



Universitat de Lleida

# GUÍA DOCENTE **EDICIÓN DIGITAL**

Coordinación: LEGA LLADOS, FERRAN JOAN

Año académico 2023-24

## 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>	INGENIERÍA INFORMÁTICA Y DISEÑO DIGITAL			
<b>Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante</b>	60 H. lectivas de Clase. 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 Castellano.			
<b>Distribución de créditos</b>	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 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

La fotografía; Una historia de luces y sombras.

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

El proceso fotográfico y el storytelling. Edición de la imagen.

El guion y la preproducción audiovisual.

Técnicas de captura de la imagen y el revelado digital.

La cultura audiovisual. Iluminación y composición.

Introducción a la edición sonora.

El sonido como narrativa audiovisual.

El arte Sonoro.

Edición de video.

La postproducción.

## 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	H.	TEMÁTICA	DESCRIPCIÓN	Profe	Entrega	Día
<b>1</b> 13-14 Set	2Teo	La fotografía	Presentación Curso	Xavi Ferran	Entrega Grupos Curt	17 OCT
	2Pra					
<b>2</b> 20-21 Set	2Teo	Arte y ciencia de la luz.	La captura de la imagen.	Xavi		
	2Pra					
<b>3</b> 27 Set	2Teo	Lighroom.	Lighroom.	Xavi	Idea / Sinopsis	1 OCT
<b>4</b> 4-5 Oct	2Teo	La Narrativa Visual.	La Narrativa Visual.	Xavi		
	2Pra					
<b>5</b> 11 Oct	2Teo	El proceso fotográfico	storytelling.	Xavi	Referencias / Estilo personajes	15 OCT
<b>6</b> 18-19 Oct	2Teo	La cultura audio- visual.	Iluminación y composición	Xavi	Lectura del Libro	
	2Pra					
<b>7</b> 25-26 Oct	2Teo	Introducción a la edición del sonido.	Audacity y Garageband	Ferran	Guion Literario / Escaleta Escenas	29 OCT
	2Pra					
<b>8</b> 2Nov	2Pra	Arte sonoro	edición un track sonoro	Ferran		
<b>9</b>		Semana de Parciales.			PRÁCTICA FOTO	10 NOV

10 15-16 Nov	2Teo 2Pra	El sonido como narrativa en los productos audiovisuales.	edición un track sonoro	Ferran	Guion Técnico / Desglose de Guion / Plan de rodaje	19 Nov
11 22-23 Nov	2Teo 2Pra	BSO.	edición un tack sonoro	Ferran		
12 29-30 Nov	2Teo 2Pra	Edición de vídeo.	Edición de vídeo	Xavi		
13 6-7 Des	NO CLASE	NO CLASE		PRÁCTICA SONIDO		10 DES
14 13-14 Des	2Teo 2Pra	Postproducción fotográfica en los génerps de la imagen.	Postproducción fotográfica	Xavi		
15 20-21 Des	2Teo 2Pra	Tutoría y Presentación Proyectos	Presentación Cortos Auditorio de la UDL	Xavi Ferran	CORTO 3:30"	20 DES
16		Semana exámenes.	Examen FINAL			
17		Semana exámenes.				
18		Semana tutorías.				
19		Semana 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.

Acrónimo	Actividades Evaluación	Ponderación	Nota Mínima	En grupo	Obligatoria	Recuperable
----------	------------------------	-------------	-------------	----------	-------------	-------------

<b>PRA 1</b>	Proyecto Sonoro edición.	15%	No	No	Si	No
<b>PRA 2</b>	Proyecto fotografía edición.	15%	No	No	Si	No
<b>PRA 3</b>	Cortometraje	30%	No	Si	Si	Yes*
<b>P1</b>	Examen final asignatura	40%	No	No	SI	Si

**Nota Final** = P1 (0,40) + PRO 1 (0,15) + PRO2 (0,15) + PRO 3 (0,30).

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

En caso de que **NOTA\_FINAL** sea inferior a 5, el alumnado podrá realizar un examen de recuperación durante el periodo indicado en la web de la EPS.

Si tiene que realizar la recuperación, la **NOTA\_FINAL** se calculará con la siguiente ponderación: **Nota Recuperación** = Examen recuperación\* (0,40) + PRO 1 (0,15) + PRO2 (0,15) + PRO 3 (0,30). El examen de recuperación tendrá nota mínima de 5. En caso de no llegar al 5, aunque la media con las prácticas sea superior a 5, la nota que quedará en el acta será de 4.9 como indica la normativa de evaluación.

\*\* **La Evaluación Alternativa** a la cual se pueden acoger estudiantes que cumplan los requisitos establecidos en la normativa de evaluación de la UDL, implicará la realización de un examen con el 100% del contenido del marco teórico de la asignatura, y además se tendrá que cumplir un proyecto de diseño a consensuar con el profesor. La ponderación será: **NOTA FINAL** 50% Examen (nota mínima de 5) + 50% Proyecto. En caso de tener que recuperar la asignatura se podrá realizar el examen de recuperación y la recuperación del proyecto de creación artístico. El examen de recuperación tendrá una nota mínima de 5. En caso de no superar esta nota mínima en el examen y que la media con las prácticas quede aprobada, la nota que restará al expediente será de 4.9 como establece la normativa de evaluación.

## Bibliografía y recursos de información

**Bibliografía Obligatoria (entra en examen).**

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