

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Comunicación Audiovisual
-------------	--------------------------

Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
-----------------------	-------------------------------

Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
-------------------	-----------------------------

Asignatura:	Técnicas Aplicadas a las Artes Escénicas
-------------	--

Tipo:	Optativa	Créditos ECTS:	3
-------	----------	----------------	---

Curso:	4	Código:	1860
--------	---	---------	------

Periodo docente:	Octavo semestre
------------------	-----------------

Materia:	Creatividad y Comunicación Audiovisual
----------	--

Módulo:	Procesos de Ideación y Narrativa Audiovisual (Habilidades)
---------	--

Tipo de enseñanza:	Presencial
--------------------	------------

Idioma:	Castellano
---------	------------

Total de horas de dedicación del alumno:	75
--	----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Manuel Gerardo Casal Balbuena	manucasal@gmail.com

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

En esta asignatura aprenderemos a apoyar las artes escénicas con postproducción digital.

El objetivo es : conocer las herramientas digitales actuales, y el flujo de trabajo adecuado para la obtención de material audiovisual digital

postproducido emitible y de calidad. Atendiendo a la búsqueda de su máxima calidad, pero también a la búsqueda de flujos de trabajo adecuados, factibles dentro de los tiempos de una producción, factibles económicamente, y la agilidad del proceso.

En esta asignatura aprenderemos a apoyar las artes escénicas, especialmente los espacios escénicos entendiendo como tal el espacio del relato audiovisual, que corresponde al espacio narrativo, con postproducción digital.

El objetivo es : conocer las herramientas digitales actuales,y el flujo de trabajo adecuado para la obtención de espacios escénicos total o parcialmente virtuales y productos postproducidos emitibles y de calidad. Así como aprender a crear flujos de trabajo adecuados, utiles en una producción,factibles económicamente, y ágiles.

## OBJETIVO

La consecución de una secuencia de ficción filmada, montada y postproducida siguiendo el flujo de trabajo habitual en la actualidad en las empresas del sector.  
O la consecución de un plano con mattepainting con movimiento de cámara integrado.

Ser capaz de concebir un proyecto audiovisual con postproduccion digital desde su pre-producción, hasta su post-producción.

Los fines específicos de la asignatura son:

-El alumno será capaz de dominar las herramientas que le permitan configurar espacios escénicos virtuales, valiéndose de herramientas 2D o 3D, configurando espacios escénicos que representen en pantalla los espacios narrativos concebidos en el guión.

-El alumno será capaz de dominar las herramientas que le permitan configurar espacios escénicos virtuales, valiéndose de herramientas 2D o 3D, configurando espacios escénicos que representen en pantalla los espacios narrativos concebidos en el guión.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los conocimientos previos deseables serían, conocimientos básicos de algun software de retoque o postproducción digital, del tipo de Photoshop, after effects, o incluso bases de algun software de 3D. Aptitudes para organizar un guion técnico en base a un guion literario, en cuanto a localizaciones y concepcion de espacios reales o virtuales.

## CONTENIDOS

### RESUMEN DEL CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

- Visión global del proceso de generación y postproducción de imágenes. Arte si, pero también industria.
- Cámara y Tracking: Manejo y menus de una cámara virtual en 2D y 3D
- Softwares de edición y post producción: Concepto, y sinergias
- After effects y Photoshop
- Maya: -3D como apoyo a la creación de espacios escénicos virtuales o elementos de matte painting.
- Sinergia entre softwares.

### TEMARIO DESARROLLADO:

#### TEMA 1

##### 1- La imagen digital :

- Tipos de Imagen
- Modos de Imagen

- Canal Alpha y Máscaras
- Imágenes de Mapa de Bits y Vectoriales
- Tamaño de Imagen y Resolución.
- Tipos de Formato y Compresion.

#### -TEMA 2

#### 2- Vision Global del proceso de generación y postproducción de imágenes :

- a ) La postproducción como herramienta o metodo para hacer reales escenas imposibles de rodar, o que postproducidas representan un coste significativamente menor.
- b) La postproducción como herramienta para flexibilizar o economizar un rodaje o un proceso de generación de imágenes.

