



UNIVERSIDAD
DE MURCIA

1. Identificación

1.1. De la asignatura

Curso Académico	2024/2025
Titulación	GRADO EN BELLAS ARTES
Nombre de la asignatura	PINTURA Y TÉCNICAS AUDIOVISUALES I
Código	1354
Curso	PRIMERO
Carácter	OBLIGATORIA
Número de grupos	1
Créditos ECTS	6.0
Estimación del volumen de trabajo	150.0
Organización temporal	Anual
Idiomas en que se imparte	Español

1.2. Del profesorado: Equipo docente

MARTOS SITCHA, ROSA ANA

Docente: **GRUPO 1**

Coordinación de los grupos: **GRUPO 1**

Coordinador de la asignatura

Categoría

ASOCIADO A TIEMPO PARCIAL

Área

PINTURA

Departamento

BELLAS ARTES

Correo electrónico / Página web / Tutoría electrónica

rosana.sitcha@um.es rosana.sitcha@um.es Tutoría electrónica: **SÍ**

Teléfono, horario y lugar de atención al alumnado**Duración:**

A

Día:

Jueves

Horario:

14:30-17:00

Lugar:

No consta

Observaciones:

Pedir cita previa.

Duración:

A

Día:

Jueves

Horario:

12:00-12:30

Lugar:

No consta

Observaciones:

Pedir cita previa.

GUILLEN MARTINEZ, FRANCISCO JOSEDocente: **GRUPO 1**

Coordinación de los grupos:

Categoría

ASOCIADO A TIEMPO PARCIAL

Área

PINTURA

Departamento

BELLAS ARTES

Correo electrónico / Página web / Tutoría electrónicaguillen@um.es guillen@um.es Tutoría electrónica: **No****Teléfono, horario y lugar de atención al alumnado****Duración:**

A

Día:

Miércoles

Horario:

11:15-13:00

Lugar:

(Sin Extensión), Facultad de Bellas Artes B2.1.008

Observaciones:

Atención y Cita a través del Aula Virtual/Mensajes Privados Despacho 1.26 868883987

Duración:

A

Día:

Lunes

Horario:

15:30-17:00

Lugar:

(Sin Extensión), Facultad de Bellas Artes B2.1.008

Observaciones:

Atención y cita a través del Aula Virtual/Mensajes Privados Despacho 1.26 868883937

TORREGROSA GARCIA, JOSE ANTONIODocente: **GRUPO 1**

Coordinación de los grupos:

Categoría

ASOCIADO A TIEMPO PARCIAL

Área

PINTURA

Departamento

BELLAS ARTES

Correo electrónico / Página web / Tutoría electrónica

torregar@um.es <https://es-es.facebook.com/joseantonio.torregar> Tutoría electrónica: **Sí**

Teléfono, horario y lugar de atención al alumnado

Duración:

A

Día:

Miércoles

Horario:

01:00-04:00

Lugar:

No consta

Observaciones:

Despacho 1.17

VIÑAO MANZANERA, SILVIA

Docente: **GRUPO 1**

Coordinación de los grupos:

Categoría

PROFESOR CONTRATADO PARA SUSTITUCIONES

Área

DIDÁCTICA DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA

Departamento

EXPRESIÓN PLÁSTICA, MUSICAL Y DINÁMICA

Correo electrónico / Página web / Tutoría electrónica

silviavinao@um.es silviavinao@um.es Tutoría electrónica: **No**

Teléfono, horario y lugar de atención al alumnado

Duración:

A

Día:

Martes

Horario:

11:00-13:00

Lugar:

No consta

Observaciones:

Despacho 18 Se recomienda pedir cita con antelación.

2. Presentación

PINTURA Y TECNICAS AUDIOVISUALES 1 Introducción al entorno audiovisual mediante el análisis, la interpretación de obras audiovisuales y la realización de proyectos utilizando las herramientas de creación y códigos de la imagen en movimiento. Pretende capacitar al alumnado en el estudio y la expresión de formas y medios audiovisuales, proporcionando los conocimientos básicos requeridos para la elaboración de piezas audiovisuales breves de carácter narrativo con algún grado experimental. Así mismo, el curso también permite el dominio de las herramientas básicas de la imagen digital y la elaboración de producciones audiovisuales.

En el curso, el alumnado conocerá los fundamentos básicos del lenguaje audiovisual heredero del lenguaje cinematográfico, su articulación en el diseño y realización de piezas audiovisuales de carácter narrativo/figurativo adquiriendo conocimientos precisos sobre procesos, procedimientos, medios, soportes, lenguajes y herramientas tecnológicas adecuadas. Incidiendo en la progresión personal y el trabajo en equipo que se concretarán en un proyecto final de producción de un corto en soporte de video digital realizado en grupo.

3. Condiciones de acceso a la asignatura

3.1. Incompatibilidades

No constan

3.2. Requisitos

No constan

3.3. Recomendaciones

Es recomendable el conocimiento de la cámara fotográfica o de video digital y el manejo de programas informáticos de aplicación al tratamiento digital de imágenes y sonidos, la edición digital de video y autoría multimedia

Se recomienda también la adquisición por parte del alumno de las competencias tecnológicas básicas de la Universidad de Murcia mediante la realización de la oferta formativa opcional programada anualmente por la institución con este propósito en: <http://www.walasumes/fatima/>

4. Competencias

4.1. Competencias básicas

- CB1: 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
- CB2: 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
- CB3: 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
- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

4.2. Competencias de la titulación

- CG1: Conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y síntesis.
- CG2: Ser capaz de gestionar la información y el conocimiento en su ámbito disciplinar, incluyendo saber utilizar como usuario las herramientas básicas en TIC.

