audiovisuales.

NÚCLEOS TEMÁTICOS / UNIDADES DEL PROGRAMA DE LA MATERIA.

UNIDAD 1: Introducción: historia de tecnología de producción audiovisual y análisis de la percepción audiovisual humana.

Evolución histórica de los sistemas tecnológicos de producción y transmisión audiovisual: cine, televisión, video analógico y video digital. Orígenes y principales hitos. Comparación entre las prestaciones particulares de cada uno.

Aspectos fisiológicos y perceptivos que determinan los valores apreciables de definición, brillo, contraste y color en las imágenes. Parámetros principales de medición.

UNIDAD 2: Adquisición electrónica de imágenes, digitalización y tratamiento de la señal.

Camcorders en la producción industrial de contendidos. Formación de la imagen electrónica. Sensores: aspectos históricos, CCD y CMOS. La cámara de TV, partes de la cámara, equipos ENG y EFP. Construcción general. Set up de cámara. Soportes de cámaras.

Los sistemas PAL y NTSC, orígenes y características. La resolución horizontal en los distintos formatos. La señal de video color. Sistema de color RGB, espacios de color, generación y codificación de la misma. Tipos de señales analógicas: RGB, video por componentes, S-Video, video compuesto Sistemas y normas. Sistemas de definición estándar (SD), sistemas de Alta Definición (HD).

Digitalización de la señal de video. Muestreo, cuantificación y codificación. Flujo binario: análisis comparativo de la cantidad de información digital producida a partir de la señal de video, flujo de datos. Principales determinantes de la misma: número de pixeles, número de líneas, tipo de codificación, valores de cuantificación, estructura de la señal. Normas ITU, Rec.601, Rec.709., Rec. 2020. Subsampleo de color 4:2:2 / 4.2.0 / 4:1.1

UNIDAD 3: Formatos y Soportes de Grabación.

Evolución de los contenedores y códec de video y audio: M-JPEG, DV, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, H.264, VP9, Apple Pro Res, DNxHD, RAW. Utilización en diferentes plataformas.

Compresión: concepto y aplicación práctica en el campo audiovisual. Compresión sin pérdidas de calidad y con pérdidas: tasas de compresión. Tipos de compresión para producción: espacial (intra-cuadro) y temporal (inter-cuadro).

Flujo de trabajo con cámaras DSRL y Cine Digital.
Formatos de grabación de la señal de video: evolución histórica de los formatos analógicos. Características principales. Comparación entre formatos.
Formatos digitales: Betacam Digital, DV, Digital S, Betacam SX , DV PRO 50, HDV, XDCAM, P2, RAW. Características principales. Comparación entre formatos
Evolución histórica de los soportes de grabación: celuloide, cintas electromagnéticas, soportes ópticos, discos duros, discos de estado sólido, tarjetas de memoria. El problema de la degradación y la generación.

UNIDAD 4: Edición Profesional de Video.

Evolución de la edición Lineal y de la edición no lineal. Configuración de islas de edición. Perfiles de hardware y principales características de rendimiento. Los sistemas de edición On-Line y Off-Line. El Código de tiempo y EDL (Lista de Decisiones de Edición). Fundamentos de edición digital y recursos del montaje cinematográfico.
Programas de edición (software), principios de funcionamiento, características y comparación de prestaciones. Manejo de archivos digitales, organización, gestión, almacenamiento, archivo remoto. Captura, ingesta y adquisición de archivos digitales.
Modos de edición: edición al vuelo, edición de tres puntos, edición multicámara.
Aplicación de efectos y transiciones. Titulación. Render y exportación de medios
Delivery de un proyecto de edición para diferentes medios/plataformas.
El monitor de forma de onda y el vectorscopio. Herramientas para la posproducción digital de imagen. Corrección de color básica.

UNIDAD 5: La transmisión de señales.

Transmisión de señales por cable analógicas y digitales entre equipos de producción. Configuración y conectividad. Tipos de cables y conectores utilizados.
Transmisión de señales para difusión: terrestre (hertziana), por cable (fibra óptica, cable coaxil), satelital. Transmisión de televisión por internet: IPTV (on demand), WebTV (streaming). Principales características.

UNIDAD 6: Centros de Producción audiovisual. Trabajo en el Estudio de TV.

