



Información de la asignatura

Titulación: Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

Facultad: Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

Código: 2050328 **Nombre:** Edición y composición de video y audio

Créditos: 6,00 ECTS **Curso:** 3 **Semestre:** 2

Módulo: POSTPRODUCCIÓN

Materia: ANIMACIÓN Y POSTPRODUCCIÓN. **Carácter:** Obligatoria

Rama de conocimiento:

Departamento: Multimedia y Artes Digitales

Tipo de enseñanza: Presencial

Lengua/-s en las que se imparte: Castellano

Profesorado:

2053A Luis Estivalis Torrent (**Profesor responsable**)

LUIS.ESTIVALIS@UCV.ES



Organización del módulo

POSTPRODUCCIÓN

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
ANIMACIÓN Y POSTPRODUCCIÓN.	24	Animación 2D	6	3/1
		Edición y composición de video y audio	6	3/2
		Motion Graphics	6	2/1
		Postproducción Efectos Visuales	6	4/1



Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

R10 - Aplicar los conocimientos, adquiridos en la asignatura, sobre retoque y ajuste de color básicos en vídeos y/o gráficos en movimiento. [RA12.66]

RA del título que concreta

Tipo RA: Habilidades o Destrezas

- Demostrar un alto grado de autonomía en el aprendizaje.

Tipo RA: Competencias

- Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinares de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos.
- Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.

R13 - Desarrollar ideas y propuestas originales relacionadas con el audio y vídeo digital en proyectos de animación y videojuegos teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA9.34 / RA2.25 / RA6.25 / RA7.25 / RA8.30]

RA del título que concreta

Tipo RA: Competencias

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.



- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.
- Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.
- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

R14 - Utilizar el vocabulario específico de edición y postproducción en los proyectos desarrollados en la asignatura. [RA8.31]

RA del título que concreta

Tipo RA: Competencias

- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

R15 - Aplicar los principios y fundamentos del montaje y el lenguaje audiovisual en los proyectos desarrollados en la asignatura. [RA9.35 / RA12.68]

RA del título que concreta

Tipo RA: Habilidades o Destrezas

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

Tipo RA: Competencias

- Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.



R16 - Elaborar bases rítmicas y efectos de sonido para proyectos de animación o videojuegos. [RA2.26 / RA12.69]

RA del título que concreta

Tipo RA: Habilidades o Destrezas

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

Tipo RA: Competencias

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

R17 - Utilizar con una finalidad expresiva, los diferentes tipos de sonido audiovisual en proyectos de animación o vídeo para videojuegos. [RA9.36 / RA12.70]

RA del título que concreta

Tipo RA: Habilidades o Destrezas

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

Tipo RA: Competencias

- Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.

R18 - Emplear software específico del ámbito de la edición de audio y vídeo no lineal, en proyectos de animación o vídeo para videojuegos. [RA5.3 / RA12.71]

RA del título que concreta



Tipo RA: Habilidades o Destrezas

- Demostrar un alto grado de autonomía en el aprendizaje.
- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

R20 - Utilizar vocabulario específico de la edición y postproducción de efectos visuales en el desarrollo de los proyectos de la asignatura. [RA8.32 / RA4.21]

RA del título que concreta

Tipo RA: Competencias

- Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinares de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos.
- Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.
- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

R9 - Emplear audio y efectos de sonido en la composición de videos y/o gráficos en movimiento. [RA12.65]

RA del título que concreta

Tipo RA: Habilidades o Destrezas

- Demostrar un alto grado de autonomía en el aprendizaje.

Tipo RA: Competencias

- Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinares de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos.



- Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.





Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Modalidad presencial

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R13, R16, R17, R18	40,00%	SE6 - Pruebas prácticas.
R13, R16, R17, R18	60,00%	SE8 - Elaboración de proyectos.

Observaciones

La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior.

Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la evaluación única está vinculada a la imposibilidad de la asistencia del alumnado matriculado en una titulación de modalidad presencial. Es, por tanto, un sistema de evaluación extraordinario y excepcional al que podrán optar aquellos estudiantes que, de forma justificada y acreditada, no puedan someterse al sistema de evaluación continua, y así lo soliciten al profesor responsable de la asignatura quien decidirá expresamente sobre la admisión de la petición de evaluación única del estudiante y se le comunicará la aceptación/denegación.

Por lo que a la asignatura de EDICIÓN Y COMPOSICIÓN DE VIDEO Y AUDIO se refiere, el porcentaje de asistencia mínima requerido es del 50%, siendo pues este el límite a tener en consideración para la potencial solicitud de evaluación única. Esta, en caso de ser concedida, se articulará en base a los siguientes criterios en 1ª convocatoria:

- Obligación de presentar y aprobar cada una de las entregas.
- En la prueba escrita final (examen) se establece el porcentaje de evaluación de un 40%, dejando en las prácticas un 60%
- y en mismo modo en 2ª convocatoria.

CRITERIOS PARA LA UTILIZACIÓN DE LA IA



El uso de la inteligencia artificial para la realización de prácticas digitales quedará siempre realizado bajo consulta con el docente, siendo este el que indique qué se puede trabajar y realizar con esta tecnología. Su uso, en caso de estar permitido, quedará descrito en el enunciado de la práctica o fijado por el docente en clase. En ningún caso se podrá presentar un trabajo realizado íntegramente con esta técnica ni presentar alguna práctica sin la consulta previa con el docente. De producirse este hecho se considerará como una falta muy grave y quedarán suspendidas todas las prácticas de la asignatura.

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

M4 MD4 - Resolución de ejercicios y problemas.

M6 MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF4 - Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas.	R14, R15, R16, R17, R18	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas.	17,00	0,68



AF6 - El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización.	R13, R14, R15, R16, R17, R18	MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	43,00	1,72
---	------------------------------	--	-------	------

TOTAL			60,00	2,40
--------------	--	--	--------------	-------------

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
-----------	---	-------------	-------	------

AF8 - Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	R13, R14, R15, R16, R17, R18	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	11,00	0,44
--	------------------------------	---	-------	------

AF6 - El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización.	R13, R14, R15, R16, R17, R18	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	17,50	0,70
---	------------------------------	---	-------	------

AF4 - Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas.	R13, R14, R15, R16, R17, R18	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	61,50	2,46
---	------------------------------	---	-------	------

TOTAL			90,00	3,60
--------------	--	--	--------------	-------------



Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

Contenidos teóricos:

Bloque de contenido	Contenidos
1. Introducción a la edición y composición de vídeo	<ul style="list-style-type: none">· Definición y contextualización· Elementos del lenguaje audiovisual (planos, narrativa, montaje...).· Los distintos formatos comunicativos audiovisuales· La importancia del montaje
2. Introducción a la edición y composición de audio	<ul style="list-style-type: none">· Audio y video digital (formatos de archivo).· El audio en las creaciones interactivas y videojuegos.
3. El proceso de creativo en los proyectos de edición y composición de vídeo y Audio	<ul style="list-style-type: none">· Fases de la producción audiovisual: preproducción, producción y postproducción.· Soportes audiovisuales.· Edición de video y audio práctico.· Desarrollo y aplicación de soluciones específicas.· El color y el etalonaje de vídeo.

Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
1. Introducción a la edición y composición de vídeo	5	10,00
2. Introducción a la edición y composición de audio	10	20,00
3. El proceso de creativo en los proyectos de edición y composición de vídeo y Audio	15	30,00



Referencias

- Maxim Jago (2022). Adobe Premiere Pro Classroom in a Book. Addison Wesley
- Fernández Díez, F., & Martínez Abadía, J. (2014). Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual (1st ed.). Barcelona [etc.]: Paidós.
- Canet, F., y Pro'sper, J. (2009). Narrativa audiovisual: estrategias y recursos. Editorial Síntesis.