

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN DIGITAL

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

| | |
|--------------------------------|---|
| Título: | Grado en Diseño Digital |
| Facultad: | Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD) |
| Materia: | Creación y Edición audiovisual |
| Denominación de la asignatura: | Edición y postproducción digital |
| Curso: | Segundo |
| Semestre: | segundo |
| Carácter: | Obligatoria |
| Créditos ECTS: | 6 |
| Modalidad/es de enseñanza: | Presencial |
| Idioma: | Castellano |
| Profesor/a: | Gonzalo Martín |
| E-mail: | Gonzalo.sanchez@live.u-tad.com |
| Teléfono: | 916402811 |

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

La materia está principalmente orientada a proporcionar un conocimiento práctico y teórico de los fundamentos narrativos y de la tecnología y herramientas digitales usadas en el sector audiovisual (publicidad, televisión, cine, web, tecnologías interactivas...).

En las diferentes asignaturas que conforman esta materia, el alumno aprenderá a generar una idea o concepto, desarrollarlo, madurarlo, llevar a cabo o materializar esa idea, detallarla y presentar un producto final profesional a través del estudio de la narrativa, el guion, la edición, grafismo 2D/3D, efectos especiales, etc.

Esta materia es de vital importancia en el marco del grado de Diseño Digital ya que, la disciplina del diseño históricamente ha pasado de generar contenidos estáticos y bidimensionales a generar contenidos en movimiento, tridimensionales, dinámicos y, cada vez más, interactivos con el consumidor. Contenidos que, hoy por hoy, son más

que demandados en agencias de publicidad, estudios de diseño/audiovisuales, productoras, cadenas de televisión, etc.

Su enfoque es primordialmente instrumental, pero pretende trascender en la medida de lo posible al aprendizaje específico de herramientas concretas, centrándose más en los métodos, procesos y fundamentos comunes a todas las aplicaciones dedicadas a un mismo fin.

Descripción de la asignatura

Esta asignatura 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. La edición de vídeo es uno de los pilares fundamentales del mundo audiovisual, pues permite la construcción de cualquier audiovisual a partir de las imágenes que se tienen, cimentando la construcción de los relatos visuales.

La postproducción digital está encaminada al desarrollo de motion graphics, efectos especiales y a la corrección de errores cometidos en rodaje. Su conocimiento es un valor añadido y necesario para todo aquel interesado en el mundo audiovisual.

Todo proyecto de Diseño digital necesita de forma directa o indirecta de la edición y/o la postproducción digital, para generar sus contenidos.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

G4 Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.

G7 Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

G9 Optimizar el trabajo de acuerdo a los recursos tecnológicos relacionados con los procesos y herramientas del proyecto a desarrollar.

G10 Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

G12 Realizar imágenes con un alto nivel de acabado utilizando las herramientas más adecuadas para el proyecto en que forma parte.

E2 Conocer y aplicar los fundamentos de la fotografía, sus elementos de composición visual y el valor expresivo de la iluminación.

E5 Conocer y aplicar las clasificaciones tipográficas, la anatomía y las características de los tipos, así como su utilidad en cualquier medio audiovisual.

E7 Definir e implementar el estilo visual adecuado para un proyecto.

E8 Valorar e implementar los aspectos formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño.

E9 Conocer e implementar las técnicas, herramientas y mecanismos necesarios para hacer efectiva la comunicación publicitaria de una marca.

E12 Crear piezas audiovisuales aplicando los principios de composición, narrativa audiovisual y animación de gráficos a la realización, planificación, edición y postproducción de secuencias y planos, según la plataforma de visualización utilizada.

E18 Establecer los mecanismos adecuados para adaptar el diseño de los contenidos a las diferentes plataformas "transmedia".

3.2 Resultados de aprendizaje

Aplicar correctamente los elementos básicos de la imagen y los recursos estéticos para transmitir ideas y conceptos a través del diseño.

Emplear el color con intención, fundamento y conocimiento de sus principios físicos y de transformación y creación de la imagen.

Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas.

Planificar eficazmente el trabajo, eligiendo los recursos y procesos adecuados al proyecto a desarrollar.

Manejar herramientas digitales para la creación de imágenes, vídeos, webs/apps y obras artísticas interactivas.

Emplear diversas técnicas de expresión artística para la generación de contenidos digitales.

Generar imágenes de calidad y arte final.

Comprender y utilizar el lenguaje fotográfico.

Conocer los principios físicos que gobiernan la luz y los colores.

Realizar imágenes fotográficas usando la luz como un elemento narrativo, y sus connotaciones psicológicas, estéticas y dramáticas.

Operar una cámara fotográfica basándose en sus principios de funcionamiento.

Comprender la forma, diseño y estructura que caracteriza una tipografía y sus connotaciones psicológicas para su aplicación en una obra artística.

Elegir la tipografía adecuada al proyecto y sus contextos comercial y artístico.

Desarrollar una biblia visual o guía de estilo del proyecto de diseño.

Conocer las nuevas tendencias creativas y estilos visuales demandados por la industria digital actual.

Crear diseños que reflejen los fundamentos y las características esenciales del mismo dependiendo del público al que vaya dirigido.

Construir logotipos, símbolos, iconos e imágenes capaces de comunicar información visual desde un punto de vista publicitario o de imagen de marca.

Comprender los procesos de creación de la imagen de una marca asociados a una campaña publicitaria.

Construir narrativas audiovisuales a través de la animación de gráficos y el montaje y la composición de video.

Aplicar técnicas para integrar imágenes estáticas o en movimiento.

Adaptar el diseño a los distintos formatos y canales.

4. CONTENIDOS

- Fundamentos del vídeo digital.
- Cámaras y ópticas.
- Encuadres y tipos de plano.
- El montaje y la narrativa audiovisual.
- Montaje analítico y sintético.
- Montaje clásico cinematográfico y la aparición de la televisión.
- Etalonaje y gradación de color.
- Sonido digital.
- Videoarte.

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

5.2 Actividades formativas

| Actividad Formativa | Horas | Presencialidad |
|---|-------|----------------|
| AF1 Clases teóricas / Expositivas | 17 | 100% |
| AF2 Clases Prácticas | 40 | 100% |
| AF3 Tutorías | 4 | 50% |
| AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno | 26 | 0% |
| AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales) | 60 | 0% |
| AF6: Actividades de Evaluación | 3 | 100% |

6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

| ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN | VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%) | VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%) |
|---|--|--|
| SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura | 10% | 20% |
| SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias | 40% | 80% |
| SE3 Prueba Objetiva | 10% | 50% |

7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Murch, Walter. En el momento del parpadeo: un punto de vista sobre el montaje cinematográfico. Ocho y medio, Madrid, 2003.

Bibliografía recomendada

Truffaut, François. El cine según Hitchcock. Alianza editorial. Madrid, 2010.

Tarkovski, Andrei. Esculpir en el tiempo. RIALP. Madrid, 1996.

Eisenstein, Sergei. Hacia una teoría del montaje. Grupo Planeta. Barcelona, 2001.