



Centro adscrito



GRADO EN DISEÑO MULTIMEDIA Y GRÁFICO

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

EDICIÓN DE VIDEO PUBLICITARIO

CURSO ACADÉMICO 2017 – 2018

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado en Diseño Multimedia y Gráfico
Módulo:	Módulo de Ciencias Aplicadas y Tecnología
Denominación de la asignatura:	Edición de Video Publicitario
Código:	39029
Curso:	3
Semestre:	Segundo
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Carlos Cotelo
Lengua vehicular:	Español
Página web: www.esne.es	

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:

Carlos Cotelo

Datos de contacto:

carlos.cotelo@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el/los profesores a través del e-mail y en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas, en el portal del alumno.

Tutorías: Miércoles a las 19:45 // Viernes a las 19:15

3. REQUISITOS PREVIOS

Esenciales:

Conocimientos informáticos de Photoshop, historia del cine y teoría de la imagen audiovisual.

Aconsejables:

Manejo de una cámara y conceptos de iluminación.

4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece al campo de Comunicación Audiovisual.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

La asignatura revisa todos los conceptos básicos de edición de vídeo y audio a través del popular software de edición Adobe Premiere, capacitando al alumno para materializar ideas en productos audiovisuales multimedia y exportarlos con la mayor calidad para su distribución o exhibición, tanto en la web como en otros medios y soportes. De esta forma el alumno es capaz de realizar una comunicación de ideas efectiva mezclando materiales multimedia de diversa índole a través de herramientas para la producción, edición y distribución multimedia.

A través del uso del programa, se capacita al alumno para unificar en una sola aplicación creatividad, diseño y capacidad comunicativa y artística, permitiéndole poner en práctica conocimientos adquiridos en otras asignaturas audiovisuales como Diseño y animación 3D, comunicación audiovisual, grafismo, diseño web... El programa permite mezclar cualquier tipo de material multimedia, foto, vídeo, audio, gráficos estáticos o dinámicos, animación 2D y 3D. Gracias a la interactividad entre diversas aplicaciones de diseño multimedia como Illustrator, Photoshop, After Effects, Audition, Flash, Dreamweaver, Maya, 3D Studio, etc..., unifica y mezcla en una sola aplicación los trabajos realizados en ellas para terminar un audiovisual y proceder a su distribución.

La asignatura incluye fundamentos básicos de lenguaje audiovisual y tecnología de medios como refuerzo a los conceptos adquiridos en otras asignaturas como por ejemplo Comunicación Audiovisual: continuidad, unidades narrativas fílmicas, tipos de montaje, standards de pantalla, formatos digitales o compresión de vídeo.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

La asignatura de Edición proporciona las bases sobre las que poder aunar todos los conocimientos gráficos basados en imágenes en movimiento para poder unificarlos y postproducir y editar cualquier componente 2D o 3D

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

COMPETENCIAS GENÉRICAS

CG1 - El estudiante aprenderá a comprender la naturaleza específica y cualidades de los medios y materiales de dibujo artístico, técnico y digital.

CG2 - Demostrará el uso creativo de técnicas y procesos de dibujo (artístico, técnico y digital).

CG3 - Desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará y adaptará la gráfica para su desarrollo posterior

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1 - El estudiante investigará y hará uso específico de distintos medios gráficos en el trabajo propio y de otros.

CE2 - Realizará un conjunto de trabajos competentes que demuestren el uso de distintos medios de expresión gráfica tradicional y moderna.

CE3 - Presentará una serie de conceptos, sujetos, técnicas y materiales por medio de una serie de trabajos en los que ha de demostrar originalidad e innovación.

CE4 - Aplicará estos conocimientos en la creación de elementos formales para provocar una respuesta personal/emocional.

CE5 - El estudiante debe demostrar que entiende las técnicas gráficas y creativas, y que las usa para generar ideas propias. Ha de ser capaz de producir ideas originales para satisfacer objetivos de comunicación gráfica específicos y producir ideas complejas que se rodeen de múltiples influencias.

CE6 - El estudiante ha de ser capaz de usar herramientas con confianza, expresando ideas visuales con claridad, simplicidad y economía. Presentar ideas en bocetos y mapas de ideas de forma profesional. Analizar cómo los contextos culturales específicos impactan en las ideas gráficas y como éstas funcionan en un contexto cultural particular.

CE7 - El estudiante deberá interpretar independiente e imaginativamente los briefs de diseño para hallar las intenciones de los objetivos comunicativos gráficos y complejos e interpretar estos briefs para cumplir tareas de comunicación gráfica compleja de forma efectiva e imaginativa. Deberá adaptar las ideas para cubrir una amplia variedad de

aplicaciones.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- Desarrollar los conceptos básicos del diseño publicitario.
- Realizar y planificar campañas publicitarias.
- Producir, editar, post-producir y presentarlas de forma adecuada.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

Herramientas para acometer un proyecto audiovisual de nivel técnico no avanzado, mediante el trabajo en entornos digitales.

