



---

---

**GUÍA DOCENTE**  
**Captura y edición de vídeo y audio digital**  
**Master Universitario en Creación Digital**  
**Universidad Católica de Valencia**

---

---

Curso 2020/21



## GUÍA DOCENTE DE LA MATERIA Y/O ASIGNATURA

		ECTS
<b>ASIGNATURA:</b> Captura y edición de vídeo y audio digital		6
<b>Materia:</b> Captura y edición de vídeo y audio digital		6
<b>Módulo:</b> Vídeo digital		18
<b>Tipo de Formación<sup>1</sup>:</b> Obligatoria	<b>CURSO:</b> 1 <b>Semestre:</b> 1º	
<b>Profesorado:</b> Luis Estivalis Torrent	<b>Departamento:</b> Multimedia	
	<b>E-mail:</b> luis.estivalis@ucv.es	

## ORGANIZACIÓN DEL MÓDULO

---

Vídeo digital		18
<b>Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios:</b>		
<b>Materias y Asignaturas</b>		
Materia	ECTS	Curso/ semestr e
Captura y Edición de Vídeo y Audio Digital	6	1/1
Modelado y animación en tres dimensiones	6	1/2
Postproducción Digital	6	1/2

<sup>1</sup> Formación básica (materia común), Obligatorias, Optativas, Prácticas externas, Trabajo Fin de Grado.


**GUÍA DOCENTE MATERIA/ASIGNATURA: Captura y Edición de Vídeo y Audio digital**

**Requisitos previos:** No se requieren.

**OBJETIVOS GENERALES**

- Conocer los distintos elementos que participan en la narración audiovisual y sus interrelaciones.
- Dominar las técnicas de edición de vídeo no lineal.
- Aplicar los conceptos narrativos en la edición de vídeo.
- Diferenciar los tipos de sonido audiovisual y sus funciones.
- Dominar las técnicas de edición y producción de audio.
- Demostrar destreza en la adecuación y sincronización de las bandas sonoras en una producción audiovisual.
- Dominar las funciones narrativas de los distintos tipos de sonido.
- Demostrar destreza en la exportación de materiales audiovisuales, adaptados al formato idóneo según el medio final.
- Dominar las técnicas de archivo, salvaguarda y catalogación de materiales digitales audiovisuales.

**COMPETENCIAS BÁSICAS <sup>2</sup>**
**Ponderación de la competencia**

	1	2	3	4
CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.		X		
CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.			X	
CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.		X		
CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.				X

<sup>2</sup> Enumerar correlativamente todas las competencias. Cada una de ellas debe ser ponderada de 1 a 4 utilizando como criterio el grado de contribución de la asignatura/materia a la adquisición y desarrollo de la competencia.



CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.				X
--	--	--	--	---

COMPETENCIAS GENERALES <sup>3</sup>				
	1	2	3	4
CG01 - Trabajo en un equipo de carácter interdisciplinar.				X
CG02 - Trabajo en un contexto internacional.		X		
CG03 - Habilidades en las relaciones interpersonales			X	
CG04 - Creatividad. Capacidad para generar nuevas ideas.				X
CG05 - Capacidad de colaboración con otras profesiones y especialmente con los profesionales de otros campos. Identificar los profesionales adecuados para desarrollar adecuadamente el trabajo creativo.				X
CG06 - Iniciativa y espíritu emprendedor.			X	
CG07 - Motivación por la calidad.				X
CG08 - Capacidad para el autoempleo y la generación de empleo.			X	



<b>COMPETENCIAS TRANSVERSALES <sup>4</sup></b>				
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
CT01 - Mantener un comportamiento ético en el ejercicio de sus responsabilidades ante la profesión y la sociedad.				<b>X</b>
CT02 - Conocer las disposiciones legales fundamentales (internacionales, nacionales y autonómicas) sobre igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres.			<b>X</b>	
CT03 - Respetar los accesos a los edificios y aulas de los estudiantes con discapacidad para contribuir en la igualdad de oportunidades y en la plena integración en la comunidad universitaria.		<b>X</b>		
CT04 - Comprender las relaciones entre el género y la educación, la formación, la ciencia y la cultura, para diseñar procesos coeducativos e igualitarios propios de una cultura de paz y de valores democráticos.				<b>X</b>

<sup>4</sup> Seguir correlativamente con la anterior numeración. Las competencias específicas se ponderan de 1 a 4 siguiendo el mismo criterio que con las transversales.



