



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Estudios Superiores Aragón

División de Ciencias Sociales

Licenciatura en Comunicación y Periodismo

Programa de la asignatura:		COMPUTACIÓN APLICADA A LOS MEDIOS AUDIOVISUALES	
Clave: 1418	Créditos: 5	Semestre: Cuarto	
Duración del curso:	Semanas: 16	Área de Conocimiento: Técnica	
	Horas: 64	Carácter: Obligatoria	
Horas a la semana:	Teóricas: 1	Modalidad: Curso, Laboratorio	
	Prácticas: 3	Etapas: Formativa	
		Tipo: Teórico-práctica	

SERIACIÓN INDICATIVA ANTECEDENTE:

Ninguna.

SERIACIÓN INDICATIVA SUBSECUENTE:

Guionismo en radio y televisión.

OBJETIVO GENERAL:

Aprender los principios básicos de la edición de audio y video por computadora, así como las herramientas y programas necesarios aplicables en la realización de proyectos multimedia.

OBJETIVOS PARTICULARES:

Comprender y aplicar los conceptos de edición de audio y video para la elaboración de proyectos multimedia.

Conocer software específicos para la edición por computadora de audio y video para la creación de proyectos multimedia.

Capacitar al alumno para construir pequeñas producciones de audio y video en su computadora a partir de las herramientas y técnicas básicas.

Asignatura: **COMPUTACIÓN APLICADA A LOS MEDIOS AUDIOVISUALES**

OBJETIVOS PARTICULARES:

Conocer los formatos y compresiones de audio y de video, tanto en la toma como en la exportación del resultado final.

Conocer las principales aplicaciones del programa para el diseño e implementación de animaciones digitales.

TEMAS:

CARGA HORARIA:

	TEÓRICAS	PRÁCTICAS
1. Influencia de las nuevas tecnologías en los medios audiovisuales	6 Hrs.	2 Hrs.
2. Introducción a la edición de audio no lineal	2 Hrs.	18 Hrs.
3. Introducción a la edición de imágenes y videos	2 Hrs.	18 Hrs.
4. Presentaciones multimedia	6 Hrs.	10 Hrs.
SUMAS:	16 Hrs.	48 Hrs.
TOTAL:	64 Hrs.	

CONTENIDO DE LOS TEMAS:

1. Influencia de las nuevas tecnologías en los medios audiovisuales
 - 1.1 Definición de las nuevas tecnologías.
 - 1.2 Definición de los medios audiovisuales.
 - 1.3 Sistemas computacionales utilizados en los medios audiovisuales.
 - 1.3.1 Sistemas generales y especializados.
 - 1.3.2 Plataformas usadas en los medios audiovisuales.
 - 1.3.3 Sistemas multimedia y redes.
 - 1.4 Introducción a la edición multimedia por computadora.

2. Introducción a la edición de audio no lineal
 - 2.1. Grabación de voz en frío.
 - 2.2. Formatos y ecualización básica.
 - 2.3. Edición de pistas musicales.
 - 2.4. Formatos y transformación de pistas musicales.
 - 2.5. Elaboración de loops o bucles.
 - 2.6. Efectos especiales.
 - 2.7. Montaje de música, voz y efectos especiales.
 - 2.8. Preparación para la grabación en CD.

3. Introducción a la edición de imágenes y videos
 - 3.1 Paquete de tratamiento fotográfico.
 - 3.1.1 Las herramientas de selección, capas, filtros, efectos.
 - 3.1.2 El trabajo con objetos.
 - 3.1.3 Formatos de imágenes.
 - 3.2 Paquete de imágenes.
 - 3.2.1 Herramientas.
 - 3.2.2 Relleno y contorno.
 - 3.2.3 Efectos.
 - 3.2.4 Formatos.
 - 3.3 Paquete y formatos de animación.
 - 3.3.1 Capas.
 - 3.3.2 Línea de tiempo.
 - 3.3.3 Frame e interpolación de movimiento.
 - 3.3.4 Efectos.
 - 3.3.5 Animaciones.
 - 3.3.6 Bibliotecas de objetos, sonidos y símbolos.
 - 3.3.7 Formato.
 - 3.4 Las secuencias y spots
 - 3.4.1 Captura.
 - 3.4.2 Selección de clips.
 - 3.4.3 Transiciones.
 - 3.4.4 Efectos.
 - 3.4.5 Formatos.
 - 3.4.6 Preparación para la grabación en CD o DVD.

CONTENIDO DE LOS TEMAS:

4. Presentaciones multimedia

4.1. Audio y video en un solo proyecto.

4.2. Edición final. Integración de elementos.

4.3. Preparación para su grabación en CD o creación de un autoejecutable.

Asignatura: COMPUTACIÓN APLICADA A LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

TÉCNICAS DE ENSEÑANZA:		ELEMENTOS DE EVALUACIÓN:	
Exposición oral	(X)	Exámenes parciales	(X)
Exposición audiovisual	(X)	Exámenes finales	(X)
Ejercicios en clase	(X)	Trabajo y tareas fuera de aula	(X)
Ejercicios fuera de aula	(X)	Participación en clase	(X)
Seminarios	()	Asistencia a prácticas	(X)
Lectura obligatoria	(X)		
Trabajo de investigación	(X)		
Práctica de taller (laboratorio)	(X)		
Práctica de campo	()		
Otros	()		

