

TÉCNICO en DISEÑO Y EDICIÓN AUDIOVISUAL.

Operación Técnica en Radio – Diseño Multimedia – Editor de Imagen y sonido

esta Carrera capacita profesionales para que se desempeñen en el manejo de todas las herramientas tecnológicas que requiere hoy el mercado laboral de la comunicación. Un Técnico en Diseño y Edición Audiovisual podrá operar una estación de Radio, editar videos y piezas sonoras, realizar piezas multimediales, manejar registros de imágenes, programar aplicaciones y encontrar soluciones tecnológicas para la difusión de contenidos en diferentes entornos digitales. Además del título oficial, el egresado de esta Carrera tendrá también el Carnet Habilitante para ejercer la Operación Técnica en Radio en cualquier estación de Radio del país, otorgado por el ISER, asegurando de esta forma una salida laboral inmediata.

PROGRAMA:

1º AÑO.

1er CUATRIMESTRE

SISTEMAS OPERATIVOS DE COMPUTACIÓN.

¿Cómo funciona el cerebro de una computadora? Sistemas Operativos: Introducción a la lógica y el concepto de los sistemas operativos. Windows, MAC OSX, Linux, Android. Instalación. Configuración. Soportes de almacenamiento. Procesadores: lógica y funcionamiento. Mantenimiento. Diagnóstico de problemas. Diseño de estaciones de trabajo.

EQUIPOS E INSTALACIONES DE RADIO.

¿Cómo se conforma un estudio de radio? El proceso desde la voz hasta la onda Hertziana. Planta transmisora. Estudios de grabación y de edición. Diagrama y diseño. Conexión, cables, tipos de señales. Consolas Digitales, Analógicas, Híbridas. Diseño y armado de estudios, espacios de trabajo.

INTRODUCCIÓN A LA ELECTRÓNICA.

La electrónica, soporte real de la comunicación. Introducción conceptual a la Electricidad. Semiconductores: Diodos. Transistores. Concepto de corriente y tensión eléctrica en conductores. Resistencia de Conductores y Aislantes. Diseño de placas y soldaduras. Ondas Electromagnéticas.

INGLÉS TÉCNICO I.

Interpretación de textos técnicos en Inglés. El sustantivo: características generales y comparación con el castellano. Su función en el lenguaje técnico. Comparación con el

castellano. Diferencias en el uso del adjetivo entre el inglés y el castellano. Articulación con los textos técnicos. El verbo: Los tiempos verbales. Lectura e interpretación de textos sobre Equipamientos e instalaciones de audio y video.

ENCUENTROS CON PROFESIONALES.

Espacio dedicado a la reflexión y sistematización de contenidos de las materias interpretados por actores que se desarrollan en el mundo profesional de la realización Audiovisual desde el aspecto técnico.

2do CUATRIMESTRE.

ELECTROACÚSTICA.

Comprender el audio desde su perspectiva física y perceptiva. Física del sonido. Acústica y Psicoacústica. Anatomía del oído. Frecuencia y Altura. Amplitud y Sonoridad. Espectro y Timbre. Rango dinámico. Curvas Isofónicas. Micrófonos. Cajas y Parlantes. Escucha Binaural. Sistema Estéreo. Sistema de Localización. Efectos psicoacústicos. Acústica Arquitectónica e insonorización de espacios de trabajos.

PRÁCTICA DE OPERACIÓN TÉCNICA de RADIO I.

Hacer radio con las manos. Configuración de Estudios de radio, grabación, Islas de edición. Conexión. Práctica armado de cables y conectores. Instalación y seteo de placas de sonido on board y externas. Software de Automatización. Prácticas de Operación de radio. Edición de sonido. Desarrollo de criterios radiofónicos.

INTRODUCCIÓN A LAS TÉCNICAS DIGITALES.

¿En qué consiste el procesamiento de audio digital? Teoría de digitalización de audio. Editores de audio (DAW). Conceptos de edición destructiva y no destructiva. Edición Lineal y No Lineal. Ecuilibradores. Restauración de señales de audio. Reductores de Ruido. Restauración Espectral. Reverberancia y delays. Compresión dinámica de la señal de Audio.

EQUIPOS E INSTALACIONES DE VIDEO.

De la imagen real a la imagen electrónica y digital. Principio físico de la imagen. Percepción de la imagen. Principios del registro de imagen. Tipos de señales de video. La cámara de cine, de video y dispositivos móviles. Características y componentes. Nociones de fotografía e iluminación. Conectores y cables de video. Conexión de dispositivos de imagen. Diseño y armado de configuraciones de trabajo.

REGIMEN LEGAL.

El marco legal que rige la comunicación audiovisual y la actividad del operador de radio El Derecho laboral de los Operadores de Radio y Televisión. Contexto histórico de la sanción de las leyes y convenios colectivos de trabajo. La Propiedad intelectual en tiempos de

Internet. Acercamiento al concepto de derecho de autor y copyright. Aproximación a la noción de Copyleft, cultura libre y licencia Creative Commons.

2º AÑO

1er CUATRIMESTRE

SISTEMAS DE EDICIÓN DE AUDIO

Introducción a la edición digital de audio. Configuración de estaciones de trabajo. Sesiones de trabajo. Exportación e importación de proyectos. Compatibilidad de formatos. Técnicas de edición para productos audiovisuales. Criterios de producción musical aplicados a la edición de audio y producción audiovisual. Mashups. Tiempo y compases. Loops. Sampler. Instrumentos virtuales.

PRÁCTICA DE OPERACIÓN TÉCNICA II.

Operación Técnica de programas de Radio en vivo de diversos formatos radiofónicos. Práctica en diversos sistemas digitales. Entornos cerrados y abiertos. Mezcla en vivo. Seteo de equipos periféricos para transmisión.

