

GUÍA DOCENTE EDICIÓN DIGITAL

Coordinación: LEGA LLADOS, FERRAN JOAN

Año académico 2022-23

Información general de la asignatura

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

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/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. il·luminació 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

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

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

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

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

Bibliografia Obligatòria:

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. Fotografia de alta calidad. Photoclub

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

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

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

FILMS Recomendados:

Steven Spielverg:

"A.I. Inteligencia Artificial". 2001

"Ready Player One". 2018

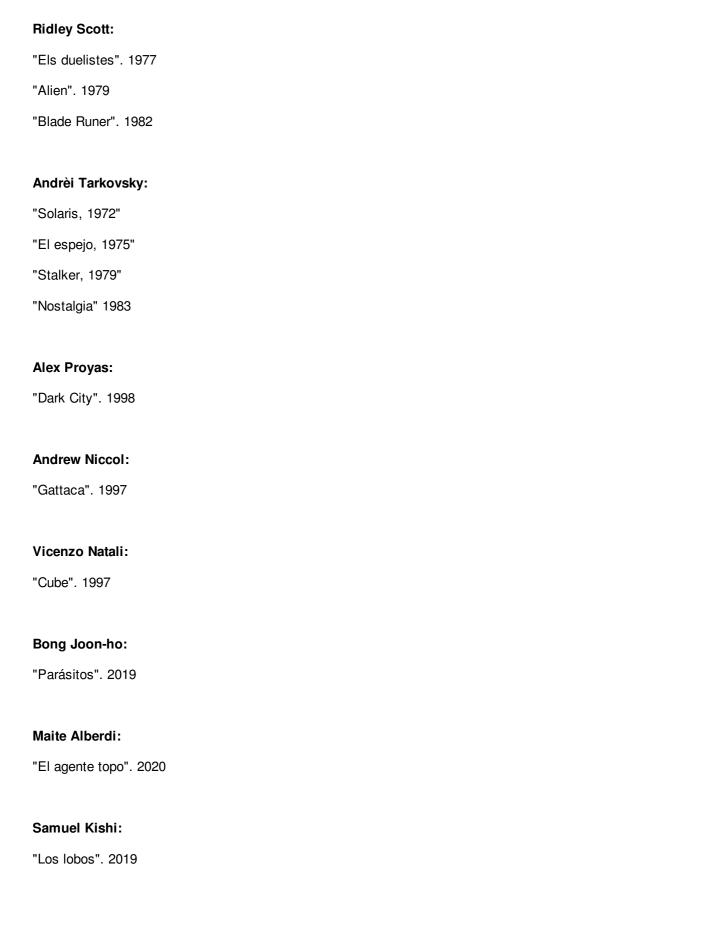
James Cameron:

"Abyss". 1989

"Titánic". 1997

"Avatar". 2009

"Terminator 2". 1991



Carla Simón:

"Estiu 1993". 2017