- Diseño y Motion Graphics.
- Técnicas de generación y diseño.
- Recursos de imagen y diseño.
- Animación como método de comunicación.
- Tipos de animación.
- Video, resolución audio.
- Formatos. Color.
- Flujo de trabajo
- Edición.
- Montaje de video con transiciones.
- Clips, cromas, transparencias.
- Ajuste de tiempo.
- Audio, filtros.
- Compresores.

Temario detallado

TEMA 1. – INTRODUCCIÓN A PREMIERE. CONCEPTOS BÁSICOS DE TECNOLOGÍA DE VIDEO:

- 1.1. Organización del espacio de trabajo. Paneles. Personalización del espacio de trabajo. Exportar e importar espacios de trabajo y atajos de teclado
- 1.2. Flujo de trabajo en premiere. Project manager y exportación h264
- 1.3. Formatos y resoluciones de pantalla: Tecnología de vídeo. Mediainfo.
- 1.4. El panel de proyecto, opciones, vistas y personalización.

TEMA 2. – IMPORTACIÓN Y PREPARACIÓN DEL MATERIAL. MONITORES Y LÍNEA DE TIEMPO:

- 2.1. Ajustes de proyecto. Guardado automático

- 2.2. Importación de medios digitales. El navegador de medios. Adobe Bridge.
 - 2.3. Interpretación de metraje: ajuste de pixel aspect ratio y frame rate.
 - 2.4. Los monitores en Premiere. Controles y opciones. Preedición e inserción selectiva de audio o vídeo. Formatos de vista en un monitor. Ajustes de reproducción
 - 2.5. La línea de tiempo. Añadir o eliminar pistas, personalización de pistas y opciones de vistas de pista. Añadir clips y creación de nuevas secuencias. Ajustes de secuencia. Recortar, mover, copiar y eliminar clips. Desvincular video y audio de un clip. Panel de herramientas.
 - 2.6. Automatizar a secuencia: timelapses y slideshows sencillos con transiciones.
 - 2.7. Opciones generales de preferencias: Escalar a tamaño del fotograma, configurar la duración predeterminada de imágenes fijas.
- TEMA 3.- TÉCNICAS DE EDICIÓN1. HERRAMIENTAS DE INSERCIÓN DE CLIPS. MARCADORES: FAST, SLOW MOTION Y FREEZE FRAMES.
- 3.1. Edición por inserción o superposición. Edición de 3 y 4 puntos (entrada/salida)
 - 3.2. Edición por deslizamiento, desplazamiento y por rizo.
 - 3.3. Levantar y extraer
 - 3.5. El monitor de recorte (trim monitor o control de recorte)
 - 3.6. Jugando con el tiempo: fast motion, slow motion y freeze frame. El efecto Reasignación de tiempo y la herramienta Ampliar Velocidad.
 - 3.7. Edición de videoclips. Ventajas del uso de marcadores en el montaje estilo vídeoclip. Slideshow con marcadores
 - 3.8. Edición multicámara (sincronización).
- TEMA 4.- TÉCNICAS DE EDICIÓN 2. MONTAJE ALTERNO. EL EFECTO MOVIMIENTO. ANIMACIÓN:
- 4.1. Fireman: montaje alterno, subclips, efecto Voltar horizontal
 - 4.2. El efecto Movimiento (motion): reescalado, rotación y reposicionamiento de clips. Picture in Picture y pantalla partida. PiP relieve y cúbico (kaleidoscopio).
 - 4.3. Adaptación del formato y aspect ratio de clips con distintos formatos.
 - 4.4. Animación de los efectos con fotogramas clave: interpolación.
 - 4.5. Tipos de Interpolación: temporal (aceleración/desaceleración) y espacial (trayectoria de movimiento).
 - 4.6. El efecto Ken Burns: slideshows (pases fotográficos con movimiento).
- TEMA 5.- EFECTOS 2. CORRECCIÓN DE COLOR, TRANSPARENCIA, MÁSCARAS, DESENFUQUES:
- 5.1. Fondos y texturas, efecto “microscopio”, Viñeteados.
 - 5.2. Aparición gradual de efectos en una imagen.
 - 5.3. Track mate key. Hacer un brillo animado sobre un logotipo. Utilización de máscaras. Calado de máscaras con Sombra Paralela. Efecto anonimato con efecto Recortar o mate de luminancia.
 - 5.4. Efectos de desenfoque. El efecto Tilt-shift (Miniatura). Desenfoque selectivo. Claves de incrustación mate de 8 y 16 puntos.
 - 5.5. Control de imagen. Monitores Y/C y Vectorscopio. Niveles. Corrección de color.
 - 5.6. Creación, guardado y exportación de preajustes en Ajustes Preestablecidos: transición Film Burn.
 - 5.7. Cromo key

