

Estudios superiores de Diseño

Guía docente

Asignatura: EDICIÓN AVANZADA DE VIDEO

1. Datos de la asignatura

Tipo de materia:	Optativa
ECTS:	3
Curso:	Cuarto
Anual/semestral:	Semestral
Horas de docencia (cómputo anual)	1 hora semanal / 84 horas de volumen de trabajo
Departamento:	Fundamentos científicos
Profesores:	Medios Informáticos

2. Introducción a la asignatura

La asignatura optativa de los Estudios Superiores de Grado Edición Web, está orientada al alumnado de las especialidades de Diseño de Interiores, Moda, Producto y Grafico que desea adquirir conocimientos avanzado de edición y producción de video digital.

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.

La evaluación del proceso (continua-sumativa) se determinará con la revisión de los siguientes apartados: Prácticas. Trabajos de Desarrollo. Participación y Actitud en clase. Pruebas Objetivas. Cuestionarios. Aportaciones al grupo

Las secciones de esta Guía Docente se refieren a:

Competencias (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.

Contenidos (Apdo.4): que recoge los contenidos de la asignatura.

Metodología (Apdo.5): apartado que recoge las distintas consideraciones metodológicas que se aplicarán en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Volumen de trabajo (Apdo.6): que refiere el volumen de trabajo estimado para completar la asignatura.

Evaluación (Apdo.7): donde se especifica cómo se valorará el proceso de aprendizaje del alumno.

Bibliografía y Recursos online (Apdo.8): donde se refiere una bibliografía básica de la materia así como algunos recursos online.

3. Asignación de competencias

Competencias Transversales:

- CT1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT15. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

Competencias Generales:

- CG1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- CG17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales
- CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
- 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
- CG21. Dominar la metodología de investigación.

4. Contenidos

Contenidos:

- Flujo de trabajo en edición de video digital. Gestión de proyectos, secuencias, *timeline*

- Transiciones y Efectos de video.
- Animación de los efectos mediante *keyframes*. Controles de efectos
- Distorsiones temporales
- Modos de corte
- Máscaras
- Títulos y sobreimpresos
- Exportación de videos

4.2 Temporalización de contenidos

1. Representación gráfica mediante tecnología digital
2. Técnicas avanzadas de edición de video
3. Postproducción de video
4. Planificación y realización de proyecto de edición de video

5. Metodología

Asistencia presencial de todo el alumnado. Las clases se asistirán de la plataforma Moodle o Google classroom para la difusión del material empleado, para la realización de pruebas objetivas o la entrega de ejercicios.

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 pues de las siguientes actividades: Información y Apuntes, Prácticas, Trabajos de Desarrollo, Participación y Aprendizaje Colaborativo. Otras herramientas de enseñanza-aprendizaje son: Recursos online y 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 blog de la materia. Otro mecanismo de información serán las Listas de Correo. 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

$(n^{\circ}\text{ECTS} \times X \text{ horas}) / (Y) \text{ semanas} = N \text{ horas de trabajo semanal de asignatura semestral}$
 $(3 \text{ ECTS} \times 28 \text{ horas}) / 20 \text{ semanas} = 4,2 \text{ horas de trabajo semanal de asignatura semestral.}$

 Total asignatura año: 84 h. Semanal: 2,1 h / año

Tiempo de realización de trabajo presencial 20 sem x 2 h= 40 horas	Temporalización de contenidos 84 horas	Tiempo de realización de trabajo autónomo 44 horas
	Contenido/bloque de contenido	
10 horas	Representación gráfica mediante tecnología digital	4 horas
10 horas	Técnicas avanzadas de edición de video	10 horas
10 horas	Postproducción de video	10 horas

10 horas	Planificación y realización de proyecto de edición de video	20 horas
----------	---	----------

Actividades de trabajo presencial	HORAS
Asistencia a clases teóricas	10
Asistencia a clases prácticas, exposiciones de trabajos, etc	20
Asistencia a tutorías en el aula (horario de clase)	10
Realización de exámenes	-
Total actividades presenciales	40
Actividades de trabajo autónomo	
Preparación de trabajos o proyectos	16
Realización autónoma de proyectos y trabajos	22
Recopilación de documentación para trabajos	6
Preparación de exámenes	-
Total actividades de trabajo autónomo	44

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/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

La evaluación, cuando no se pueda realizar 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

Criterios de evaluación:

- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.
- Comprender y dominar la técnicas avanzadas de edición de video.
- Conocer los fundamentos de la producción y postproducción de video.
- Coordinar equipos multidisciplinares par la realización de productos promocionales.
- Elaborar propuestas gráficas en las que intervienen diferentes disciplinas vinculadas con la edición de video.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico, así como una adecuada argumentación en los ejercicios planteados.

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

Pérdida de evaluación continua y alumnado con la asignatura pendiente

Para aquel alumnado con la asignatura pendiente, o en general, aquellos alumnos que no asistan regularmente y cumplan por tanto 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 continua-sumativa	Porcentaje
Prácticas	30%
Proyectos/ Cuestionarios /pruebas objetivas/Ejercicios	50%
Trabajo de investigación	10%
Actitud y participación	10%

En caso de no realizarse alguno de estos apartados, el porcentaje engrosará el de proyectos/Cuestionarios//pruebas objetivas

Evaluación no continua- Solo sumativa

Porcentaje

Proyectos	40%
Pruebas objetivas/Ejercicios	60%

En caso de no realizarse alguno de estos apartados, el porcentaje engrosará el otro.

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.

Es imprescindible que el alumno/a con la asignatura pendiente, se ponga en contacto con el profesor de la asignatura con la antelación suficiente, para poder recibir la información sobre el trabajo a desarrollar y poderlo llevar a cabo adecuadamente.

Cuarta convocatoria y quinta convocatoria

Tanto los alumnos en cuarta convocatoria como los alumnos/as a los que se haya concedido la quinta convocatoria, serán calificados por la comisión evaluadora establecida para tal fin. Esta comisión evaluadora publicará en el tablón de anuncios de la Escuela Superior de Diseño, en el plazo establecido, los criterios de evaluación y calificación, que estarán en sintonía con los recogidos por esta guía.

8. Bibliografía básica

Bibliografía:

- *"Aprender Premiere Pro CC con 100 ejercicios prácticos"*. Ed. Marcombo, 2014. ISBN: 9788426721037
- *"Adobe Premiere Pro"*. Ed. USERSHOP. ISBN: 9789871857326