Centros de Producción Audiovisual. La estructura básica de un estudio de televisión. Estructura edilicia. Equipamiento: estudios (plató), escenografías, sistemas de iluminación, tratamiento del sonido, control de transmisión. La instalación para una grabación en vivo. Condiciones técnicas para la transmisión en vivo. El móvil de exteriores. Principios generales para los enlaces. El CCU y los instrumentos de medición y puesta a punto. Formatos de programas “enlatado”. Elementos técnicos y estético de un programa audiovisual. Modelo de flujo de trabajo en un programa de televisión.

(Workflow de edición).

PROPUESTA DE TRABAJOS PRÁCTICOS.

La asignatura prevé para su recorrido la realización y aprobación de Trabajos Prácticos que pondrán en acción los conceptos desarrollados en las clases teórico-prácticas.
En este sentido la materia acompañará la producción del espacio curricular-realizativo de las asignaturas Diseño y Producción Audiovisual I, Fotografía I, Guión I y Sonido y Musicalización I. Para ello será acordado con los docentes, cuáles de esos trabajos prácticos podrán ser abordados como trabajos integradores.
Esta modalidad busca favorecer la dinámica inter-cátedra, actuando la materia Técnicas de Grabación y Producción en Video como soporte de la producción de las materias prácticas-realizativas. Se espera poder llevar adelante la metodología sobre todo en el primer cuatrimestre de la cursada.

A este trabajo horizontal con las materias del mismo año, se suman trabajos prácticos que desarrollan conceptos y aptitudes específicos de la materia.
Estos trabajos Prácticos serán pautados y evaluados con especial interés por el equipo de cátedra, a saber:

PRÁCTICO N°1: La Puesta en cámara.

Objetivos:
- Iniciarse en el manejo de cámara y controles de exposición.
- Introducir la noción de puesta en escena y tratamiento lumínico.

Actividad:

Grabación de tres planos fijos (que desarrollen una situación) en las siguientes condiciones: 1) Exterior o Interior día, con un efecto de iluminación contraluz (fuente de luz frente a cámara) (en vistas de las circunstancias esto puede hacerse en un balcón, patio, terraza o puerta de casa o en un interior dónde la fuente de luz pueda recortar la silueta del personaje) 2) En interior noche con efecto velador (el velador es la fuente de luz principal y puede o no verse dentro del encuadre) y 3) Interior día con efecto ventana (la luz que entra por la ventana debe ser la luz principal). Para los tres planos la cámara es fija, no en mano. Para ello deberán diseñar algún soporte cual trípode o apoyar el teléfono móvil en alguna superficie, a fines de que el plano sea inmóvil y deberá utilizarse la cámara en modo manual.

PRÁCTICO N°2: Contar en Escena.

Objetivos:
- Analizar el uso de planos para construir una escena.
- Enfrentar la problemática de la continuidad lumínica y sonora.
- Introducción a la práctica de la edición por software.

Actividad:
Reproducir plano por plano, todos los diálogos y personajes de una escena seleccionada por la cátedra.

Se deberá realizar un análisis de la secuencia y la composición en planos. Desglosarlos para luego reproducirlos. Imitar angulación, altura y tamaño de los planos a través de la puesta de cámara. Se debe mantener la continuidad lumínica, esto es que no se observen saltos o cambios abruptos de luz, en intensidad o color. El registro de sonido puede ser con el micrófono de cámara.

PRÁCTICO N°3: Edición de una secuencia con continuidad.

Objetivos:
- Experimentar los movimientos de cámara.
- Indagar sobre los principios de la continuidad espacial y temporal.
- Puesta de cámara expresiva.

Actividad:
Realizar una secuencia de “persecución”, ya sea del tipo perseguido/perseguidor, presa/cazador, o contra algún factor externo (por ejemplo, el tiempo), o con algún objetivo (llegar a algún sitio). Siempre teniendo presente que se debe desarrollar dos acciones alternadas. El género será libre (acción, comedia, policial, terror, etc). La secuencia debe tener inicio (estado inicial), desarrollo y final (resolución-conclusión).

Se deben usar variedad de planos e incluir: un movimiento panorámico, un travelling, un travelling circular, una cámara subjetiva, una cámara lenta.

PRÁCTICO Nº 4: Diseño y producción de un videominuto.

Objetivos:
- Desarrollar los conocimientos básicos de edición de video y sonido.
- Experimentar el trabajo con diferentes materiales en un proyecto de video.
- Introducción al software de edición de video y composición digital.

