

Estudios Superiores de Diseño

Guía docente de la asignatura: LENGUAJE Y TÉCNICA AUDIOVISUAL: PRODUCCIÓN Y EDICIÓN DE VIDEO II

1. Datos de la asignatura	
Tipo de materia:	Obligatoria de especialidad
Materia a la que pertenece:	Tecnología aplicada al diseño gráfico
ECTS:	5
Curso:	Tercero
Anual/semestral:	Semestral
Horas de docencia (cómputo anual):	2 horas semanales
Otras asignaturas de la misma materia:	Lenguaje y tecnología audiovisual I Lenguaje y técnica fotográfica I Lenguaje y técnica fotográfica II Materiales y procesos: envases Materiales y procesos: entorno Medios informáticos: diseño gráfico Producción y presupuestos Técnicas de producción en impresión I Técnicas de producción en impresión II Tecnología digital: edición y publicación electrónica Tecnología digital: gráfica del movimiento y la animación
Departamento:	Fundamentos Científicos
Profesores:	Medios informáticos
2. Introducción a la asignatura	
<p>La asignatura de los Estudios Superiores de Grado Lenguaje y Técnica Audiovisual: Producción y edición de Vídeo II, tiene como objetivos genéricos comprender las técnicas audiovisuales de producción y edición audiovisual. Conocer el uso correcto, asimilar las posibilidades creativas y técnicas que ofrece el software de edición y postproducción de vídeo y sonido e incidir de forma específica en la utilización de los aspectos tecnológicos de Motion Graphics.</p> <p>La metodología se corresponderá con una formación de tipo continuo y se basará en la realización de Prácticas y Trabajos de Desarrollo, así como el fomento de estrategias que promuevan tanto la Autonomía individual como la Participación y la Colaboración en el grupo.</p> <p>La evaluación del proceso (continua-sumativa) se determinará con la revisión de los siguientes apartados: Prácticas. Trabajos de Desarrollo. Cuestionarios. Pruebas Objetivas. Trabajo de investigación. Participación y Actitud en clase. Aportaciones al grupo.</p> <p>Las secciones de esta Guía Docente se refieren a:</p> <p><u>Competencias</u> (Apdo.3): donde se recogen los objetivos generales de la asignatura. Este capítulo trata de definir, a grandes rasgos, las capacidades que se pretende alcance el alumno tras finalizar el estudio de la materia.</p> <p><u>Contenidos</u> (Apdo.4): que recoge los contenidos de la asignatura.</p> <p><u>Metodología</u> (Apdo.5): apartado que recoge las distintas consideraciones metodológicas que se aplicarán en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p> <p><u>Volumen de trabajo</u> (Apdo.6): que refiere el volumen de trabajo estimado para completar la asignatura.</p> <p><u>Evaluación</u> (Apdo.7): donde se especifica cómo se valorará el proceso de aprendizaje del alumno.</p> <p><u>Bibliografía</u> (Apdo.8): donde se refiere una bibliografía básica de la materia.</p>	

3. Asignación de competencias

Competencias Transversales

- CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

Competencias Generales

- CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- CG10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- CG15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- CG20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

Competencias específicas Gráfico:

- CEG1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos completos.
- CEG2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- CEG3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- CEG4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- CEG5 Establecer estructuras organizativas de la información.
- CEG6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

4. Contenidos

Contenidos BORM

Los contenidos que aparecen en el BORM son los siguientes:

- Técnicas audiovisuales: producción y edición.
- Comunicación multimedia.
- Postproducción audiovisual.
- Software de edición y postproducción de video.
- Software de producción y grabación de sonido.
- Software de proyección de video.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Temporalización de contenidos

Estos contenidos se desarrollan en los siguientes bloques o apartados de trabajo:

- **Bloque 1:** Introducción y fundamentos del Motion Graphics: Posición, Rotación, Escala, Forma, Velocidad, color y el Tiempo. Las emociones en el mundo del Motion Graphics. 2D y 3D.
- **Bloque 2:** Aplicación informática After Effects. Procesos y pormenores enfocados a la creación de motion graphics. Animación de escena.
- **Bloque 3:** Sonido. Software de producción y grabación de sonido.
- **Bloque 4:** Introducción a la Video projection mapping. Principales técnicas y software de proyección de video. Control, edición, composición y efectos de proyección.

5. Metodología

Las clases utilizarán la herramienta del aula virtual para la difusión del material empleado, realización de prácticas, entrega de ejercicios y pruebas objetivas.

Formación continua. Prácticas y Desarrollos. Autonomía. Aprendizaje en grupo

El tipo de enseñanza que se propone es de carácter continuo, esto es, basada en un trabajo sostenido a lo largo del curso. En cuanto a las actividades de aprendizaje, al tratarse de una asignatura con un marcado carácter instrumental, la metodología a aplicar se basará principalmente en el planteamiento y realización de Prácticas y Trabajos de Desarrollo. Complementando lo anterior, se establecerán estrategias que fomenten tanto la autonomía del alumno como la participación y el aprendizaje colaborativo.