#### TEMA 3

- Cámara : Manejo y uso para la creación de espacios escénicos, entendiendo el encuadre como elemento intrínseco del mismo.

- a) Teoría del montaje : Planos según composición interna. Planos según composición externa.
- b) Movimientos de cámara, y sus implicaciones en la planificación de un efecto digital.
- c) Foco,diafragma y shutter.

#### TEMA 4

#### 4- Softwares de edición y postproducción : Concepto, y sinergias

- a) Conceptos básicos de postproducción : Canal Alpha, Mascara Vectorial. Formatos de video en la actualidad.Resolución. Concepto de capa.
- b) Que es un flujo de trabajo o workflow : Que software es mas adecuado para cada paso del proceso y como interactuan entre si.Photoshop,Avid, After effects , maya... etc...

#### TEMA 5

#### 5- After effects y photoshop :

- a ) Como crear un proyecto en after effects
- b) Interfaz : Ventana de proyecto.

Timeline.

-Cortar

Composición

Concepto de Capa en after effects.

Generación de transparencia (matte, Alpha,Croma,Mascara vectorial).

Filtros y efectos.

Render o procesado dentro del contexto de la postproducción, para su posterior inclusión en montaje.

#### TEMA 6

#### 6 - Maya:

-Interfaz

- Herramientas de modelado básico
- Obtención y tratamiento de objetos tridimensionales previamente creados. ( Provenientes de: 3D artist, internet, etc....)
- Herramientas de texturizado y materiales
- Iluminación
- Render básico , y sinergia con after effects y photoshop.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

- Durante las primeras clases, se tratara de habituar al alumno a las herramientas que se van a usar mediante ejercicios específicos que serán evaluados. De este modo el alumno fijara conceptos importantes que aplicara a posteriori en la creación del producto audiovisual. Por lo tanto, al menos las primeras 2 o 3 sesiones serán teoricas, clase.
- Las clases siguientes a las clases magistrales, se divididirñan en dos bloques diferenciados: Un primer bloque en el que se expondrá el ejercicio y se explicará como llevarlo a cabo, y un segundo bloque en el que el alumno tratará de resolverlo con el profesor en el aula para resolver las dudas derivadas de la práctica.De este modo surgirán las dudas propias del aprendizaje y podamos plantearlas en clase analizando cada caso práctico, y trabajando sobre el propio material de los alumnos.
- El trabajo final, se hará en grupos de máximo 3 personas y consistirá en en llevar acabo una secuencia en la cual habrá un mínimo de 3 planos post producidos para la consecución de espacios escénicos virtuales en los que esté ocurriendo la acción.
- Se apoyarán también las clases con lecturas y visionados de making off de producto como ejemplo, observación reflexiva, y ejercicios de repetición y destreza específica.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
30 horas	45 horas

## COMPETENCIAS

### Competencias básicas / generales / transversales

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

Adquirir la capacidad para tomar decisiones y solucionar problemas en el ámbito de su actividad intelectual o profesional.

Dominar las técnicas y procesos generales para la dirección, realización, producción, diseño de programas, y gestión audiovisual aplicables a producciones audiovisuales y multimedia, de complejidad media, aplicando los procedimientos técnicos, artísticos o informativos adecuados.

Ser capaz de elaborar guiones audiovisuales o multimedia sin alto grado de especialización.

Ser capaz de diseñar producciones y postproducciones audiovisuales sencillas o de nivel medio de complejidad.

Ser capaz de realizar estudios y análisis sobre producciones y programas audiovisuales, relacionados con el manejo de fuentes documentales, datos y documentación aplicados a los procesos de comunicación.

## Competencias específicas

Desarrollar la capacidad para elaborar contenidos en diferentes formatos (ficción, documentales, entretenimiento, etc.) y soportes (cine, video, radio, televisión y multimedia).