Actividad:
Realizar un videominuto que integre materiales audiovisuales diversos. La temática del audiovisual podrá ser determinada por la cátedra. Desarrollar la interrelación entre los espacios sonoros, visuales y textuales.

PRÁCTICO Nº 5: Realización de una escena de diálogo multicámara

Objetivo:

- Aplicar la ley de los 180° en el diagrama de Planta de cámara.
- Ejercitar el uso de técnicas de rodaje en continuidad.
- Experimentar con la puesta de cámara y la edición multicámara como parte del flujo de trabajo.
- Practicar nociones básicas de empate de cámaras.

Actividad:

El Trabajo práctico se desarrolla en conjunto con la Cátedra DyPAV1 y corresponde al "TP 9 Diálogo 1" de su programa.
Edición de hasta 2 minutos donde se dé una situación de diálogo entre 2 personajes. Se deberá emplear uno o varios ejes de acción respetando la Ley de los 180°. El texto de los personajes no es de relevancia, aunque se recomienda tomar una situación de diálogo del cuento seleccionado para el TP final.
Se deben emplear un planteo de registro de por lo menos dos cámaras y realizar el sincronismo de ambas, como así también del registro sonoro.
Empatar las cámaras en postproducción.

PRÁCTICO Nº 6: De la planta de cámara a la puesta en escena.

Objetivo:

- Desarrollar la actitud de la planificación y construcción de la escena audiovisual.
- Practicar la construcción de la escena a partir de la puesta de cámara.
- Reflexionar sobre la práctica para incorporar los aprendizajes con vistas al Trabajo Final de la materia.

Actividad:

El Trabajo práctico se desarrolla en conjunto con la Cátedra DyPAV1 y corresponde al "TP 11 Continuidad" de su programa.

- Objetivo: ejercitar el uso de los conceptos de eje de acción y la práctica de raccord de movimiento y continuidad, tanto en grabación como edición.

- Actividad: edición de hasta 2 minutos donde se plasme una escena del guión del TP final "cuento". Deberá incluir, al menos: el desplazamiento de un personaje, la realización de acciones simples y un diálogo. Banda sonora: libre. Se deberán entregar previamente, en las fechas que se determinen en clase: guión y planta de cámara.

TRABAJO FINAL INTEGRADOR. FICCIÓN

El Trabajo Final de Técnicas de Grabación y Edición tiene por finalidad complementar desde los contenidos teóricos-prácticos la producción de la materia Diseño y Producción Audiovisual (Ficción) para trabajar de manera transversal y acompañar de forma integral la realización audiovisual de fin de cursada del 1er año.

Bajo esta premisa el TF de Técnicas de Grabación y Edición, será abordado de manera grupal según los equipos de producción ya establecidos.

Se deberán completar 3 ENTREGAS, que funcionarán como entregas parciales de la producción audiovisual. Se deberán complementar con las tres según el cronograma propuesto a saber.

- ENTREGA N°1: Diseño de un Storyboard fotográfico del guión adaptado.

El objetivo es que lxs estudiantes planifiquen la puesta de cámara y analicen la relación de los planos y su función técnica-narrativa.

- ENTREGA N°2: Presentación del primer corte de las escenas. Evaluar las condiciones técnicas del proyecto de edición y visualizar la edición de las tomas resueltas en el rodaje.

- ENTREGA N°3: Se presentará el cortometraje o avance actual a la fecha estipulada por grupos.

Además, el grupo expondrá y desarrollará de manera oral el workflow de video sobre el producto audiovisual. Para la exposición podrán disponer de infografías y material visual. Se deberá dar cuenta del flujo de trabajo técnico desde la captura de la imagen hasta el delivery final.

Es importante que indaguen sobre todas las etapas que componen el flujo de trabajo de la producción especialmente enfocado en el tratamiento de video, dando cuenta de los procesos electrónicos-digitales intervinientes en la cadena de producción de imágenes. Emplear el vocabulario técnico brindado por la cátedra.

IV – MÉTODOS DE EVALUACIÓN

Para la evaluación importa el seguimiento del estudiante y su proceso de conocimiento sobre los conceptos, la participación dentro de los grupos de trabajo, la asimilación de los contenidos teóricos y su puesta en práctica, la integración de los conocimientos, la capacidad de operar dentro de proyectos grupales, la búsqueda creativa, la investigación, la predisposición al análisis y la resolución proyectual de una producción audiovisual.

