



FICHA IDENTIFICATIVA

DATOS DE LA ASIGNATURA

Código: 36484
Nombre: Producción y edición audiovisual
Ciclo: Grado
Créditos ECTS: 6
Curso académico: 2025-26

TITULACIONES

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1407 - Grado en Ingeniería Multimedia	Escola Tècnica Superior d'Enginyeria	3	Primer cuatrimestre

MATERIAS

Titulación	Materia	Carácter
1407 - Grado en Ingeniería Multimedia	Producción Audiovisual	OBLIGATORIA

COORDINACIÓN

SANCHEZ CASTILLO SEBASTIAN

RESUMEN

INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura **Producción y Edición Audiovisual**, proporciona al alumnado de las competencias avanzadas en la captación de archivos audiovisuales con calidad Broadcast, destinados a su implementación en complejos sistemas multimedia. El proceso de producción y edición define tanto a los modelos visuales como vídeo, fotografía, grafismo, etc., así como también los contenidos sonoros generados o importados.

Para lo cual, el alumnado recibirá conocimientos teóricos de las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales, incluyendo la capacidad para utilizarlos en la construcción y manipulación de los varios productos que alcanza el ámbito de la comunicación audiovisual. La asignatura se iniciará con las técnicas profesionales de captación audiovisual más actuales, su manipulación, ajustes y la compatibilidad de los diferentes formatos existentes

OBJETIVOS GENERALES

Los objetivos de la asignatura **Producción y Edición Audiovisual**, se establecerán en dos bloques:



A) Conocimiento de los fundamentos de la captación de imagen. Propiedades de la luz, las lentes, geometría de la formación de la imagen. Conocimiento teórico-práctico de las herramientas digitales de tratamiento y manipulación de iluminación. Recursos expresivos y su función. Introducción a la historia y los géneros fotográficos.

B) Capacitación, uso y manejo de cámaras, magnetoscopios, micrófonos y otros dispositivos de captación de recursos audiovisuales; así como el conocimiento y las prestaciones de los principales formatos tecnológicos y sistemas de difusión profesional.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS DE LA MISMA TITULACIÓN

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

OTROS TIPOS DE REQUISITOS

COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

-

G2 - Poseer las habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores o mejorar su formación con un cierto grado de autonomía.(RD1393/2007)

G4 - Capacidad de integrarse dentro de grupos de trabajo y colaborar en entornos multidisciplinares, siendo capaz de comunicarse con adecuadamente con profesionales de todos los ámbitos.

G5 - Capacidad para liderar adecuadamente grupos de trabajo, respetando y valorando el trabajo de los demás, atendiendo a las necesidades del grupo y mostrando disponibilidad y accesibilidad.

MM13 - Conocer y ser capaz de utilizar las técnicas de audio digital y sistemas de audio direccional que pueden integrarse en aplicaciones multimedia.

MM16 - Conocimiento teórico-práctico de las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales (fotografía, radio, sonido, televisión, vídeo, cine, y soportes multimedia).

MM18 - Conocer las herramientas básicas existentes para la creación de contenidos multimedia que incluyan imagen y sonido de alta definición.

MM21 - Comunicar de forma efectiva, tanto por escrito como oralmente, conocimientos, procedimientos, resultados e ideas relacionadas con las TIC y, concretamente de la Multimedia, conociendo su impacto socioeconómico.

MM23 - Usar de forma apropiada teorías, procedimientos y herramientas en el desarrollo profesional de la Ingeniería Multimedia en un contexto real (especificación, diseño, implementación, despliegue y evaluación de soluciones de sistemas multimedia).

MM28 - Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad.



Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Multimedia.

MM2 - Capacidad de comprensión y manejo de las diversas tecnologías implicadas en los sistemas multimedia. Tanto desde el punto de vista del hardware y la electrónica, como desde el punto de vista del software.