- CG3: Capacidad de comunicación. Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de su campo de estudio.
- CG4: Capacidad de aprendizaje y trabajo autónomo.
- CG5: Capacidad para trabajar en equipo.
- CG6: Capacidad de integración y colaboración en grupos multidisciplinares.
- CG7: Capacidad de iniciativa propia, de auto-motivación y perseverancia
- CG8: Capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la realización de nuevos proyectos y estrategias de acción así como desarrollar habilidades de iniciación a la investigación.
- CG9: Habilidades interpersonales, conciencia de las capacidades y de los recursos propios.
- CG10: Capacidad de adaptación a nuevas situaciones.
- CG11: Ser capaz de proyectar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos para lograr una sociedad basada en la igualdad y la diversidad y entendida en todos sus ámbitos, así como adquirir conciencia de la pluralidad sociocultural en que se desarrolla la disciplina y su proyección profesional.
- CG12: Sensibilidad hacia temas medioambientales y hacia el patrimonio cultural.
- CG13: Considerar la ética y la integridad intelectual como valores esenciales de la práctica profesional.
- CG14: Ser capaz de expresarse correctamente en la lengua castellana y en un idioma extranjero en su ámbito disciplinar.
- CE1: Comprender y dominar el vocabulario, códigos y conceptos inherentes a la práctica artística y al lenguaje del arte.
- CE3: Adquirir las destrezas propias de la práctica artística, así como de las nuevas herramientas tecnológicas.
- CE7: Colaborar en equipo organizando, desarrollando y resolviendo el trabajo mediante la aplicación de estrategias de interacción.
- CE9: Producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.

4.3. Competencias transversales y de materia

- CA01 CM1 Capacidad para la comprensión y la crítica de las obras audiovisuales
- CA02 CM2 Dominio en las fases de producción y postproducción del proyecto audiovisual
- CA03 CM3 Capacidad de la comprensión audiovisual en relación con la pintura
- CA05 CM5 Habilidad en la integración de todas las disciplinas distintas en la producción artística
- CA06 CM6 Desarrollo del proyecto audiovisual en todas sus fases

5. Contenidos

5.1. Teoría

Bloque 1: PRESENTACIÓN. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

Tema 1: Presentación de la asignatura

Introducción a la asignatura, presentación profesorado, justificación temario, procedimientos de trabajo Herramientas tecnológicas de la asignatura Herramientas telemáticas de la UMU, instalaciones y equipos. Cuestionario. Evaluación inicial. Procedimientos de evaluación. Tutorías.

Breve descripción de la materia:

- Lenguaje cinematográfico desde los comienzos del cine. Evolución del lenguaje audiovisual, nuevos medios lenguajes y soportes.
- Conceptos y procesos básicos de creación y producción de piezas audiovisuales. Entornos y soportes, cine , video y otras expresiones del audiovisual.
- Introducción al Video digital. Producción de cortometrajes. Fundamentos de guion literario, guion técnico, producción y postproducción digital de video. Comunicación multimedia, guion multimedia y estructura de contenidos, integración básica de contenidos, medios y soportes multimedia.
- Herramientas. Introducción al empleo de herramientas informáticas y específicas de creación del AV empleadas en BBAA. Dispositivos y sistemas de registro de imagen y sonido. Edición y postproducción de video y sonido digitales. Introducción a los usos artísticos y experimentales del soporte audiovisual.
- Laboratorio/Talleres/Seminarios. Manejo de equipos de producción. Técnicas básicas de producción. Practicas en Plató y exteriores. Planificación de producción y rodaje a partir de guion. Edición y postproducción digital. Realización en equipo de un proyecto audiovisual,

Bloque 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

Tema 2: Comunicación Audiovisual.

Comunicación interpersonal y comunicación técnica. Imagen, sonido. Percepción visual y sonora , imagen fija y dinámica. Secuencias de imágenes. Empresa audiovisual. Perfiles profesionales TV, video, multimedia, Internet Arte cinematográfico, audiovisual y multimedia. El Artista Tecnológico. Nuevos medios de expresión audiovisual.

Tema 3: La Forma Audiovisual.

Forma y estilo. La forma audiovisual. Lenguaje cinematográfico y lenguaje audiovisual. Corrientes estéticas y evolución del lenguaje audiovisual y multimedia. Sintaxis audiovisual. Iconología. Elementos visuales de la escena. Encuadre y composición. Escala, angulaciones, movimiento, transiciones, espacio, tiempo. Unidades espacio temporales. Montaje según diferentes puntos de vista. Funciones del montaje. Continuidad. Estructura narrativa y visual. Sonido.

Bloque 3: TRATAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES Y SONIDOS

Tema 4: Tratamiento digital de imágenes y sonidos

Conceptos: Visión, sonido y medios audiovisuales y tecnología digital. Audio y video analógico y digital. Entornos de explotación del audiovisual. Ordenador multimedia. Periféricos. Aplicaciones multimedia y Herramientas de autor Adobe CC y alternativas laboratorio digital. Tratamiento digital de imágenes y sonido, formatos, compresión y digitalización.

Bloque 4: PROYECTO AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.

Tema 5: La idea y su tratamiento. Guion

Creatividad. El Guion. Estructura dramática. Relato o discurso. Formatos de guion. Idea. Sinopsis. Escaleta. Tratamiento del guion literario y guion técnico. Narrativa audiovisual. Flujos de trabajo. Previsualización y Storyboard. Otros documentos de producción. Desglose de guion. Gestión de producción. El departamento de arte. Herramientas tecnológicas de ayuda a la preproducción.

Bloque 5: TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL (PRODUCCIÓN).

Tema 6: Procesos, Técnicas y Herramientas de Producción audiovisual

Planes, equipos y profesionales. Dirección Fotográfica. Cámara de video. Operaciones. Técnicas de rodaje. Medios auxiliares y soportes. Iluminación. Grabación de sonido. Uso de micrófonos. Escena ambientación y caracterización. Estudio de Casos.