Actividades e instrumentos de enseñanza/aprendizaje

La dinámica de la clase se compondrá de las siguientes actividades: Información y Apuntes, Prácticas, Trabajos de Desarrollo, Participación y Aprendizaje Colaborativo. También se contará con otras herramientas de enseñanza-aprendizaje como los Recursos online y la Bibliografía.

Información y apuntes

Aportación de material sobre contenidos de la materia: manuales, tutoriales, enlaces, etc.

Prácticas

Ejercicios prácticos sobre los que se fundamenta parte de la dinámica habitual de la clase y que tendrán como objetivo conocer las características de las aplicaciones y/o procesos a estudiar. Se realizarán y se evaluarán de manera individual pero, simultáneamente, se fomentará la colaboración entre los alumnos para su resolución.

Trabajos de Desarrollo

Consistirán, básicamente, en el desarrollo individual o grupal de un trabajo extenso que desarrolle y ponga en práctica los contenidos estudiados. Su objetivo esencial será promover la autonomía, la capacidad de investigación y/o estrategias de colaboración por parte del alumno.

Participación y Aprendizaje Colaborativo

Consistirán tanto en la resolución de problemas mediante estrategias grupales, como en las aportaciones al grupo: tutoriales, apuntes, manuales, etc.

Información al alumno

El alumno será informado de cualquier cuestión relacionada con la materia y su proceso de enseñanza/aprendizaje a través del aula virtual, el correo electrónico, y plataformas de compartición de ficheros como Google Drive. A tal efecto, al comienzo del curso el alumno facilitará un correo de contacto que posibilite la recepción de avisos, mensajes, archivos, etc. Por otra parte, para cualquier consulta individualizada deberá dirigirse al correo del profesor.

6. Volumen de trabajo

(5 ECTS x 28h) / 20 semanas = 7 horas de trabajo semanal de asignatura semestral.

Total asignatura año: 140 h.

Tiempo de realización de trabajo presencial 20 sem x 4 h= 80 horas	Temporalización de contenidos 140 horas	Tiempo de realización de trabajo autónomo 60 horas
Contenido/bloque de contenido		
34 horas	1. Edición y postproducción. Proyectos	24 horas
34 horas	2. Motion graphics, video effects y plugins. Proyectos	24 horas
6 horas	3. Producción y grabación sonora.	6 horas
6 horas	4. Mapping projection.	6 horas
Actividades de trabajo presencial		HORAS
Asistencia a clases teóricas		10
Asistencia a clases prácticas, proyectos, exposiciones de trabajos, etc		60
Asistencia a tutorías en el aula (horario de clase)		10
Total actividades presenciales		80
Actividades de trabajo autónomo		HORAS
Preparación de trabajos o proyectos		4
Realización autónoma de proyectos y trabajos		34
Asistencia a aulas de especialización AE1* y AE3*		6+8
Asistencia a exposiciones o representaciones		4
Recopilación de documentación para trabajos		4
Total actividades de trabajo autónomo		60

*AE1 Aula de fotografía

*AE3 Aula de medios informáticos y tecnológicos 2D

7. Evaluación

Evaluación continua y sumativa

La evaluación **continua-sumativa** del proceso se determinará con la revisión de las Prácticas, los Proyectos, la Actitud y Participación, y la realización de Cuestionarios, Pruebas Objetivas y/o Investigaciones. Este último apartado podrá o no ser realizado según el desarrollo del programa. El alumno será informado con antelación sobre ello.

Evaluación no continua, sólo sumativa

En caso de que no se pueda realizar la evaluación de manera continua, será sólo **sumativa** y se determinará con la entrega de uno o varios Proyectos y/o la realización de una Prueba Objetiva. El profesor, según sea la situación del alumno, comunicará a éste cuáles de estos instrumentos deberá completar para su evaluación.

Cuando la asignatura esté dividida en bloques temáticos distintos se asignará un valor porcentual a cada uno de ellos y la calificación final resultará de la suma obtenida en cada bloque.

Evaluación de la práctica docente

Se establecerán mecanismos de evaluación de la práctica docente como cuestionarios, encuestas, etc. así como elementos de autoevaluación de la labor del propio docente.

7.1. Criterios de Evaluación

- Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
- Demostrar capacidad para investigar, experimentar y aplicar sus conocimientos a tareas profesionales específicas del diseño gráfico audiovisual.
- Explotar las posibilidades comunicativas y expresivas de las técnicas de postproducción audiovisual.
- Conocer y manejar los procedimientos y programas de edición y postproducción audiovisual para explorar e integrar técnicas gráficas en movimiento, titulación, retoque, manipulación digital y técnicas de sonorización y ambientación musical.
- Dominar los procedimientos y las técnicas de publicación de contenidos audiovisuales a través de los diferentes medios.
- Conocer y manejar las técnicas de proyección audiovisual y los métodos de proyección en directo.
- Ser creativo a través del audiovisual.
- Dominar el lenguaje propio de la materia.
- Demostrar capacidad de investigación y autoaprendizaje.

