

Tecnologías de la imagen II

Presentación de la asignatura

Grupo 2AF

Profesores: Eva Sales y Adolfo Muñoz

Grado BBAA / Curso 2016-17

Tecnologías de la Imagen II. Presentación de la asignatura.
Descripción general de la asignatura (Guía Docente)

Esta asignatura pretende dotar a los alumnos de los principios básicos sobre la creación y manipulación digital de la imagen en movimiento. Persigue profundizar en los conocimientos sobre las herramientas, conceptos y nomenclaturas de los medios digitales que los alumnos ya poseen.

Tecnologías de la Imagen II. Presentación de la asignatura.
Descripción general de la asignatura (Guía Docente)

Está orientada fundamentalmente a desarrollar los aspectos conceptuales de la imagen en movimiento, aplicando las herramientas y software más utilizados, para la captura, creación y montaje de la imagen digital.

Tecnologías de la Imagen II. Presentación de la asignatura.
Descripción general de la asignatura (Guía Docente)

Esta asignatura se acoge al programa piloto de "Flip teaching - Clase inversa". Consiste en dedicar horas no presenciales a contenidos teóricos. Es decir, el estudiante se compromete a dedicar tiempo fuera del aula a preparar algunos de los contenidos teóricos de la asignatura y en el Aula, en horas presenciales, se resolverán los problemas y dudas que de ellos se deriven. El material de las clases de teoría se proporciona online a través de diversos formatos: artículos, libros, videos, polimedias, etc.

Tecnologías de la Imagen II. Presentación de la asignatura.
Evaluación (Guía Docente)

Tecnologías de la Imagen II. Presentación de la asignatura. Evaluación (Guía Docente)

Según está previsto en la Guía Docente, la evaluación global de la asignatura se concretará a través de 9 actos de evaluación:

Evaluación

Tipo	Descripción	Actos	Peso
Trabajo académico	Desarrollo de un proyecto que puede ir desde trabajos breves y sencillos hasta trabajos amplios y complejos propios de últimos cursos y de tesis doctorales.	1	15%
Portafolio	Conjunto documental elaborado por un estudiante que muestra la tarea realizada durante el curso en una materia determinada.	1	10%
Proyecto	Es una estrategia didáctica en la que los estudiantes desarrollan un producto nuevo y único mediante la realización de una serie de tareas y el uso efectivo de recursos.	3	50%
Caso	Supone el análisis y la resolución de una situación planteada que presenta problemas de solución múltiple, a través de la reflexión y el diálogo para un aprendizaje grupal, integrado y significativo.	4	25%

Tecnologías de la Imagen II. Presentación de la asignatura. Evaluación (Guía Docente)

Además, la asignatura es Punto de Control de la Competencia Transversal nº13, que también deberá ser evaluada:

Competencias transversales

Materia	Competencia	Se Trabaja	Punto de control
Creación artística, materiales y procesos.	<p>(13) Instrumental específica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia: Prácticas de laboratorio • Descripción detallada de las actividades: Los alumnos utilizan las técnicas, las habilidades y las herramientas necesarias para la elaboración de las prácticas de laboratorio • Criterios de evaluación: Memorias prácticas 	S	S

Tecnologías de la Imagen II. Presentación de la asignatura.
Evaluación (Guía Docente)

¿Qué es una competencia transversal?

Podemos definir las competencias transversales como aquellas habilidades relacionadas con el desarrollo personal, que no dependen de un ámbito temático o disciplinario específico sino que aparecen en todos los dominios de la actuación profesional y académica (González y Wagenaar, 2003).

Tecnologías de la Imagen II. Presentación de la asignatura.
Evaluación (Guía Docente)

¿Qué significan los valores A, B, C, D para medir el nivel de la competencia transversal alcanzado por el alumno?

Se ha definido una escala con 4 valores para medir las competencias transversales UPV:

A, B, C, D. Se refieren a puntuar un nivel de desarrollo no alcanzado (D), en desarrollo (C), adecuado (B) o excelente (A) de la competencia transversal. Ese escalado debe reflejar el nivel del estudiante en dicha competencia.

Tecnologías de la Imagen II. Presentación de la asignatura.
Evaluación (Guía Docente)

¿Qué significa ser punto de control de una competencia transversal?

Ser punto de control implica plantear actividades para, en el desarrollo de los contenidos, trabajar la competencia transversal y evaluarla, recogiendo evidencias de los logros alcanzados.

En el caso concreto de esta asignatura (en todos sus grupos), la competencia Transversal asignada se evaluará de manera conjunta a la Práctica 3.