<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS <sup>5</sup></b>				
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
E01 - Fomentar la creatividad y la innovación en entornos multimedia.				<b>X</b>
E02 - Conocer los métodos específicos de producción y técnicas artísticas digitales especialmente para aplicarlas al mundo de la comunicación, buscando además nuevos soportes.				<b>X</b>
E03 - Desarrollar las habilidades en las técnicas y procedimientos tradicionales de ilustración y en las técnicas digitales para la creación y desarrollo de elementos gráficos, imágenes, símbolos y textos.				
E04 - Organizar, clasificar e indexar todos los materiales y archivos usados en el desarrollo de los proyectos digitales, generando documentos para su adecuada conservación o consulta. Así como la capacidad para la posterior búsqueda y recuperación de la información.				<b>X</b>
E05 - Generar nuevas ideas y soluciones estéticas para el desarrollo de nuevos diseños en entornos multimedia.				
E06 - Analizar áreas de la sociedad de la información en las que las tecnologías multimedia puedan ser útiles y aplicables.				
E07 - Planificar y dirigir proyectos y desarrollos tecnológicos.				
E08 - Sintetizar las ideas creativas de modo que sea posible transmitir las en formato digital.			<b>X</b>	
E09 - Exponer de forma adecuada los resultados de la investigación de manera oral, escrita, audiovisual o digital, conforme a los cánones de las disciplinas de la información y comunicación.			<b>X</b>	



	1	2	3	4
E10 - Valorar el diseño y la composición en la creación de mensajes audiovisuales.				X
E11 - Comprender y transmitir el papel preponderante de la comunicación estratégica como factor de innovación.				
E12 - Analizar las características propias de la industria de la producción digital y de su funcionamiento, investigando y detectando necesidades.				X
E13 - Conocer, valorar y comprender las obligaciones deontológicas en los entornos del diseño gráfico, video digital y web-multimedia y la necesidad de ajustarse a ellas.				X
E14 - Desarrollar proyectos gráficos desde su concepción hasta su finalización impresa o electrónica según demanda.				
E15 - Crear logotipos y definir la identidad corporativa de la empresa				
E16 - Retocar, manipular y realizar montajes creativos con imágenes digitales para su posterior procesado fotográfico o inclusión en diferentes soportes.				
E17 - Dirigir y maquetar publicaciones para soportes impresos o digitales.				
E18 - Verificar todo el proceso de preimpresión e impresión del proyecto gráfico.				
E19 - Generar de manera precisa documentos en formato pdf de los diferentes proyectos realizados para su adecuada conservación, intercambio o consulta.				



	1	2	3	4
E20 - Capturar, digitalizar y editar el material videográfico mediante sistemas no lineales, bajo criterios narrativos.				X
E21 - Postproducir el material videográfico editado, añadiendo efectos, animación y titulación				
E22 - Reconvertir y adaptar los proyectos audiovisuales generados a diferentes soportes y formatos, tanto para su emisión como para su conservación.				X
E23 - Dirigir y diseñar animaciones tridimensionales para el desarrollo de cabeceras industriales, presentación de programas, anuncios e ilustraciones explicativas				
E24 - Conceptualizar, planificar y diseñar páginas Web según los estándares informáticos del mercado.				
E25 - Programar proyectos Web utilizando los lenguajes informáticos adecuados y vigentes.				
E26 - Alojar, mantener y actualizar proyectos web en servidores de archivos.				

