



GUÍA DOCENTE 2010-2011
Edición de Medios Digitales

1. Denominación de la asignatura:

Edición de Medios Digitales

Titulación

Comunicación Audiovisual

Código

5629

2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

Nuevas Tecnologías

3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Ciencias Históricas y Geografía

4.a Profesor que imparte la docencia (Si fuese impartida por mas de uno/a incluir todos/as) :

Mario Cartelle Neira



4.b Coordinador de la asignatura

Mario Cartelle Neira

5. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

Primer curso - Primer semestre

6. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria

7. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

8. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

Competencias Específicas

a) Conocimientos disciplinares:

4. Conocer la historia y evolución de los distintos medios audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión, vídeo, cine y soportes multimedia), además de su importancia social y cultural a lo largo del tiempo; así como de la publicidad, a través de sus propuestas estéticas e industriales.

6. Conocer y aplicar las técnicas y procesos de creación, producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases.

8. Conocer de modo teórico-práctico las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales.

b) Competencias profesionales:

1. Planificar y gestionar los recursos humanos, presupuestarios y técnicos, en las diversas fases de la producción de los relatos audiovisuales.

3. Aplicar técnicas y procedimientos de composición a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen.

4. Utilizar adecuadamente las herramientas tecnológicas, incluidos los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas, en las diferentes fases del proceso



audiovisual.

10. Identificar los procesos y las técnicas implicados en la organización, dirección y gestión de empresas audiovisuales en su estructura industrial (producción, distribución y exhibición), así como interpretar datos estadísticos del mercado audiovisual.

12. Aplicar técnicas y procesos implicados en la organización y gestión de recursos técnicos en cualquiera de los soportes sonoros y visuales existentes.

13. Aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia.

17. Realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración de diferentes productos audiovisuales y multimedia.

19. Grabar señales sonoras desde cualquier fuente, mezclar estos materiales con una intencionalidad determinada y recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual

o multimedia.

Competencias Genéricas/Transversales

a) Competencias metodológicas:

1. Flexibilidad y adaptabilidad. Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales y organigramas laborales.

2. Habilidad para resolver problemas y métodos de trabajo variables.

3. Pensamiento y trabajo independiente.

4. Exactitud, atención al detalle.

5. Creatividad e innovación. Aplicación de soluciones y puntos de vista personales al desarrollo de los proyectos.

6. Aceptación y corrección de los errores.

b) Competencias sociales:

1. Sociabilidad y modos adecuados de conducta.

2. Voluntad de flexibilidad y adaptabilidad.

3. Actitud positiva hacia el trabajo, capacidad de trabajar bajo presión con firmeza, resolución y persistencia.

4. Voluntad de ayudar y cooperar, de jugar limpio, y espíritu de equipo. Capacidad de trabajar en equipo, comunicar las propias ideas y crear un ambiente propicio.

5. Conciencia solidaria. Respeto por las diferentes personas y pueblos del mundo, así como por los derechos humanos, en consonancia con las exigencias del mencionado RD1393/2007.

6. Lealtad, honestidad.

c) Competencias participativas:

1. Participación.

2. Capacidad planificadora, coordinadora, organizativa y de administración del tiempo.

3. Capacidad de persuasión.

4. Capacidad de tomar decisiones, acertar al elegir en situaciones de incertidumbre y



asumir responsabilidades.

5. Capacidad de liderazgo e iniciativa.

9. Programa de la asignatura

9.1- Objetivos docentes
La pretensión de esta asignatura es conseguir que el alumno sea capaz de abordar el proceso de la edición de medios y contenidos digitales dotado de unos conocimientos teóricos y prácticos adecuados a cada uno de los proyectos que emprenda. De acuerdo con esto, al alumno se le proporcionarán conocimientos y prácticas con aquellas herramientas más consolidadas en el mundo laboral, y si ello no fuese posible con otras que estuviesen lo más próximas posible. También se dotará al alumno de un método de trabajo, desarrollado por él mismo, que le permita abordar sus objetivos de una forma lo más eficiente posible.
9.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Introducción. Medios digitales y editores de medios Características básicas de los diferentes medios Utilidad de los principales programas de edición La edición multi-medio Edición digital orientada a la imagen estática Principales formatos de archivos gráficos Modos de color Resolución gráfica Herramientas de selección