Tema 7: Realización audiovisual narrativa

Técnicas y estilos de rodaje. Estudio analítico de obras de directores de cine representativos de diferentes formas de producción, narración y puesta en escena. Guion técnico. Planificación de escenas. Escenografía física y digital. Puesta en escena y dirección de arte. Trabajos en plató y exteriores. Sonido. Diálogos. Prácticas habituales. Efectos especiales. Realización de cortometrajes.

Bloque 6: COMPOSICIÓN, EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN

Tema 8: Postproducción video digital con Adobe Premiere CS

La Edición de video con Adobe Premiere CC. Técnica de montaje. Títulos. Postproducción digital. Secuencia básica de trabajo. Efectos y tratamiento imagen. Corrección de Color. Postproducción. Audio. Renderización. Formatos y propósitos. Premiere junto a otras aplicaciones Animaciones y títulos. Publicación y autoría. Alternativas a Premiere: Da Vinci Resolve

Bloque 7: REALIZACIÓN PROYECTO FINAL.

Tema 9: Planificación y realización de un proyecto final en video digital.

Organización de las fases en la planificación y realización de un proyecto final en vídeo digital. Adecuación de objetivos y medios audiovisuales estudiados

5.2. Prácticas

- **Práctica 1: OBLIGATORIA. Realización de una pieza audiovisual que contenga los diferentes tipos de planos y angulaciones de cámara.**

PRÁCTICA 1. OBLIGATORIA.

Realización de una pieza audiovisual que contenga los diferentes tipos de planos y angulaciones de cámara. Montaje en video digital en entorno Adobe Premiere CC o Da Vinci Resolve.

Relacionado con los contenidos de lenguaje audiovisual tratados hasta ese momento, siguiendo las siguientes pautas: configuración de proyecto, grabación del material para la edición de secuencias de video, aplicación de efectos y transiciones, titulación, edición y postproducción de audio, exportación y renderizado

Prácticas en entorno Adobe CC: Adobe Photoshop y Premiere Pro y herramientas complementarias o en entorno alternativo Da Vinci Resolve.

Relacionadas con los contenidos Bloque 3, 4, 5 y 6. Tema 5, 6, 7 y 8.

Técnica: postproducción digital en estación de trabajo en entorno Adobe Premiere CC o en Da Vinci Resolve. En aula de ordenadores

Materiales: estación de trabajo en Adobe Premiere CC o Da Vinci Resolve, modelo propuesto de video, recursos de video, audio para la elaboración del trabajo.

Práctica 1.2. OPTATIVA. Introducción al tratamiento digital de sonido y creación de banda sonora de un montaje. Video, preparación de fuentes, configuración de proyecto, montaje de sonido, edición en entornos time line y mezcla, nivelación, normalización, efectos, limpieza de sonido. Intentando obtener paisajes sonoros que se puedan aplicar a la Práctica 1 y en siguientes proyectos audiovisuales o como pieza autónoma. **OPTATIVA Alternativa Virtual**, idéntico flujo de trabajo en entorno Da Vinci Resolve en domicilio particular del estudiante. **Materiales:** estación de trabajo en Adobe Premiere CC o Da Vinci Resolve, protocolo de trabajo, fuentes de sonido y ejemplos, apoyo en línea (videotutoriales de referencias web y/o videoconferencia o línea)

Práctica 1.3. OPTATIVA. Corrección de color en entorno de postproducción de video digital con Adobe Premiere CC.

Creación de proyecto, selección de modelos, correcciones primaria y secundaria, creación y utilización de Luts de Lumetri. Aplicar correcciones y equilibrio de color al trabajo obtenido en la práctica 1.

Materiales: estación de trabajo en Adobe Premiere CC o Da Vinci Resolve, protocolo de trabajo, fuentes de ejemplo y de trabajo, apoyo en línea (videotutoriales de referencias web y/o videoconferencia o línea)

Relacionado con:

- Bloque 3: TRATAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES Y SONIDOS

- Bloque 4: PROYECTO AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.
- Tema 5: La idea y su tratamiento. Guion
- Bloque 5: TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL (PRODUCCIÓN).
- Tema 6: Procesos, Técnicas y Herramientas de Producción audiovisual
- Tema 7: Realización audiovisual narrativa
- Bloque 6: COMPOSICIÓN, EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN
- Tema 8: Postproducción video digital con Adobe Premiere CS

■ **Práctica 2: OBLIGATORIA. Rodaje autonomo individual. Realizacion de una pieza audiovisual con montaje paralelo.**

PRÁCTICA 2. OBLIGATORIA. Rodaje Autónomo individual. Realizacion de una pieza audiovisual con montaje paralelo.

Rodaje previa planificación de situaciones cotidianas o descripción de acciones o procesos que pueden constituir una unidad narrativa

Puesta en práctica de conceptos tratados en clase sobre lenguaje audiovisual, diversos tipos de montaje, continuidad y ritmo audiovisuales. El profesor planteará los parámetros de la propuesta en función de los aspectos de montaje estudiados Puesta en práctica de estos conocimientos en **uno o varios** proyectos cortos, espaciados a lo largo del curso, según se van explicando los conceptos se van planteando las prácticas correspondientes

Aquí ya podemos comenzar a configurar el estilo personal de cada alumno mediante enfoques, puesta en escena, estética, narración, localizaciones, sonido, montaje

Material: disponible en el entorno del estudiante, móvil, camara, trípode, grabadora de sonido, ordenador y conexión de red

Técnica: postproducción digital en estación de trabajo en entorno Adobe Premiere CC o en Da Vinci Resolve.

En aula de ordenadores.

Materiales: estación de trabajo en Adobe Premiere CC o Da Vinci Resolve, modelo propuesto de video, recursos de video, audio para la elaboración del trabajo.

