

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Experto en Animación y Aplicaciones 3D en Tiempo Real (Título Propio asociado a Bellas Artes)		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Montaje		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	3	Código:	16418
Periodo docente:	Sexto semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Cristóbal Miguel de la Torre Cuenca	cristobal.delatorre@profesores.ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

En esta asignatura el alumno aprenderá teoría del montaje, y las principales herramientas que se utilizan en la edición de vídeo, para los diferentes productos audiovisuales del mercado.
El alumno aprenderá principalmente AVID, y el flujo de trabajo desde la grabación hasta el render final de un producto.

Los conceptos aprendidos de montaje se desarrollarán en el programa ADOBE PREMIERE PRO

OBJETIVO

Que el alumno sepa utilizar el lenguaje audiovisual, y sea capaz de contar con imágenes atendiendo a las convenciones de la narrativa audiovisual y domine las herramientas que necesitará para llevar a cabo un producto audiovisual emitible.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No son determinantes los conocimientos previos, pero si será valorado positivamente un conocimiento del entorno de la edición o postproducción de video.

CONTENIDOS

Tema 1. Conocimientos básicos

1.1. Tipos de plano

1.2. Transiciones

Tema 2. Introducción al montaje

2.1. ¿Qué es el montaje?

2.2. Inicios del montaje por corte

2.3. ¿Dónde comienza el montaje?

2.4. Tipos de montaje

2.5. Elementos del montaje

Tema 3. Software de montaje: PREMIERE PRO

-Espacio de trabajo

-Crear un proyecto

-Importar archivos

-Efectos básicos y tituladora

Tema 4. Formatos y códecs de vídeo

Tema 5. Exportación de proyectos

-Ajustes predefinidos

-Configuración para una exportación óptima según el trabajo

Tema 6. Técnicas y trucos de montaje

Tema 7. El tráiler

ACTIVIDADES FORMATIVAS

En la primera parte de la asignatura habrá más teoría relacionada con la teoría del montaje, pero al comenzar con las herramientas y los software, la mecánica será la siguiente: explicación en cada sesión de herramientas de cada práctica, y posteriormente el alumno hará un ejercicio para comprobar que maneja dicha herramienta.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas

COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- El alumno será capaz de desarrollar un contenido audiovisual pensando en el producto final mediante el montaje.
- El alumno será capaz de identificar y gestionar el material audiovisual obtenido en una grabación.
- El alumno podrá llevar a cabo un buen montaje.
- El alumno dominará los formatos y códecs más demandados.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

- 10% Asistencia y participación.
- 20% Prácticas en clase.
- 30% Trailer y teaser.
- 40% Examen final.

Las prácticas de clase se harán durante el período lectivo del curso y tendrán sus fechas de entrega establecidas en el Aula Virtual de la UFV. El desarrollo de las mismas será de una semana estándar y ampliable según el desarrollo general del trabajo y progreso general de la clase según necesidad y a criterio del profesor.

Todas las especificaciones de exportaciones y requisitos del montaje serán determinantes en la nota de la práctica.

Más allá de la fecha establecida para la entrega de cada práctica no se aceptará ningún trabajo por ningún medio que no sea por Aula Virtual UFV.

La evaluación en convocatoria extraordinaria tendrá los mismo porcentajes que en la ordinaria. Dependiendo de cada caso, el alumno tendrá que volver a presentar las prácticas en las que quiera subir nota respecto a convocatoria ordinaria y presentarse al examen si no lo ha hecho o si está suspenso.

Si el alumno no tiene asistencia y participación durante el curso, dicho porcentaje del 10% no se podrá recuperar de ninguna forma en convocatoria extraordinaria.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

El montaje cinematográfico: del guión a la pantalla. (Comunicación activa; 12)
JOAN MARIMÓN
Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona

Televisión, realización y lenguaje audiovisual.
JOSÉ MARÍA CASTILLO.
Ediciones RTVE
2009