GUÍA DOCENTE

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación: **PROCESAMIENTO AUDIOVISUAL**
Código: 103635
Plan de estudios: **GRADO EN CINE Y CULTURA** Curso: 4
Materia:
Carácter: OPTATIVA
Duración: PRIMER CUATRIMESTRE
Créditos ECTS: 6.0
Horas de trabajo presencial: 0
Porcentaje de presencialidad: 0.0%
Horas de trabajo no presencial: 150
Plataforma virtual: http://www3.uco.es/moodle/

DATOS DEL PROFESORADO

Nombre: HERRUZO GÓMEZ, EZEQUIEL (Coordinador)
Departamento: INGENIERÍA ELECTRÓNICA Y DE COMPUTADORES
Área: ARQUITECTURA Y TECNOLOGÍA DE COMPUTADORES
Ubicación del despacho: Campus de Rabanales. Ed. Leonardo da Vinci. Despacho: LV7P050.
E-Mail: el1hegoe@uco.es Teléfono: 957218375
URL web: http://www3.uco.es/moodle/

Nombre: SÁNCHEZ GIL, JUAN JOSÉ
Departamento: INGENIERÍA ELECTRÓNICA Y DE COMPUTADORES
Área: ARQUITECTURA Y TECNOLOGÍA DE COMPUTADORES
Ubicación del despacho: Campus de Rabanales. Ed. Leonardo da Vinci. Anexo. Despacho: LV9P120.
E-Mail: p82sagij@uco.es Teléfono: 957212039

REQUISITOS Y RECOMENDACIONES

Requisitos previos establecidos en el plan de estudios

Ninguno

Recomendaciones

Ninguna especificada

COMPETENCIAS

CG4	Que los estudiantes sepan manejar las herramientas informáticas y conocer las nuevas tecnologías.
CE8	Que los estudiantes sepan identificar y desarrollar procesos y técnicas involucrados en la producción y posproducción de películas de cine en diversos formatos (digital, animación).
CE10	Que los estudiantes conozcan técnicas de recuperación, conservación y difusión del patrimonio cinematográfico.

GUÍA DOCENTE

OBJETIVOS

Los objetivos de la asignatura son:
1.- Conocer los sistemas informáticos y de computación para procesamiento audiovisual.
2.- Generación y codificación de formatos de imagen, audio y video.
3.- Conocer los diferentes formatos de vídeo: analógico, digital, 3D, HD, UHD, 4K, ...
4.- Conocer mecanismos de difusión de sistemas audiovisuales. Almacenamiento y procesamiento en la nube. Inclusión de elementos multimedia.
5.- Conocimientos sobre el deterioro y recuperación del material audiovisual, en relación a su almacenamiento ditigal.

CONTENIDOS

1. Contenidos teóricos

1. Plataformas y sistemas de procesamiento audiovisual.
2. Formatos audiovisuales. Cámaras y formatos de vídeo: analógico, digital, 3D, HD, UHD, 4K, ...
3. Alteraciones de la imagen. Tipos, metodología y utilidades.
4. Inclusión de elementos multimedia en la difusión de contenido audiovisual.

2. Contenidos prácticos

1. Desarrollo de contenido multimedia. Uso de Blender
2. Creación de vídeo mediante Blender.
3. Disfusión de contenidos multimedia. Hosting, blog. (Wordpress)
4. Disfusión de contenidos multimedia. Web. (Wordpress)

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE RELACIONADOS CON LOS CONTENIDOS

Educación de calidad
Igualdad de género
Industria, innovación e infraestructura

METODOLOGÍA

Aclaraciones generales sobre la metodología (opcional)

Para el alumnado se realizará un seguimiento personalizado que incluye la adaptación, en la medida de lo posible, de la asignatura a un horario concreto con la idea de que todos los alumnos superen lo objetivos planteados para la superación de la asignatura.

GUÍA DOCENTE

Adaptaciones metodológicas para alumnado a tiempo parcial y estudiantes con discapacidad y necesidades educativas especiales

El horario puede ser adaptado para permitir que los alumnos a tiempo parcial puedan hacer el mismo seguimiento que el resto del alumnado, por lo cual no existen adaptaciones metodológicas concretas.

Actividades no presenciales

Actividad	Total
Análisis	50
Búsqueda de información	20
Ejercicios	20
Estudio	60
Total horas:	***150***

MATERIAL DE TRABAJO PARA EL ALUMNO

Casos y supuestos prácticos - *http://www3.uco.es/moodle/*
Cuaderno de Prácticas - *http://www3.uco.es/moodle/*
Ejercicios y problemas - *http://www3.uco.es/moodle/*
Manual de la asignatura - *http://www3.uco.es/moodle/*
Presentaciones PowerPoint - *http://www3.uco.es/moodle*

EVALUACIÓN

Competencias	Estudio de casos	Informes/memorias de prácticas	Proyecto	Prácticas de laboratorio
CE10	X	X	X	X
CE8	X	X	X	X
CG4	X		X	
Total (100%)	***20%***	***20%***	***30%***	***30%***
Nota mínima (*)	***3***	***3***	***3***	***3***

(*)Nota mínima (sobre 10) necesaria para que el método de evaluación sea considerado en la calificación final de la asignatura. En todo caso, la calificación final para aprobar la asignatura debe ser igual o superior a 5,0.

GUÍA DOCENTE

Método de valoración de la asistencia:

10 %

Aclaraciones generales sobre los instrumentos de evaluación:

Calificación mínima para eliminar materia: 3.

Aclaraciones sobre la evaluación para el alumnado a tiempo parcial y necesidades educativas especiales:

Para todo el alumnado se realizará un seguimiento personalizado de la asignatura con la idea de que todos los alumnos cumplan con los objetivos planteados para la superación de la asignatura.

Aclaraciones sobre la evaluación de la convocatoria extraordinaria y convocatoria extraordinaria de finalización de estudios:

Se realizarán pruebas y un supuesto práctico, suponiendo éste el 60% de la calificación de la evaluación.

Se tendrán en cuenta la realización de las prácticas de la asignatura, lo que supondrán un 40% de la calificación de la evaluación.

Criterios de calificación para la obtención de Matrícula de Honor:

Calificación mínima de 9. Realización de un trabajo de calidad excepcional que apoye la evaluación final de la asignatura.

BIBLIOGRAFIA

1. Bibliografía básica

www.uco.es/moodle

Manual Blender: https://docs.blender.org/manual/en/latest/

2. Bibliografía complementaria

Ninguna

CRITERIOS DE COORDINACIÓN

Actividades conjuntas: conferencias, seminarios, visitas...

Fecha de entrega de trabajos

Selección de competencias comunes

GUÍA DOCENTE

Trabajos válidos para varias asignaturas

Las estrategias metodológicas y el sistema de evaluación contempladas en esta Guía Docente serán adaptadas de acuerdo a las necesidades presentadas por estudiantes con discapacidad y necesidades educativas especiales en los casos que se requieran.