

TÈCNIQUES DE PRODUCCIÓ I EDICIÓ DIGITAL 2

TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN Y EDICIÓN DIGITAL 2

GUÍA DOCENTE

1_ Dades d'identificació de l'assignatura

1_ Datos de identificación de la asignatura

Especialitat <i>Especialidad</i>	Gráfico				
Departament <i>Departamento</i>	Ciencias Aplicadas y Tecnología				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	4	Curs <i>Curso</i>	3º	Semestre <i>Semestre</i>	2º
Tipus d'assignatura <i>Tipo de asignatura</i>	Obligatoria de la Especialidad				
Llengua d'impartició <i>Lengua de impartición</i>	Castellano / Valenciano				

2_ Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació

2_ Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Una de las áreas en mayor crecimiento en el mercado laboral en el que se incorporará el alumnado que cursa estos estudios es la producción de infografías animadas en lo que se denomina motion graphics. Para proporcionar a nuestros alumnos y alumnas estas destrezas, en esta asignatura se abordan las bases para la creación de motion graphics tanto usando animación raster como vectorial, incluyendo las dos y las tres dimensiones.

Adicionalmente, los conocimientos adquiridos para la animación tridimensional serán útiles para el

modelado digital de envases y embalajes.

3_ Coneiximents previs

3_ Conocimientos previos

El alumno debería haber superado las asignaturas Lenguajes y Técnicas Digitales que se cursa en primer curso.

4_ Competències de l'assignatura

4_ Competencias de la asignatura

CT3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
CT7	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
CT10	Liderar y gestionar grupos de trabajo
CG7	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
CG10	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
CG16	Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles
CE11	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual
CE12	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

5_ Resultat d'aprenentatge

5_ Resultados de aprendizaje

Resultats d'aprenentatge <i>Resultados de aprendizaje</i>	Competències relacionades <i>Competencias relacionadas</i>
R1 - Editar un video de manera no lineal integrando distintas fuentes	Todas

Resultats d'aprenentatge <i>Resultados de aprendizaje</i>	Competències relacionades <i>Competencias relacionadas</i>
R2 - Post-producir un video R3 - Animar un motion graphics con técnicas raster y vectoriales R4 - Modelar y animar un envase o un logotipo en 3D	

6_ Activitats formatives

6 _ Actividades formativas

6.1. Activitats de treball presencials 6.1. Actividades de trabajo presencial			
ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENTATGE <i>METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</i>	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENTATGE <i>RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) <i>VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)</i>
Classes presencial <i>Clases presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	Todos	19
Classes pràctiques <i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	Todos	26
Exposició treball en grup <i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	Todos	0
Tutoria <i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc. El profesor estará en el aula durante el tiempo asignado en el aula.	Todos	4
Avaluació <i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (audiciones, orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.	Todos	4
SUBTOTAL			53

6.1. Activitats de treball autònom

6.1. Actividades de trabajo autónomo

ACTIVITATS ACTIVIDADES	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENTATGE METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENTATGE RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)
<i>Treball autònom</i> <i>Trabajo autónomo</i>	<i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	Todos	20
<i>Estudi pràctic</i> <i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	Todos	27
<i>Activitats complementàries</i> <i>Actividades complementarias</i>		Todos	0
SUBTOTAL			47
TOTAL			100

7_ Continguts de l'assignatura

7_ Contenidos de la asignatura

UD1. Modelado 3D

Objetivos

Introducir la creación de modelos 3D con la herramienta Blender (Connell, 2011; Blender, 2024)

Contenidos

- Modelado 3D
- Materiales
- Iluminación
- Cámaras
- Animación
- Renderizado

Actividades

Se realizarán ejercicios instrumentales sobre:

- 1.1 Primitivas básicas
- 1.2 Extrusión. Modelos básicos. Renderización
- 1.3 Objetos booleanos

- 1.4 Materiales básicos. Coloreado
- 1.5 Iluminación básica
- 1.6 Objetos de rotación, revolución, cobertura
- 1.7 NURBS
- 1.8 Mapeado de materiales
- 1.9 Animación
- 1.10 Herramientas de transformación avanzadas
- 1.11 Cámaras y renderización

UD2. Revisión de NLE

Objetivos

Debemos garantizar que el alumnado sea capaz de realizar un montaje no lineal (Adobe, 2022).

Repasamos en esta unidad esta habilidad adquirida en primer curso.

Contenidos

- 2.1 Vídeo analógico y digital
- 2.2 Revisión de edición no lineal, marcas de entrada / salida, edición en rizo, transiciones y efectos, exportación

Actividades

- Revisar necesidades de formatos de exportación actuales
- Realizar un montaje con una serie de restricciones muy específicas

UD3. Técnicas de animación. Postproducción de video.

Objetivos

Introducir las técnicas de animación y la postproducción de video mediante la herramienta After Effects (AE) (Fridsma y Gyncild, 2021; Jackson, 2017; Meyer y Meyer, 2013; Taylor, 2013)

Contenidos

- Entorno AE
- Efectos
 - Principios de animación
 - Máscaras

- Seguimiento de movimiento
- Alteración temporal
- Pincel de rotoscopia
- Tampón de clonar
- Chroma
- Efectos

Actividades

Se realizarán ejercicios instrumentales sobre:

- 3.1 Formatos y exportación
- 3.2 Aplicación de efectos
- 3.3 Animación
- 3.4 *Keying* y transparencias
- 3.5 Seguimiento del movimiento
- 3.6. Alteración temporal. Pincel de rotoscopia
- 3.7 Efectos 3D

8_ Sistema d'avaluació i qualificació

8 _ Sistema de evaluación y calificación

Aspectes generals

Aspectos generales

La matrícula en cualquier asignatura está limitada a cuatro convocatorias.