Sesiones prácticas de trabajo.Relacionadas con los contenidos Bloque 2,Bloque 3, Bloque 5Sesiones prácticas de trabajo en plató y/o exteriores utilizando los medios técnicos de producción adecuados disponibles en la facultadPlanificación y Rodaje de secuencia: Equipos, planificación Rutinas Decisiones de rodaje Iluminación, sonido Trabajo sobre guión Minutados Control de continuidad Practicas en estudio Escenografía básica y virtual, fondos e incrustaciones Iluminación, CromaKeyPuesta en práctica de conceptos tratados en clase sobre montaje, continuidad y ritmo audiovisuales.

PRÁCTICAS OPCIONALES. Visionados y análisis de documentos audiovisuales. Elaboración de trabajos escritos. Juicio crítico. Breve de análisis de documentos. Estudio de bibliografía y documentos puntuales.

Relacionadas con los contenidos Bloque 2,Bloque 3, Tema 4, Tema 2 y Tema 3

2.1. OPCIONAL. Análisis filmico de una película completa.

Realizar análisis filmico individual de al menos un documento audiovisual a elegir de entre una lista propuesta, si el documento elegido no aparece recogido en dicha lista deberá justificarse su elección y solicitar su inclusión en la misma

Proceso: realizar analisis a partir de ejemplos suministrados y materiales de clase, estructurar y redactar el trabajo, analisis formal y narrativo segmentación y "decoupage" de una de las secuencias referencias y juicio crítico

Materiales: lsta de documentos de analisis propuesta, ejemplos de analisis suministrados y protocolos de trabajo, ordenador y conexión a inte

2.2. OPCIONAL. Comentarios de texto académico. .

Proceso: trabajo escrito original e individual de un texto elegido entre varios propuestos, que refleje la opinión personal a la luz de los contenidos del curso La extensión del trabajo es opcional con un mínimo de tres folios en formato RTF originalidad, calidad en la redacción, implicación personal, utilización de referencias y extrapolaciones

Materiales: documentos propuestos, ordenador

2.3. OPCIONAL. "Decoupage" de una secuencia.

Realizar el decoupage de una secuencia significativa de una película elegida por el estudiante o a propuesta de profesor, es decir un análisis pormenorizado plano a plano de la misma con referencias a estructura dramática, propuesta estética, uso de la cámara, elección de planos y angulaciones, análisis de la iluminación y el color, transcripción de diálogos y sonidos, duración, etc puede ilustrarse con minicapturas de pantalla o reconstrucción de story con a inclusión de marcas y esquemas que refuercen el análisis estético y dramático en las conclusiones pueden añadirse referencias a influencias, estilo, contexto dentro de la obra total o patrones de escritura del autor o género

Materiales: ordenador, materiales de escritura y dibujo, documentación suministrada o referencias

2.4. OPCIONAL . Prácticas de iluminación

Ejercicio práctico autónomo de creación de una librería personal de planos de cámara en estudio y exteriores que recojan ejemplos de iluminación según tipo de angulación, dirección, fuente, propósito y estilos. Tratamientos y correcciones. Esquema de planta y situaciones especiales. Iluminación continua de conversación entre dos personas, esquema de iluminación de chromakey, etc.

Materiales: cámara fotográfica, fuentes luminosas, plató y exteriores. Ordenador, programas de tratamiento digital de imagen fija: Photoshop, Gimp, carpeta personal y Blog de asignatura.

Alternativas al Plató: Trabajo en entorno privado. Iluminación de bajo presupuesto, fuentes alternativas y diseño de esquemas de iluminación con recursos domésticos, sobrevoltado, iluminación natural y reflectores, etc.

Relacionado con:

- Bloque 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA
 - Tema 2: Comunicación Audiovisual.
 - Tema 3: La Forma Audiovisual.
 - Bloque 3: TRATAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES Y SONIDOS
 - Tema 4: Tratamiento digital de imágenes y sonidos
 - Bloque 4: PROYECTO AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.
 - Tema 5: La idea y su tratamiento. Guion
 - Bloque 5: TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL (PRODUCCIÓN).
 - Tema 6: Procesos, Técnicas y Herramientas de Producción audiovisual
 - Tema 7: Realización audiovisual narrativa
 - Bloque 6: COMPOSICIÓN, EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN
 - Tema 8: Postproducción video digital con Adobe Premiere CS
-
- **Práctica 3: OBLIGATORIA. Rodaje autónomo individual. Realización de una pieza audiovisual con montaje invertido.**

PRÁCTICA 3. OBLIGATORIA. Rodaje autónomo individual. Realización de una pieza audiovisual con montaje invertido.

Rodaje previa planificación de situaciones cotidianas o descripción de acciones o procesos que pueden constituir una unidad narrativa

Puesta en práctica de conceptos tratados en clase sobre lenguaje audiovisual, diversos tipos de montaje, continuidad y ritmo audiovisuales. El profesor planteará los parámetros de la propuesta en función de los aspectos de montaje estudiados

Aquí ya podemos comenzar a configurar el estilo personal de cada alumno mediante enfoques, puesta en escena, estética, narración, localizaciones, sonido, montaje.

Material: disponible en el entorno del estudiante, móvil, cámara, trípode, grabadora de sonido, ordenador y conexión de red.

Técnica: postproducción digital en estación de trabajo en entorno Adobe Premiere CC o en Da Vinci Resolve.

En aula de ordenadores.

Materiales: estación de trabajo en Adobe Premiere CC o Da Vinci Resolve, modelo propuesto de video, recursos de video, audio para la elaboración del trabajo.