Tecnologías de la Imagen II. Presentación de la asignatura.
Evaluación (Guía Docente)

Faltas de Asistencia:

La asistencia es obligatoria, por lo que se realizará un control de firmas en cada sesión (sea teórica o práctica) y, como especifica la Guía Docente:

De acuerdo con el Art. 13.8 de la NRAEA, el profesor responsable de la asignatura puede solicitar a la ERT la anulación de la matrícula de un estudiante por absentismo reiterado. Este absentismo queda establecido en la falta de asistencia sin justificar a las clases presenciales de un máximo del 15% del total de clases del curso.

En el caso de la asignatura Tecnologías de la Imagen II, de 9 créditos, el máximo de faltas sin justificar permitidas por alumno es 6.

Tecnologías de la Imagen II. Presentación de la asignatura.
Distribución de las prácticas

Tecnologías de la Imagen II. Presentación de la asignatura.

Distribución de las prácticas

Práctica 1

Multimedia: Blog

Individual

La clase dispondrá de un Blog de la asignatura que funcionará como Práctica Multimedia, donde todos los alumnos deberán ir subiendo las prácticas obligatorias, tendrán acceso a los materiales de la Clase Inversa, etc.

Se evaluarán tanto las prácticas obligatorias como las aportaciones personales.

El Blog será tutorizado por el profesor Adolfo Muñoz.

Herramienta: WordPress

Duración: todo el curso.

Tecnologías de la Imagen II. Presentación de la asignatura. Distribución de las prácticas (Guía Docente)

Práctica 1

Multimedia: Blog

Individual

Evaluación

Tipo	Descripción	Actos	Peso
Trabajo académico	Desarrollo de un proyecto que puede ir desde trabajos breves y sencillos hasta trabajos amplios y complejos propios de últimos cursos y de tesis doctorales.	1	15%
Portafolio	Conjunto documental elaborado por un estudiante que muestra la tarea realizada durante el curso en una materia determinada.	1	10%
Proyecto	Es una estrategia didáctica en la que los estudiantes desarrollan un producto nuevo y único mediante la realización de una serie de tareas y el uso efectivo de recursos.	3	50%
Caso	Supone el análisis y la resolución de una situación planteada que presenta problemas de solución múltiple, a través de la reflexión y el diálogo para un aprendizaje grupal, integrado y significativo.	4	25%

Tecnologías de la Imagen II. Presentación de la asignatura.

Distribución de las prácticas

Práctica 2

Referentes Históricos de la Imagen en Movimiento

Grupo

Cada grupo escogerá un autor y deberá realizar un trabajo escrito, que posteriormente será presentado en clase de manera oral, donde explicará a los compañeros las principales características de la obra de dicho autor: datos del artista, características de su obra, filmografía (visionado de alguno de sus cortos - fragmentos), etc.

Duración: 2 semanas de investigación

Tecnologías de la Imagen II. Presentación de la asignatura. Distribución de las prácticas (Guía Docente)

Práctica 2

Referentes Históricos de la Imagen en Movimiento

Grupo

Evaluación

Tipo	Descripción	Actos	Peso
Trabajo académico	Desarrollo de un proyecto que puede ir desde trabajos breves y sencillos hasta trabajos amplios y complejos propios de últimos cursos y de tesis doctorales.	1	15%
Portafolio	Conjunto documental elaborado por un estudiante que muestra la tarea realizada durante el curso en una materia determinada.	1	10%
Proyecto	Es una estrategia didáctica en la que los estudiantes desarrollan un producto nuevo y único mediante la realización de una serie de tareas y el uso efectivo de recursos.	3	50%
Caso	Supone el análisis y la resolución de una situación planteada que presenta problemas de solución múltiple, a través de la reflexión y el diálogo para un aprendizaje grupal, integrado y significativo.	4	25%

Tecnologías de la Imagen II. Presentación de la asignatura.
Distribución de las prácticas

Práctica 3

Edición de vídeo digital con *Adobe Premiere*

Individual

La Práctica consiste en adquirir las habilidades básicas de edición con la herramienta Adobe Première. La Práctica consta de 4 estudios de caso: edición, transiciones y movimiento; títulos de crédito y ajustes; sonido; exportación.

Son prácticas de aula individuales dirigidas por el profesor. Éste realiza una pequeña presentación del caso (aprox. 20 minutos) y el tiempo restante los alumnos lo desarrollan en el aula.

