



FICHA IDENTIFICATIVA

DATOS DE LA ASIGNATURA

Código: 36577

Nombre: Tecnologías de la comunicación III

Ciclo: Grado

Créditos ECTS: 6

Curso académico: 2026-27

TITULACIONES

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1333 - Grado en Comunicación Audiovisual	Facultat de Filologia, Traducció i Comunicació	2	Segundo cuatrimestre
1937 - Doble Grado en Comunicación Audiovisual y Periodismo	Facultat de Filologia, Traducció i Comunicació	2	Segundo cuatrimestre

MATERIAS

Titulación	Materia	Carácter
1333 - Grado en Comunicación Audiovisual	Tecnologías de los medios audiovisuales	OBLIGATORIA
1937 - Doble Grado en Comunicación Audiovisual y Periodismo	Segundo Curso (Obligatorio)	OBLIGATORIA

COORDINACIÓN

PUCHADES LATORRE JAVIER PEDRO

RESUMEN

Tecnologías de la Comunicación III es una asignatura obligatoria del Grado en Comunicación Audiovisual y del Doble Grado en Comunicación Audiovisual y Periodismo que forma parte de la materia Tecnología de los Medios Audiovisuales.

Esta asignatura es la continuación de Tecnologías de la comunicación I y II, en la cual las alumnas y los alumnos ya han aprendido el manejo de las herramientas de captación y edición de la imagen. En sus contenidos integra, por un lado, la profundización en el uso de las principales herramientas de postproducción, composición, sonorización y grafismos para la creación y realización de contenidos audiovisuales. Así mismo, incorpora contenidos relacionados con las tecnologías para la edición y trabajo de la imagen en los entornos digitales de comunicación. Desarrolla la parte técnica de la comunicación interactiva y de la creación de contenidos multimedia adaptados a la multidifusión digital.

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

No se contemplan otros tipos de requisitos.

COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1333 - Grado en Comunicación Audiovisual

Capacidad para actuar defendiendo una cultura de la paz y respetando los derechos fundamentales en los procesos de la comunicación, en concreto la igualdad entre mujeres y hombres en todos los tratamientos informativos, interpretativos, signícos, dialógicos y opinativos de la comunicación.

Capacidad para buscar, seleccionar, leer, interpretar y analizar textos y documentos tanto escritos como audiovisuales (capacidad analítica, sintética y crítica).

Capacidad para experimentar e innovar mediante el conocimiento y el uso de métodos y técnicas aplicados.

Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y las tecnologías necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de diferentes productos audiovisuales y multimedia y para diseñar y concebir la presentación estética y técnica de la puesta en escena a través de las fuentes lumínicas y acústicas naturales o artificiales, atendiendo a las características creativas y expresivas que propone el director del proyecto audiovisual.

Capacidad y habilidad para expresarse con fluidez y eficacia comunicativa en las lenguas propias de manera oral y escrita, así como en una tercera lengua (preferentemente el inglés) sabiendo aprovechar los recursos lingüísticos y literarios que sean más adecuados a los distintos medios de comunicación.

Conocer los aspectos sociales, históricos, económicos y culturales de los contextos propios y ajenos relevantes.

Conocimiento de los diversos lenguajes, códigos y modos de representación propios de los distintos medios tecnológicos y audiovisuales: fotografía, cine, radio, televisión, vídeo e imagen electrónica, internet, etc. a través de sus propuestas estéticas e industriales, además de su relevancia social y cultural y su evolución a lo largo del tiempo, que deberá generar la capacidad para analizar relatos y obras audiovisuales, considerando los mensajes icónicos como textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.

Iniciativa, creatividad, credibilidad, honestidad, imagen, espíritu de liderazgo y responsabilidad tanto de modo individual como corporativo.

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de



la vanguardia de su campo de estudio.

Que los estudiantes manifiesten respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respeto por los derechos humanos.

Que los estudiantes posean habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de la actividad periodística.

Que los estudiantes sean capaces de obtener y seleccionar la información y las fuentes relevantes para la solución de problemas y la elaboración de estrategias.

Que los estudiantes sean capaces de trabajar en equipo, de comunicar las propias ideas y de integrarse en proyectos comunes destinados a la obtención de resultados.

Que los estudiantes tengan capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos y sociolaborales.

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

Que los estudiantes tengan la capacidad y la creatividad necesarias para asumir riesgos expresivos y temáticos en el marco de las disponibilidades y plazos de la producción comunicativa, aplicando soluciones y puntos de vista fundados en el desarrollo de los proyectos.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Edición Avanzada

Explicación y configuración del entorno de trabajo, utilización de herramientas y técnicas avanzadas de edición (atajos de teclado, reajuste de planos en la edición, edición de audio-vídeo, anidado de secuencias, trabajo con diversos formatos).