Transformación de objetos seleccionados

Empleo de capas y canales

Métodos de ajuste de la imagen

Composición de escenas

Preparación de la imagen para su guardado final

Edición digital orientada a la imagen en movimiento

Consideraciones técnicas sobre la imagen en movimiento

Formatos de imagen digital

La compresión de los archivos de vídeo

Los principales códecs y su configuración

Definición del proyecto y organización de archivos y carpetas

Importación de clips multimedia

Elaboración de secuencias y visualización inicial

Trabajo con el color y la luminosidad



Los efectos de transición entre clips

Técnicas de edición avanzadas

Añadido de títulos y efectos especiales

Máscaras móviles y trayectorias

Insertar, sincronizar, ajustar y eliminar audio

Exportación del vídeo

Edición digital orientada al audio

Formatos de los archivos de audio

Códecs de compresión

Edición monopista y multipista

Trabajo con formas de onda

Modificación de volumen y panorámica

Aplicación de efectos de corrección del sonido



9.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Adobe Press, (2009) Photoshop CS4, 1, Anaya Multimedia, Madrid, 978-84-415-2560-3,

Adobe Press, (2009) Premiere Pro CS4, 1, Anaya Multimedia, Madrid, 978-84-415-2602-0,

José María Mellado, (2010) Fotografía de alta calidad, Febrero 2010, Artual Ediciones, Barcelona, 978-84-88610-93-5, www.fotoaltacalidad.es.

Richard Riley, (2008) Audio Editing with Adobe Audition, 2, PC Publishing, 978-1906005030,

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Francis Rumsey y Tim McCormick, (2004) Sonido y grabación. Introducción a las técnicas sonora, 2, Instituto Oficial de Radio y Televisión. RTVE., Madrid,

Katrin Eismann, (2005) Máscaras y montajes con Photoshop, 1, Anaya Multimedia, Madrid, 84-415-1825-4,

Ross Hoddinott, (2009) Digital Exposure Handbook, 1, Photographers' Institute Press, 978-1861085337,

Steven E. Browne, (2003) Edición de vídeo [MP 41], 2, Instituto Oficial de Radio y Televisión. RTVE., Madrid,

Wootton, Cliff, (2006) Compresión de audio y vídeo, 1, Anaya Multimedia, Madrid,

10. Sistemas de evaluación:

El sistema de evaluación consta de 5 procedimientos cuya denominación y peso en la calificación final se incluyen en la siguiente tabla:

Procedimiento	Peso en la calificación final
Examen final de la asignatura efectuado de forma individual y con la forma de prueba objetiva de reconocimiento (test)	10 %
Realización de un proyecto de edición de video en grupo	30 %
Realización de un proyecto de edición de fotografía en grupo	20 %
Realización de un proyecto de edición de imagen individual	20 %
Realización de cuestionarios teóricos y prácticos en las clases prácticas	20 %



Total	100 %
--------------	--------------

11. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

En el caso de las clases teóricas se utilizarán los siguientes recursos:

- Exposición oral
- Utilización de retroproyector como apoyo a la exposición
- Conexiones con Internet como apoyo a la explicación

En principio se utilizará el ordenador del aula pero no se descarta que los alumnos realicen

el seguimiento de las explicaciones en sus propios ordenadores al estar dotado el aula de WiFi.

En el caso de las clases prácticas, se emplearán:

- Ordenadores y otras instalaciones del laboratorio de imagen
- Ordenadores portátiles de los alumnos
- Cámaras fotográficas
- Equipo de iluminación
- Cámaras de vídeo
- Plató de televisión / foto

El apoyo tutorial se realizará tanto en el ámbito individual como en el de grupo, de forma

que el alumno pueda resolver las dudas que le planteen tanto en las clases teóricas como en las prácticas. Este apoyo tendrá lugar, de forma preferente en el laboratorio de imagen, junto con los equipos y programas empleados para sus prácticas.

12. Calendarios y horarios:

Pendiente de aprobación

13. Idioma en que se imparte:

Español