

A large, light gray, stylized profile of a man wearing a beret, looking to the right. The profile is composed of simple lines and shapes, giving it a graphic, almost woodcut-like appearance. It is positioned in the upper right quadrant of the page.

Edición y montaje

Grado en Periodismo
2023-24



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Edición y Montaje

Titulación: Grado en Periodismo

Curso académico: 2023-24

Carácter: Optativa.

Idioma: Español.

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 2º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: Dr. D. Jesús Manuel González Lorenzo

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

1.1. Competencias

- 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.
- 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.
- 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.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Conocer los fundamentos estéticos y técnicos del montaje combinando un carácter teórico-práctico.
- Conocer las herramientas tecnológicas para realizar la ordenación de los materiales sonoros y visuales conforme a una estructura narrativa prevista.
- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos comunicativos.
- Conocer y comprender los métodos y técnicas de la dirección de fotografía, manejo de la cámara y técnicas de iluminación para la realización de un proyecto audiovisual.

1.2. Resultados de aprendizaje

Realización de montajes audiovisuales mediante edición no lineal con Adobe Premiere.

2. CONTENIDOS

2.1 Requisitos previos

Ninguno.

2.2 Breve descripción de los contenidos

Conocimientos teóricos y prácticos del montaje. Análisis de la evolución histórica del montaje y su importancia para la construcción del discurso en la narración audiovisual. A su vez, la parte teórica se complementará con el conocimiento y manejo de los programas informáticos que permiten realizar montajes mediante la edición no lineal.

2.3 Contenido detallado

Módulo 1: Iniciación

- 1.1. Ajustes de Proyecto
- 1.2. Importación, ingesta y proxys
- 1.3. Ajustes de secuencia
- 1.4. Entorno de trabajo
- 1.5. Edición básica:
 - 1.5.1. Marcas de entrada y salida
 - 1.5.2. Insertos y subclips
 - 1.5.3. Selección y cuchilla
 - 1.5.4. Recortar y eliminar rizo
- 1.6. Edición de audio
 - 1.6.1. Ganancia y normalización
 - 1.6.2. Compresor y reducción de ruido
 - 1.6.3. Mezclas
- 1.7. Técnicas avanzadas de edición de vídeo
 - 1.7.1. Editar desplazamiento / Monitor de recorte y deslizar
 - 1.7.2. Edición por marcadores / Automatizar a secuencia
 - 1.7.3. Edición por tres puntos
- 1.8. Corte de transformación

Módulo 2: Perfeccionamiento

- 1.1. Transiciones
- 1.2. Control de efectos
- 1.3. Animación de ajustes
- 1.4. Interpretar metraje (FPS)
- 1.5. Ralentizados
- 1.6. Rampas de velocidad
- 1.7. Tituladora
- 1.8. Animación de títulos de crédito
- 1.9. Capas PSD
- 1.10. Animación de mascarar

Prueba parcial

Módulo 3: Optimización

- 3.1. Aplicación de efectos:
 - 3.1.1. Estabilizador de deformación
 - 3.1.2. Chroma key
 - 3.1.3. Modos de fusión
 - 3.1.4. Anidación de efectos
 - 3.1.5. Modos de fusión 2
 - 3.1.6. Autoreframe
- 3.2. Corrección de color y etalonado
 - 3.2.1. Corrección básica
 - 3.2.2. Modo creativo
 - 3.2.3. Curvas de matización
 - 3.2.4. Coincidencias

Prueba final

2.4. Actividades Dirigidas

Las actividades académicas dirigidas, que supondrán un 30% de la evaluación final, consistirán en:

- AAD 1: Elaboración de una pieza audiovisual con las características del montaje métrico.
- AAD 2: Edición de una entrevista. Sobre material facilitado por el profesor el alumno deberá seleccionar los fragmentos de contenido que considere oportunos para la construcción de un relato coherente y limitado por el tiempo. Se evaluará la limpieza de los cortes así como la comprensión del relato.
- AAD 3: Edición de una pieza informativa con material de producción mixta, prestando especial atención a los elementos gráficos de la pieza.
- AAD4: Elaboración de una crítica audiovisual para Youtube (Review) en la que el alumnado seleccionará un contenido de su interés y elaborará un análisis estructurado y una valoración del mismo. La elección del contenido es libre (Cultura, ocio, deportes, tecnología, moda, etc.) Las condiciones técnicas sobre el uso de músicas y grafismo estarán determinadas por el profesor.

La actividad final supondrá el 50% de la calificación y consistirá en:

- AAD5: Vídeo corporativo. Cada alumno deberá presentar un corporativo editado y postproducido de forma individual pero producido en grupo. Cada grupo seleccionará una empresa, producto, servicio o evento que promocionar y llevará a cabo las tareas de producción necesarias para la obtención del material de trabajo.

2.5. Actividades formativas

Modalidad presencial:

Clases de teoría y práctica: 30%, 45h.

Trabajo personal del alumno: 50%, 75h.

Tutorías: 10%, 15h.

Evaluación: 10%, 15h.

3 . SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1 Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) del siguiente modo:

- 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.