La materia tiene dos herramientas fundamentales de evaluación, las entregas de los trabajos prácticos y la evaluación final de carácter teórico.

Se evaluará conceptos como la asistencia, la participación en clase, la comunicación y los aspectos creativos de realización.

Los Trabajos Prácticos serán entregados en la fecha propuesta y se evaluarán los conceptos dictados de la unidad que represente, los objetivos planteados y las consignas realizativas estipuladas.

La visualización del Trabajo será en clase y de manera presencial, allí se harán las observaciones y correcciones para que el estudiante pueda mejorar su producción. El estudiante deberá tener el 100% de los Trabajos Prácticos aprobados al final de la cursada. Para todos los trabajos prácticos habrá instancias de recuperación y corrección.

Los parciales de carácter escrito serán dos (2) y sobre los contenidos teóricos al finalizar cada semestre. Su aprobación es con una nota igual o mayor a 4 (cuatro).
Se tomarán dos (2) parciales durante el año lectivo, el primero a la finalización del primer cuatrimestre. Se programarán instancias de recuperación de cada parcial. Los/las estudiantes que recuperen y obtengan nota igual o superior a siete (7) podrán acceder a la condición de promocional, de igual manera.

El examen tendrá una instancia de recuperatorio que podrá constar de una exposición oral sobre un tema o contenido del programa. En el examen se evalúan los temas vistos durante el dictado de clases, la bibliografía propuesta y los conceptos surgidos de las prácticas realizadas.
La asistencia para regularizar la materia no podrá ser menor al 75%. La nota final obtenida resultará del promedio de las notas obtenidas en los trabajos prácticos y la nota del examen teórico.
Con relación a las pruebas de evaluación y el recuperatorio teórico consistirán en una serie de preguntas a desarrollar que abarquen la totalidad del contenido de la materia.

CONDICIONES DE CURSADO – REGULARIZACIÓN – APROBACIÓN

CONDICION DE LOS ALUMNOS

Todos aquellos alumnos/as que cumplan con las directivas emanadas de la Universidad, en cuanto al régimen de correlatividades referidas a las materias que deban tener aprobadas y/o regularizadas, podrán cursar la presente materia. Al finalizar el ciclo lectivo, todos los alumnos quedarán encuadrados en alguna de las siguientes condiciones:

1. **ALUMNOS PROMOCIONALES:** Aquellos alumnos que al finalizar el año lectivo, hayan cumplido con el 100% (sin perjuicio de los recuperados o no) de los trabajos prácticos y, además, hayan aprobado los parciales (en su fecha original o en la del recuperatorio) con una nota de 7 (SIETE) o más, serán considerados como *PROMOCIONALES.*

Se deja expresa constancia que, para aprobar la asignatura, el Trabajo Final de la asignatura "Diseño y Producción Audiovisual I" debe ser asesorado desde la cátedra. Estos alumnos no deberán rendir examen final.

2. **ALUMNOS REGULARES:** Aquellos alumnos que, al finalizar el año lectivo, hayan cumplido con el 100% de los trabajos prácticos y además, hayan aprobado los parciales (en su fecha original o en la fecha del recuperatorio) con una nota de 4 (CUATRO) o más, serán considerados como *REGULARES.*

Estos alumnos deberán rendir examen final de los contenidos teóricos en alguno de los turnos de exámenes fijados por la Universidad.

3. **ALUMNOS LIBRES:** Aquellos alumnos que al finalizar el año lectivo, NO hayan cumplido con el 75% de los trabajos prácticos, o que NO hayan aprobado alguno de los parciales (en su fecha original o en la fecha del recuperatorio) con una nota de 4 (cuatro) o más, serán considerados como *LIBRES.* Este alumno deberá acordar con la cátedra los trabajos a presentar para poder tener opción a ser evaluado en los contenidos teóricos.

V – CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

La materia es de carácter anual y prevé un total máximo de 20 clases teóricas, a razón de un encuentro por semana. Habrá dos clases, una para cada uno de los parciales, de síntesis general y consulta a fin de integrar los conocimientos desarrollados y subsanar dudas sobre aspectos puntuales de la temática del curso. Se reservan dos encuentros destinados a la evaluación de conocimientos adquiridos mediante una prueba escrita y dos encuentros destinados a sus respectivos recuperatorios. La organización de la materia en función del número de clases y las unidades temáticas quedaría ordenada como se indica a continuación:

Tema	Nº de Clases
UNIDAD 1	2
UNIDAD 2	2
UNIDAD 3	4
UNIDAD 4	3
UNIDAD 5	1
UNIDAD 6	3
Seguimiento Proyecto	2
Síntesis general y consulta	2
Evaluación	2
Recuperatorio	2
Cierre/Firma libreta	1
TOTAL	26

CRONOGRAMA DE CLASES 2020

		2020				
		ORGANIZACIÓN DE LAS CLASES				
CLASE	FECHA	**CLASE TEÓRICA**	**Observaciones**	CLASE PRÁCTICA	**TP**	**UNIDAD**
0	**27-mar.**	PRESENTACIÓN DE LA MATERIA en AULA VIRTUAL y como vamos a trabajar hasta que vuelvan las clases presenciales.	Colocar el programa Reglas del Aula Canales de comunicación			

1	**3-abr.**	Evolución histórica de los sistemas tecnológicos de producción y transmisión audiovisual: cine, televisión, Orígenes y principales hitos. Comparación entre las prestaciones particulares de cada uno.		Planos / Manejo de cámara básico	**CONSIGNA TP1**	**1**
2	**10-abr.**	Aspectos fisiológicos y perceptivos que determinan los valores apreciables de definición, brillo, contraste y color en las imágenes. Parámetros principales de medición. video analógico y video digital. Los sistemas de video: orígenes y características. Sistemas (SD-HD)	FERIADO Factores de calidad en video dejar material en el aula virtual			**1**
3	**17-abr.**	Camcorders en la producción de contendidos. Formación de la imagen electrónica. La cámara de TV, partes de la cámara, equipos ENG y EFP. Set up de cámara. Soportes de cámaras. Construcción general Sensores.	La Cámara de Video Sensores	Movimientos de cámara, soportes	**ENTREGAT P1**	**2**
4	**24-abr.**	La señal de video color. Generación y codificación de la misma. Estructura de la señal de video. Tipos de señales analógicas: RGB, video por componentes, S-Video, video compuesto. Normas ITU, Rec.601, Rec.709., Rec. 2020. Subsampleo de color 4:2:2 / 4.2.0 / 4:1.1. Espacios de color. Digitalización de la señal de video. Muestreo, cuantificación y codificación.	La Señal de video		**CONSIGNA TP2**	2
	1-may.	FERIADO				
5	**8-may.**	Flujo de trabajo con cámaras DSRL. Desarrollo de los diferentes Scopes para exponer correctamente la señal de video: Monitor en forma de onda, histograma, vectorscopio, fotómetro, etc. Métodos y herramientas para enfocar de maner adecuada.	Video con DSLR	Software edición,interface, armado de proyecto, importación	**ENTREGA TP2**	**3**
6	**15-may.**	Compresión: concepto y aplicación práctica en el campo audiovisual. Compresión sin pérdidas de calidad y con pérdidas: tasas de compresión. Tipos de compresión para producción: espacial (intra-cuadro) y temporal (inter-cuadro).	Compresión de video	Edición básica, video y sonido	**CONSIGNA TP3**	**3**
	22-may.	EXAMENES MAYO				
7	**29-may.**	Evolución de los contenedores y códec de video y audio. Utilización en diferentes plataformas. Flujo binario: análisis comparativo de la cantidad de información digital producida a partir de la señal de video, flujo de datos.	Codecs y contenedores	Edición básica, exportar		3

