

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Bellas Artes		
Rama de Conocimiento:	Artes y Humanidades		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Producción y Postproducción Audiovisual		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	4	Código:	1642
Periodo docente:	Séptimo semestre		
Materia:	Investigación		
Módulo:	Estrategias Creativas y Proyectos Artísticos		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Pablo Francisco Medina Gallego	pmedina@morwen.es
Eduardo Arroyo Vega	eduardo.arroyo.vega@hotmail.com

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

En esta asignatura se explican diferentes técnicas de producción y postproducción aplicadas al campo del cine, el video y el videojuego.

La asignatura es una continuidad necesaria que pretende asentar los conocimientos en el campo audiovisual desarrollado a lo largo de todos los cursos anteriores. Y busca el conseguir una visión de obra acabada según unos altos baremos de calidad, con salida en la industria audiovisual y del videojuego.

## OBJETIVO

Formar a los alumnos en el campo de la post-producción digital mediante Adobe photoshop.

Los fines específicos de la asignatura son:

Aprender el uso de herramientas avanzadas para generar imágenes impactantes y profesionales.

Establecer flujos de trabajo que aseguren una producción profesional en el menor tiempo posible.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Conocimientos básicos en Adobe Photoshop y Fotografía

## CONTENIDOS

Bloque de Eduardo Arroyo:

CONTENIDOS BLOQUE EDUARDO ARROYO:

SESION 1:

CONCEPT ART

¿QUÉ ES?

ÁMBITOS Y ESPECIALIDADES

EL PORTAFOLIO DE UN CONCEPT ARTIST

REFERENCIAS Y SU ORGANIZACIÓN

CONCEPT-ARTIST RELEVANTES

SESIÓN 2: DISEÑO DE PERSONAJES FLUJO DE TRABAJO 1

PAREIDOLIA Y TRABAJO CON SILUETAS

LAS FORMAS PREDEFINIDAS DE PHOTOSHOP Y SU USO

TRABAJANDO DE LO GENERAL A LO PARTICULAR

PINCELES, SELECCIONES COMPLEJAS Y POSTPRODUCCIÓN DE LA IMAGEN FINAL

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

SESIÓN 3: DISEÑO DE PERSONAJES: FLUJO DE TRABAJO 02

EL BRIEFFING Y LA FICHA DE PERSONAJE

MODEL SHEET Y EXPRESIONES FACIALES

MOVIMIENTO Y MOOD DEL PERSONAJE

ENTINTADO Y COLOR DIGITAL: PINCELES Y PLUMA DE TRAZADO

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

SESIÓN 4: DISEÑO DE ENTORNOS. FLUJO DE TRABAJO 01:

COMPOSICIÓN

DIAGRAMACIÓN DE LOS TRAZOS. FORMAS CURVAS, FORMAS RECTAS Y FORMAS PUNTIAGUDAS.

TIPOS DE CONTRASTE.

LUZ NATURAL VS LUZ ARTIFICIAL.

TRUCO DE LOS "PROPS".

SELECCIÓN DE COLORES

AJUSTES FINALES Y TRUCOS

PRESENTACIÓN DEL TRABAJO.

SESIÓN 5: DISEÑO DE ENTORNOS: FLUJO DE TRABAJO 02:

FOTOCOMPOSICIÓN Y MATE PAINTING

SELECCIONES COMPLEJAS

HERRAMIENTA DE DEFORMACIÓN/CORRECCIÓN Y CLONACIÓN.

EQUILIBRIO DE COLOR, NIVELES, CURVAS Y CORRECCIONES SELECTIVAS.

SESIÓN 6: DISEÑO DE PROPS

¿QUÉ SON LOS PROPS?

TIPS PARA DISEÑAR ARMAS

TIPS PARA DISEÑAR VEHÍCULOS  
TIPS PARA DISEÑAR TEXTURAS (SEAMLESS PATTERNS)  
EFECTOS DE CAPA

Parte de Pablo Medina:

1. El tetraedro Elemental. Departamentos artísticos en videojuegos
2. La labor del diseñador conceptual
3. Los cuatro tipos de mecánicas
4. Mecánicas complejas

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

**IMPORTANTE:** Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

Las clases tendrán una parte teórica y una parte práctica en la que se apliquen los conceptos aprendidos. El alumno deberá además generar material audiovisual por su cuenta que deberá traer regularmente a clase para ser tutelado por el profesor.

La actividad del alumno será evaluada en gran medida por el continuo trabajo tutelado por el profesor y por su participación en clase. Toda la teoría impartida busca una respuesta creativa por parte del alumno y es fundamental que el alumno entienda la responsabilidad de organizar su trabajo para llegar a crear una obra de máxima calidad en el campo audiovisual.