Relacionado con:

- Bloque 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA
- Tema 2: Comunicación Audiovisual.
- Tema 3: La Forma Audiovisual.
- Bloque 3: TRATAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES Y SONIDOS
- Tema 4: Tratamiento digital de imágenes y sonidos
- Bloque 4: PROYECTO AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.
- Tema 5: La idea y su tratamiento. Guion
- Bloque 5: TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL (PRODUCCIÓN).
- Tema 6: Procesos, Técnicas y Herramientas de Producción audiovisual
- Tema 7: Realización audiovisual narrativa
- Bloque 6: COMPOSICIÓN, EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN
- Tema 8: Postproducción video digital con Adobe Premiere CS

■ **Práctica 4: OBLIGATORIA. RODAJE BASICO. Realización de una pieza audiovisual en grupo.**

PRÁCTICA 4. RODAJE BÁSICO. OBLIGATORIA. Realización de una pieza audiovisual en grupo.

Realización de una pieza audiovisual (montaje en video digital) en grupo (máximo 4 personas) en entorno Adobe Premiere CC o Da Vinci Resolve.

Relacionado con los contenidos de lenguaje audiovisual tratados hasta ese momento, siguiendo las siguientes pautas: configuración de proyecto, grabación del material para la edición de secuencias de video, aplicación de efectos y transiciones, titulación, edición y postproducción de audio, exportación y renderizado.

Práctica de rodaje de una secuencia en grupo a partir de páginas de guion suministrado o creado por los propios alumnos. Responsabilidades, planificación, story y croquis esquemáticos, sin información técnica previa. Montaje en cámara y exhibición y análisis posterior en clase.

La motivación principal es trabajar la parte técnica del proceso de grabación con los recursos propios y de la facultad. Posteriormente contrastar los resultados con los objetivos iniciales.

Materiales: equipos de producción ligera o grabación con móvil, páginas de guion, estación de trabajo.

OBLIGATORIA

Relacionado con:

- Bloque 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA
- Tema 2: Comunicación Audiovisual.
- Tema 3: La Forma Audiovisual.
- Bloque 3: TRATAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES Y SONIDOS
- Tema 4: Tratamiento digital de imágenes y sonidos
- Bloque 4: PROYECTO AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.
- Tema 5: La idea y su tratamiento. Guion
- Bloque 5: TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL (PRODUCCIÓN).
- Tema 6: Procesos, Técnicas y Herramientas de Producción audiovisual
- Tema 7: Realización audiovisual narrativa
- Bloque 6: COMPOSICIÓN, EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN
- Tema 8: Postproducción video digital con Adobe Premiere CS

■ **Práctica 5: OBLIGATORIA. PREPRODUCCION. Guion literario, guion tecnico y story board. Practica individual.**

PRÁCTICA 5. OBLIGATORIA. Guion literario, guion técnico y story board. Práctica individual.

GUION LITERARIO: El profesor propone uno o distintos cortos o secuencias de obras de autor a elegir. La tarea consiste en el camino inverso al de producción. Se trata de analizar la secuencia o corto, y proponer sus Logline, Storyline, Tagline, Sinopsis, Escaleta, Tratamiento .

Por ultimo escribir su guión literario y mostrarlo en formato americano para lo que se suministra una plantilla de word.

Materiales: enlaces a documentos, plantilla de formato de guión

GUION TÉCNICO: Visualización final del anterior guion literario mediante un guion técnico escrito en alguno de los formatos tratados

Materiales: guion literario, plantilla de formato de guión Materiales y recursos del aula virtual

STORY BOARD: Story board de la secuencia de guion literario obtenido previamente en la práctica de guion literario y técnico. Con definición de formato de cámara, indicaciones de sintaxis, jerarquía gráfica, movimientos de cámara, desplazamientos de personajes, efectos y transiciones, y otras indicaciones

OBLIGATORIO

Materiales: texto de la secuencia, guiones previos, materiales de dibujo, soporte de presentación, referencias de estilo

Tutorías en línea para seguimiento y supervisión del profesor.

Tareas y actividades prácticas encaminadas a capacitar al estudiante para afrontar el proyecto final. Desarrollo de operaciones desde lo mas básico y controlado por el profesor que van creciendo en complejidad, autonomía y originalidad que se concretan en el proyecto final de grupo.

Relacionado con:

- Bloque 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA
- Tema 2: Comunicación Audiovisual.

- Tema 3: La Forma Audiovisual.
- Bloque 4: PROYECTO AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.
- Tema 5: La idea y su tratamiento. Guion

■ **Práctica 6: OBLIGATORIA. Planificación y realización de un proyecto final en grupo bajo supervisión del profesor**

PRÁCTICA 6. OBLIGATORIA. PLANIFICACIÓN Y REALIZACIÓN DE UN PROYECTO FINAL EN GRUPO BAJO LA SUPERVISIÓN DEL PROFESOR.

Realización de un cortometraje original en grupo Debe incluir todas las fases y herramientas de producción desde la idea, guionización, documentación, diseño de producción, realización elementos audiovisuales y/o multimedia, integración, postproducción

Se acompañará de su **Memoria del proyecto**, bitácora y documentos de diseño y producción utilizados (guion literario, guión técnico, intervenciones artísticas, diseños, desgloses, listas, planes de rodaje, story-board, guión de montaje)

OBLIGATORIA Imprescindible para superar la asignatura en cualquiera de sus modalidades de evaluación

Materiales: Grupo de practicas desglose de la tarea, medios de preproducción (ordenador, conexión internet participantes, uso herramientas de trabajo colaborativo del aula virtual medios de rodaje de la facultad o externos, medios de edición y postproducción, Adobe Premiere (facultad), Da Vinci Resolve (domicilio del alumno) materiales de formación en línea: consultar bibliografía

Memoria de Producción en grupo con reparto de tareas y trabajo colaborativo, toma de decisiones y seguimiento de procesos.

