

GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

104824 - NOVES TECNOLOGIES AUDIOVISUALS

Informació general

- Curs acadèmic 2025/26
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Optativa
- Curs: Quart
- Trimestre: Tercer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Luca-antonio Saavedra Todd [<lsaavedra@tecnocampus.cat>](mailto:lsaavedra@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Català

Per defecte les classes s'impartiran en Català. Si alguna persona necessita traducció, es podrà canviar l'idioma de l'explicació a Castellà o Anglès.

Pels visionats es requerirà un nivell moderat de comprensió en anglès.

Els treballs i projectes s'acceptaran en qualsevol dels següents idiomes: Català, Castellà, Anglès.

Presentació de l'assignatura

Els avenços tecnològics impulsen l'evolució dels mitjans audiovisuals creant noves formes d'expressió i nous sistemes i canals de comunicació. Entendre i conèixer l'estat de la tecnologia relacionada amb el món audiovisual i dominar-la suposa un coneixement molt enriquidor tant al desenvolupament artístic com professional.

L'objectiu de l'assignatura és entendre com s'ha arribat a l'estat de l'art recorrent el progrés tecnològic fins a l'actualitat, partint d'un estudi exhaustiu de les propietats dels mitjans sobre els quals es vol treballar. S'analitzaran les últimes publicacions científiques i provaran els últims avenços en I.A., Realitat Virtual, Vídeo 360, Interactivitat, etc.

Finalment es posaran en pràctica els conceptes treballats estudiant en profunditat un tema en concret en grups. Amb la idea de realitzar projectes complets de forma conjunta, per exposar-los al final del curs. Es tracta de crear un projecte ambiciós utilitzant noves tecnologies audiovisuals. Entenent les seves limitacions, establint uns objectius i priorititzant l'entrega del resultat final.

Aquesta matèria permet conèixer diferents mètodes de producció en el disseny de productes audiovisuals que utilitzen tecnologia innovadora o creativa i els diferents operadors que intervenen.

L'assignatura capacita l'estudiant a analitzar i comprendre l'enorme potencialitat que els nous formats ofereixen al mercat audiovisual actual, mitjançant l'estudi, l'anàlisi i la pràctica.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfobes, trànsfobes 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)

- E7_Postproduir vídeo utilitzant les eines bàsiques pròpies dels programes d'edició audiovisual (titulació, retoc de color i exposició, velocitats, màscares...) i com insertar-les en el procés de muntatge afegint efectes digitals
- E8_Dissenyar les necessitats d'il·luminació d'un espai en funció de les seves característiques i de l'objectiu final del producte a gravar, fotografia o vídeo
- E9_Aplicar els principis mecànics, electrònics i digitals de la captació, amplificació i gravació de so per a la seva aplicació a diferents plataformes: espectacles, ràdio, televisió, audiovisual i multimèdia. Postproduir l'àudio i afegir els efectes sonors d'una producció audiovisual
- 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
- E13_Aplicar els principis de disseny visual i sonor per a la creació dels elements de presentació que s'utilitzen en productes sonors, audiovisuals, televisió i espectacles
- E14_Adquirir els coneixements de la història, estètica, evolució i dinàmica del cine, televisió, ràdio, premsa, Internet i videojocs, així com reconèixer l'estètica a través del visionat i l'anàlisi
- E15_Dimensionar i gestionar recursos humans, tècnics i econòmics necessaris pel desenvolupament d'un projecte audiovisual o multimèdia optimitzant temps, costos i qualitat

Bàsiques i Generals

- G1_ Que els estudiants hagin demostrat tenir i comprendre coneixements en la seva àrea d'estudi que parteixin de la base de l'educació secundària general, i s'acostuma a trobar a un nivell que, amb el suport de llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de la vanguardia del seu camp d'estudi
- G2_ Que els estudiants sàpiguin 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
- G3_ Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi), per emetre judicis per incloguin una reflexió sobre temes rellevants de caire social, científic o ètic
- G4_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat
- G5_ Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors, amb un alt grau d'autonomia

Transversal

- T1_ Que els estudiants coneixin un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit, d'acord amb les necessitats que tindran les graduades i els graduats de cada titulació
- 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

Cada setmana es realitzarà una sessió amb una part de teoria i una pràctica on es treballaran els següents continguts:

- S1 - Introducció i workflows
- S2 - Història i referents
- S3 - Percepció i Creativitat
- S4 - Llum (Propietats i Efectes)
- S5 - Llum (Experimentació)
- S6 - So / Temps
- S7 - Digital (Estudi de casos)
- S8 - Digital (Experimentació)
- S9 - Estat de l'art
- S10 - Projecte Final

Cada sessió va acompanyada de treball complementari de forma autònoma, tant de recerca com d'aplicació dels coneixements treballats.