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS
R-1 -Conocer los distintos elementos que participan en la narración audiovisual y sus interrelaciones.	CB6, CB7, CB8, CB9, CB10, CG04, CG06, CG07, CT01, CT02, CT03, CT04, E08, E10, E13
R-2 Dominar las técnicas de edición de vídeo no lineal.	CB6, CB7, CB8, CB9, CB10, CG01, CG02, CG03, CG04, CG05, CG06, CG07, CG08, CT01, CT02, CT04, E01, E04, E09, E10, E13, E20
R-3 Aplicar los conceptos narrativos en la edición de vídeo.	CB6, CB7, CB8, CB9, CB10, CG01, CG02, CG03, CG04, CG05, CG06, CG07, CT01, CT02, CT04, E01, E10
R-4 Diferenciar los tipos de sonido audiovisual y sus funciones.	CB6, CB7, CB8, CB9, CB10, CG06, CG07, CT01, E02, E20
R-5 Dominar las técnicas de edición y producción de audio.	CB6, CB7, CB8, CB9, CB10, CG01, CG04, CG05, CG06, CG07, CG08, T01, CT02, CT04, E01, E02, E04, E10, E13, E20
R-6 Demostrar destreza en la adecuación y sincronización de las bandas sonoras en una producción	CB6, CB7, CB8, CB9, CB10, CG01, CG04, CG05, CG06, CG07, CG08, T01, CT02, CT04, E01, E02, E04, E10, E13, E20





audiovisual.	
R-7 Dominar las funciones narrativas de los distintos tipos de sonido.	CB6, CB7, CB8, CB9, CB10, CG04, CG06, CG07, CT01, CT02, CT03, CT04, E08, E10, E13
R-8 Demostrar destreza en la exportación de materiales audiovisuales, adaptados al formato idóneo según el medio final.	CB6, CB7, CB8, CB9, CB10, CG01, CG06, CG07, E22
R-9 Dominar las técnicas de archivo, salvaguarda y catalogación de materiales digitales audiovisuales.	CB6, CB7, CB8, CB10, CG01, CG05, CG06, CG07, E22

<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>			
<b>ACTIVIDAD</b>	<b>Nº Horas</b>	<b>Presencia</b>	<b>Relación con los resultados de aprendizaje</b>
<b>Clase Teórica:</b> actividad formativa orientada preferentemente a la adquisición de competencias de adquisición de conocimientos. hace referencia a la exposición oral realizada por el profesor, (con apoyo de pizarra, ordenador y cañón para la exposición de textos, gráficos, programas, etc.), ante un grupo de estudiantes. Son sesiones expositivas, explicativas o demostrativas de contenidos.	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>R1, R4</b>
<b>Práctica de Informática:</b> actividad formativa orientada a la adquisición de competencias a través de su experimentación práctica. Se desarrolla en el Aula de Informática donde se desarrolla el aprendizaje utilizando como soporte el ordenador. Incluye el trabajo con software específico, consultas en la Web, manejo de periféricos, etc	<b>45</b>	<b>100%</b>	<b>R2, R3, R5, R6, R7, R8, R9</b>
<b>Sesiones externas:</b> Sesiones teórico-prácticas en instalaciones de empresas específicas del sector multimedia, orientadas preferentemente a la adquisición de competencias de adquisición de	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>R1, R2, R3</b>



conocimiento en el contexto específico			
<b>Trabajo no presencial:</b> Trabajo autónomo del alumno, actividad que representa el tiempo que el alumno debe dedicar para preparación de las materias.	50	0%	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9
<b>Tutoría individual:</b> Atención personalizada o en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, lecturas, realización de trabajos, etc.	10	100%	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9
<b>Seminarios:</b> Actividad formativa presencial orientada preferentemente a la obtención de competencias de aplicación de los conocimientos y de investigación. Se construye conocimiento a través de la interacción y la actividad. Consistentes en sesiones monográficas supervisadas con participación compartida de profesores, expertos y estudiantes.	5	100%	R1, R3
<b>Trabajos en grupo:</b> estudio de casos de desarrollo corporativo, proyectos de Creatividad y planificación audiovisual	10	100%	R2, R5
<b>Evaluación:</b> Conjunto de pruebas orales y/o escritas empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.	5	100%	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9



<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>		
<b>Sistema de evaluación</b>	<b>Relación con los resultados de aprendizaje</b>	<b>Ponderación</b>
Realización de pruebas prácticas con ordenador	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9	100%