Tutorías en línea para seguimiento y supervisión del profesor

Relacionado con:

- Bloque 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA
- Tema 2: Comunicación Audiovisual.
- Tema 3: La Forma Audiovisual.
- Bloque 3: TRATAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES Y SONIDOS
- Tema 4: Tratamiento digital de imágenes y sonidos
- Bloque 4: PROYECTO AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.
- Tema 5: La idea y su tratamiento. Guion
- Bloque 5: TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL (PRODUCCIÓN).
- Tema 6: Procesos, Técnicas y Herramientas de Producción audiovisual
- Tema 7: Realización audiovisual narrativa
- Bloque 6: COMPOSICIÓN, EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN
- Tema 8: Postproducción video digital con Adobe Premiere CS
- Bloque 7: REALIZACIÓN PROYECTO FINAL.
- Tema 9: Planificación y realización de un proyecto final en video digital.

■ **Práctica 7: OPCIONAL. Realización de estudios personales de análisis de documentos audiovisuales sobre diferentes materiales propuestos.**

Visionados y análisis de documentos audiovisuales. Elaboración de trabajos escritos. Juicio crítico. Breve de análisis de documentos. Estudio de bibliografía y documentos puntuales.

Relacionadas con los contenidos Bloque 2, Bloque 3, Tema 4, Tema 2 y Tema 3

OPCIONAL. Análisis fílmico de una película completa.

Realizar análisis fílmico individual de al menos un documento audiovisual a elegir de entre una lista propuesta, si el documento elegido no aparece recogido en dicha lista deberá justificarse su elección y solicitar su inclusión en la misma

OPCIONAL

Proceso: realizar análisis a partir de ejemplos suministrados y materiales de clase, estructurar y redactar el trabajo, análisis formal y narrativo segmentación y "decoupage" de una de las secuencias referencias y juicio crítico

Materiales: lista de documentos de análisis propuesta, ejemplos de análisis suministrados y protocolos de trabajo, ordenador y conexión a internet

OPCIONAL. Comentarios de texto académico.

Proceso: trabajo escrito original e individual de un texto elegido entre varios propuestos, que refleje la opinión personal a la luz de los contenidos del curso La extensión del trabajo es opcional con un mínimo de tres folios en formato RTF originalidad, calidad en la redacción, implicación personal, utilización de referencias y extrapolaciones

OPCIONAL

Materiales: documentos propuestos, ordenador

OPCIONAL. "Decoupage" de una secuencia.

Realizar el decoupage de una secuencia significativa de una película elegida por el estudiante o a propuesta de profesor, es decir un análisis pormenorizado plano a plano de la misma con referencias a estructura dramática, propuesta estética, uso de la cámara, elección de planos y angulaciones, análisis de la iluminación y el color, transcripción de diálogos y sonidos, duración, etc puede ilustrarse con minicapturas de pantalla o reconstrucción de story con inclusión de marcas y esquemas que refuercen el análisis estético y dramático en las conclusiones pueden añadirse referencias a influencias, estilo, contexto dentro de la obra total o patrones de escritura del autor o género

OPCIONAL

Materiales: ordenador, materiales de escritura y dibujo, documentación suministrada o referencias

Relacionado con:

- Bloque 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA
- Tema 2: Comunicación Audiovisual.
- Tema 3: La Forma Audiovisual.
- Bloque 3: TRATAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES Y SONIDOS
- Tema 4: Tratamiento digital de imágenes y sonidos

■ **Práctica 8: OPCIONAL. Realizar una pieza audiovisual con montaje alterno.**

Práctica 8. Realizar una pieza audiovisual con montaje alterno.

Opcional (para sustituir o completar al 15% que representa el informe de progreso)

Realización individual de una pieza audiovisual (montaje en video digital), que esté resuelta con montaje alterno, en entorno Adobe Premiere CC o Da Vinci Resolve.

Relacionado con los contenidos de lenguaje audiovisual tratados hasta ese momento, siguiendo las siguientes pautas: configuración de proyecto, grabación del material para la edición de secuencias de video, aplicación de efectos y transiciones, titulación, edición y postproducción de audio, exportación y renderizado.

Técnica: postproducción digital en estación de trabajo en entorno Adobe Premiere CC o en Da Vinci Resolve.

Materiales: estación de trabajo en Adobe Premiere CC o Da Vinci Resolve, modelo

Relacionado con:

- Bloque 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA
- Tema 2: Comunicación Audiovisual.
- Tema 3: La Forma Audiovisual.
- Bloque 3: TRATAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES Y SONIDOS
- Tema 4: Tratamiento digital de imágenes y sonidos
- Bloque 4: PROYECTO AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.
- Tema 5: La idea y su tratamiento. Guion
- Bloque 5: TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL (PRODUCCIÓN).
- Tema 6: Procesos, Técnicas y Herramientas de Producción audiovisual
- Tema 7: Realización audiovisual narrativa
- Bloque 6: COMPOSICIÓN, EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN
- Tema 8: Postproducción video digital con Adobe Premiere CS

6. Actividades Formativas

Actividad Formativa	Metodología	Horas	Presencialidad
AF1: Clase de Teoría	M1: Clases Centradas en contenidos teóricos.	5.0	100.0
	M2: Resolución de ejercicios en el aula taller bajo la dirección del profesor.		
AF2: Seminarios y resolución de problemas	M2: Resolución de ejercicios en el aula taller bajo la dirección del profesor.	19.0	100.0
	M5: Practicas de laboratorio de arte.		
	M6: Actividades de taller artístico.		
	M7: Seminarios.		
AF3: Trabajo autónomo de los estudiantes	M11: Preparación de trabajos de curso.	90.0	0.0

M2: Resolución de ejercicios en el aula taller bajo la dirección del profesor.

M4: Ejemplificación y estudio de argumentos artísticos.

M5: Prácticas de laboratorio de arte.

M6: Actividades de taller artístico.

