



Guía Docente

Informática Aplicada a los medios audiovisuales

Grado en Cine

MODALIDAD PRESENCIAL

Curso Académico 2024-2025

Índice

RESUMEN

DATOS DEL PROFESORADO

REQUISITOS PREVIOS

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA

ACTIVIDADES FORMATIVAS

EVALUACIÓN

BIBLIOGRAFÍA

RESUMEN

Centro	Universidad del Atlántico Medio
Titulación	Cine
Asignatura	Informática Aplicada a los medios audiovisuales
Materia	Informática
Carácter	Formación Obligatoria
Curso	1º
Semestre	2
Créditos ECTS	6
Lengua de impartición	Castellano
Curso académico	2024-2025

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Laura López Casado
Correo Electrónico	laura.lopez@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a viernes bajo cita previa

REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Competencias

COM04

Planificar y gestionar los elementos técnicos y el equipo humano en las diferentes etapas de la creación de una producción cinematográfica ateniéndose al presupuesto establecido.

Conocimientos

CON02

Conocer las herramientas y las nuevas tecnologías de medios de producción de empresas e industrias culturales cinematográficas.

Habilidades

HAB01

Capacidad para expresar y relacionar ideas mediante el lenguaje cinematográfico.

HAB04

Emplear los métodos y procedimientos técnicos para la creación de imágenes cinematográficas.

HAB06

Capacidad y habilidad para utilizar los programas y equipos técnicos empleados en la dirección y la producción cinematográficas.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Introducción al Photoshop
- Introducción al Adobe Premiere: Creación de una secuencia, Edición Básica, Retoques, Transiciones, Filtros, Sonido, Rótulos, Salidas
- Introducción al After Effects.

Estos contenidos se desarrollarán por medio del siguiente programa:

1. INTRODUCCIÓN A LA INFORMÁTICA

- 1.1 Equipos informáticos y la imagen digital.
- 1.2 Componentes básicos.
- 1.3 Periféricos y conexiones.
- 1.4 Unidades de almacenamiento.
- 1.5 Tipos de archivos y sistemas operativos.
- 1.6 Relación de aspectos: Pixeles; Resolución; Fps.
- 1.7 Evolución de la técnica del montaje.
- 1.8 Los softwares disponibles para los guionistas.
- 1.9 Los softwares disponibles para los directores.
- 1.10 Los softwares disponibles para los productores.
- 1.11 Los softwares disponibles para la animación.
- 1.12 Los softwares disponibles para la creación en los departamentos artísticos.
- 1.13 Los softwares disponibles para el departamento de sonido.
- 1.14 Los softwares disponibles para el departamento de montaje.
- 1.15 Los softwares disponibles para el departamento de efectos visuales.
- 1.16 Los softwares disponibles para el proceso de etalonaje.
- 1.17 Los softwares disponibles para la creación audiovisual generalista.
- 1.18 Formas de trabajo adaptadas a cada software de trabajo.
- 1.19 Las redes neuronales como nueva herramienta de trabajo.
- 1.20 Los softwares disponibles para comunicación de producción remota. Miro y Discord.
- 1.21 Las videoconferencias de producción. Softwares y apps.
- 1.22 Los efectos visuales digitales, un recorrido histórico.

2. PHOTOSHOP

- 2.1 Introducción
- 2.2 Creación de un nuevo documento.
- 2.3 Las herramientas de uso común.
- 2.4 Tipos y modos de archivos.
- 2.5 Recortes, cambios de tamaño y resolución.

- 2.6 Trabajar con capas.
- 2.7 Modos de fusión de capas.
- 2.8 La herramienta de texto.
- 2.9 Efectos en textos.
- 2.10 Uso de curvas en Photoshop.
- 2.11 Ajustes del brillo, contraste y exposición para una mejor iluminación.
- 2.12 Efectos en imágenes o en los colores.

3. ADOBE PREMIERE PRO

- 3.1 Introducción
- 3.2 Acceso a la interfaz de Premiere Pro.
- 3.3 Creación de un nuevo documento.
- 3.4 Las herramientas de uso común.
- 3.5 La imagen y el sonido.
- 3.6 Tipos de escenas.
- 3.7 Trabajar con diferentes archivos de audio y de video.
- 3.8 Transiciones básicas.
- 3.9 Finalizar con el renderizado.
- 3.10 Exportar el archivo final.

4. AFTER EFFECTS

- 4.1 Introducción.
- 4.2 Los fundamentos de After Effects.
- 4.3 La interfaz de usuario de After Effects.
- 4.4 Composiciones.
- 4.5 El uso de las capas.
- 4.6 Animaciones con la línea de tiempo.
- 4.7 Personalizar textos.

CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA

Unidad 1.

Semanas 1-4.

Unidad 2.

Semanas 5-9.

Unidad 3.

Semanas 10-14.

Unidad 4.

Semanas 15-16.

Nota: La distribución expuesta tiene un carácter general y orientativo, ajustándose a las características y circunstancias de cada curso académico y grupo clase.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
Sesión presencial	30	100%
Proyectos y trabajos	24	100%
Tutoría	6	100%
Trabajo autónomo del alumno	90	0%

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE CALIFICACIÓN FINAL
Asistencia y participación activa	10%
Realización de trabajos y prácticas	30%
Pruebas de evaluación teórico-prácticas	60%

Sistemas de evaluación

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será:

0 – 4,9 Suspenso (SS)

5,0 – 6,9 Aprobado (AP)

7,0 – 8,9 Notable (NT)

9,0 – 10 Sobresaliente (SB)

La mención de “matrícula de honor” podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

Criterios de Calificación

Se aplicará el sistema de evaluación continua, donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante, mediante los criterios de evaluación indicados, siempre que, el alumno haya asistido, como mínimo, **al 80% de las clases.**

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 80%, el alumno no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria.