#### **CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:**

*Explicitar criterios concretos señalados para la asignatura y facultad a la que se adscribe el título y de acuerdo con la normativa general que indica que sólo se puede dar una matrícula de honor por cada 20 alumnos no por fracción de 20, con la excepción del caso de grupos de menos de 20 alumnos en total, en los que se puede dar una matrícula.*



DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS
Introducción al Lenguaje y Narrativa Audiovisual
Escribir para televisión
Realización práctica del género informativo y documental.
Habilidades y rutinas propias del género.
Importancia y reconocimiento del trabajo en equipo.
Información y/o creatividad estética. Mirada crítica.
Edición práctica del material audiovisual. Conceptos generales.
Configuraciones de proyectos.
Captura, catalogación, edición y postproducción de video digital.
Consideraciones generales, ¿Qué es el sonido?
Características de los sonidos musicales.
El sonido analógico. Conceptos y tipos de sonidos digitales.
Funciones narrativas del sonido.
Formatos. Digitalización del sonido.
Efectos simples sobre la amplitud y la frecuencia.
Efectos de retardo.
Aplicación práctica de filtros. Formatos de salida y "codecs" de compresión.
Técnicas de Producción Musical.



<b>ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE (Alumnos de primera matrícula):</b>		
	<b>BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>Nº DE SESIONES</b>
1	Introducción al Lenguaje y Narrativa Audiovisual	2
2	Escribir para televisión	2
3	Introducción a la Interface y Edición Básica	1
4	Edición Convencional de reportajes	4
5	Realización práctica del género informativo y documental.	3
6	Información y/o creatividad estética. Mirada crítica.	2
7	Configuraciones de proyectos.	1
8	Consideraciones generales, ¿Qué es el sonido?	1
9	Características de los sonidos musicales.	2
10	El sonido analógico. Conceptos y tipos de sonidos digitales.	1
11	Funciones narrativas del sonido.	1
12	Formatos. Digitalización del sonido.	1
13	Efectos simples sobre la amplitud y la frecuencia.	0,5
14	Efectos de retardo.	0.5
15	Aplicación práctica de filtros. Formatos de salida y "codecs" de compresión.	1
16	Técnicas de Producción Musical.	1



## BIBLIOGRAFÍA

- vv.aa., *Premiere CS6*, Anaya Multimedia, 2012
- Antonio Paniagua Navarro, *Premiere CS6 (manual imprescindible)*, Anaya Multimedia, 2012
- Federico Fernandez Diez, Jose Martinez Abadia, *Manual Basico de Lenguaje y Narrativa Audiovisual*, Paidós Iberica, 2003
- Lluçia Oliva, Xavier Sitja, *Las Noticias En Radio Y Television: Periodismo Audiovisual En El Siglo Xxi*, Omega, 2007

### INFORMACIÓN ADICIONAL:

### IMPARTICIÓN DE LA ASIGNATURA EN SEGUNDA Y SUCESIVAS MATRÍCULAS:

Habrà un grupo específico para alumnos que no sean de primera matrícula y un profesor encargado de dicho grupo.



En este grupo se realizará un número establecido por la UCV de sesiones de seguimiento y tutorización (6 de 2 horas cada una) en las que se reforzará el trabajo en las competencias que los alumnos del grupo necesiten adquirir para aprobar la asignatura.

Estas sesiones se incluyen en el cronograma adjunto en esta guía y se detallan en la descripción de las Unidades Didácticas de la asignatura.

<b>ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE (Alumnos de segunda o sucesivas matrículas):</b>		
	<b>BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>Nº DE SESIONES (deben sumar 6)</b>
<b>1</b>	Introducción al Lenguaje y Narrativa Audiovisual	<b>1</b>
<b>2</b>	Escribir para televisión	<b>1</b>
<b>3</b>	Edición Convencional de reportajes	<b>1</b>
<b>4</b>	Realización práctica del género informativo y documental	<b>1</b>
<b>5</b>	Funciones narrativas del sonido.	<b>1</b>
<b>6</b>	Formatos. Digitalización y edición del sonido.	<b>1</b>