8	**5-jun.**	Formatos digitales. Características principales. Comparación entre formatos. Evolución histórica de los soportes de grabación: celuloide, cintas electromagnéticas, soportes ópticos, discos duros, discos de estado sólido, tarjetas de memoria. El problema de la degradación y la generación	Formatos de Grabación y Soportes de almacenamiento		ENTREGA TP3	3
9	**12-jun.**	CONSULTA PARCIAL			**CONSIGNA TP4**	
10	**19-jun.**	**PARCIAL 1**				
	3-jul.	**EXAMENES FINALES**				
	10-jul.	**EXAMENES FINALES**				
	31-jul.	**EXAMENES FINALES**				
11	**7-ago.**	**RECUPERATORIO PARCIAL 1**			**ENTREGA TP4**	
12	**14-ago.**	Evolución de la edición Lineal y de la edición no lineal. Configuración de islas de edición. Perfiles de hardware y principales características de rendimiento. Los sistemas de edición On Line y Off Line. El Código de tiempo y EDL (Lista de Decisiones de Edición).		Presencial Edición	CONSIGNA TP5	**4**
13	**21-ago.**	Programas de edición (software), principios de funcionamiento, características y comparación de prestaciones. Manejo de archivos digitales, organización, gestión, almacenamiento, archivo remoto. Captura, ingesta y adquisición de archivos digitales.		Presencial Edición		**4**
14	**28-ago.**	Modos de edición: edición al vuelo, edición de tres puntos, edición multicámara. Aplicación de efectos y transiciones. Titulación. Render y exportación de medios. Delivery de un proyecto de edición para diferentes medios/plataformas.		Presencial Edición	**ENTREGA TP5**	**4**
15	**4-sep.**	Transmisión de señales por cable analógicas y digitales entre equipos de producción. Configuración y conectividad. Tipos de cables y conectores utilizados. Transmisión de señales para difusión: terrestre (hertziana), por cable (fibra óptica, cable coaxil), satelital. Transmisión de televisión por internet: IPTV (on		Presencial Conexionado Estudio		**5**

		demand), WebTV (streaming). Principales características.				
16	**11-sep.**	Centros de Producción Audiovisual. La estructura básica de un estudio de televisión. Estructura edilicia. Equipamiento: estudios (plató), escenografías, sistemas de iluminación, tratamiento del sonido, control de transmisión.			CONSIGNA TP6	**6**
17	**18-sep.**	EXAMENES AGOSTO				
18	**25-sep.**	La instalación para una grabación en vivo. Condiciones técnicas para la transmisión en vivo. El móvil de exteriores. Principios generales para los enlaces. Elementos técnicos y estético de un programa audiovisual. Modelo de flujo de trabajo en un programa de televisión. (Workflow de edición).			PRE-ENTREGA TP6 PLANTA DE CAMARA	**6**
19	**2-oct.**	El CCU y los instrumentos de medición y puesta a punto. El monitor de forma de onda y el vectorscopio. Herramientas para la posproducción digital de imagen. Corrección de color básica en software.				**6**
20	**9-oct.**	Posproducción de Imagen			ENTREGA TP6	**6**
21	**16-oct.**	**SEGUIMIENTO DE PROYECTO FINAL**			TP INTEGRADOR DISEÑO AUDIOVISUAL	
22	**23-oct.**	**SEGUIMIENTO DE PROYECTO FINAL**			TP INTEGRADOR DISEÑO AUDIOVISUAL	
23	**30-oct.**	**PARCIAL 2**				
24	**6-nov.**	**CONSULTAS**			TP INTEGRADOR DISEÑO AUDIOVISUAL	
25	**13-nov.**	**RECUPERATORIO PARCIAL 2 / ENTREGA FINAL**			ENTREGA FINAL TP INTEGRADOR	
26	**20-nov.**	**FIRMA LIBRETAS**				

	24 al 26/11	PRESENTAR REGULARIDADES				
	4-dic.	**EXAMENES FINALES**				
	18-dic.	**EXAMEN FINALES**				

VI – LINEAMIENTOS METODOLÓGICOS

La metodología propuesta, desarrolla el proceso de conocimiento mediante exposiciones en clases teóricas y clases prácticas con un fuerte carácter participativo donde se prioriza el trabajo de manera grupal e interdisciplinar. Los recursos didácticos que se utilizan serán del tipo: clase exposición, debate, visualización de ejemplos audiovisuales, resolución de casos de estudio.
En cuanto a los materiales de enseñanza-aprendizaje se emplearán guía de trabajos prácticos, apuntes elaborados ad-hoc, videos, presentaciones digitales, bibliografía específica y de consulta, y soporte a través del Aula Virtual.

Serán dispuestos horarios de consulta, de carácter grupal para ir guiando la consecución de las etapas dentro del conjunto de trabajos prácticos.

Siempre que sea posible, se buscará ejemplificar los conceptos de la asignatura con material audiovisual, como disparador para la reflexión del medio como factor importante en el aprendizaje.
En las clases se brindan los conceptos y herramientas teóricas, adecuando los contenidos en un proceso escalonado y complementario al desarrollo de los proyectos audiovisuales de los/las estudiantes en las asignaturas del mismo año.

Herramientas para la asimilación de los contenidos.

- Clases Expositivas.
- Dinámica de grupos en clase.
- Análisis y discusión sobre material audiovisual.
- Presentación oral de proyectos audiovisuales.
- Preguntas autoevaluativas en el Aula Virtual.