AF4: Prácticas artísticas	M2: Resolución de ejercicios en el aula taller bajo la dirección del profesor.	31.0	100.0
	M4: Ejemplificación y estudio de argumentos artísticos.		
	M5: Practicas de laboratorio de arte.		
	M6: Actividades de taller artístico.		
AF6: Salidas de campo.	M5: Practicas de laboratorio de arte.	5.0	100.0
	M10: Salidas de campo.		
Totales		150,00	

7. Horario de la asignatura

<https://www.um.es/web/estudios/grados/bellasartes/2024-25#horarios>

8. Sistemas de Evaluación

Identificador	Denominación del instrumento de evaluación	Criterios de Valoración	Ponderación
S2	Informe de progreso	- Presencia y participación en clases teórico-prácticas y sesiones de tutoría.	15.0
S6	Trabajo final	Audiovisualidad y arte final. Destreza manejo de herramientas. Calidad de diseño y ejecución. Originalidad, creatividad y calidad artística. Capacidad grupal.	35.0
S8	Valoración final de informes, trabajos, proyectos, etc. (individual o en grupo), Ensayos /dossiers y memorias.	Prácticas, análisis de documentos, trabajos escritos, informes, dossiers, memorias. PRÁCTICA 1. (10%) PRÁCTICA 2. (10%)	30.0

PRÁCTICA 3. (10%)

Conocimientos adquiridos en cada uno de los bloques que conforman la Asignatura

Actividades dirigidas. Practicas tuteladas. Trabajo autónomo. Prueba Lab/taller

Diligencia y Calidad de ejecución Optimización de medios y recursos Originalidad y creatividad

S9	Exposiciones y presentación de trabajos.	· PRÁCTICA 4. (10%) · PRÁCTICA 5. (10%) Calidad de presentación Redacción Adecuación requisitos de forma y contenido claridad, desarrollo aportaciones extra Participación activa en la publicación final y revisión de trabajos individuales y de grupo en los entornos de colaboración y comunicación del AV	20.0
----	--	---	------

9. Fechas de exámenes

<https://www.um.es/web/estudios/grados/bellasartes/2024-25#exámenes>

10. Resultados del Aprendizaje

Conocer los fundamentos básicos del lenguaje audiovisual heredero del lenguaje cinematográfico,

Saber afrontar el diseño la producción y la realización de piezas audiovisuales de carácter narrativo/figurativo adquiriendo conocimientos precisos sobre procesos, procedimientos, medios, soportes, lenguajes y herramientas tecnológicas adecuadas

Conocer el fundamento de la imagen digital, resolución, soportes, formatos y entornos de aplicación

Conocer las operaciones basicas de producción de video y específicamente del programa de postproducción digital de video utilizado en la asignatura y optimizar los medios empleados en función de los fines buscados

Ser capaz de expresar ideas mediante las herramientas digitales audiovisuales

Mejorar sus capacidades para trabajar un proyecto en grupo, y la asunción exitosa de las responsabilidades individuales

11. Bibliografía

Bibliografía básica

- [Castillo J.M. \(2004\). Televisión y Lenguaje Audiovisual. Madrid IORTV, \(B\)](#)

Bibliografía complementaria

- [Block B. \(2008\). Narrativa Visual. Barcelona Omega.](#)
- [Bordwell, D y Thompson, K, \(2002\). El Arte Cinematográfico. Barcelona, Paidós.](#)
- [Millerson G. \(1988\). La Iluminación para Tv y Cine. Madrid. Instituto Oficial de RadioTelevisión.](#)
- [Olson, R.L.\(2002\). Conceptos Básicos de Dirección Artística de Cine y Tv. Madrid, IORTV.](#)
- [Sánchez Noriega, JL, \(2002\). Historia del Cine. Teoría y Géneros Cinematográficos, Fotografía y Televisión, Madrid Alianza.](#)
- [Sánchez, Rafael. \(2003\). Montaje Cinematográfico. Arte de Movimiento. Buenos Aires La Crujía Ediciones](#)
- [Thompson, Roy \(2001\). Manual de Montaje, Gramática del Montaje Cinematográfico, Madrid PLOT,](#)
- [VVAA. \(2012\). Saber Narrar, Madrid: Instituto Cervantes, Aguilar](#)
- [10 PRIMEROS PASOS para EDITAR con ADOBE PREMIERE CC \[2020\]](#)
- [10 PRIMEROS PASOS para EMPEZAR con DAVINCI RESOLVE](#)
- [CURSO DE DAVINCI RESOLVE 16 \(Ruben Guo\) Pago](#)
- [CURSO DE DAVINCI RESOLVE 16 \(Yoney Gallardo\) Gratis](#)
- [CURSO de EDICIÓN de VÍDEO con PREMIERE \(Ruben Guo\) \(-20€\)](#)
- [Curso de Premiere Pro 2020 \(Yoney Gallardo\) gratis](#)
- [recursos web](#)
- [referencias Adobe](#)
- [referencias Adobe](#)

12. Observaciones

PLANIFICACIÓN:

En el Aula Virtual de la asignatura el estudiantado tendrá a su disposición un cronograma (sección Recursos o Guía Didáctica) que irá actualizándose si las circunstancias sanitarias o los escenarios Presencial, Semipresencial y No presencial cambian

La asignatura (1354) PINTURA Y TÉCNICAS AUDIOVISUALES I se rige por el **REGLAMENTO DE EVALUACIÓN DE ESTUDIANTES (REVA)**(Aprobado en sesión de Consejo de Gobierno de 25 de octubre de 2019) <https://sedeumes/sede/normativa/reglamento-de-convocatoria-evaluacion-y-actas-2011-aplicable-a-grados-y-masteres-/pdf/80pdf>

Durante el curso se irán aportando referencias audiovisuales de apoyo a las temáticas de la asignatura Se realizará una evaluación continua que contemple tanto el contenido teórico como el práctico Para ello, se efectuará un seguimiento constante de la evolución del alumnado para poder corregir las dificultades de aprendizaje que se observen

Se calificará el trabajo individual por la presentación de tareas de trabajo autónomo, análisis de documentos y realización de practicas/taller el trabajo de equipo por la creación de un proyecto final