7.2. Instrumentos de Evaluación

La evaluación se basará en la revisión de las actividades planteadas en clase:

- Prácticas.
- Proyectos.
- Cuestionarios/Pruebas Objetivas/Trabajos de Investigación.

Otros instrumentos de evaluación serán la actitud y participación y las aportaciones al grupo.

7.3. Criterios de Calificación

Convocatoria ordinaria

En la convocatoria ordinaria se realizará una evaluación **continua-sumativa**, para lo que se aplicarán los siguientes criterios de calificación:

Evaluación continua - sumativa	Porcentaje
PRÁCTICAS	30-40%
PROYECTOS	40-50%
PRUEBAS OBJETIVAS / TRABAJO INVESTIGACIÓN	0-20%
ACTITUD Y PARTICIPACIÓN	0-10%

Pérdida de evaluación continua y convocatoria extraordinaria

Aquel alumnado que pierda la evaluación continua, o que no supere la evaluación ordinaria, tendrá que realizar una prueba objetiva que tendrá lugar de forma presencial. La prueba consistirá en resolver un ejercicio similar al realizado en los proyectos del curso y en el que habrá que aplicar los conocimientos impartidos a lo largo de la asignatura.

Al margen de esto, será preciso que el alumnado haga entrega de las prácticas o proyectos que se determinen.

Evaluación no continua – Evaluación extraordinaria	Porcentaje
PROYECTOS	0-100%
PRUEBAS OBJETIVAS	0-100%

Alumnado con la asignatura pendiente

Siempre se ofrecerá al alumnado con la asignatura pendiente la posibilidad de incorporarse a

la evaluación continua asistiendo regularmente a las clases junto con el grupo principal.

Para aquel alumnado con la asignatura pendiente que no se pueda incorporar al curso normal de las clases (y por tanto, a la evaluación continua), la evaluación se basará en el desarrollo de diferentes actividades y proyectos y/o la realización de pruebas objetivas.

Evaluación no continua - Sólo sumativa	Porcentaje
PROYECTOS	0-100%
PRUEBAS OBJETIVAS	0-100%

Es imprescindible que el alumno/a con la asignatura pendiente se ponga en contacto con el profesor para recibir la información sobre el trabajo a desarrollar.

Cuarta convocatoria y convocatoria de gracia

Los alumnos/as en cuarta convocatoria (que no soliciten ser calificados por el profesor de la asignatura) y los de convocatoria de gracia serán calificados por el tribunal de la asignatura.

Este tribunal publicará en el tablón de anuncios de la Escuela Superior de Diseño los criterios de calificación en el plazo establecido.

8. Bibliografía y Recursos online

Biografía

- **Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. y Vernet, M.** *“Estética del cine”*, Paidós, Barcelona, 1995
- **Balló, J.** *“Imágenes del silencio. Los motivos visuales en el cine”*, Anagrama, Barcelona, 2000
- **Breschand, J.** *“El documental. La otra cara del cine”*, Paidós, Barcelona, 2004
- **Bordwell, D.** *“El significado del filme”*, Paidós, Barcelona, 1995
- **Boreu, A. y Solana, G.** *“Uncredited”*, Index Book, Barcelona, 2007
- **Bürch, N.** *“Praxis del cine”*, Fundamentos, Madrid, 1983
- **Carson, D. y Meggs, Phillip B.** *“Fotografiks: An Equilibrium Between Photography and Design Through Graphic Expression That Evolves from Content”*. Laurence King, London, 1999
- **Chion, M.** *“El sonido”*, Paidós, Barcelona, 1999
- **Deleuze, G.** *“La imagen-espacio. La imagen tiempo”*, Paidós, Barcelona, 1996
- **Feldman, S.** *“Guión argumental, guión documental”*, Gedisa, Barcelona, 1990
- **Fernández Díez, F. y Martínez Abadía, J.** *“Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual”*, Paidós, Barcelona, 1999
- **González Requena, J. y Ortiz de Zárate, A.** *“El spot publicitario”*, Cátedra, Madrid, 1995
- **Loiseleux, J.** *“La luz en el cine”*, Paidós, Barcelona, 2005
- **Martínez Abadía, J., Vila i Fumás, P. y otros.** *“Manual básico de tecnología audiovisual y técnicas de creación, emisión y difusión de contenidos”*, Paidós, Barcelona, 2004
- **Moreno, I.** *“Narrativa audiovisual publicitaria”*, Paidós, Barcelona, 2003
- **Pérez Ornia, J. R.** *“El arte del video”*, RTVE-SERBAL, Barcelona, 1991
- **Saborit, J.** *“La imagen publicitaria en televisión”*, Cátedra, Madrid, 1994