3.2 Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Código	Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE1	Asistencia y participación	10%
SE2	Prueba parcial	10%
SE3	Actividades académicas dirigidas	30%
SE4	ba final individual presencial	50%

Convocatoria extraordinaria

Código	Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE1	Asistencia y participación	10%
SE2	Actividades académicas dirigidas	30%
SE4	Prueba final individual presencial	60%

3.3 Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas, proyectos y exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4 Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas se considerará falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Amuel, V. (2005). *Estética del montaje*. Madrid: Abada.
- Aumont, J (1995). *Estética del cine; Espacio fílmico, montaje, narración y lenguaje*. Barcelona: Paidós comunicación
- Eisenstein, S. (1989). *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid: Rialp
- Murch, W. (2004). *En el momento del parpadeo*. Madrid: Ocho y Medio
- Reisz, K. y Milar, G. (2003). *Técnica del Montaje cinematográfico: Montaje 1*. Madrid: Plot
- Sánchez, R. (1994). *El montaje cinematográfico arte de movimiento*. Buenos Aires: UNAM
- Thompson, R. (2001) *Manual de montaje: Gramática del montaje cinematográfico*. Madrid. Plot

Bibliografía complementaria

- AA.VV. (1988). *El cine soviético de todos los tiempos (1924-1986)*. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana.
- Bordwell, D. & Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós
- Burch, N. (2008). *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos
- Casetti, F. y Di Chio, F. (2007). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós
- Del Amo, A. (1972). *Estética del montaje*. Madrid: Radial.
- Gubern, R. (1993). *Historia del cine*. Barcelona: Lumen
- Martín, M. (1996). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa.
- Martín, M. & Schnitzer J. (1975). *El cine soviético visto por sus creadores*. Salamanca: Ediciones Sígueme.
- Morales, F. (2013). *Montaje audiovisual: Teoría, técnica y métodos de control*. Barcelona: UOC
- Sánchez-Biosca, V. (1993). *El montaje cinematográfico*. Barcelona: Paidós
- Tarkovski, A. (2005). *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Ediciones Rialp.
- Truffaut, F. (1998). *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza Editorial.

5 . DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dr. D. Jesús M. González Lorenzo
Departamento	Comunicación
Titulación académica	Doctor
Correo electrónico	jgonzalezlo@nebrija.es
Localización	Campus Princesa
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por email.

<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.</p>	<p>Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Pontificia de Salamanca (2000), Máster en Producción audiovisual (UCM) y Doctor en Creatividad por la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid (2016). Su trayectoria profesional está orientada al análisis de las cualidades expresivas de los medios y tecnologías de la comunicación y su impacto en los usuarios en ámbitos educativos y creativos. Esta labor ha sido posible gracias a la experiencia laboral desempeñada a lo largo de 17 años como realizador y editor en canales de televisión como Antena 3, Canal +, Comedy Central o Cuatro entre otros.</p> <p>Además, durante casi cuatro años trabajó como becario del Ministerio de Educación, en el Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (CNICE), en la creación de contenidos multimedia para la mejora de las competencias digitales, experiencia que le permitió participar en el equipo que pondría en marcha en el grupo Sogecable (Actual Prisa TV) los primeros servicios de contenidos audiovisuales en telefonía móvil y web de este país. En la actualidad imparte la asignatura de Medios Tecnología y recursos en la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), labor docente que también he desempeñado en otras universidades como la Carlos III o la Universidad Nebrija. También ha colaborado con ARSGAMES (Institución socieducativa) como parte del equipo de coordinación de proyectos educativos con tecnología, robótica y videojuegos; de esta manera, fruto de esta colaboración, ha publicado numerosos artículos y participado como ponente invitado a diferentes jornadas y congresos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Miembro del Proyecto de Investigación I+D “Desarrollo de competencias y su incidencia en la formación del profesorado: Armonización de procesos educativos entre educación secundaria y universitaria. Referencia EDU2016-78451-P <i>ENTIDAD FINANCIADORA:</i> Ministerio de Economía, Industria y Competitividad. • González, J.M.y Quero, M. (2016) Los videojuegos como recurso educativo. En Cacheiro, M.L. Sánchez, C. y González, J.M. (editores): <i>Recursos tecnológicos en contextos educativos</i>. Editorial UNED. Madrid. • González, J.M. y Quero, M. (2015) <i>¿Quién puedo llegar a ser? La mente creadora de los videojugadores (gamer)</i>. Poniendo otras miradas a la adolescencia. Convivir con los riesgos: Drogas, violencia, sexualidad y tecnología. Editorial (si libro): Publicaciones de la Universidad de Deusto. Bilbao. • González, J.M. y Quero, M. (2014) Arriesgar sin riesgos: videojuegos y creatividad. Revista de Estudios de Juventud. Instituto de la Juventud (INJUVE). Ministerio de Sanidad, Servicios sociales e Igualdad. • Quero, M, González, J.M. y García, J. (2011) El tratamiento de la violencia de género en el cine español: Estudio comparativo. Editorial (si libro): Ministerio de Cultura-Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICCA) y Servicio de Publicaciones de la Universidad de Málaga (SPICUM). Málaga
---	--