- 5.8. Efecto Old Film (película antigua).
- 5.9. Aplicación de blend modes a títulos (color dodge, etc...)
- 5.10. Edición de timelapses: importación, estabilización, corrección de color.
- 5.11. Corrección del flicker con VirtualDubMod
- 5.12. Estabilización de imagen: Warp Stabilizer
- 5.13. Aplicar un efecto a múltiples clips: pegar atributos. Capas de ajuste
- 5.14. Anidar secuencias para aplicar efectos a una secuencia entera.
- 5.15. Prácticas: Realizar la corrección de color de un clip grabado con balance de blancos erróneo, crear una “noche americana” mejorando las luces con efectos de iluminación, un efecto de “anonimato”, un efecto de película antigua, y una transición “film burn”.
- 5.16. Entrega: edición y postproducción de un Spot publicitario.

TEMA 6.- AUDIO:

- 6.1. Tipos de pistas de audio
- 6.2. Extraer audio de un clip de vídeo
- 6.3. Volumen de clip y volumen de pista
- 6.4. Efectos en clip y efectos en pista
- 6.5. El mezclador de audio
- 6.6. Grabación de audio
- 6.7. Animación de volumen por fotogramas clave. Suavizado de keyframes con curvas de interpolación. Fundidos.
- 6.8. Normalizado de clips. Ganancia
- 6.9. Normalizar varios clips en Audition
- 6.10. Corte y mezcla manual de varios clips con música
- 6.11. Automatización de mezcla
- 6.12. Variación de la velocidad manteniendo el tono. Reverso. Audition: Efectos
- 6.13. Tiempo y Tono, Expansión y tono
- 6.14. Efectos de eco y reverberaciones. Preparar clips de audio para añadir ecos (Retardo)
- 6.15. Efectos de distorsión: Pitchshifter, phaser, flanger, paso de banda (cascos, teléfono, sonido bajo el agua), multiband compressor (teléfono), EQ (s)
- 6.16. Efectos de mejora: Dynamics Autogate para reducir soplo, EQ.
- 6.17. Audition: Reducción de ruido con la Vista Espectral. Reducción de soplos capturando una huella de ruido.
- 6.18. Prácticas: Corte, limpieza, mejora y mezcla de una locución con música. Realización de una mezcla automatizada. Realización de un audio creativo con efectos de distorsión de voces y músicas.

TEMA 7.- EXPORTACIÓN:

- 7.1. Exportar medios: Adobe Media Encoder. Ventana de previsualización, recorte y salida, ventana de opciones de formatos y codecs
- 7.2. Formatos de vídeo y audio más usuales. Compresión. Codecs. Factores que influyen en la calidad y tamaño de los archivos comprimidos.
- 7.3. Formatos de exportación en AME: imágenes fijas, secuencias de imágenes, sólo audio, exportar canal alfa
- 7.4. Preajustes Youtube y Vimeo
- 7.5. Exportación y copia de seguridad de proyectos completos: Project Manager.
- 7.6. Codificación de archivos para DVD o Blue Ray Disc. Multiplexación.
- 7.7. EncoreDVD: exportación de secuencia a través de Dynamic Link: enviar secuencia a

Encore con marcadores de capítulo, crear DVD sin menús, creación de enlaces de capítulos en menús, Diagrama de flujo, comprobación de errores en proyecto

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1. Introducción a Premiere. Conceptos básicos de vídeo, teoría del montaje.	Febrero
Tema 2. Importación y preparación del material. Monitores y línea de tiempo.	Febrero
Tema 3. Técnicas de edición 1. Herramientas de inserción de clips. Marcadores. Fast, slow motion y freeze frames.	Marzo
Tema 4. Técnicas de edición 2. Montaje alterno. El efecto Movimiento. Animación por fotogramas clave.	Marzo-Abril
Tema 5. Efectos 2. Corrección de color, efectos de transparencia (track mate key, chroma key) modos de fusión y otros.	Abril
Tema 6. Edición de sonido.	Mayo
Tema 7. Exportación y formatos de salida.	Mayo

8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. Repasos al inicio de la clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.	CG1, CG2, CG3 CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7	40	-	40
Clases prácticas	Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación.	CG1, CG2, CG3 CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7	20	20	40
Tutorías	Preparación de clase mediante lectura de los temas. Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.	CG1, CG2, CG3 CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7	10	-	10
Trabajo personal del	Lecturas: preparación y búsqueda de	CG1, CG2, CG3 CE1, CE2, CE3,	-	60	60

alumno	información complementaria. Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.	CE4, CE5, CE6, CE7			
--------	---	--------------------	--	--	--