MM8 - Integrar los conocimientos de las diferentes tecnologías multimedia para crear productos que ofrezcan soluciones globales adecuadas a cada contexto.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Fundamentos de la captación de imagen

1.1. La cámara electrónica. Bloques de cámara

- Tipología de cámaras
- Configuraciones ENG / EFP / plató / exteriores
- Evolución de los CCD. Sensibilidad. Errores

1.2. Señal de vídeo

- Niveles y ajustes
- Sincronización de cámaras (Genlock)

1.3. Formatos digitales y compatibilidad

1.4. Las lentes y la geometría de la formación de la imagen



- Tipos y usos de ópticas
- Distancia focal, profundidad de campo y de foco, número f, hiperfocal

1.5. Realización y recursos expresivos y su función

2. Fundamentos de iluminación profesional

2.1. Conceptos generales de la luz y la cámara

- Observación y percepción: por qué y para qué iluminar

2.2. Sensibilidad y latitud

- Cómo perciben la luz el ojo humano y la cámara
- Colorimetría

2.3. Planos y encuadres en la composición de la imagen en relación con la iluminación

- Extremos clásicos: *Low Key* y *High Key*
- Tipos de luz: artificial, natural, directa, indirecta, dura, suave

2.4. Propiedades de la luz



- El espectro visible
- Temperatura de color
- Triángulo cromático

2.5. Materiales y equipos de iluminación

- Halógenos de gas
- Tubos fluorescentes
- Lámparas de descarga, etc.

2.6. Fuentes de luz artificial

- Qué tipo de luz producen
- Filtros y accesorios: neutros, ND, difusores

2.7. Sistemas de medición

- Fotómetros
- Termocolorímetros
- Corrección de color

2.8. Esquemas básicos de iluminación



- Configuración básica de elementos

2.9. Diseños de iluminación para distintos formatos

- Entrevistas, informativos, objetos, plató

3. Fundamentos de la captación sonora

3.1. Sonorización

- Espectro audible
- Optimización de frecuencias para broadcast

3.2. Micrófonos: tecnología y configuración

- Adecuación del sonido para broadcast
- Tipología y limitaciones
- Canales de audio. Sonido internacional
- Conectores XLR (o Cannon)

VOLUMEN DE TRABAJO (HORAS)

ACTIVIDADES PRESENCIALES

Actividad	Horas
Teoría	10,00
Prácticas en aula	5,00
Laboratorio	45,00
Total horas	60,00

**ACTIVIDADES NO PRESENCIALES**

Actividad	Horas
Asistencia a otras actividades	0,00
Elaboración de trabajos individuales o en grupo	0,00
Estudio y trabajo autónomo	0,00
Preparación de clases	0,00
Preparación de actividades de evaluación	0,00
Resolución de casos prácticos	0,00
Total horas	0,00

METODOLOGÍA DOCENTE

A) La primera parte de la asignatura Producción y Edición Audiovisual se desarrollara de forma presencial y con teórico:

1. Actividades de carácter presencial a la que corresponderá el 40 % del tiempo y hace referencia a:

1. 1. Clase magistral: centrada fundamentalmente en la introducción general de la materia y las necesarias acotaciones metodológicas que se aplicarán en el desarrollo de cada una de las asignaturas con la finalidad de:

- proporcionar una visión general de los contenidos, las competencias y las destrezas que se pretende adquirir, así como la adquisición de las delimitaciones conceptuales más relevantes y necesarias;

- aportar las orientaciones pertinentes con respecto al tratamiento de los textos propuestos para la lectura individual, análisis y estudio crítico de los mismos;

- marcar las pautas para realizar los trabajos científicos en lo que afecta a la metodología y técnicas de estudio e investigación.

1. 2. Tutoría individual y en grupo con la finalidad realizar las consultas, ofrecer indicaciones y resolver dudas de carácter teórico y metodológico con respecto a la materia en general y a aspectos específicos de las diferentes asignaturas.

2. Actividades de carácter autónomo a las que corresponderá el 60% del tiempo y hace referencia a:

2. 1. Consulta y estudio de la bibliografía por parte del alumnado.

2. 2. Preparación, individual o en grupo, de la exposición en el aula siguiendo las pautas que el profesor o profesora vaya marcando para las distintas fases del proceso.

2.3. Desarrollo de las diferentes fases del proceso de trabajo científico.



2.4. Preparación específica de la prueba final.

B) La segunda parte de la asignatura se desarrollara de forma presencial con carácter práctico.

