



Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Experto en Animación y Aplicaciones 3D en Tiempo Real (Título Propio asociado a Comunicación Audiovisual)		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Montaje		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	3	Código:	18418
Periodo docente:	Sexto semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

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.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas

OBJETIVO

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

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 dominará los softwares necesarios para llevar a cabo un buen montaje.
- El alumno dominará los formatos y códecs más demandados.

TEMARIO

Tema 1. Conocimientos básicos

1.1. Tipos de plano

- Según el punto de vista
- Según su angulación

1.2. Transiciones

- Corte
- Fundido
- Encadenado
- Cortinillas
- Superposiciones

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

- Según el modo de producción
- Según el tratamiento del tiempo
- Según idea o significado
- Según plano-plano

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
- Exportación de OMF

Tema 6. Técnicas y trucos de montaje

Tema 7. Montaje multicámara

Tema 8. Práctica persecución

Tema 9. El tráiler

Tema 10. Videoclip

Tema 11. After Effects

- Espacio de trabajo
- Crear un proyecto
- Capas
- Transparencias (alpha)
- Importar proyectos desde Adobe Premiere Pro (Dinamic Link)
- Grafismo
- Etalonaje

METODOLOGÍA/ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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, y posteriormente el alumno hará un ejercicio para comprobar que maneja dicha herramienta.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

10% Asistencia
30% Prácticas en clase
20% Videoclip
40% Trabajo final

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

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

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