



Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat www.eina.cat

IMATGE EN MOVIMENT

Pol Mallafre Fernandez, Andres Pe?uela Betancur

Profesor Responsable: Andres Pe?uela Betancur

Grupo: 1

Código: 105739

Créditos: 6 ECTS

Curso: 3

Semestre: 2

Tipología: Obligatoria

Materia: Informàtica Aplicada

Horarios:

Grupo	Horarios	Profesor
-------	----------	----------



Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat www.eina.cat

Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura

Recomendaciones

Contenidos

Metodología

Evaluación

Bibliografía y Recursos

Resultados de Aprendizaje

Presentación de la asignatura

Breve descripción:

El curso estará basado en cuatro partes fundamentales: el lenguaje, el rodaje, el montaje y la exposición (XXSS).

En la primera parte, los alumnos aprenderán los recursos básicos del lenguaje audiovisual para expresarse mediante las imágenes en movimiento. El enfoque analítico les permitirá ver con sus propios ojos los principales recursos narrativos y expresivos que se utilizan para contar cualquier cosa con imágenes. El repaso será histórico, la selección de ejemplos irá de los clásicos más antiguos a los autores más contemporáneos.

En la segunda parte, aprenderemos a rodar. A colocar la cámara. A utilizarla. Los alumnos podrán realizarse la idea de los roles implicados en un rodaje profesional. La intención será la de saber qué necesitamos para cada estilo de producción. Interior/exterior. Iluminación. Trípodas. Croma. Sonorización. Intérpretes. Etc.

En la tercera parte (y la más extensa), los alumnos se familiarizarán con las principales herramientas del software de edición y postproducción. Comenzaremos con la construcción de una pieza de ficción narrativa en continuidad, basada en los contenidos de las dos primeras partes del curso. Por otra parte, se trabajarán en clase, conceptos como la escritura narrativa a partir del montaje, la creación de emociones, la construcción de personajes o la edición de diálogos. También aspectos técnicos como la animación de textos en pantalla, creación de subtítulos, efectos y recursos estéticos y retoque de sonido y color.

Por último, la última parte del curso nos centraremos en la exposición de las piezas audiovisuales. Hablaremos de exportación y formatos audiovisuales (en el mundo y en las redes), creación de miniaturas/portadas y grafismos básicos. Los alumnos aprenderán a distinguir un festival de cine de un canal de YouTube. Es decir, habrá que entender a quién y dónde va dirigida nuestra creación audiovisual y cómo conseguir la máxima atención del público.

Objetivos Formativos:

- Conocer y entender los principios básicos del lenguaje audiovisual.
- Educar la mirada hacia los contenidos audiovisuales de todo tipo: documentales, películas, reportajes, parodias, videoclips o virales de internet.
- Introducir los conceptos básicos por un rodaje: luces, cámara, sonido, acción!
- Conocer los principales recursos de la edición no lineal que nos permite el software profesional.
- Organizar la media, editar en multicámara, hacer uso de proxys y saber utilizar los efectos con sentido narrativo.

- Saber terminar una pieza audiovisual con los recursos de postproducción básicos. Edición de títulos, subtítulos, retoque sonoro, etalonaje básico y exportación para diferentes plataformas.
- Entender el workflow de trabajo entre los distintos departamentos de creación audiovisual. Es decir, entender el recorrido y los pasos que van desde la idea inicial hasta su publicación.
- Ejercicios prácticos por la familiarización con el software de edición profesional.

Recomendaciones

- Es básico tener interés en descubrir el lenguaje audiovisual.
- Se recomienda tener un ordenador equipado con el Adobe Premiere Pro 2024 o más.
- También será necesario un móvil con cámara para poder realizar alguna de las prácticas del curso.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

En febrero - Presentación, organización digital, creación de espacio de trabajo. Entender el workspace.

Lenguaje: Distinguir entre planos y movimientos de cámara. Distinguir entre tiempo lineal y elíptico.

Análisis: educar la mirada cinematográfica a través del análisis de películas detalladamente con ejemplos concretos. Barry Lyndon. Seven. Shame. Up. 400 golpes o Puentes Madison. Ejercicio de edición Kuleshov en clave cómica y montaje paralelo de los bomberos de Porter.

En marzo - Edición de una pieza musical con bancos de imágenes.

Lenguaje: Distinguir entre montaje continuo y montaje paralelo.

Primera práctica. Pieza narrativa en continuidad.

