



# **GUÍA DOCENTE**

**EDICIÓN DIGITAL**

**GRADO EN ANIMACIÓN**

***MODALIDAD: PRESENCIAL***

***CURSO ACADÉMICO: 2023-2024***

Denominación de la asignatura:	<b>Edición digital</b>
Titulación:	Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Lenguaje Audiovisual
Curso:	2º
Cuatrimestre:	1
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Daniel Villa Gracia/daniel.villa@u-tad.com Jose Luis Cuesta Saldaña/jose.cuesta@u-tad.com
Página Web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### Descripción de la materia

La materia proporciona a los alumnos el conjunto de conocimientos relacionados con la creación y los fundamentos para la narración de historias a través del sonido y la imagen en movimiento, desde los elementos formales y simbólicos de composición visual de la imagen fija hasta los recursos narrativos y su significado, y la teoría del montaje y la edición. Proporciona también el necesario contexto para la identificación de las principales corrientes artísticas y la evolución histórica del lenguaje narrativo audiovisual.

### Descripción de la asignatura

La 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. 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 asignatura permite conformar la visualización final de una narración. La asignatura se relaciona con otras como Narrativa Audiovisual, Historia del cine y la animación, Guion o Elementos de composición visual, cimentando de forma sólida los conocimientos de la construcción de los relatos visuales.

## COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Competencias (genéricas, específicas y transversales)

#### BÁSICAS Y GENERALES

CG4 - Aplicar los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en la representación de contenidos digitales.

CG6 - Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

#### TRANSVERSALES

CT5 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

#### ESPECÍFICAS

CE15 - Identificar y diferenciar los estilos y periodos en la historia del cine y de la animación

CE1 - Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

CE7 - 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.

CE13 - Conocer la metodología de sintetización de elementos sonoros y de la aplicación de las técnicas de sonorización en un producto digital

CE14 - Desarrollar diferentes tipos de guiones según el medio al que vayan dirigidos.

## Resultados de aprendizaje

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Entender los fundamentos de composición del lenguaje audiovisual para el análisis crítico de imágenes en movimiento y sonidos.
- Crear narrativas audiovisuales a través de la aplicación de los principios de composición del plano y la escena del lenguaje audiovisual.
- Aplicar el lenguaje visual a las diferentes técnicas de animación para transmitir ideas.
- Integrar las técnicas básicas de montaje y edición para una adecuada comprensión de las estructuras narrativas audiovisuales.
- Distinguir entre efectos de sonido, composiciones musicales y doblajes para una narrativa de una producción de animación.
- Editar las pistas de sonido de un montaje audiovisual de forma que refuercen la narrativa o la expresividad del proyecto.
- Emplear correctamente las fases de documentación, sinopsis, tratamiento, escaleta, guion literario y guion técnico en la escritura de un guión audiovisual.
- Utilizar los movimientos de cámara, los tipos de plano, puesta en escena y demás recursos formales en la creación de un guión audiovisual.
- Crear storyboards y animáticas que transmitan situaciones narrativas a través de la imagen.
- Reconocer los distintos factores culturales, tecnológicos, económicos e históricos que pueden influir en una producción audiovisual.
- Conocer las diferencias estilísticas generadas a lo largo de la historia de las distintas técnicas de animación para su utilización en una producción contemporánea.
- Desarrollar un sentido analítico y discursivo frente a otras obras audiovisuales.

## CONTENIDO

- Teoría del montaje y la edición.
- Técnicas y tipos de montaje.
- Ritmo y acción.
- Audio, titulación y rotulación.
- Transiciones, efectos y postprocesados.
- Resoluciones y formatos.