Si el alumno no se presenta al examen en convocatoria oficial, figurará como “No Presentado” en actas.

Si el alumno no aprueba el examen de la asignatura, en actas aparecerá el porcentaje correspondiente a la calificación obtenida en la prueba.

Los alumnos podrán examinarse en convocatoria extraordinaria atendiendo al mismo sistema de evaluación de la convocatoria ordinaria.

Sistemas de evaluación

Se aplicará el sistema de evaluación intermedia por asignatura donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante mediante los procedimientos de evaluación indicados.

La evaluación es el reconocimiento del nivel de competencia adquirido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.

Sistemas de evaluación

- **Convocatoria ordinaria**

El sistema de evaluación ordinario comprenderá:

- 1. Examen teórico y práctico**
- 2. Varios trabajos prácticos.**
- 3. Asistencia y participación.**

Examen teórico-práctico:

- Las preguntas se ajustarán al contenido teórico impartido en la asignatura y será representativa de la totalidad de los temas.
- Exámenes teórico-prácticos tiene un peso del 60% sobre la nota final.

La nota final de las pruebas de evaluación se dividirá en dos parciales (30% cada uno). El primero de ellos se realizará en la décima semana de la asignatura.

El segundo de los exámenes se celebrará en la convocatoria oficial del mismo. Si se suspendiese el primer parcial, se podrá ir con toda la asignatura (1ª parte y 2ª) a la convocatoria oficial ordinaria.

Trabajos prácticos:

- Debido al carácter práctico de la asignatura, se realizarán diferentes prácticas puntuables que se llevarán a cabo durante las clases.
- A su vez, se deberá realizar un trabajo final en el que, tras las premisas dadas por la profesora, se ha de crear, por un lado, un tráiler de al menos 3 min de duración en el que se ponga en práctica todas las nociones dadas durante el curso. Y por el otro lado, un cartel que promocióne dicho tráiler. Las premisas exactas sobre el tema a tratar o el formato del archivo serán comentadas durante las clases (20% de la nota final).
- El conjunto de prácticas realizadas en clase supone un 10% de la nota final. En ellas se valorará no solamente el resultado final, sino la destreza, la organización y la creatividad del alumnado.

Asistencia y participación:

- El alumno debe asistir mínimo al 80% de las horas lectivas de la asignatura y participar activamente en el aula. La asistencia, la intervención, la participación y el trabajo diario serán tenidos en cuenta como Evaluación Continua. Se valorará el debate y la reflexión como trabajo de equipo.
- La evaluación de la asistencia, actitud y participación se mantendrá para esta Convocatoria con un valor máximo del 10%.

Todos los trabajos entregados por el alumno durante el curso académico deben respetar el formato para la presentación de trabajos vigente en la Universidad.

Los estudiantes que participan en programas de movilidad y que cuenten con alguna de

Importante: Para superar positivamente la asignatura es necesario aprobar ambas pruebas, el examen y el trabajo práctico. Y será necesario superar cada apartado de la evaluación con una nota mínima de 5. A su vez, si faltase por realizar alguna, el alumno pasaría a la Convocatoria Extraordinaria.

Tanto la nota de los trabajos como la de los exámenes y sus parciales, dentro de la convocatoria ordinaria, se respetará en la convocatoria extraordinaria, por lo que el alumno solo tendrá que presentarse a aquella parte que tenga suspensa.

BIBLIOGRAFÍA

Básica

- Baños Peña, Abel (2022) *Premiere Pro 2022*. Anaya multimedia
- Peláez Barceló, Antonio (2022). *Montaje y postproducción audiovisual*. Curso práctico. Publicaciones Altaria
- Fernández Casado, J. L. (2003). *Postproducción digital: cine y vídeo no lineal*. Escuela de cine y vídeo.
- Lara A. (2005). *El cine ha muerto, larga vida al cine. Pasado, presente y futuro de la postproducción*. T&B
- Armenteros, Manuel (2012): *Postproducción Digital*, Madrid, Bubok Publishing.
- Faulkner, Andrew y Chavez, Conrad (2022): *Adobe Photoshop classroom in a book*, San Francisco, Adobe Press.
- Faulkner, Andrew y Gyncild, Brie (2014): *Adobe After Effects CC classroom in a book*, San Francisco, Adobe Press.
- Jago, Maxim (2021): *Adobe Premiere Pro classroom in a book*, San Francisco, Adobe Press.
- Mónaco, Ana María (2013): *El ABC de la producción audiovisual*, Buenos Aires, Ediciones CICCUS.
- Thompson, Roy (2001): *Manual del Montaje: Gramática del montaje de cine*, Madrid, Plot Ediciones.

Complementaria

- Marimon, J. (2016) *El montaje cinematográfico. Del guión a la pantalla*. Universidad de Barcelona
- Tarkovski, A. (1996) *Esculpir en el tiempo*. Rialp.
- Amiel, V. (2005). *Estética del montaje*. Madrid: Editorial Abadía.
- Martínez Abadía, José y Fernández Díaz, Federico (2010). *Manual del productor audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Murch, W. (2003). *En el momento del parpadeo. Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Madrid: Editorial Ocho y Medio.