Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE

EDICIÓN DIGITAL

Coordinación: LEGA LLADOS, FERRAN JOAN

Año académico 2023-24

EDICIÓN DIGITAL 2023-24

Información general de la asignatura

Denominación	EDICIÓN DIGITAL
Código	102182
Semestre de impartición	1R Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA
Carácter	

Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas	2	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	2	1

Coordinación	LEGA LLADOS, FERRAN JOAN
Departamento/s	INGENIERÍA INFORMÁTICA Y DISEÑO DIGITAL
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 este enlace 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 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
1 **13-14 Set**	2Teo 2Pra	La fotografía	Presentación Curso	Xavi Ferran	Entrega Grupos Curt	17 OCT
2 **20-21 Set**	2Teo 2Pra	Arte y ciencia de la luz.	La captura de la imagen.	Xavi		
3 **27 Set**	2Teo	Lighroom.	Lighroom.	Xavi	Idea / Sinopsis	1 OCT
4 **4-5 Oct**	2Teo 2Pra	La Narrativa Visual.	La Narrativa Visual.	Xavi		
5 **11 Oct**	2Teo	El proceso fotográfico	storytelling.	Xavi	Referencias / Estilo personajes	15 OCT
6 **18-19 Oct**	2Teo 2Pra	La cultura audio-visual.	Iluminación y composición	Xavi	Lectura del Libro	
7 **25-26 Oct**	2Teo 2Pra	Introducción a la edición del sonido.	Audacity y Garageband	Ferran	Guion Literario / Escaleta Escenas	29 OCT
8 **2Nov**	2Pra	Arte sonoro	edición un track sonoro	Ferran		
9		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

PRA 1	Proyecto Sonoro edición.	15%	No	No	Si	No
PRA 2	Proyecto fotogrfia edición.	15%	No	No	Si	No
PRA 3	Cortometraje	30%	No	Si	Si	Yes*
P1	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 noramtiva 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

Bibliografia Obligatòria (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*. 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

"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