



GUÍA DOCENTE

EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN DIGITAL

GRADO EN DISEÑO DIGITAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

Denominación de la asignatura:	Edición y Postproducción digital
Titulación:	Grado en Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Creación y Edición Audiovisual
Curso:	2
Cuatrimestre:	2
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Dr. Alejandro Priego / alejandro.priego@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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, etc.).

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 guión, la edición, grafismo 2D/3D, 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.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG4 - 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.

CG7 - Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

CG9 - Optimizar el trabajo de acuerdo a los recursos tecnológicos relacionados con los procesos y herramientas del proyecto a desarrollar.

CG10 - Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

CG12 - Realizar imágenes con un alto nivel de acabado utilizando las herramientas más adecuadas para el proyecto en que forma parte.

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

CT6 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

ESPECÍFICAS

CE2 - Conocer y aplicar los fundamentos de la fotografía, sus elementos de composición visual y el valor expresivo de la iluminación.

CE3 - Representar tridimensionalmente formas y espacios usando las técnicas esenciales del modelado tanto tradicional como digital.

CE5 - Conocer y aplicar las clasificaciones tipográficas, la anatomía y las características de los tipos, así como su utilidad en cualquier medio audiovisual.

CE7 - Definir e implementar el estilo visual adecuado para un proyecto.

CE8 - Valorar e implementar los aspectos formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño.

CE9 - Conocer e implementar las técnicas, herramientas y mecanismos necesarios para hacer efectiva la comunicación publicitaria de una marca.

CE12 - 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.

CE13 - Introducir efectos visuales de "motion graphics" en un proyecto audiovisual o de "new media" utilizando las técnicas y herramientas adecuadas.

CE18 - Establecer los mecanismos adecuados para adaptar el diseño de los contenidos a las diferentes plataformas "transmedia".

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.

Resolver problemas del entorno del diseño digital de manera versátil.

Aplicar la experimentación en la creación artística.

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.

Describir formas y espacios de distinto carácter mediante software de modelado 3D.

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.

Conocer el proceso de creación de una nueva tipografía.

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.

Aplicar las técnicas de creación de motion graphics para desarrollar proyectos audiovisuales.

Adaptar el diseño a los distintos formatos y canales.

CONTENIDO

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.

TEMARIO

Tema 1. Fundamentos del vídeo digital. Introducción a la edición y la postproducción.

Tema 2. Montaje analítico y montaje sintético. Ordenar planos, construir relatos

2.1. Montaje externo y montaje interno.

2.2. Transiciones.

2.2.1. Corte

2.2.2. Fundido

2.2.3. Cortinilla

2.3. Narrativa audiovisual: evolución del montaje.

2.4. La elipsis

2.5. Ley de los treinta grados

Tema 3. La postproducción. Generar planos

3.1. Composición y efectos especiales.

3.1.1 Etalonaje y corrección de color

3.1.2 Tracking y rotoscopia

3.1.3 Parallax

3.1.4 Croma

3.1.5 Cámaras virtuales

Tema 4. Técnicas de montaje

4.1. Efecto Kulechov

4.2. Montaje Paralelo

4.3. Pantalla dividida

4.4. Secuencias de escenas

Tema 5. Sonido y montaje. Audio digital.

5.1. Sincronización de sonido.

5.2. Editar con locución.

5.2.1. Voz en off.

5.2.2. Edición de diálogos. Plano contra plano.

5.2.2.1. Edición multicámara.

5.2.3. Recursos sonoros de montaje. Encabalgamiento

5.2.4. Edición inversa de diálogos.

5.3. Música y edición

5.3.1. Síncresis.

5.3.2. Temporalización.

5.3.3. Los vídeos musicales.

5.4. Mezcla final y sonorización ambiental.

Tema 6. Tiempo y espacio

6.1. Tiempo

6.1.1. Orden

6.1.2. Duración

6.1.3. Frecuencia

6.2. Espacio

6.3. Ritmo

Tema 7. Técnicas de videoarte y televisión aplicadas al montaje

7.1. Midcult

7.2. Collage

7.3. Found footage

7.4. El estilo reallity

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	23	23
<i>Clases Prácticas</i>	34	34
<i>Tutorías</i>	4	2
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	35	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	51	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4

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

Just in time Teaching (JITT) o aula a tiempo

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 y 2 / 3 semanas

Tema 3 / 4 semanas

Tema 4 / 2 semanas

Tema 5 / 2 semanas

Tema 6 y 7 / 4 semanas

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>	40	80
<i>Prueba Objetiva</i>	10	50

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>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	50	50
<i>Prueba Objetiva</i>	40	40

Consideraciones generales acerca de la evaluación

La asignatura se compone de siete temas evaluables cada uno de ellos debe estar aprobado con nota igual o superior a 5.

Para aprobar la asignatura, se elaborará la nota media de todas las prácticas y actividades entregadas que computarán el 50% de la nota. El 40% será la nota del examen final que se realizará de la asignatura. El 10% restante dependerá de su comportamiento y actitud y los trabajos realizados en clase.

En la convocatoria extraordinaria se deben presentar todos los trabajos pendientes para poder presentarse al examen y la valoración será similar a la convocatoria ordinaria.

El alumno irá demostrando con su trabajo en el aula, sus entregas parciales, sus ejercicios autónomos corregidos, y actitud general hacia su aprendizaje si está capacitado en las competencias que de él se esperan desarrollar en esta asignatura.

Calificación numérica final de 0 a 10, será requisito indispensable alcanzar una calificación mínima de 5 puntos para poder obtener un aprobado.

No se admitirán trabajos fuera de forma y fecha sin causa justificada, cada entrega se entiende como un examen y tendrá derecho a revisión. Y si se aceptan será con una reducción considerable en la nota.

Los temas son eliminatorios, significa que el alumno que supere uno de los temas está exento de presentarse en la convocatoria ordinaria y extraordinaria a ese tema.

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.

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

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Aula de ordenadores

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal

Webcam y micrófono

Tableta gráfica

Software:

Equipo de proyección con Powerpoint, Acrobat Reader

Paquete adobe