En abril - Análisis de las prácticas.

Ejercicio de edición de una ficción. Un diálogo sobre material rodado. Entramos en el mundo del rodaje. Distinguimos roles y workflows.

Sincronización. Seguimos un guión escrito.

En mayo - Ejercicio de edición de un videoclip con multicámara. Lenguaje videopodcast y televisivo.

Creación de títulos y carteles. Animaciones básicas.

Retoque de color - etalonaje.

En junio - Ejercicio de construcción sonora de un cortometraje de animación. Distinguir las distintas narrativas audiovisuales según cada red social. Trabajaremos el tema de la exposición final, es decir, ¿dónde podemos publicar lo que hacemos?

Segunda Práctica: creación de una correspondencia fílmica. Una pieza muy similar a un diario filmado.

Análisis en común de las prácticas presentadas.

Metodología docente:

La intención del curso es que sea participativa y analítica. Aprender a detener, mirar y reflexionar.

Analizar cada aspecto de cada frame, cada fotograma. La voluntad es establecer una dinámica en la que todo el mundo pueda presentar sus piezas y podamos profundizar en sus aciertos y desaciertos, y así, remarcar los conceptos básicos trabajados en clase.

Actividades formativas:

EJERCICIOS para realizar en clase/casa (con el material (media) cedido por la escuela):

Creación de un pdf con los distintos planes de cine.

Editar una prenda con animaciones sencillas.

Editar un efecto Kuleshov en clave cómica.

Editar paralelo una pieza clásica de Porter.

Editar la construcción sonora de un corto animación.

Editar en multicámara un videopodcast o un videoclip original.

Editar un diálogo de ficción siguiendo un guión.

Retoque de color y etalonaje básico.

PRÁCTICAS para realizar en casa (con el material propio de cada alumno):

Práctica de 3min. narrativa básica para trabajar la continuidad.

Práctica de 3min. de un diario filmado. Autorretrato.

Evaluación

Normativa general de evaluación

Se considerará "No Avaluable" (NA) al estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no haya asistido.

En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

Sistema evaluación continúa

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

El sistema de evaluación estará basado en estos porcentajes:

50% Presentación de los ejercicios de clase.

20% Presentación de la práctica de continuidad narrativa.

20% Presentación de la práctica de creatividad audiovisual.

10% Actitud proactiva y participativa y asistencia regular en clase.

Proceso de revisión

El profesor estará atento a cualquier petición de revisión por parte del alumnado.

La revisión podrá solicitarse en cualquier momento enviando un correo al profesor.

Resultados de aprendizaje de la titulación

Habilidades

Utilizar medios informáticos y tecnologías digitales acordes con los procesos de creación y proyectación en el ámbito del diseño.

Emitir juicios de valor respecto a proyectos de diseño, interpretando los datos y justificando su análisis crítico en base a los conocimientos adquiridos sobre la comunicación gráfica, los espacios y los objetos, así como a los textos de referencia.

Sintetizar conocimientos de diversas fuentes y procedencias (estudios, trabajos de campo, bibliografía, observaciones directas o experiencias de carácter práctico) ya sean del ámbito del diseño como de otros afines y/o auxiliares y disciplinas afines propias de las industrias culturales.

Conocimientos

Referenciar conocimientos esenciales de las ciencias y disciplinas auxiliares del diseño, como la antropometría, la ergonomía, la comunicación visual, los métodos de evaluación, la mercadotecnia, la prospección, etc.

Competencias

Gestionar tareas relacionadas con el diseño de manera autónoma, planificando y organizando los tiempos y los procesos en el marco de un encargo profesional y/o académico.

Aplicar el conocimiento adquirido a la resolución de proyectos de diseño y arte con una ejecución profesional que tenga en consideración a la diversidad de usuarios y/o receptores.



Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat www.eina.cat

Bibliografía y Recursos

Bibliografía

En el momento del parpadeo. Walter Murch.

El montaje cinematográfico. Juan Marimón

Esculpir en el tiempo. Andrei Tarkovski.

¿Qué es el cine? André Bazin.

Cómo se escribe un guión. Michel Chion.

El cine según Hitchcock. François Truffaut

Recursos

Desde la primera semana habrá que tener lista las principales herramientas de trabajo para poder empezar con una buena dinámica.

Conexión a Internet y acceso a Adobe Premiere Pro será fundamental para el buen funcionamiento de las clases.