Duración: 2 semanas

Tecnologías de la Imagen II. Presentación de la asignatura. Distribución de las prácticas (Guía Docente)

Práctica 3

Adobe Premiere

Individual

Evaluación

Tipo	Descripción	Actos	Peso
Trabajo académico	Desarrollo de un proyecto que puede ir desde trabajos breves y sencillos hasta trabajos amplios y complejos propios de últimos cursos y de tesis doctorales.	1	15%
Portafolio	Conjunto documental elaborado por un estudiante que muestra la tarea realizada durante el curso en una materia determinada.	1	10%
Proyecto	Es una estrategia didáctica en la que los estudiantes desarrollan un producto nuevo y único mediante la realización de una serie de tareas y el uso efectivo de recursos.	3	50%
Caso	Supone el análisis y la resolución de una situación planteada que presenta problemas de solución múltiple, a través de la reflexión y el diálogo para un aprendizaje grupal, integrado y significativo.	4	25%

Tecnologías de la Imagen II. Presentación de la asignatura.
Distribución de las prácticas

Prácticas 4 y 5

Animación: Stop-Motion y Pixilación.

Grupo

Práctica 4. Animación STOP MOTION. Captura "fotograma a fotograma" (frame a frame). Software captura: Dragon frame.

Práctica 5. Animación PIXILACIÓN, variante del *stop---motion*, en la que los objetos animados son personas y auténticos objetos comunes (no modelos ni maquetas). Captura "fotograma a fotograma" (frame a frame).

Ambas Prácticas formarán parte de una misma pieza artística, pero al utilizar dos técnicas diferentes, cada una de ellas se evaluará de manera independiente.

Tecnologías de la Imagen II. Presentación de la asignatura.
Distribución de las prácticas (Guía Docente)

Prácticas 4 y 5

Animación: Stop-Motion y Pixilación.

Grupo

Evaluación

Tipo	Descripción	Actos	Peso
Trabajo académico	Desarrollo de un proyecto que puede ir desde trabajos breves y sencillos hasta trabajos amplios y complejos propios de últimos cursos y de tesis doctorales.	1	15%
Portafolio	Conjunto documental elaborado por un estudiante que muestra la tarea realizada durante el curso en una materia determinada.	1	10%
Proyecto	Es una estrategia didáctica en la que los estudiantes desarrollan un producto nuevo y único mediante la realización de una serie de tareas y el uso efectivo de recursos.	3	50%
Caso	Supone el análisis y la resolución de una situación planteada que presenta problemas de solución múltiple, a través de la reflexión y el diálogo para un aprendizaje grupal, integrado y significativo.	4	25%

Tecnologías de la Imagen II. Presentación de la asignatura.

Distribución de las prácticas

Práctica 6

Imagen en movimiento.

Grupal-Individual

Hibridar clips de video reciclados de grabaciones existentes (cine, TV, documental, publicidad, video arte, video experimental,...) y nuevos planos/clips grabados con características visuales semejantes.

Práctica grupal y montaje final individual.

Herramienta de software: Adobe Premiere.

Evaluación 50% individual y 50% grupal (coevaluación)

Tecnologías de la Imagen II. Presentación de la asignatura. Distribución de las prácticas (Guía Docente)

Práctica 6

Imagen en movimiento.

Grupal-Individual

Evaluación

Tipo	Descripción	Actos	Peso
Trabajo académico	Desarrollo de un proyecto que puede ir desde trabajos breves y sencillos hasta trabajos amplios y complejos propios de últimos cursos y de tesis doctorales.	1	15%
Portafolio	Conjunto documental elaborado por un estudiante que muestra la tarea realizada durante el curso en una materia determinada.	1	10%
Proyecto	Es una estrategia didáctica en la que los estudiantes desarrollan un producto nuevo y único mediante la realización de una serie de tareas y el uso efectivo de recursos.	3	50%
Caso	Supone el análisis y la resolución de una situación planteada que presenta problemas de solución múltiple, a través de la reflexión y el diálogo para un aprendizaje grupal, integrado y significativo.	4	25%

Tecnologías de la Imagen II. Presentación de la asignatura.

Organización

Tecnologías de la Imagen II. Presentación de la asignatura.

Organización

Primera actividad: Grupos

Para realizar las actividades grupales, los 34 alumnos que somos este año en clase formaremos 7 grupos de trabajo (6 grupos de 5 miembros, y 1 grupo de 4 miembros).

Cada grupo deberá designar a un Responsable.

La composición de los grupos no podrá modificarse en todo el curso.

El seguimiento del reparto de tareas y de cargas de trabajo dentro de los grupos será exhaustivo por parte del profesor.