

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

EDICIÓN AVANZADA

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación		
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad)		
Departamento/Instituto:	Arte y Diseño		
Materia:	Narrativa		
Denominación de la asignatura:	Edición Avanzada		
Código:	50038		
Curso:	Cuarto		
Semestre:	Primero		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Optativa		
Créditos ECTS:	6		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Español		
Equipo docente:	Pendiente de contratación		
Profesor/a:	Pendiente de contratación		
Grupos:	4ºANIM		
Despacho:	Sala de Profesores		
Teléfono:	900 373 379	Ext.	E-mail:
Página web:	http://www.u-tad.com/		

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
Narrativa Audiovisual
Aconsejables:
No se requieren

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Módulo y materia al que pertenece la asignatura.
Módulo: Optatividad / Materia: Narrativa
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
<p>La asignatura Edición Avanzada se adentra en el montaje y edición audiovisual de manera teórica y práctica, en la busca de una adecuada comprensión de las estructuras de la narración y el relato, y su implementación en una creación audiovisual.</p> <p>Relacionado directamente con Narrativa Audiovisual, historia del cine, Guión y con Elementos de composición visual, esta asignatura cimienta de forma sólida los conocimientos de la construcción de los relatos visuales</p>
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
<p>Todo proyecto de animación necesita de forma directa o indirecta de la edición para generar sus contenidos. Desde la utilización de grabaciones de referencia para los animadores, hasta el propio montaje final de una producción animada, la edición avanzada permite conformar la visualización final de una narración.</p>

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<p>CE2 - Conocer el proceso y las técnicas para la creación de un producto desarrollado mediante animación digital</p> <p>CE9 - Comprender visualmente una estructura narrativa.</p> <p>CE10 - Conocer las técnicas de edición y postproducción audiovisual.</p> <p>CE15 - Analizar el valor expresivo de la iluminación en la creación de efectos visuales.</p> <p>CE21 - Conocer los procedimientos de trabajo de vanguardia aplicados al ámbito de la animación.</p> <p>CE22 - Conocer las técnicas artísticas asociadas a la producción de animación.</p> <p>CE26 - Entender los procedimientos, técnicas y materiales en la producción artística</p>	<p>Comprender y crear montajes audiovisuales visuales mediante diferentes técnicas e intencionalidades artísticas</p> <p>Capacitar al alumno para desarrollar tareas de montaje de escenas complejas mediante postproducción de alto nivel artístico y técnico</p> <p>Depurar y optimizar la sensación de realismo/ficción y complejidad visual a los montajes e integraciones visuales en el proceso de animación</p> <p>Conocer técnicas avanzadas del desarrollo de postproducción digital</p> <p>Conocer mecánicas y procesos de composición digital complejos</p> <p>Integración e interacción 2D-3D en escenas complejas</p> <p>Emplear métodos avanzados para la integración de imagen real e imagen digital generada</p>

5. CONTENIDOS /TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

1. Teoría del Montaje y la Edición

- 1.1 Proyectos y Gestión de fuentes
- 1.2 Configuraciones y formatos
- 1.3 Línea de tiempo
- 1.4 La EDL

2. Técnicas de Montaje

- 2.1 Segmentos, Sobreescrituras y divisiones
- 2.2 Deslizamientos y rodillos
- 2.3 Composición multicapa

3. Tratamiento de Audio

- 3.1 Audio original e importado
- 3.2 marcas de audio y cortes
- 3.3 Doblajes y subtítulos

4 Rotulación y Titulación

- 4.1 Herramientas de dibujo y escritura
- 4.2 Roll y Scroll
- 4.3 Integración de elementos gráficos externos

5 Efectos y Filtros

- 5.1 Efectos de Color
- 5.2 - Efectos de Distorsión
- 5.3 Efectos de incrustación, Keying y Matte

6 Postprocesados y Correcciones

- 6.1 Tratamiento final del color
- 6.2 Procesados especiales y textura visual

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1 y 2	Octubre
Tema 3	Octubre
Tema 4	Noviembre
Tema 5	Noviembre-Diciembre
Tema 6	Diciembre

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	27	0	27
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	0	0	0
Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	21	0	21
Prácticas externas		0	6	6
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	7	0	7
Actividades de evaluación		7	0	7
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	14	14
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	68	68
		62	88	150

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Ejercicios semanales / quincenales	Solo se seguirán dos criterios: Presentado y No Presentado . Los requisitos mínimos son: Aplicar los conceptos teóricos vistos.	80%
Practica final	Los requisitos mínimos para aprobar son: Aplicación correcta de conceptos teóricos. Los requisitos para obtener más nota son: Presentación, creatividad, técnicas usadas.	20%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- Los alumnos deben alcanzar el 80% de los objetivos de aprendizaje para superar la asignatura satisfactoriamente.
- Calificación numérica final será de 0 a 10, siendo un 5 la mínima nota para aprobar.
- Seguimiento del trabajo en el aula. Se requiere la entrega del 80% de las prácticas o ejercicios semanales o quincenales para poder aprobar la asignatura.
- Se entregará una práctica al final del curso que aglutine todos los conocimientos aprendidos en la asignatura.
- Se debe aprobar la práctica final y haber entregado el 80% de las prácticas para aprobar la asignatura.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y adquisición de competencias y conocimientos.
- En la Convocatoria extraordinaria se deberá entregar la práctica final, que valdrá el 100% de la nota.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica (1-3 libros)

PRACTICA DEL MONTAJE (EN PAPEL)
ALBERT JURGENSON , GEDISA, 2009

TECNICAS DE EDICION EN CINE Y VIDEO (EN PAPEL)
KEN DANCYGER , GEDISA, 2009

Bibliografía recomendada (Max 10 libros)

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Aula ordenadores
Equipo de proyección y pizarra.

MATERIALES:

No necesarios

SOFTWARE:

Adobe Photoshop
Adobe Premiere
Adobe After Effects