Adquirir los conocimientos teórico-prácticos para crear, planificar, dirigir y desarrollar proyectos audiovisuales en sus fases de preproducción, producción y postproducción en diversos formatos: cine, radio, televisión, entornos digitales interactivos o multimedia.

Desarrollar criterios para la resolución de problemas y la toma de decisiones, tanto en el ámbito profesional como en el ámbito personal.

Adquirir la capacidad para dirigir actores, presentadores y artistas en productos de ficción audiovisual.

Diseñar y concebir la presentación estética y la puesta en escena de una obra, programa o producto audiovisual.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

27 - Desarrollar la capacidad para elaborar contenidos en diferentes formatos (ficción, documentales, entretenimiento, etc.) y soportes (cine, vídeo, radio, televisión y multimedia):

El alumno obtendrá la capacidad de crear contenidos en distintos formatos, en cuanto a tamaño, resolución, y/o género.

30 - Adquirir los conocimientos teórico-prácticos para crear, planificar, dirigir y desarrollar proyectos audiovisuales en sus fases de preproducción, producción y postproducción en diversos formatos: cine, radio, televisión, entornos digitales interactivos o multimedia:

El alumno será capaz de conceptualizar un proyecto, preproducirlo y dirigirlo hasta su fase final. Conociendo cada fase de su creación y obteniendo una visión global del proceso de creación de un producto audiovisual.

39 - Desarrollar criterios para la resolución de problemas y la toma de decisiones, tanto en el ámbito profesional como en el ámbito personal.

Enfrentarse a retos técnicos y tener herramientas para superarlos o capacidad para adquirir las herramientas necesarias para ello.

47 - Adquirir la capacidad para dirigir actores, presentadores y artistas en productos de ficción audiovisual:

La capacidad para dirigir actores en el espacio lúdico en el que se desenvolverán y que serán inscritos en el espacio escénico en el que transcurre la acción descrita en el texto dramático, dotarán al alumno de un poder de conceptualización y concreción necesarios para elaborar espacios escénicos virtuales.

60 - Diseñar y concebir la presentación estética y la puesta en escena de una obra, programa o producto audiovisual:

El alumno adquirirá el criterio estético necesario para llevar a cabo sus proyectos con una estética adecuada.

## **SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE**

Se tratará de un proceso continuo, a través de actividades formativas, y trabajos finales, en los que el alumno tratará de reflejar los conocimientos obtenidos en las clases magistrales.

Se evaluarán la asistencia, con un 10 por ciento. Un 30 por ciento trabajos prácticos, y un 60 por ciento el trabajo final.

Se valorarán especialmente los trabajos prácticos con los que alcanzar objetivos específicos en el camino hacia el trabajo final.

Esos objetivos que forman parte de un todo se valorarán en cada entrega como trabajos u objetivos independientes y se evaluará para que constituyan el 30 por ciento de la nota.

El trabajo final se evaluará siendo el 60 por ciento de la nota final. Pero no se podrá optar al aprobado si no se ha entregado ninguna práctica de las anteriormente mencionadas.

## **BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS**

### **Básica**

MIKE GONDEK, ARCHIE COCKE. Photoshop para video digital. 2005. Barcelona. Ed. Omega.

Paniagua Navarro, Antonio. Guía práctica Premiere CS5. 2011. Madrid. ANAYA MULTIMEDIA.

RON BRINKMANN. The Art and Science of Digital Compositing, Second Edition: Techniques for Visual Effects, Animation and Motion Graphics. 4 Junio 2008. MORGAN KAUFMANN PUBLISHERS.

ADOBE SYSTEMS. After Effects CS6 (Medios Digitales Y Creatividad). 13 noviembre 2012. ANAYA MULTIMEDIA.

RAFAEL MORENO "FALELE". Guía Práctica Edición de video con AVID. 2009. Madrid. ANAYA MULTIMEDIA

MARTA HERAS. Plano a a plano. 2002. Madrid. Ed. PLOT Ediciones.

MARTINEZ SOTILLOS, MANUEL. Guía práctica After effects CS5. ANAYA MULTIMEDIA