1.1 Creación del proyecto y configuración del espacio de trabajo

1.2 Importación y organización de archivos

1.3 Edición en la línea de tiempo

1.4 Herramientas de montaje.

1.5 Transiciones, efectos y ajustes



1.6 Exportación del proyecto

2. Edición multicámara

Conocer los diversos métodos de sincronización, edición en vivo y rectificación de la edición, aplicación y consideración de las técnicas del lenguaje audiovisual (salto de eje, regla de los 30 grados, escala de planos). Trabajo con proxies. Preparación de la secuencia para intercambio con otras plataformas.

2.1 Preparación del proyecto y material audiovisual

2.2 Análisis de los distintos tipos de sincronización.

2.3 Activación del monitor multicámara y edición en tiempo real

2.4 Finalización y exportación del proyecto

3. Corrección de color y etalonaje

Análisis de las herramientas de corrección de color en Adobe Premiere Pro. Se analizan los conceptos básicos del panel Lumetri, el uso de curvas y ruedas de color, y la aplicación de LUTs (Look-Up Tables) para lograr un estilo visual coherente y profesional. Fundamentos teóricos del color, incluyendo armonía cromática, curvas gamma, submuestreo y gamuts.

Es especialmente útil para estudiantes que buscan mejorar el acabado estético de sus proyectos audiovisuales.

3.1 Fundamentos del color digital y teoría aplicada

3.2 Panel Lumetri

3.3 Uso de curvas y ruedas de color

3.4 LUTs y flujo de trabajo profesional

4. Técnicas de máscara, incrustación por mate y transiciones creativas en Premiere Pro.

Técnicas avanzadas de edición en Adobe Premiere Pro centradas en el uso de máscaras, la incrustación de vídeo mediante mates (matte keying) y la creación de transiciones estilizadas con capas de ajuste. Se exploran herramientas que permiten combinar visualmente múltiples fuentes, aislar elementos dentro de una escena y aplicar efectos complejos de forma no destructiva. El contenido es ideal para estudiantes de nivel intermedio o avanzado que buscan mejorar la expresividad y el impacto visual de sus montajes.



4.1 Máscaras: definición y aplicaciones básicas

4.2 Incrustación por mate: combinar clips de forma avanzada

5. Slow motion y transiciones con capas de ajuste.

Recorrido completo por dos técnicas clave de edición audiovisual: la creación de efectos de cámara lenta (slow motion) con fluidez y precisión, y la aplicación de transiciones mediante capas de ajuste para optimizar el montaje. Se explican métodos profesionales para ralentizar clips, usar interpolaciones ópticas, y añadir efectos estilizados a través de capas no destructivas.

5.1 Configuración del proyecto y clips para cámara lenta

5.2 Técnicas de ralentización de vídeo

5.3 Uso de capas de ajuste para transiciones

6. Uso de gráficos esenciales en Adobe Premiere Pro

Análisis en profundidad en el uso del panel de Gráficos Esenciales en Adobe Premiere Pro. Se abordan tanto la incorporación de plantillas prediseñadas (MOGRT) como la creación de gráficos personalizados desde cero. También se exploran técnicas de animación, organización por capas, adaptación a formatos y exportación de gráficos reutilizables para proyectos audiovisuales.

6.1 Panel de Gráficos Esenciales: estructura y navegación

6.2 Uso de plantillas MOGRT (Motion Graphics Templates)

6.3 Creación de gráficos desde cero en Premiere y After Effects.

6.4 Exportación y reutilización de composiciones gráficas

7. Incrustación con Chroma Key en Adobe Premiere Pro

Aprendizaje de las técnicas de chroma key, consejos de iluminación y postproducción del Chroma y su aplicación a la creación de escenarios virtuales. Se trabaja con el efecto Ultra Key de Adobe Premiere Pro, explorando cada parámetro para conseguir una incrustación limpia, sin bordes ni interferencias, e integrando al sujeto de forma coherente en el nuevo entorno.

7.1 Preparación del material con fondo verde/azul

7.2 Aplicación del efecto Ultra Key



7.3 Ajustes finos en el panel de Ultra Key

7.4 Mejora de la integración visual

8.After Effects

Introducción completa a la interfaz y herramientas básicas de Adobe After Effects. El alumnado aprende a moverse por el entorno del programa, identificar los paneles más importantes, usar las herramientas esenciales (selección, texto, formas, pluma, etc.) y comprender la lógica de trabajo basada en capas, composiciones y animación por fotogramas clave. Aprendizaje del uso de Dynamic Link para la comunicación e intercambio entre los diversos programas de la Suite de Adobe.

8.1 Creación de proyecto y composición

8.2 Exploración del entorno de trabajo

8.3 Importación y organización de assets

8.4 Herramientas principales de la barra superior

8.5 Capas: creación y jerarquía

8.6 Animación con fotogramas clave

8.7 Composiciones anidadas y precomposiciones

8.8 Previsualización y rendimiento

8.9 Exportación del trabajo

9.Inteligencia artificial aplicada al audiovisual y las RR. SS.