Cada encuentro teórico-práctico será de 3 horas de duración, previendo una pausa intermedia de 15min a 20min.

La modalidad de trabajo de las clases teóricas será la siguiente:

1) Repaso y consulta de los temas vistos con anterioridad a cargo de los alumnos y/o en función de preguntas puntuales que formulará el profesor.
2) Exposición a cargo del profesor el tema particular del día, con apoyo de imágenes, videos o material didáctico.
3) Se utilizará el tiempo final para adelantar la temática de las próximas clases, aclarar aspectos administrativos vinculados con fechas de asistencia a clases prácticas y dar explicaciones sobre la modalidad, pautas de elaboración, criterios de evaluación y plazos límites de presentación de Trabajos Prácticos (TP) o evaluaciones parciales.

La clase práctica se desarrollará en 1:30hs de duración, profundizando en aspectos

relacionados con problemas concretos de la producción audiovisual.

Modalidad de trabajo de la clase práctica.

- Resolución de casos prácticos o modélicos.
- Práctica en laboratorio o taller o estudio de tv.
- Visita de campo, visita a un canal de televisión o productora audiovisual local.
- Asistencia a demostraciones de uso de equipamiento tecnológico.
- Visionado de documentales sobre el campo de conocimiento.

Además de las clases teóricas y prácticas semanales, se prevé un espacio de consulta semanal fuera del horario de clase, la habilitación de una cuenta de correo electrónico y la plataforma virtual de aprendizaje (aula virtua).

VII – BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

ALBORNOZ, Luis A y García Leiva, M. Trinidad (eds), (2012). *La televisión Digital Terrestre*. La Crujía Ediciones. Buenos Aires.

AUSTERBERRY, David (2004). *La tecnología streaming de video y audio*. Escuela de Cine y Vídeo de Andoaín, S.L. Andoaín.

BROWNE, Steven E. (2003). *Edición de video*. Editorial Instituto Oficial de Radio y Televisión (IORTV). Madrid.

CASE, Dominic (2003). *Nuevas tecnologías aplicadas a la post producción cinematográfica de cine*. Escuela de Cine y Vídeo de Andoaín, S.L. Andoaín.

GENTILE, Héctor (2001). *Del otro lado de la TV*. Editorial Brujas. Córdoba.

PAREJA CARRASCAL, Emilio (2005). *Tecnología actual de televisión*. Editorial IORTV. Madrid, 2005.

SORRENTINO Pedro, FILIPPA Carlos (eds) (2014). *Manual de la materia Técnicas de Grabación, Edición y Producción en video*. Apuntes de Cátedra.

WARD, P. (2002). *Cámara de video digital*. Escuela de Cine y Vídeo de Andoaín, S.L. Andoaín.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Clemente Mediavilla, Jorge. Introducción al software de gestión en la producción audiovisual. Editorial Fragua. Madrid, 2004.

Écija Bernal, H (Director). Libro blanco del audiovisual. Cómo producir, distribuir y financiar una obra audiovisual. Écija & Asociados Abogados S.L. Madrid, 2005.

Fernandez Sanchez, Manuel C. Tecnología de los Medios Audiovisuales. España, 2003.

Martínez Abadía, J / Vila i Fumás, P y otros. Manual básico de tecnología audiovisual y técnicas de creación, emisión y difusión de contenidos. Ediciones Paidós Ibérica S.A. Barcelona, 2004.

Sáinz Sánchez, Miguel. El productor audiovisual. Editorial Síntesis. Madrid, 1999.

Wheeler, Paul. Alta definición y cinematografía 24 Fps. Escuela de Cine y Vídeo de Andoaín, S.L. Andoaín, 2003.

Zúñiga, Joseba. Realización en televisión. Escuela de Cine y Vídeo de Andoaín, S.L. Andoaín, 2006.

"Manual Operativo para la implementación del plan de acceso a Televisión Digital Abierta Satelital" Ministerio de Planificación Federal Inversión Publica y Servicios. S/d

Curso Visual y Práctico: Edición y Posproducción. Colecciones, Revista Users.

Recursos Web

http://www.incaa.gov.ar

http://www.sicacine.org.ar/

http://www.videoedicion.org

http://www.mdpsistemas.com.ar/

http://www.megaservice.com.ar/

http://filmmakeriq.com/

http://www.cinedigital.tv/