La evaluación tendrá en cuenta la adquisición de competencias por parte del alumnado

Esta asignatura no se encuentra vinculada de forma directa con los Objetivos de Desarrollo Sostenible

Para obtener una calificación final positiva será necesario que todos los ejercicios propuestos y el proyecto final tengan una calificación superior a cinco puntos No se podrá lograr una calificación positiva cuando falte alguna práctica obligatoria

Todas las prácticas de la asignatura tienen carácter obligatorio/optativo según indicaciones, tal y como el artículo 86 del Reglamento de Evaluación de Estudiantes (REVA) prevé: " Salvo en el caso de actividades definidas como obligatorias en la guía docente, si el o la estudiante no puede seguir el proceso de evaluación continua por circunstancias sobrevenidas debidamente justificadas, tendrá derecho a realizar una prueba global" y Art 92 "Salvo que la naturaleza de la prueba lo impida, a aquel o aquella estudiante que acredite debidamente su imposibilidad de participación en una determinada prueba, y a criterio del departamento, se le ofrecerá la posibilidad de efectuar actividades que suplan la prueba establecida"

Será necesario solicitar y justificar documentalmente, con antelación a la primera fecha de entrega de actividades evaluables las circunstancias que acreditan la necesidad de prueba global o entregas alternativas La misma se realizará a la vez que el examen de la evaluación ordinaria

Una Matrícula de Honor precisa la calificación media final de sobresaliente, la nominación de parte del profesorado y obtener dicha calificación del grupo de profesores de forma unánime Un posible empate se resuelve mediante una prueba final

En el caso de que, tras la participación activa en clase durante el curso y la realización de las actividades propuestas no fuese suficiente para superar la materia en la convocatoria de junio, el alumnado deberá entregar los trabajos propuestos durante el curso, en la convocatoria de septiembre y realizar un examen teórico-práctico si el profesor considera insuficiente su cantidad y calidad para superar los contenidos mínimos de la asignatura

Ante circunstancias individuales que justifiquen la no asistencia presencial al desarrollo del 85% del programa podría diseñarse un itinerario complementario o alternativo con evaluación del examen teórico-práctico correspondiente en la convocatoria de julio al que deberá acompañar todos los trabajos prácticos o talleres en clase durante el desarrollo del curso. Podrá presentar también actividades de prácticas adicionales certificadas

Evaluación Extraordinaria:

La parte correspondiente al SE02 (presencia y participación en clase) será evaluada mediante un trabajo extra propuesto por el docente.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

CEA

Porcentajes Evaluación

Instrumentos de Evaluación

Criterios a Evaluar

Ponderación

1,3,4,6,7,8

20%

SE09 realización trabajo según prescripción

Coherencia de forma y contenido

20 %

1, 2,3,4,5,6,7,8,9

80%

SE06- presentación Trabajo Final

Desarrollo Técnico metodología

Desarrollo Creativo

60 %

1,2,3,4, 5,6,7,8,9

SE08- Valoración Memoria final

Estructuración

Adecuación contenidos

Desarrollo Creativo

Presentación

20 %

TOTAL:

100 %

REGLAMENTO DE CONVOCATORIA, EVALUACIÓN Y ACTAS EN EL SIGUIENTE ENLACE:

<http://www.umes/sabio/docs-cmsweb/novedades-isen/reglamento-convocatoria-evaluacion-actaspdf>

Evaluación docente

La evaluación del programa de la materia, que incluye la valoración de la enseñanza y la práctica docente del profesor, se realizará mediante la aplicación al alumnado de cuestionarios de evaluación de la asignatura en tres momentos distintos (inicial, media y final), para valorar el diseño del programa, su desarrollo y los resultados de la aplicación del mismo

En todo momento Docentes y Estudiantes deberán cumplir con el [Reglamento de convocatoria, evaluación y actas](#) de la Universidad de Murcia

Aquellos **estudiantes con diversidad funcional o necesidades educativas especiales** pueden dirigirse al Servicio de Atención a la Diversidad y Voluntariado (ADYV; <http://www.umes//>) para recibir la orientación o asesoramiento oportunos para un mejor aprovechamiento de su proceso formativo De igual forma podrán solicitar la puesta en marcha de las adaptaciones curriculares individualizadas de contenidos, metodología y evaluación necesarias que garanticen la igualdad de oportunidades en su desarrollo académico El tratamiento de la información sobre este alumnado, en cumplimiento con la LOPD, es de estricta confidencialidad

NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Aquellos estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales podrán dirigirse al Servicio de Atención a la Diversidad y Voluntariado (ADYV - <https://www.um.es/adyv>) para recibir orientación sobre un mejor aprovechamiento de su proceso formativo y, en su caso, la adopción de medidas de equiparación y de mejora para la inclusión, en virtud de la Resolución Rectoral R-358/2016. El tratamiento de la información sobre este alumnado, en cumplimiento con la LOPD, es de estricta confidencialidad.

REGLAMENTO DE EVALUACIÓN DE ESTUDIANTES

El artículo 8.6 del Reglamento de Evaluación de Estudiantes (REVA) prevé que "salvo en el caso de actividades definidas como obligatorias en la guía docente, si el o la estudiante no puede seguir el proceso de evaluación continua por circunstancias sobrevenidas debidamente justificadas, tendrá derecho a realizar una prueba global".

Se recuerda asimismo que el artículo 22.1 del Reglamento de Evaluación de Estudiantes (REVA) estipula que "el o la estudiante que se valga de conductas fraudulentas, incluida la indebida atribución de identidad o autoría, o esté en posesión de medios o instrumentos que faciliten dichas conductas, obtendrá la calificación de cero en el procedimiento de evaluación y, en su caso, podrá ser objeto de sanción, previa apertura de expediente disciplinario".