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:	TEMAS DE LA ASIGNATURA PARA LOS QUE SE RECOMIENDA:
TEXTO:	
Aparici, Roberto y otros <i>La revolución de los medios audiovisuales: Educación y nuevas tecnologías.</i> Madrid, Ediciones De la Torre, 1996.	1
Bell, Daniel <i>Imágenes en computadoras</i> México, Contemporánea, 1986.	1 y 3
Burger, Jeff <i>La biblia del multimedia</i> USA, Addison-Wesley Iberoamericana, 1994.	2, 3 y 4
Enzo, Moliono <i>Introducción a la informática</i> México, Trillas, 1991.	1
García, Antonio <i>¿Comunicación para la dependencia o para la tecnología?</i> Quito, CIESPAL, 1980.	1 y 4
Gates, William H. <i>El nuevo papiro: CD ROM. Presente y futuro de esta nueva técnica</i> Madrid, Anaya Multimedia, 1987.	2, 3 y 4
Glyn, Alkin <i>Grabación y reproducción de sonido</i> Pérez Grovas, Jorge (traductor) México, CUEC, 1988.	2 y 4

Asignatura: COMPUTACIÓN APLICADA A LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA: TEXTO:	TEMAS DE LA ASIGNATURA PARA LOS QUE SE RECOMIENDA:
Gómez Mont, Carmen <i>Nuevas tecnologías de comunicación</i> México, Trillas, 1990.	1
Hansman, Carl y otros <i>Producción en la radio moderna</i> México, Thomson Learning, 2001.	2 y 4
Jamsa, Kris <i>La magia de multimedia</i> México, McGraw-Hill, 1993	4
Kieffer, Cochran <i>Técnicas audiovisuales</i> México, Paidós, 1983.	1, 2, 3 y 4
Landa, Thomas Joseph <i>Magia, caballeros y fantasmas: Sonidos, música y efectos especiales</i> Barcelona, Parraón, 1997.	2
Perales, Tomás <i>Sistemas digitales en radio y televisión</i> México, Paraninfo, 1992.	2 y 3
Salvat, Manuel <i>Teoría de la imagen</i> Barcelona, Salvat, 1973.	3 y 4
Vaughan, Tay <i>Todo el poder de multimedia</i> México, Osborne-McGraw Hill, 1995.	4
Vidal Fernández, C. y J. Peña Tresancos <i>Flash práctico</i> Madrid, McGraw-Hill, 2002	3 y 4
Wilkie, Bernard <i>Manual de efectos especiales para televisión y video</i> Barcelona, Gedisa, 2000.	3 y 4
Xambí Sedó, Anna <i>Manual imprescindible de herramientas de diseño digital</i> España, Anaya Multimedia, 2004.	4

Asignatura: COMPUTACIÓN APLICADA A LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

TEXTO:

TEMAS DE LA ASIGNATURA PARA LOS QUE SE RECOMIENDA:

Calderón Alzati, E. <i>Computadoras en la educación</i> México, Trillas, 1990.	1
Decaigny, T. <i>La tecnología aplicada a la educación: Un nuevo enfoque de los medios audiovisuales</i> Buenos Aires, El Ateneo, 1978.	4
Haney, John B. <i>El maestro y los medios audiovisuales</i> México, PAX-México, 1974	1 y 4
Ráfols, Rafael y Colomer, Antoni <i>Diseño audiovisual</i> España, Gustavo Gili, 2003.	4

CIBERGRAFÍA:

TEMAS DE LA ASIGNATURA PARA LOS QUE SE RECOMIENDA:

Cursos Aula Clic. Disponible en: http://www.aulaclitic.net/cursos/mostrar.php	2 y 3
Macromedia. Disponible en: http://www.macromedia.com	2 y 3
Winamp. Disponible en: http://www.winamp.com	2
Realplayer. Disponible en: http://www.real.com	2
Apple Quick Time. Disponible en: http://www.apple.com/quicktime	

Asignatura: COMPUTACIÓN APLICADA A LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

SUGERENCIAS PARA IMPARTIR LA ASIGNATURA:

- Todos los temas podrán combinarse con exposiciones audiovisuales y/o visitas a los medios de comunicación audiovisuales y empresas relacionadas, para conocer la forma en la que se aplican los programas computacionales en el ámbito audiovisual.
- Es prudente la constante aplicación de prácticas para desarrollar los conocimientos que se van adquiriendo y lograr con ello que el alumno sea capaz de resolver problemas o trabajos de las diversas asignaturas relacionadas con la producción de proyectos multimedia. Es importante resaltar el acompañamiento permanente en clase por parte del docente o técnico, para garantizar el aprovechamiento del alumnado.
- Se recomienda que como parte de la evaluación del curso se elaboren pequeñas cápsulas de audio y video que incluyan todos los elementos expuestos en la asignatura.
- Es importante que los alumnos puedan tener acceso a la Internet y ocupar una computadora por persona, así como saber utilizar un buscador y correo electrónico, a efecto de obtener mayor información y actualización constante, herramientas que se encuentran disponibles en la red.
- A lo largo del curso se podrán utilizar diversas estrategias didácticas: trabajos en grupo, presentaciones de informes, foros temáticos, ejercicios que fomentan la interacción entre los participantes.
- En coordinación con la jefatura de carrera, los profesores que impartirán la asignatura se reunirán para unificar criterios en la impartición de clase así como del software que emplearán en el transcurso del semestre, buscando que la paquetería empleada sea actual en el momento de su empleo. Además, realizar trabajos académicos en apego con la licenciatura.

PERFIL PROFESIOGRÁFICO:

El profesor que imparta esta asignatura deberá conocer los procesos que implica la edición de un trabajo multimedia, edición de audio y de video, a fin de orientar y estimular el proceso de aprendizaje y de dar a conocer las herramientas computacionales necesarias para su creación; realizando un seguimiento continuo y personalizado de las actividades y resolviendo las dudas.