El plantejament dels continguts és generalista però amb la intenció que cada persona pugui triar i afinar la dedicació en l'àrea i els conceptes que més s'apropin al seu interès.

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 12 - Consum i producció responsables
- 16 - Pau, justícia i institucions sòlides
- 05 - Igualtat de gènere
- 10 - Reducció de les desigualtats
- 04 - Educació de qualitat

Activitats i Sistema d'avaluació

El sistema d'avaluació és el següent:

Teoria (50%)

- **Lliurament 1** - Estudi i plantejament de Workflows (5%)
- **Lliurament 2** - Anàlisi de l'ús del enginy al món AV (5%)
- **Lliurament 3** - Cançó Muda (5%)
- **Lliurament 4** - Curt Cec (5%)
- **Lliurament 5** - Digital (5%)
- **Prova Pràctica Final (25%)**

Pràctica (50%)

- **Activitat 1** (Individual) Recerca i Experimentació:

Memòria (10%)
Audiovisual (10%)
Presentació (10%)

- **Activitat 2** (Grup) Projecte Final:

Treball Final en grup (20%)

$\text{NotaFinal} = 0,05 \times \text{LI1} + 0,05 \times \text{LI2} + 0,05 \times \text{LI3} + 0,05 \times \text{LI4} + 0,05 \times \text{LI5} + 0,25 \times \text{PPF} + 0,3 \times \text{A1} + 0,2 \times \text{A2}$

$\text{Nota A1} = (\text{Memòria} + \text{Audiovisual} + \text{Presentació}) / 3$

$\text{Lliurament en recuperació} = \text{NotaLliuramentRecuperació} \times 0,8$

En cas de presentar lliuraments en recuperació s'utilitzarà la nota de recuperació per el càlcul de la NotaFinal.

Normes per a l'avaluació:

- És necessari lliurar les dues activitats pràctiques per a poder fer mitjana de la part pràctica.
- Cal superar l'activitat individual A1 amb una nota mínima del 50% per poder fer mitjana.
- No s'admet cap treball lliurat fora de termini.
- Qualsevol lliurament no realitzat dins del termini o suspès passa a recuperació. La recuperació consistirà a realitzar els canvis dels lliuraments suspesos o entregar els no presentats fins la última sessió de teoria.
- Al final del trimestre, a la última sessió de classe, es podràn presentar els lliuraments a recuperar (la data d'entrega màxima s'indicarà al iniciar el trimestre). Aquestes entregues recuperades comptaran amb una penalització del 20% a la correcció de la pràctica.
- La nota final de l'activitat serà la més alta, entre la nota original i la nota de la recuperació.

- Les faltes d'ortografia, gramaticals i de presentació restaran nota, podent arribar a suposar el suspens d'un treball. Més de 15 faltes d'ortografia impliquen el suspens.

- Qualsevol forma de frau acadèmic serà sancionada d'acord amb la normativa d'avaluació del centre. En cas que es detectin indicis de frau, inclòs l'ús indegut d'eines d'intel·ligència artificial generativa, el professorat de l'assignatura podrà convocar l'estudiant a una entrevista individual amb l'objectiu de verificar-ne l'autoria.

Consideracions:

- L'assignatura avalua tant els coneixements teòrics, pràctics com els resultats obtinguts.
- Es requereix un nivell fluid d'anglès per seguir els visionats i les lectures a classe.
- L'assistència i la participació activa a classe es considera absolutament necessària.

Una bona praxi en la gestió i l'ús de materials i equipaments és imprescindible en qualsevol entorn de treball i aprenentatge, i a les diferents assignatures del grau es vetlla per la inculcació d'aquesta bona praxi. Així, qualsevol incompliment de la normativa de Sermat pendent d'esmena es considerarà una mala praxi amb repercussió sobre el normal desenvolupament de l'assignatura i la seva qualificació, fins a la seva esmena.

Bibliografia i Recursos

- Corridor Crew. (n.d.). Home [YouTube Channel]. YouTube. 2023 de <https://www.youtube.com/@CorridorCrew>
- Guíes i WhitePapers, Epic Games (2024) - <https://www.unrealengine.com/es-ES/guides-and-white-papers>
-

Scolari, Carlos.(2018). Las leyes de la interfaz: Diseño, ecología, evolución, complejidad. Barcelona: Gedisa.

- Le Freak, Christian (2017). Animación visual en vivo. Barcelona: Altaria.
- Malazita, James. (2024). Enacting platforms?: feminist technoscience and the Unreal Engine (1st ed.). The MIT Press.
- Mercader, Antoni; Suárez, Rafael. (2013). Interacciones en el audiovisual. Barcelona: Universitat de Barcelona.