



Edición digital /  
*Digital Editing*

Grado en Diseño  
digital y multimedia  
2024-25



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Edición digital / Digital editing

**Titulación:** Grado en Diseño digital y multimedia

**Curso Académico:** 2024-25

**Carácter:** Optativa

**Idioma:** Español / Inglés

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 3º

**Semestre:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** Dr. D. Alberto María Villa Gracia

## 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.
- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española.
- Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.
- Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.
- Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipos.
- Desarrollar y demostrar iniciativa y espíritu emprendedor.
- Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.
- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.

- Conocer las técnicas de ordenación y tratamiento digital de los materiales sonoros y visuales para la elaboración, composición, acabado y masterización de productos audiovisuales y multimedia.
- Aplicar conocimientos de composición y narrativa audiovisual a la realización, planificación y edición de secuencias y planos.
- Conocer los fundamentos estéticos y técnicos del montaje combinando un carácter teórico-práctico.

## 1.2. Resultados de aprendizaje

Conocer las principales técnicas de edición digital y aplicar las mismas en proyectos audiovisuales

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Descripción de los contenidos

Conocimientos teóricos y prácticos de la edición digital, aplicándolo a proyectos de creación audiovisual multimedia, como son la animación y el diseño de videojuegos.

*Theoretical and practical notions of digital editing and their application to multimedia audiovisual creation projects, such as video game design and animation.*

### 2.3. Contenido detallado

Conocimientos teóricos y prácticos de la edición digital, aplicándolo a proyectos de creación audiovisual multimedia, como son la animación y el diseño de videojuegos.

#### 1. Teoría del Montaje y la Edición

- 1.1. Montaje externo y montaje interno.
- 1.2. Corte, fundido y cortinilla.
- 1.3. Evolución del montaje.
- 1.3. La elipsis.
- 1.4. Leyes del montaje. Ley de los treinta grados.
- 1.5. Regla del seis.
- 1.6. Elementos básicos de la edición digital.

#### 2. Estilos de montaje

- 2.1. Montaje Continuo.
- 2.2. Montaje Discontinuo.
- 2.3. Montaje Creativo.
- 2.4 Ejemplos de distintos casos prácticos.

#### 3. Técnicas de Montaje

- 3.1. Efecto Kuleshov
- 3.2. Montaje Paralelo y montaje alterno.
- 3.3. Montaje multicámara.
- 3.4. Pantalla dividida.

#### Prueba parcial

#### 4. Tiempo y espacio

- 4.1. Tiempo
  - 4.1.1. Orden
  - 4.1.2. Duración

4.1.3. Frecuencia

4.2. Espacio

4.3. Ritmo

#### **5. Montaje, estructura y retórica narrativa**

5.1. Estructuras narrativas

5.2. Figuras retóricas construidas mediante montaje.

#### **6. Sonido y montaje**

3.1. Editar con voz de narrador. Voz en off.

3.2. Edición de diálogos.

3.3. Overlapping sonoro. Montaje en L.

3.4. Edición inversa de diálogos.

3.5. Doblajes y subtítulos.

#### **7. Música y edición**

7.1. Síncresis.

7.2. Temporalización.

7.3. Los vídeos musicales.

#### **8. Postprocesados y correcciones**

8.1. Efectos de color. Etalonaje.

8.2. Rotulación y titulación.

8.3. Efectos de incrustación, Keying y Matte.

8.4. Tratamiento final del color.

8.5. Resoluciones y formatos de salida.

8.6. Exportaciones.

#### **Prueba final**

### **2.4. Actividades Dirigidas**

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares, que recibirán calificación:

- **Actividad Dirigida 1 (AD1):** Elaboración de una pieza audiovisual con las características del montaje métrico y posteriormente, adaptar ese montaje a otro. (25%)

- **Actividad Dirigida 2 (AD2):** Montaje con elipsis. Creación de elipsis en una serie de escenas, para eliminar información sin que la narrativa se vea afectada. La edición de las escenas se hará de forma individual por cada alumno prestando especial atención al raccord y continuidad de planos. (25%)