Producción de un short video con integración de herramientas de IA destinado a redes sociales. Las herramientas de IA empleadas están orientadas a la creación de un contenido audiovisual, con adaptación de formato mediante la función inteligente Autoreframe, subtítulo automático con Premiere y After Effects, y la creación de locución y música sintética generada por IA.

9.1 Auto Reframe: cambio automático de encuadre

9.2 Subtitulación automática: transcripción y creación de captions



9.3 Texto a voz: generación de voz sintética

9.4 Reutilización y ajustes avanzados de subtítulos

9.5 Verificación y ajuste de resultados

9.6 Exportar secuencias reframeadas en los formatos deseados para redes sociales.

Resultados de aprendizaje

Estos contenidos se plasmarán en los siguientes resultados de aprendizaje:

- Ajustar el color en procesos de edición de la imagen.
- Aplicar las técnicas y procesos de producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases.
- Conocer los códigos y modos de representación propios de la comunicación audiovisual.
- Ordenar materiales sonoros y visuales en relación con una narración.
- Componer un máster audiovisual y/o multimedia.
- Manejar las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación.

VOLUMEN DE TRABAJO (HORAS)

ACTIVIDADES PRESENCIALES

Actividad	Horas
Teoría	15,00
Aula informática	45,00
Total horas	60,00

ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

Actividad	Horas
Asistencia a otras actividades	0,00
Elaboración de trabajos individuales o en grupo	40,00
Estudio y trabajo autónomo	10,00
Preparación de clases	0,00
Preparación de actividades de evaluación	0,00
Resolución de casos prácticos	40,00
Total horas	90,00

METODOLOGÍA DOCENTE

Actividades presenciales



La docencia presencial seguirá las siguientes metodologías:

- **Lección magistral.** Centrada en la explicación general de la materia y las necesarias acotaciones metodológicas. Explicación teórica de las herramientas de cada uno de los temas, con ejemplos de aplicaciones prácticas.
- **Resolución de problemas teórico-prácticos.** Las nociones teóricas se llevarán a la práctica mediante ejercicios en el aula, con la finalidad de aplicar las técnicas de edición y postproducción en un supuesto práctico y poder observar cómo se lleva a cabo las nociones teóricas, con la finalidad de resolver aquellas dudas que surjan en el procedimiento. Las diferentes sesiones implican una realización práctica de cada una de las distintas técnicas de edición y postproducción explicadas en el aula, cuyos trabajos deberán ser entregados al finalizar la sesión.
- **Exposición en aula y trabajo por grupos.** Las sesiones que impliquen el desarrollo de contenidos audiovisuales grupales, serán expuestos en clase por parte del alumnado, explicando el procedimiento utilizado y las dificultades a las que se han enfrentado para su realización.

Actividades no presenciales

El alumnado desarrollará las siguientes actividades no presenciales:

- **Elaboración de trabajos individuales o en grupo:** el alumnado realizará actividades fuera del aula, en las que se contempla las posibles salidas para la captación de imágenes y reuniones grupales para la ideación y preparación de los proyectos.
- **Estudio y trabajo autónomo:** Los estudiantes gestionan su propio aprendizaje fuera del aula, investigando, analizando y aplicando conceptos de manera independiente. Esta modalidad fomenta la responsabilidad, la autogestión y el desarrollo de habilidades críticas.
- **Resolución de casos prácticos:** El estudiantado analiza y soluciona situaciones reales o simuladas relacionadas con el uso y gestión de herramientas tecnológicas en contextos comunicativos.

Innovación educativa

Esta asignatura se adscribe al proyecto de innovación educativa "Inteligencia Artificial en Comunicación (IAcom)" y sigue las actividades aprobadas al respecto por el Servicio de Formación Permanente e Innovación Educativa (SFPIE) con los objetivos de: 1) desarrollar competencias digitales, comunicativas y creativas en el uso de la IAG para la producción multimodal de contenidos en contextos profesionales; 2)



fomentar el pensamiento crítico y el uso ético de la IAG, atendiendo a la verificación, la calidad, la prevención de sesgos, los derechos de autor, la privacidad y la integridad académica; 3) impulsar una actividad docente interdisciplinar, transferible y evaluable, mediante actividades, rúbricas y recursos compartidos que permitan valorar su impacto en el aprendizaje y la empleabilidad.

Objetivos de desarrollo sostenible

Esta asignatura tiene en cuenta especialmente los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible:

- **ODS 4, Educación de calidad.** Meta 7, que el alumnado adquiera los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural, y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible.
- **ODS 5, Igualdad de género.** Meta 1, poner fin a todas las formas de discriminación contra todas las mujeres y las niñas en todo el mundo.

