

## GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

### 104223 - TÈCNIQUES DE CÀMERA

#### Informació general

- Curs acadèmic 2024/25
- Curs: Segon
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
  - Rafael Suárez Gómez <[rsuarezg@tecnocampus.cat](mailto:rsuarezg@tecnocampus.cat)>
  - Adrià Olea Fernández <[aolea@tecnocampus.cat](mailto:aolea@tecnocampus.cat)>

#### Llengües de docència

- Castellà

Hi ha lectures en anglès.

#### Presentació de l'assignatura

L'assignatura pertany a l'àmbit de la imatge, la tècnica i la creació de continguts. Els diversos temes tractats en l'assignatura estan pensats per capacitar les/els estudiants per l'aprenentatge i utilització de càmeres diverses i accessoris per la gravació, així com la comprensió de la seva tecnologia.

Les capacitats a desenvolupar són la mirada audiovisual, treballar en grup, resoldre problemes amb iniciativa, crear contingut en base a una narrativa audiovisual i saber treballar amb una càmera de vídeo amb caràcter professional.

És necessari haver cursat Sistemes Audiovisuais i Il·luminació.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homofòbes, transfòbes i discriminatòries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

#### Competències/Resultats d'aprenentatge

##### Específica

- E5\_Dissenyar i realitzar un producte audiovisual (format per imatges fixes o en moviment), atenent tant als seus aspectes tècnics com artístics, en tots els seus components
- E6\_Dissenyar, planificar i realitzar amb multicàmera, en directe i a plató, d'acord amb totes les facetes del producte (tant en l'artística de disseny i continguts com en la tècnica)
- E10\_Aplicar processos, mètodes i tècniques per a desenvolupar la creativitat i la innovació en la realització audiovisual, en el desenvolupament multimèdia i en la programació de videojocs

##### Bàsiques i Generals

- G2\_ Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que es solen demostrar per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi
-

## Transversal

- T2\_ Que els estudiants tinguin capacitat per treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com a un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

No definides

## Continguts

---

### Continguts sessions grup gran (2 hores setmanals)

#### T1. Tecnologia digital: de l'analògic al digital

#### T2. Morfologia de la càmera i conceptes bàsics de captació

- 2.1. Conceptes bàsics captació
- 2.2. Morfologia de la càmera
- 2.3. Accesoris de càmera, monitorització i eines d'exposició

#### T3. Paràmetres digitals i creació de la senyal

- 3.1. Paràmetres de la imatge digital
- 3.2. Formació de la imatge digital
- 3.3. Curves de gamma i LUT's

#### T4. Càmeres digitals

- 4.1. Tipologia de càmeres actuals: domèstiques, smartphone, prosumer, professionals, cinematografia

### Continguts sessions grup petit (2 hores setmanals)

En les sessions pràctiques es tractaren diferents aspectes relacionats amb els següents temes:

- Funcionament i organització pel muntatge d'equips de càmera
- Paràmetres bàsics de càmera: Shutter Speed, White Balance, Rang dinàmic.
- Processament de senyal
- Workflow de treball en l'equip de càmera
- Estabilització i funcionament de càmera en moviment I: estabilització mecànica
- Estabilització i funcionament de càmera en moviment II: estabilització en mà i travelling
- Gravació avançada amb Smartphone
- Dialèctica del pla-contraplà
- Gravació d'una entrevista: càmera i llum

## Objectius de Desenvolupament Sostenible

---

- 12 - Consum i producció responsables
- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 04 - Educació de qualitat

## Sistema d'avaluació i qualificació

---

L'avaluació de l'assignatura està separada entre contingut teòric i exercicis pràctics.

- El contingut teòric serà avaluat en dues proves principals. Una prova escrita final i un treball escrit acompanyat d'una presentació oral. A més es realitzaran dos tests en dues sessions teòriques caracteritzats per ser de curta durada.

- Per poder fer mitjana, la nota de l'examen teòric serà, com a mínim, d'un 5.

- El contingut pràctic serà avaluat en diferents entregues de projectes i un examen pràctic.

- En cas de no obtenir més d'un 4 en el total de les pràctiques, l'assignatura quedarà suspesa sense possibilitat de recuperació.

- Una Activitat no realitzada equivaldrà a un 0 de nota numèrica.

- La identificació de plagi es considera una circumstància greu que pot comportar una qualificació de suspens a una activitat. En cas de detecció de plagi s'informarà a la coordinació del grau per tal que es puguin prendre les mesures disciplinàries corresponents.

- En cas de suspendre l'assignatura, la recuperació constarà d'un examen teòric de tot el contingut de l'assignatura que farà mitjana amb la nota mitja de les pràctiques. La nota mínima per fer mitjana amb la pràctica haurà de ser un 5.

Solament poden optar a recuperació aquells alumnes que s'han presentat a l'examen final. En cas d'anar a recuperació, la nota mínima de l'examen per fer

mitjana amb les pràctiques haurà de ser d'un 5, en cas contrari l'assignatura quedarà suspesa. No es guardarà la nota de pràctiques d'un curs a un altre.

**Ponderació**

Entrega Projecte audiovisual 1: 10% de la nota.

Entrega Projecte audiovisual 2: 15% de la nota.

Entrega Projecte audiovisual 3: 15% de la nota.

Examen Pràctic: 10 % de la nota.

Tests a l'aula: 5% (2,5% de la nota cadascun).

Presentació oral: 15% de la nota.

Examen Teòric Final: 30% de la nota.