



Universitat de Lleida

# GUÍA DOCENTE **EDICIÓN DIGITAL**

Coordinación: LEGA LLADOS, FERRAN JOAN

Año académico 2022-23

## Información general de la asignatura

|  |  |        |             |            |
|--|--|--------|-------------|------------|
| <b>Denominación</b>  | EDICIÓN DIGITAL  |        |             |            |
| <b>Código</b>  | 102182   |        |             |            |
| <b>Semestre de impartición</b>   | 1R Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA                               |        |             |            |
| <b>Carácter</b>  | Grado/Máster   | Curso  | Carácter    | Modalidad  |
|  | Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas                    | 2      | OBLIGATORIA | Presencial |
| <b>Número de créditos de la asignatura (ECTS)</b>  | 6  |        |             |            |
| <b>Tipo de actividad, créditos y grupos</b>  | <b>Tipo de actividad</b>   | PRALAB | TEORIA      |            |
|  | <b>Número de créditos</b>  | 3      | 3           |            |
|  | <b>Número de grupos</b>  | 2      | 1           |            |
| <b>Coordinación</b>  | LEGA LLADOS, FERRAN JOAN   |        |             |            |
| <b>Departamento/s</b>  | INFORMATICA E INGENIERIA INDUSTRIAL                                |        |             |            |
| <b>Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante</b> | 60 H. lectivas de Clase.<br>90 H. trabajo autónomo.                |        |             |            |
| <b>Información importante sobre tratamiento de datos</b>   | Consulte <a href="#">este enlace</a> para obtener más información. |        |             |            |
| <b>Idioma/es de impartición</b>  | Catalán<br>Castellano.   |        |             |            |
| <b>Distribución de créditos</b>  | 3 créditos teóricos<br>3 créditos prácticos                        |        |             |            |

| Profesor/a (es/as)         | Dirección electrónica\profesor/a (es/as) | Créditos impartidos por el profesorado | Horario de tutoría/lugar                           |
|----------------------------|--|--|--|
| LEGA LLADOS, FERRAN JOAN   | ferran.lega@udl.cat                      | 3                                      | Despacho 122. Horario a consultar con el profesor. |
| RUE RAMON, FRANCESC XAVIER | francesc.rue@udl.cat                     | 6                                      |  |

## Objetivos académicos de la asignatura

- Habilidades para la creación y reproducción de documentos digitales.
- Adquirir las técnicas y habilidades de edición de fotografía, video y sonido.
- Tener conocimiento de la cultura audiovisual, su papel en la sociedad y la cultura.
- Saber organizar el corpus informativo que permita la difusión de contenidos en apoyos físicos o a través de la Web.
- Elección apropiada de los formatos idóneos para la creación, almacenamiento y difusión de documentos digitales.
- Planificación, mantenimiento y evaluación de la usabilidad y accesibilidad de documentos digitales basada en las normas y estándares vigentes.

## Competencias

### Competencias Básicas (CB)

CB3. Que los estudiantes demuestren, posean y comprendan conocimientos de su área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y suele estar en un nivel que si bien es apoya en libros de texto avanzados, incluyendo-\* también algunos aspectos que impliquen conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

### Competencias Generales (CG)

CG1. Habilidad para crear y desarrollar respuestas a problemas de comunicación para los diferentes contenidos digitales.

CG4. Aplicar los conceptos y métodos propios de las tecnologías digitales.

CG5. Capacidad para diseñar y evaluar sistemas que garanticen la accesibilidad y usabilidad.

CG7. Capacidad de análisis y desarrollo de tecnologías digitales para la visualización de la información

### Competencias Específicas (CE)

CE8. Capacidad para la creación y explotación de mundos virtuales, y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia

CE9. Conocer las metodologías, programas, técnicas, normas y estándares, además de ser capaz de utilizar la base de conocimiento adquirida con elementos específicos de desarrollo web CE10. Prototipar un sistema interactivo a partir de un diseño.

## Competencias Transversales (CT)

CT1. Adquirir una adecuada comprensión y expresión oral y escrita del catalán y del castellano.

CT3. Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación

CT6. Aplicar la perspectiva de género a las tareas propias del ámbito profesional.

## Contenidos fundamentales de la asignatura

1-La fotografía; Una historia de luces y sombras.

2- Arte y ciencia de la luz. La captura de la imagen.

3- El proceso fotográfico y el storytelling.

4- Técnicas de captura de la imagen y el revelado digital.

5- La cultura audiovisual. Iluminación y composición.

6- La física del sonido.

7- Introducción a la edición sonora.

8- El sonido como narrativa audiovisual.

9- El arte Sonoro.

10- La postproducción.

11- La importancia del sonido en el video.

12- El guion y la preproducción audiovisual.

13- Edición de video.

14- Narrativa audiovisual y proyecciones.

## Ejes metodológicos de la asignatura

**La metodología de la enseñanza y el aprendizaje se vincula a las modalidades organizativas siguientes:**

- El curso se organiza en clases donde se exponen los contenidos técnicos de la asignatura. En estas sesiones se dan a conocer las técnicas y los métodos que se aplican en los procesos de edición de la imagen, el sonido y el video. Además, se hacen ejercicios prácticos con el objetivo que el alumnado asimile y verifique los conocimientos aplicables en el contexto y el ámbito de trabajo específico de la asignatura.