EVALUACIÓN

El sistema general de calificaciones seguirá el Reglamento de evaluación y calificación de la Universitat de València para títulos de grado y máster, aprobado por el Consell de Govern el 30 de mayo de 2017 (ACGUV 108/2017).

Evaluación en la primera convocatoria

La evaluación de la asignatura en primera convocatoria se desarrollará del siguiente modo:

- **Valoración del aprendizaje técnico (70%):** se valorará la entrega de las prácticas realizadas en clase, referentes a los distintos temas detallados en la guía docente. La entrega de trabajos es obligatoria, y no llevarla a cabo en los plazos indicados implicará la recuperación de dichos trabajos durante el periodo de la primera convocatoria. La falta de entrega de estas prácticas en la primera convocatoria dará lugar a considerar no superada dicha convocatoria, sin posibilidad de recuperarla mediante la entrega de los trabajos en segunda convocatoria. La recuperación en segunda convocatoria consistirá, en su lugar, en un nuevo proceso de evaluación.
- **Presentación de esquemas, resúmenes y textos propuestos (20%):** se valorará la entrega de las propuestas y el desarrollo de contenidos como guiones, planes de trabajo, etc., previos a la ejecución de la obra audiovisual para redes sociales elegida por el alumnado. No se contempla la entrega de dichos esquemas y resúmenes en segunda convocatoria. La recuperación en segunda convocatoria consistirá, en su lugar, en un nuevo proceso de evaluación.



- **Valoración de actitud y participación en la dinámica de clase (10%):** se valorará la asistencia a clase, ya que las prácticas son grupales, y la no asistencia implica que la carga de trabajo de quien no asiste deberá repartirse entre el resto del grupo. No es recuperable en segunda convocatoria.

Evaluación en la segunda convocatoria

La evaluación en segunda convocatoria mantendrá, si fuera el caso, las calificaciones obtenidas en los bloques aprobados en la primera. La evaluación de los bloques suspendidos o no presentados se realizará del siguiente modo:

- **Prueba escrita final (70%):** Para la evaluación en la segunda convocatoria se realizará un examen técnico-práctico que sustituirá a las prácticas de laboratorio no realizadas. La práctica consistirá en un ejercicio práctico sobre varios temas tratados en clase, y la suma de las partes individuales constituirá el resultado final del ejercicio. Dicho ejercicio se valorará según la complejidad de cada una de las partes que componen el máster audiovisual final. La valoración de las partes será individual, según la complejidad de cada una, y su suma final.
- **Presentación de esquemas, resúmenes y textos propuestos (20%):** Realización de un resumen de los temas tratados en la asignatura durante todo el curso.
- **Valoración de actitud y participación en la dinámica de clase (10%).** No es recuperable en segunda convocatoria. Se mantendrá la calificación obtenida en la primera convocatoria.

Observaciones

- Tanto en el examen como en el resto de pruebas, ejercicios o trabajos escritos se exigirá corrección ortográfica y gramatical. Cada falta comportará una reducción de la calificación obtenida, que puede llegar hasta el suspenso.
- En el caso de comprobarse plagio en un trabajo de evaluación, este se podrá puntuar con la calificación numérica de cero, con independencia del procedimiento disciplinario que se pueda incoar y, si procede, de la sanción que sea procedente de acuerdo con la legislación vigente.
- La honestidad intelectual es vital en las comunidades académicas y para la justa evaluación del trabajo del estudiantado. Todos los trabajos presentados en este curso han de ser de autoría original. No se admitirán trabajos en los que se haga uso de colaboración fraudulenta según el "Protocolo de actuación ante prácticas fraudulentas de la Universitat de València" aprobado por el Consell de Govern de 14 de julio de 2020. ACGUV 123/2020. La utilización de herramientas de



inteligencia artificial se adecuará a lo dispuesto en la "Guía de actuación para el uso responsable de la inteligencia artificial (IA) en las actividades docentes y de evaluación en la Universitat de València" o normativa que la sustituya..

BIBLIOGRAFÍA

Referencias básicas

- Castillo, J.M. (2022) Televisión realización y lenguaje audiovisual José María Castillo. Madrid: Instituto RTVE.
- Faulker, A. (2015). *After Effects CC*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Mcgrath, D. (2001). *Montaje y postproducción*. Madrid: Océano
- Mediaactive (2017). *Aprender Adobe After effects CC 2016 release con 100 ejercicios Prácticos*. Barcelona: Marcombo.

Referencias complementarias

- Espinosa Pérez, F.J. (2013). *La señal de vídeo en alta definición*. Círculo Rojo.
- VV.AA. (2012). *Aprender Postproducción avanzada con After Effects*. S.A. Mancorbo.
- Wright, S. *Efectos Digitales en cine y vídeo*. Ed. Escuela de cine y video