UNAM

UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO MEDIO

Guía Docente

Evolución Tecnológica y Efectos 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	Evolución Tecnológica y Efectos Audiovisuales
Materia	Edición de Imagen
Carácter	Formación Obligatoria
Curso	4º
Semestre	1
Créditos ECTS	6
Lengua de impartición	Castellano
Curso académico	2024-2025

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Jose Maria de la Portilla de la Nuez
Correo Electrónico	txetxu.portilla@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a viernes bajo cita previa

REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Competencias básicas

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio C

B3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

CG1 - Comprender la narrativa cinematográfica atendiendo a los parámetros básicos del análisis y los modelos teóricos existentes

CG2 - Conocer las herramientas y las nuevas tecnologías de medios de producción de empresas e industrias culturales cinematográficas

CG3 - Capacidad para expresar y relacionar ideas mediante el lenguaje cinematográfico.

Competencias específicas

CE4 - Emplear los métodos y procedimientos técnicos para la creación de imágenes cinematográficas.

CE5 - Administrar métodos y procesos de producción, registro y divulgación de la creación sonora en el ámbito cinematográfico

CE6 - Conocer la terminología propia del cine, así como las normas y conceptos del lenguaje audiovisual

CE7 - Realizar la recopilación y el inventariado de los materiales sonoros y visuales teniendo en cuenta las técnicas narrativas y tecnológicas básicas para la construcción, estructuración y finalización de una producción audiovisual

CE8 - Capacidad y habilidad para utilizar los programas y equipos técnicos empleados en la dirección y la producción cinematográficas

Resultados de aprendízaje

Vincular y reconocer los elementos visuales y sonoros que se asocian a las técnicas asimiladas para la elaboración de creaciones cinematográficas.
Utilizar los equipos y programas técnicos propios de la industria cinematográfica en sus diferentes etapas

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Introducción a la composición con Cinema 4D
- Técnicas y estilos en el montaje audiovisual.
- Análisis del montaje audiovisual.
- Análisis del proceso de trabajo del montador.
- Prácticas de autoría de DVD.
- Prácticas avanzadas con After Affects
- Prácticas de montaje en Adobe Premiere Pro
- Tecnología digital aplicada al montaje: señal de vídeo, formatos digitales, compresores.

Estos contenidos se desarrollarán por medio del siguiente programa:

Unidad 1: Introducción a la Composición y Montaje
Unidad 2: Análisis del Montaje y Proceso del Montador
Unidad 3: Prácticas de Montaje y Narrativa
Unidad 4: Tecnología Digital Aplicada al Montaje
Unidad 5: Prácticas Avanzadas con After Effects

CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA

Unidad 1.

Semanas 1-3.

- **Introducción a Cinema 4D**
  - Fundamentos de la composición 3D.
  - Creación de objetos y texturas básicas.

- **Técnicas y Estilos en el Montaje Audiovisual**
  - Historia y evolución del montaje.
  - Estilos de montaje: clásico, discontinuo, paralelo.

Unidad 2.

Semanas 4-5.

- **Análisis del Montaje Audiovisual**
  - Estudio de secuencias icónicas.
  - Elementos narrativos del montaje.

- **Proceso de Trabajo del Montador**
  - Roles y responsabilidades.
  - Relación con el director y otros departamentos.

Unidad 3.

Semanas 6-8.

- **Prácticas de Montaje en Adobe Premiere Pro**
  - Interfaz y flujo de trabajo.
  - Técnicas de edición avanzada.

Unidad 4.

Semanas 9-13.

- **Señal de Vídeo y Formatos Digitales**
  - Comprensión de la señal de vídeo.
  - Estudio de formatos y estándares: HD, 4K.

- **Compresores y Códecs**
  - Compresión de vídeo y audio.
  - Herramientas y técnicas de codificación.

Unidad 5.

Semanas 14-16.

- **Prácticas Avanzadas con After Effects**
  - Animación y efectos visuales.
  - Integración con otros programas (Cinema 4D, Premiere Pro).

- **Proyecto Final**
  - Aplicación de todos los conocimientos adquiridos.
  - Presentación y evaluación del proyecto completo.

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	40%
Pruebas de evaluación teórico-prácticas	50%

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.

Las pruebas de evaluación teórico-prácticas pueden contener preguntas de tipo test y/o desarrollo, así como puede introducirse un ejercicio práctico. El trabajo será un proyecto audiovisual que seguirá las indicaciones subidas al campus virtual.

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.

Tanto la nota aprobada 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

The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice -
Ken Dancyger, 2010

Basics Film-Making 04: The Language of Film -Robert Edgar-Hunt, John Marland
2010

The Visual Effects Producer: Understanding the Art and Business of VFX" by Charles Finance and Susan Zwerman

Special Effects: The History and Technique by Richard Rickitt

Complementaria

Color Correction Handbook - Alexis Van Hurkman 2014

The Art of Special Effects by Ron Miller