En cada curso académico tendrán lugar dos convocatorias por asignatura, primera y segunda convocatoria respectivamente.

La directora o el director del centro podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, la renuncia a una convocatoria por curso académico.

La directora o director de los centros superiores podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, una nueva y única convocatoria. En caso de resolución negativa, se podrá recurrir en alzada ante la Dirección del ISEACV.

El alumnado que no supere la asignatura optativa correspondiente deberá acogerse a la oferta de asignaturas optativas del curso siguiente.

Se entiende que el alumnado ha perdido la evaluación continua cuando incumple el mínimo requerido de asistencia, que será igual o superior al 80% del porcentaje total de presencialidad previsto en los respectivos planes de estudio.

Cada profesor/a que imparte esta asignatura, redactará un documento denominado *Aplicación de la guía docente* en el que se especifican más detalladamente las actividades formativas, metodología, temporalización, criterios e instrumentos de calificación, sistemas de recuperación y, en su caso, medidas de apoyo no curriculares para deportistas de élite, personal técnico, entrenador, personal arbitral y juez de élite y las adaptaciones no curriculares para el alumnado con necesidades educativas específicas reconocidas.

La *Aplicación de la guía docente* se hará pública a los estudiantes al inicio de cada curso escolar.

La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas en esta asignatura.

Las calificaciones de cada convocatoria se expresarán del 0 al 10, como No Presentado o como Matrícula de honor.

La condición de “no presentado” consume convocatoria.

La mención de “Matrícula de honor” podrá ser otorgada a quienes hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del 5% de las personas matriculadas en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola matrícula de honor.

El alumnado podrá consultar sus calificaciones a través de ARTIC en las fechas especificadas en los calendarios de evaluación de cada convocatoria.

Además de estos aspectos generales, se atenderá a lo dispuesto en las instrucciones de inicio de cada curso académico que se publican en la web del ISEACV.

1ª Convocatòria: alumnat amb avaluació contínua

1ª Convocatoria ordinaria: alumnado con evaluación continua

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
eBL (UD1): modelado y animación de un envase mediante Blender	R4	15 %

eNLE: (UD2) - montaje de un video usando Adobe Premiere	R1	5 %
eAE: (UD3) creación de una cortinilla de televisión usando After Effects con elementos de video y digitales	R2, R3	15 %
pAE: examen parcial de After Effects	R2,R3	25 %
pBL: examen parcial de Blender	R1	20 %
eFC: ejercicios de clase invertida / flipped-classroom	R1,R2,R3,R4	20 %

1ª Convocatòria: alumnat amb pèrdua d'avaluació contínua

1ª Convocatoria: alumnado con pérdida de evaluación continua

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
eBL (UD1): modelado y animación de un envase mediante Blender	R4	20 %
eNLE: (UD2) - montaje de un video usando Adobe Premiere	R1	8 %
eAE: (UD3) creación de una cortinilla de televisión usando After Effects con elementos de video y digitales	R2, R3	20 %
EXF: examen final	R1,R2,R3,R4	52 %

2ª CONVOCATÒRIA: sistema de recuperació

2ª CONVOCATORIA: Sistema de recuperación

La recuperación se realiza con los mismos criterios e instrumentos que la convocatoria “alumnado con pérdida de evaluación continua”.

Reclamació de qualificacions

Reclamación de calificaciones

Si una vez efectuadas por el profesor/a las aclaraciones solicitadas, a la vista de las pruebas y otros medios que le sirvieran como elementos de juicio para calificar, se mantiene la reclamación, esta se presentará mediante escrito motivado dirigido a la dirección del centro dentro del plazo de reclamaciones de la convocatoria establecido en el calendario de evaluación.

La directora o el director tendrá que emitir y notificar resolución en el plazo de cinco días desde la recepción de la reclamación, a la vista del informe redactado por una comisión que convocará a tal efecto.

Contra la resolución de la directora o el director se podrá interponer recurso de alzada ante la Dirección del ISEACV en el plazo de un mes a contar a partir del día siguiente del día en que tenga lugar la notificación o publicación del acto.

9_ Bibliografia

9 _Bibliografía

- Adobe. (2022). Guía del usuario de Premiere Pro. Recuperado 22 september 2022, de <https://helpx.adobe.com/es/premiere-pro/user-guide.html>
- Blender (2024). Manual de referencia de Blender 4.2. Recuperado 8 septiembre 2024 de <https://docs.blender.org/manual/es>
- Connell, E. (2011). *3D for Graphic Designers*. John Wiley & Sons Inc.
- Fridsma, L., & Gyncild, B. (2021). *Adobe After Effects Classroom in a Book*. Adobe Press.
- Jackson, C. (2017). *After Effects for Designers: Graphic and Interactive Design in Motion*. Routledge.
- Meyer, T., & Meyer, C. (2013). *Creating Motion Graphics with After Effects*. *Creating Motion Graphics with After Effects*. <https://doi.org/10.4324/9780240814162>
- Taylor, A. (2013). *Design Essentials for the Motion Media Artist*. *Design Essentials for the Motion Media Artist*. <https://doi.org/10.4324/9780080953922>

10_ Control de modificaciones

10_Control de modificaciones

Revisión	Modificación	Fecha
0	Generación del documento según la plantilla <i>Guía docente</i> establecida en el procedimiento <i>PROGRAMAS FORMATIVOS. Control, revisión y actualización de los programas formativos</i> del Sistema de Aseguramiento Interno de la Calidad.	17/07/2025

Elaborado, revisado y aprobado en el Departamento de Ciencia Aplicada y Tecnología