- **Actividad Dirigida 3 (AD3):** Montaje de una escena multicámara dialogada. Sobre un guion facilitado los alumnos se organizarán en grupos para la producción de la escena. La edición de la escena se hará de forma individual por cada alumno prestando especial atención al raccord, el etalonaje y continuidad de planos. (25%)

- **Actividad Dirigida 4 (AD4):** Edición y postproducción de un vídeo promocional con el material entregado por el profesor, incluyendo elementos gráficos. La edición se hará de forma individual por cada alumno. (25%)

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

## 2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica (30%)	45	100%
AF2	Trabajo personal del alumno (50%)	75	0%
AF3	Tutorías (10%)	15	50%
AF4	Evaluación (10%)	15	50%

## 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

### 3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente 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.

### 3.2. Criterios de evaluación

#### Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Prueba parcial	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	50%

#### Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	60%

Convocatoria Extraordinaria: La calificación final de la convocatoria se obtiene como suma ponderada entre la nota de la prueba final extraordinaria y las calificaciones obtenidas por

las actividades dirigidas en convocatoria ordinaria, siempre que la nota del examen extraordinario sea igual o superior a 5. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las actividades dirigidas si éstas no han sido entregadas en fecha, no han sido aprobadas o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

### 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

- Aumont, J. (1995). Estética del cine; Espacio fílmico, montaje, narración y lenguaje.

Barcelona: Paidós comunicación.

- Mcgrath, D. (2001). Montaje y postproducción. Madrid: Océano.

- Murch, Walter. (2003). En el momento del parpadeo: un punto de vista sobre el montaje cinematográfico. Madrid: Ocho y medio.

- Reisz, K. y Milar, G. (2003). Técnica del Montaje cinematográfico: Montaje 1. Madrid: Plot

#### Bibliografía recomendada

- Amiel, V. (2005). Estética del montaje. Madrid: Editorial Abadía.

- Bordwell, D. y Thompson, K. (1995). El arte cinematográfico. Barcelona: Paidós.

- Eisenstein, S. (2001). Hacia una teoría del montaje. Barcelona: Grupo Planeta.

- Fernández Sánchez, M. (1997). Influencia del montaje en el lenguaje audiovisual. Barcelona: Centre d'investigació de la Comunicació.

- Gubern, R. (1993). Historia del cine. Barcelona: Lumen
- Sánchez Biosca, V. (2001). El montaje cinematográfico: teoría y análisis. Barcelona: Paidós.
- Tarkovski, A. (1996) Esculpir en el tiempo. Madrid: RIALP.
- Thompson, R. (2001) Manual de montaje: Gramática del montaje cinematográfico. Madrid:

Plot

- Truffaut, F. (2010). El cine según Hitchcock. Madrid: Alianza editorial.

#### Otros recursos

- Davinci Resolve: <https://www.creativecow.net>
- Herramientas digitales: <http://greyscalegorilla.com>
- Portal de vídeos Youtube: [www.youtube.com](http://www.youtube.com)
- Recursos: <http://recursos.cnice.mec.es/media/television/index.html>
- Tutoriales: <http://www.videocopilot.net>

#### **5. DATOS DEL PROFESOR**

Nombre y Apellidos	Dr. D. Daniel Villa Gracia
Departamento	Comunicación
Titulación académica	Doctorado (Acreditación ANECA Contratado Doctor)
Correo electrónico	avillag@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	Daniel Villa (Zaragoza, 1982) es licenciado en Publicidad y RR. PP. Y Comunicación Audiovisual, y doctorado en esta última rama. Es editor y postproductor desde hace más de 20 años tanto en TV (Callejeros, Callejeros Viajeros, Cuarto Milenio, Wild Frank, 21 días, Lazos de Sangre, Corazón TVE, SuperGarcía), publicidad (Coca-Cola, Movistar, Santander, Ministerio del Interior, Endesa, Mercedes, Loewe) o cine (Radio Atacama, Perderlo todo, Las mil grullas). Desde hace cinco años compagina su labor profesional con la labor docente en la Universidad Nebrija, Complutense, Francisco de Vitoria, U-Tad, CES y New York University.