- Exposición teórica del profesorado mediante apoyo audiovisual y propuestas de trabajos según los bloques temáticos a desarrollar.

- Proyección y comentario de imágenes films y piezas acústicas como refuerzo conceptual del temario.
- Debates y reflexiones en torno a la observación analítica.
- Análisis teóricos y aplicación práctica de conceptos morfológicos para entender la edición digital.
- Debates en torno a la aplicación de las diferentes técnicas para obtener resultados expresivos y creativos con el fin de promover la comprensión de procesos de creación.
- Entrega periódica de trabajos relativos a cada bloque de contenidos acabado.
- Coloquio en torno a los trabajos hechos en grupo y/o profesor-alumno en cuanto a la adecuación de los objetivos.
- Trabajo y desarrollo de todas las fases de creación de un proyecto audiovisual para ser exhibido en una muestra o festival de cine.
- Seguimiento continuado en grupo o individualmente en el ámbito de trabajo o espacios tutoriales.
- Control de asistencia en el aula, así como en la entrega de trabajos cronológicamente pautados.

## SOFTWARE UTILIZADO:

Adobe Premiere.

Adobe Lightroom.

Adobe Photoshop.

Garageband.

Audacity.

## Plan de desarrollo de la asignatura

| SEMANA | PROFESOR      | DESCRIPCIÓN  | ACTIVIDADES   |
|--------|---------------|--|---|
| 1      | Ferran / Xavi | Presentación del curso.<br>La fotografía una historia de luces y sombras.            | <b>1a sesión - (2h). GRUPO TEORÍA.</b><br>Presentación.<br>La fotografía una historia de luces y sombras.<br><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1. Prácticas.</b><br><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G2. Prácticas.</b> |
| 2      | Xavi          | Arte y ciencia de la luz. La captura de la imagen.<br>Visita Profesional del sector. | <b>1a sesión - (2h). GRUPO TEORÍA.</b><br>Arte y ciencia de la luz. La captura de la imagen.<br><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1. Prácticas.</b><br><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G2. Prácticas.</b>              |

|    |        |   |  |
|----|--------|---|--|
| 3  | Xavi   | Lighroom.   | <b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS</b><br><b>G1. Prácticas.</b><br><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS</b><br><b>G2. Prácticas.</b>   |
| 4  | Xavi   | El proceso fotográfico, el flujo de trabajo y el storytelling.<br>Técnica de captura de la imagen y revelado digital. | <b>1a sesión - (2h). GRUPO TEORÍA.</b><br>El proceso fotográfico, el flujo de trabajo y el storytelling.<br><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS</b><br><b>G1. Prácticas.</b><br><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS</b><br><b>G2. Prácticas.</b> |
| 5  | Xavi   | La Narrativa Visual.  | <b>1a sesión - (2h). GRUPO TEORÍA.</b><br>La Narrativa Visual.<br><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS</b><br><b>G1. Prácticas.</b><br><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS</b><br><b>G2. Prácticas.</b>   |
| 6  | Xavi   | La cultura audiovisual.<br>Iluminación y composición.   | <b>1a sesión - (2h). GRUPO TEORÍA.</b><br>La cultura audiovisual.<br>Iluminación y composición.<br><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS</b><br><b>G1. Prácticas.</b><br><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS</b><br><b>G2. Prácticas.</b>          |
| 7  | Ferran | Introducción a la edición del sonido.   | <b>1a sesión - (2h). GRUPO TEORÍA.</b><br>Introducción a la edición del sonido.<br><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS</b><br><b>G1. Prácticas.</b><br><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS</b><br><b>G2. Prácticas.</b>                          |
| 8  | Ferran | El arte sonoro.   | <b>1a sesión - (2h). GRUPO TEORÍA.</b><br>Presentación del arte Sonoro catedrático Josep Cerdà de la UB.<br><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS</b><br><b>G1. Prácticas.</b><br><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS</b><br><b>G2. Prácticas.</b> |
| 9  |        | EXÁMENES PARCIALES  |  |
| 10 | Ferran | El sonido como narrativa en los productos audiovisuales.  | <b>1a sesión - (2h). GRUPO TEORÍA.</b><br>El sonido como narrativa en los productos audiovisuales.<br><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS</b><br><b>G1. Prácticas.</b><br><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS</b><br><b>G2. Prácticas.</b>       |