## TEMARIO

01. Edición audiovisual: un proceso técnico y creativo.
  - 1.1 Procesos y fases de la edición digital.
  - 1.2 Especificaciones técnicas: cuadros por segundo y resolución.
  - 1.3 Terminología: jump cut, broll, time code, nat sound, sound bites, SFX
  - 1.4 El manual del buen editor: reglas y pistas para editar con emoción
02. Desarrollo del montaje y la edición : El nacimiento de un nuevo lenguaje.
  - 2.1 El comienzo de una nueva era: Lumiere, Melies, Porter.
  - 2.2 Reglas de continuidad 1: Planos, escenas, secuencias.
  - 2.3 Transiciones y técnicas básicas: Corte, disolvencias, cortinillas, pantalla dividida.
  - 2.4 ¿Qué es una elipsis?
03. Desarrollo del montaje y la edición : cortando con continuidad.
  - 3.1 Griffith y el estilo clásico de Hollywood
  - 3.2 Montaje paralelo.
  - 3.3 Reglas de continuidad 2: regla de los 180º, plano-contra plano y eyeline matching.
04. El sonido, la otra mitad de la experiencia audiovisual:
  - 4.1 Diegético y no-diegético vs. Fuera de campo.
  - 4.2 Sobreposición de sonido (sound overlapping), cortes en J y en L.
  - 4.3 Diseño de sonido y transicionar con el audio: ejemplos prácticos.
05. Desarrollo del montaje y la edición: La escuela Soviética.
  - 5.1 Kuleshov, Vertov, Eisenstein.
  - 5.2 El efecto Kuleshov.
  - 5.3 El espacio: una invención del montaje
  - 5.4 Eisenstein: montaje intelectual
  - 5.5 El tiempo en el montaje: el concepto de montage.
06. Desarrollo del montaje y la edición: Dziga Vertov y la creación del documental
  - 6.1 Estructuras comunes en ficción: la estructura en 3 actos y el viaje del héroe.
  - 6.2 Estructuras comunes en no-ficción: del newsreel a internet.
  - 6.3 Montaje externo e interno.
07. Desarrollo del montaje y la edición : La nouvelle vague francesa y la evolución del lenguaje.

7.1 Match-cuts: Gráfico, por movimiento y puente sonoro (sound bridge).

08. Desarrollo del montaje y la edición 7: Edición y video arte en la era del posmodernismo.

8.1 Primeras vanguardias.

8.2 Found footage, video mash-up, supercut.

8.3 La cultura del videoclip

## ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

### Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	30,91	30,91
<i>Clases Prácticas</i>	23,64	23,64
<i>Tutorías</i>	5,45	3
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	48,18	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	36,36	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	5,45	5,00
<b>TOTAL</b>	150	62,55

### Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

## DESARROLLO TEMPORAL

TEMA 1-2 SEMANAS

TEMA 2-2 SEMANAS

TEMA 3-2 SEMANAS

TEMA 4-1 SEMANA

TEMA 5-2 SEMANAS

TEMA 6-2 SEMANAS

TEMA 7-2 SEMANAS

TEMA 8-1 SEMANA

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	20
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	70

## CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	20	20
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	40	40
<i>Prueba Objetiva</i>	40	40

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Las calificaciones de los trabajos realizados durante el curso (dentro y fuera del aula) supondrán el 60% de la nota final.

El examen final supondrá un 30% de la calificación definitiva. • Aquellos alumnos que suspendan algún trabajo no tendrán la posibilidad de repetirlo. Ambas partes (trabajos y examen) han de tener una calificación superior al 5 para aprobar la asignatura.

En la convocatoria extraordinaria se deberán entregar todos los trabajos realizados durante el curso y realizar el examen.

## **BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA**

Básica:

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

Recomendada:

Amiel, Vincent. Estética del montaje. Editorial Abadía. Madrid, 2005.

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

Fernández Sánchez, Manuel. Influencia del montaje en el lenguaje audiovisual. Centre d'investigació de la Comunicació. Barcelona, 1997.

Sánchez Biosca, Vicente. El montaje cinematográfico: teoría y análisis. Paidós. Barcelona, 2001.

Truffaut, François. El cine según Hitchcock. Alianza editorial. Madrid, 2010. – Tarkovsky, Andrei. Esculpir en el tiempo. RIALP. Madrid, 1996.

## **MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS**

### **Tipología del aula**

Teórica

### **Materiales:**

Pantalla - Pizarra digital, Ordenador personal

### **Software:**

Software básico de Adobe.