HISTORIA DE LA CULTURA.

Los productos audiovisuales en nuestra cultura. La cultura como proceso identitario. Derecho a la Información. Construcción del discurso audiovisual. El cine como herramienta política. Función de la radio en los procesos identitarios de las comunidades. La radio en el marco de las nuevas tecnologías. La radio e internet. Nuevos géneros y formatos.

REGISTRO AUDIOVISUAL.

Introducción al Registro Sonoro para un Medio Audiovisual. Esquema básico de un proceso de registro sonoro. Diagrama en bloques desde la pre-producción hasta entrega del material. Sonido Directo. Elección de micrófonos y soportes de registro según tipo de producción. Documental, ficción, televisión en estudio y en exteriores. Técnicas de microfoneo.

ESTÉTICA DE LA IMAGEN

Educación de la mirada. Rol de la imagen en la historia cultural y social. Filosofía y Retórica de la Imagen. Definición de Imagen. Percepción visual. Teoría de los colores y la luz. Concepto de composición visual. El encuadre. La perspectiva. La fotografía. Principales corrientes estéticas. El videoarte. Performance Multimediales.

2do CUATRIMESTRE.

SISTEMAS DE EDICIÓN DE IMAGEN

Introducción a la edición digital de Imagen. Etapas de la Producción Audiovisual. Esquemas de trabajo y roles. Introducción al Lenguaje Audiovisual Edición de Imagen en una plataforma digital. Métodos de montaje. Errores de montaje. Uso, efectos y transiciones. Edición multicámara. Nociones de Dirección de Cámara.

LENGUAJE RADIOFÓNICO.

Comunicar con sonidos. Elementos que componen del lenguaje radiofónico. Reconocimientos de los distintos formatos y géneros más utilizados en la radiofonía. Conceptos básicos de producción general y coordinación. La importancia de la identidad sonora. Consideraciones estéticas, cortinas, estilos, locutores. Target. Identificar el público objetivo. FODA. Producción y realización de un demo radiofónico.

PRÁCTICA DE OPERACIÓN TÉCNICA III.

La Operación Técnica en un entorno laboral real. La operación técnica de Radio en vivo y al aire. La Operación Técnica de distintos formatos radiofónicos en vivo tanto en un medio con propagación con antena como en un medio on line. Vivencia de experiencia real en un medio radiofónico con sus etapas de trabajo.

DISEÑO DE SONIDO – SONOMONTAJE.

Introducción al diseño sonoro. Las tres escuchas. Dimensión sonora del lenguaje audiovisual. Las bandas de sonido en el medio audiovisual. Funciones ambientales, descriptivas, expresivas y narrativas del sonido. Función Semántica del sonido. Paisajes sonoros. Técnicas de sonorización. Diseño de efectos de sonido. Diseño de Bandas de sonido para imagen, radio y videojuegos.

LENGUAJE AUDIOVISUAL.

La imagen como elemento narrativo. Valor connotativo y denotativo. El contrato audiovisual. La narración audiovisual, componentes. Estructura de la narración audiovisual: Plano, toma, secuencia. La puesta en escena. El guion. Guion técnico y literario.

3º AÑO

1er CUATRIMESTRE.

DISEÑO DE IMAGEN.

Introducción a la manipulación digital de la imagen. Herramientas del diseño gráfico. Técnicas de enmascaramiento y capas. Tipografías. Creación de volúmenes. Isometría. Luz, sombra y perspectiva. Coloreado. Introducción a la animación digital. 2D. 3D. Tracking. Animación por Keyframe, curvas y path. Capas.

PROGRAMACIÓN Y APLICACIONES.

La programación informática y su incidencia en los medios de comunicación. Diseño de entornos y aplicaciones para sistemas móviles. Introducción al lenguaje HTML. HTML5. Elementos semánticos. Introducción a CSS. Editores CMS. Entorno visual. Scroll Navbar. Plugins. Introducción a UNITY. Programación con UNITY.

POST PRODUCCIÓN DE AUDIO.

Etapas de la postproducción de sonido. Cine, televisión, Documental. Códigos de tiempo. Técnicas de sincronización. Unión de doblajes y sonido directo. Formatos de sonido en cine. Calibración de monitoreo en el espacio de trabajo. Normas internacionales de distribución y de calidad: Sonoridad, armado de bandas internacionales.

2do CUATRIMESTRE.

TÉCNICAS DE TRATAMIENTO DE LA IMAGEN.

Entorno y Flujo de trabajo en la etapa de postproducción de imagen. Normas y estándares de calidad audiovisual (Cine, TV, Internet). Etalonaje Digital. Software de corrección de color. Restauración de imagen. Montaje y composición de imagen: Máscaras, Chroma Key, Luma Key. Diseño de efectos. Exportación de proyectos. Delivery: Standares y normas según mercados y plataformas.

LABORATORIO PROYECTUAL.

Espacio donde el estudiante podrá poner en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, en el diseño y producción de un producto audiovisual. Este espacio se define como lugar de investigación y experimentación con las nuevas tecnologías de la información, promoviendo el acceso y el uso de la tecnología con una perspectiva de la comunicación.

GESTIÓN DE PLATAFORMAS MULTIMEDIALES.

El producto audiovisual en el universo de sistemas reproductores. Multimedia, Crossmedia y Transmedia: lógicas narrativas y de mercado. Diseño de interactividad comunicacional. Modelos de Negocio: Distribución y comercialización. Hábitos de consumo. Unipantalla vs Multipantalla. Medios tradicionales y plataformas. Mutación de los medios tradicionales.

Comunidades. Estrategias de difusión y fidelización. Estrategias de monetización en el ecosistema digital de medios. Dinámica de los consumos culturales y simbólicos.