|       |                |   |   |
|-------|----------------|---|---|
| 11    | Ferran         | B.S.O.  | <p><b>1a sesión - (2h). GRUPO TEORÍA.</b><br/>B.S.O.</p> <p><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1. Prácticas.</b></p> <p><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G2. Prácticas.</b></p>                  |
| 12    | Xavi           | Postproducción fotográfica<br>Los generos de la imagen. | <p><b>1a sesión - (2h). GRUPO TEORÍA.</b><br/>La postproducción.</p> <p><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1. Prácticas.</b></p> <p><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G2. Prácticas.</b></p>      |
| 13    | Ferran         | La edición de vídeo.<br>Premiere.                       | <p><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1. Prácticas.</b></p> <p><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G2. Prácticas.</b></p>   |
| 14    | Xavi<br>Ferran | Presentación Proyectos.                                 | <p><b>1a sesión - (2h). GRUPO TEORÍA.</b><br/>Presentación Proyectos.</p> <p><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1. Prácticas.</b></p> <p><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G2. Prácticas.</b></p> |
| 15    | Ferran         | Visita exposición.                                      | <p><b>1a sesión - (2h). GRUPO TEORÍA.</b><br/>Visita exposición.</p>  |
| 16-17 | Xavi<br>Ferran | Exámenes Parciales.                                     | <b>Examen Parcial (P2).</b>   |
| 18    | Xavi / Ferran  | Tutorías.   | <b>Tutorías.</b>  |
| 19    | Xavi / Ferran  | EXÁMENES<br>RECUPERACIÓN                                | <b>Examen Recuperación.</b>   |

**Durante las clases teóricas los alumnos tendrán que coger apuntes de los contenidos que se expondrán en el aula. El profesor librará y colgará en el campus virtual algunos materiales expuestos en el aula, pero es responsabilidad del alumnado realizar las lecturas, y coger los apuntes de clase.**

## Sistema de evaluación

Los instrumentos de evaluación se fundamentan en la observación, el seguimiento y el control de los procesos de cambio producidos en los trabajos que ha llevado a cabo el alumnado, así como en el desarrollo del proceso proyectual y creativo.

| Acr.  | Actividades evaluación | Ponderación. | Nota mínima | En Grupo | Obligatoria. | Recuperable. |
|-------|------------------------|--------------|-------------|----------|--------------|--------------|
| PRA 1 | Prácticas Sonido       | 15%          | NO          | NO       | SI           | NO           |
| PRA 2 | Prácticas Foto         | 20%          | NO          | NO       | SI           | NO           |

|       |                |     |    |    |    |    |
|-------|----------------|-----|----|----|----|----|
| PRA 3 | Práctica Video | 25% | NO | SI | SI | NO |
| P2    | Examen Final   | 40% | 5* | NO | SI | SI |

\* Para aprobar la asignatura es necesario obtener una nota mínima de 5 en la prueba escrita (P2). En caso de no obtener esta nota mínima, la asignatura restará NO SUPERADA.

Los bloques de prácticas (**PRA 1 + PRA 2 + PRA 3**) contendrán varias prácticas que formarán parte de un proyecto global de curso.

**NOTA\_FINAL:** 40% P2 + 15% PRA1 + 20% PRA2+ 25% PRA 3.

Para superar la asignatura hace falta que, **NOTA\_FINAL** sea mayor o igual que 5.

En caso de no haber superado el examen, se podrá realizar la recuperación. En este caso la nota se calculará de la siguiente manera:

**NOTA\_RECUPERACIÓN:** 40% Examen Recuperación (\*nota mínima de 5 para hacer la media) + 60% Nota de las Prácticas del curso.

## Bibliografía y recursos de información

### Bibliografía Obligatoria:

Sanchez, A. (2019). Las estructuras elementales de la narrativa.

### Bibliografía:

Cage, J. (2012). *El silencio*. Madrid: Ediciones Ardora.

Hunter, F., Biver, S., Fuqua, P. (2015). *La luz. Ciencia y magia*. Photoclub

Lega, F. (2014). *La cimática como herramienta de expresión artística*. Barcelona.  
<https://www.tdx.cat/handle/10803/146136#page=1>

Litch, A. (2007). *Sound Art*. New York: Rizzoli.

Mellado, J.M. (2018). *Lightroom revolution*. Fotografía de alta calidad. Photoclub

Mellado, J.M. (2017). *Fundamentos de la Fotografía*. Photoclub

McKee, Robert. (2015). *El Guión Story*. Alba Minus

Szendy, P. (2015). *En lo profundo de un oído*. Una estética de la escucha. Santiago de Chile. Ediciones Metales pesados.

### FILMS Recomendados:

#### Steven Spielberg:

"A.I. Inteligencia Artificial". 2001

"Ready Player One". 2018

#### James Cameron:



"Abyss". 1989

"Terminator 2". 1991

"Titánic". 1997

"Avatar". 2009

**Ridley Scott:**

"Els duelistes". 1977

"Alien". 1979

"Blade Runer". 1982

**Andrèi Tarkovsky:**

"Solaris, 1972"

"El espejo, 1975"

"Stalker, 1979"

"Nostalgia" 1983

**Alex Proyas:**

"Dark City". 1998

**Andrew Niccol:**

"Gattaca". 1997

**Vicenzo Natali:**

"Cube". 1997

**Bong Joon-ho:**

"Parásitos". 2019

**Maite Alberdi:**

"El agente topo". 2020

**Samuel Kishi:**

"Los lobos". 2019

**Carla Simón:**

"Estiu 1993". 2017