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Asistencia y participación	Se tendrá en cuenta el interés que muestre el alumno por la asignatura y los contenidos de la materia, así como su capacidad de esfuerzo y evolución en el desarrollo de su trabajo.	20%: 10% Actitud 10% Porcentaje reservado
Prácticas y presentación	Se evaluará la capacidad para realizar el ejercicio tal y como el profesor indique, así como el uso de las herramientas implicadas en el ejercicio y la comprensión de los conceptos desarrollados, el concepto y la presentación del mismo.	80%: 65% Resultado de los trabajos 15% Defensa

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Los ejercicios prácticos tienen un valor del 80% repartido en tres prácticas:
 -Práctica 01: 20%= 5% Defensa + 15% Resultado y proceso
 -Práctica 02: 30%= 5% Defensa + 25% Resultado y proceso
 -Práctica Final: 30%= 5% Defensa + 25% Resultado y proceso

Se deberá aprobar las tres entregas para aprobar la asignatura.

El profesor se reserva un porcentaje de cara a la evaluación de la asignatura teniendo en cuenta los pequeños ejercicios elaborados en clase.

La evaluación es continua y la asistencia obligatoria. Para poder acogerse al sistema de evaluación continua es precisa la asistencia de al menos un 80% (Se realizan controles de asistencia diariamente). En caso de no superar el porcentaje mínimo de asistencia, la asignatura no podrá ser evaluada.

Presentación

El alumno deberá presentar su trabajo ante toda la clase, defender su propuesta conceptual y audiovisual antes del visionado y responder a las preguntas que tanto el profesor como sus compañeros le pudieran plantear.

Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

Entregas de Trabajos

En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.

Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. En casos excepcionales, dándose el caso de que un alumno no pudiese acudir a la entrega, siempre con un documento justificativo, el profesor le convocará a una tutoría para la entrega del mismo.

Evaluación Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados o no se hayan entregado en convocatoria ordinaria.
- Las prácticas no realizadas o no entregadas durante la convocatoria ordinaria serán entregadas el día que coordinación académica fije como segunda convocatoria.
- Como caso excepcional, el profesor se reserva la posibilidad de mandar una única práctica que cumpla con las competencias de las tres prácticas mandadas en la convocatoria ordinaria para todos aquellos alumnos que no hayan entregado o aprobado ninguna o dos de las tres exigidas.
- El alumno que acuda a convocatoria extraordinaria deberá realizar también un examen o prueba práctica el día de la entrega de las prácticas.
- El alumno que no haya asistido a clase y acuda a convocatoria extraordinaria no puede llegar a obtener un 10, siendo el 5 la nota marcada para el aprobado.
- Si en convocatoria extraordinaria un alumno saca una nota inferior a la obtenida en primera convocatoria en esa misma parte, será la calificación de la última convocatoria (la extraordinaria) la que compute para la nota final.

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- VV.AA. (2012). *Premiere CS6*. Madrid: Anaya Multimedia.
- González Requena, Jesús. (1995). *El análisis cinematográfico*. Editorial Complutense.
- Marimón, Joan. (2014). *El montaje cinematográfico. Del guión a la pantalla*. Ube.
- HARRINGTON, Richard; CARMAN, Robbie; GREENBERG, Jeff. (2012) *An Editor's Guide to Adobe Premiere Pro, 2nd Edition* (Inglés). Peachpit Press. <http://www.peachpit.com/store/product.aspx?isbn=0321840062>.
- Paniagua Navarro, A. (2012). *Premiere CS6* (manual imprescindible). Madrid: Anaya Multimedia. ISBN 9788441532700.

Bibliografía Complementaria

- Browne, S. (2008). *Postproducción en Alta Definición: edición y finalización del vídeo en HD*. Andoáin: Escuela de Cine y Vídeo
- Burch, N. (1985). *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos
- Camino, J. (1999). *El montaje y la edición, en El oficio de director de cine (97-103)*. Madrid: Cátedra
- Jurgenson, A. y Brunet, S. (1999). *La práctica del montaje*. Barcelona: Gedisa
- Murch, W. (2003). *En el momento del parpadeo: un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Madrid: Ocho y medio
- Truffaut, F. (1985). *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza
- Villain, D. (1994). *El montaje*. Madrid: Cátedra

11.- OBSERVACIONES

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes será calificado con nota "0", y la pérdida de esa convocatoria para el estudiante o estudiantes responsables.

Los trabajos y propuestas que se soliciten habrán de ser originales, no realizados anteriormente ni por ellos ni por terceros.

Siempre que se solicite el alumno está obligado a firmar en la hoja de asistencia. En ningún caso no podrá firmarse en nombre de otra persona, ni presente ni ausente.

El incumplimiento de uno de estos puntos implicará la pérdida de la evaluación continua y ordinaria, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas.

Todas las entregas deberán realizarse en el formato establecido por el profesor y en formato digital (pdf, vectorial si procede).