Se exigirá por tanto un esfuerzo continuo y una actitud activa, responsable y creativa.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas

## COMPETENCIAS

### Competencias básicas

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

## Competencias generales

El alumno será capaz de concebir, planificar, realizar, organizar, gestionar y mediar la información visual.

El alumno será capaz de dominar las últimas tecnologías multimedia para que pueda enriquecer tanto el ámbito experimental de la creación artística, como el relativo al del ocio, entretenimiento, y por extensión el de la comunicación audiovisual dentro de la cultura contemporánea.

El alumno será capaz de ser un profesional intelectualmente curioso, que rechace el pensamiento débil, y que aspire a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.

Insertarse como nuevo creador en el mundo profesional y desarrollar trabajos artísticos, programas y artefactos para su producción y presentación en todo tipo de formatos y espacios culturales

## Competencias específicas

Adquirir la capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica.

Generar y gestionar la producción artística.

Realizar proyectos artísticos con repercusión social y mediática.

Realizar una presentación adecuada de los proyectos artísticos.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Domina los conocimientos técnicos de programas de edición de video y sonido aplicables a la creación artística.

Produce proyectos audiovisuales que respondan a una función artística y expresiva, experimentando con las posibilidades de los medios.

Emplea tecnologías de producción audiovisual para la creación de obras de arte de carácter instalativo, narrativo o expresivo, que puedan responder a necesidades de la industria del ocio o del entretenimiento.

Utiliza estrategias de narración y expresión audiovisual para enriquecer su lenguaje personal y comunicar conceptos o ideas artísticas.

Transmite a un público globalizado y mostrar sus creaciones que podrán abrirle camino tanto en el panorama artístico del diseño de la industria audiovisual o de la del videojuego.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Parte de Eduardo

CONVOCATORIA ORDINARIA:

10% ASISTENCIA/ACTITUD + 45% TRABAJO FINAL PARTE PABLO MEDINA + 45% MEDIA TRABAJOS INDIVIDUALES EDUARDO ARROYO

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

50% TRABAJO FINAL PARTE PABLO MEDINA + 50% MEDIA TRABAJOS INDIVIDUALES EDUARDO ARROYO

ALUMNOS REPETIDORES:

No tiene obligación de asistir, pero si de presentar todos los trabajos.

REQUISITOS MÍNIMOS PARA APROBAR:

Mínimo 80% de asistencia  
Presentar todos los trabajos. (si falta alguno se suspende)

Una Inasistencia superior al 20% (4 clases) supone perder la oportunidad de presentar en convocatoria ordinaria.

MI PARTE CONSISTIRÁ EN LA ENTREGA DE UN PERSONAJE Y UN ENTORNO, HARE MEDIA ENTRE AMBOS TRABAJOS Y ESO SUPONE EL 45% DE LA NOTA FINAL.

Parte Pablo

CONVOCATORIA ORDINARIA

10% Asistencia

40% Media de los trabajos individuales

50 % Trabajo final

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

50% Trabajos individuales

50% Trabajo Final

NOTA: ES OBLIGATORIO PRESENTAR TODOS LOS TRABAJOS PARA SER EVALUADO.

EN CASO DE EXISTIR CONFINAMIENTO :

Los exámenes se realizarán de manera presencial.

50% Media de los trabajos individuales  
50% Examen final

Una inasistencia de más de 5 clases (20%) supone la pérdida de la evaluación continua, por lo que el alumno deberá realizar una prueba técnica el día del examen oficial, además de presentar todos los trabajos requeridos por ambos profesores.

En el escenario a una docencia 100% en remoto el examen se hará de forma presencial.

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad

## Básica

BAL, M. (1998) Teoría de la narrativa, Madrid: Cátedra

Bancroft, Tom (2016). Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation Video Games, and Graphic Novels. Watson-Guipil. ASIN: B018CHA32C

Bancroft, Tom (2013). Aprende a dibujar personajes. Anaya Multimedia. ISBN-10: 8.441.533.233

BARTHES, R. (2009) El susurro del lenguaje, Madrid: Paidós

EISENSTEIN, S. (1989) Teoría y técnica cinematográfica. Madrid: Rialp

EISNER, W. (2003) La Narración Gráfica. Madrid: Norma

FERNÁNDEZ DíEZ, F. Y MARTÍNEZ ABADÍA, J.(1999) Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Madrid: Paidós

GARCÍA GARCÍA, F. (2006) Narrativa audiovisual. Madrid: Universidad Complutense de Madrid

GÈRTRUDIX BARRIO. M. (2003) Música y Narración en los Medios Audiovisuales. Madrid: Laberinto

LÓPEZ BARINAGA, B. (2010) Juego. Historia, teoría y práctica del diseño conceptual de videojuegos. Madrid: Alesia Games

RODRÍGUEZ BRAVO, A. (1998) La dimensión sonora del lenguaje audiovisual. Madrid: Paidós