Dentro de una dinámica de grupo y bajo criterios de trabajo colaborativo, se resolverán casos prácticos en el entorno del laboratorio de audiovisuales. En la ideación de proyectos audiovisuales desarrollados en las clases prácticas se tendrá en cuenta la reutilización de los archivos gestionados y grabados en este módulo para su uso posterior en la asignatura de **Laboratorio de Producción y Edición Audiovisual**.

asignatura de **Laboratorio de Producción y Edición Audiovisual**.

EVALUACIÓN

Al tratarse de una asignatura teórico-práctica, la evaluación consistirá en la realización obligatoria de unos supuestos prácticos desarrollados con los equipos técnicos del plató de televisión y las salas de edición no lineal, además de la consolidación de unos contenidos teóricos necesarios. El sistema de evaluación de la asignatura **Producción y Edición Audiovisual** estará en relación a:

1. Prueba objetiva, consistente en un examen en el que constarán tanto de cuestiones teóricas como de supuestos relacionados con los contenidos de la materia: El resultado de esta prueba representará un 40% de la nota final y se habrá de obtener una calificación mínima de 5 sobre 10.
2. Evaluación de las actividades prácticas realizadas en grupo: Esta calificación representará el 50% de la nota final y también exigirá una puntuación mínima de 5 sobre 10.
3. Evaluación continua de cada alumno, basada en la participación y grado de implicación del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta la asistencia regular a las actividades presenciales previstas y la resolución de cuestiones y problemas propuestos: Representará un 10% de la nota final.

Para ser evaluado, habrá que haber realizado tanto el examen como los trabajos prácticos hechos en grupo. La superación de la materia por parte del alumno o alumna requiere de tres requisitos académicos vinculados: (1), la asistencia continua a las clases teóricas impartidas así como la participación en el aula; (2), la participación en los trabajos realizados en las sesiones prácticas. (3), para poder obtener la evaluación definitiva de la asignatura, ambas partes, la teórica y la práctica, deben ser aprobadas.

La copia o plagio manifiesto de cualquier actividad que forma parte de la evaluación supondrá la imposibilidad de superar la asignatura, sometiéndose seguidamente a los procedimientos disciplinarios oportunos indicados en el *PROTOCOLO DE ACTUACIÓN ANTE PRÁCTICAS FRAUDULENTAS EN LA*



UNIVERSITAT DE VALÈNCIA ([ACGUV 123/2020](#)).

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA ([ACGUV 123/2020](#)).

BIBLIOGRAFÍA

- ARIJÓN, D. (1988). Gramática del lenguaje audiovisual. Escuela de Cine y Vídeo. San Sebastián.
- EBERSOLE, S.E. (1993), Manual del operador profesional de radio y televisión, Madrid, DOR SL Ediciones
- HARTWIG, R.L. (1991), Tecnología Básica para televisión, Madrid, Instituto Oficial de Radio y Televisión
- LLORENS, V. (1995), Fundamentos tecnológicos de vídeo y televisión, Barcelona, Paidós
- MARTINEZ ABADIA, J. (1997), Introducción a la tecnología audiovisual,. Televisión, vídeo, radio, Barcelona, Paidós
- MILLERSON, G (1991) Técnicas de realización y producción en televisión. IRTVE
- BARROSO GARCÍA, J. (1998). Introducción a la Realización televisiva. IORTV, Madrid
- BARROSO, J. (1994). Técnicas de realización de reportajes y documentales para televisión, Madrid, IORTV.
- BARROSO, Jaime. (1987). El guión en la realización televisiva, Unidad Didáctica, IORTV, Madrid.
- BELLOT, C. (1996): El guión, presentación de proyectos, Madrid, IORTV
- SÁINZ, M. (1994). Manual Básico de producción televisiva, IORTV, Madrid
- STEVEN D. KATZ. (2000). Plano a plano. De la idea a la pantalla, Plot ediciones, Madrid
- ZÚÑIGA, Joseba (2006). Realización en Televisión, Andoain, Escuela de Cine y Vídeo