

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

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

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

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

Asignatura:	Edición y Postproducción Digital I
-------------	------------------------------------

Tipo:	Obligatoria
-------	-------------

Créditos ECTS:	6
----------------	---

Curso:	2
--------	---

Código:	3026
---------	------

Periodo docente:	Cuarto semestre
------------------	-----------------

Materia:	Herramientas de Postproducción (Diseño Multimedia)
----------	--

Módulo:	Herramientas de Comunicación y Tecnología Aplicada
---------	--

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

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

Total de horas de dedicación del alumno:	150
--	-----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Juan Gabriel García Huertas	jg.garcia.prof@ufv.es

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura se presenta como una oportunidad para el alumno de manejar el flujo de trabajo completo de un producto que requiera postproducción digital. Para ello, nos apoyaremos en los conceptos básicos de fotografía y animación orientados a la producción de unidades narrativas (planos). Estas unidades narrativas constituirán un montaje final, aplicando así todo lo aprendido.

Para llevar a cabo todo esto, nos apoyaremos sobre el manejo de fotografía con cámara reflex, el empleo de photoshop para realizar escenarios mediante la técnica del matte painting, la creación de efectos digitales y animación mediante after effects con apoyo de elementos vectoriales e imagen fija y la edición final de todos los elementos mediante premiere. Todo ello queda inscrito en un flujo de trabajo flexible y eficiente.

## OBJETIVO

Proporcionar al alumno una visión completa bajo tres planos, teórico, técnico y humanista. Que permita al alumno, no sólo manejar con soltura y profesionalidad los diferentes programas que empleará como medio de expresión audiovisual sino ser consciente de aquello que quiere expresar o dar a conocer y de que forma puede hacerlo.

Para ello igualmente, se proporcionará una base teórico-práctica relativa al matte painting, la animación, la edición de productos audiovisuales, así como de los flujos de trabajo que articulan las fases de producción de un producto audiovisual profesional.

Los fines específicos de la asignatura son:

Asentar conocimientos fotográficos y de retoque orientados al mundo audiovisual

Preparar e integrar correctamente elementos de imagen fija o rodados mediante croma en una escena (Matte Painting)

Iniciación y nivel medio en el manejo e integración de efectos especiales y animación con After Effects

Integración de todo lo aprendido en edición a través de Premier, pero teniendo siempre presente un flujo constante de todos los programas a la hora de integrar y sacar adelante el producto final.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Informática a nivel usuario y conocimientos básicos de fotografía

## CONTENIDOS

1. Conceptos fotográficos orientados a matte painting:

2. Tratamiento de imagen con Photoshop

- 2.1 - Trabajando por capas
- 2.2 - Herramientas de selección
- 2.3 - Retoque de color, tamaño y otros aspectos.

3- After effects: ¿Qué es Adobe After Effects? y tipos de proyectos abordables con After effects.

- 3.1 - Creación de un proyecto.
- 3.2 - Clasificación de los elementos en carpetas.
- 3.3 - Eliminación de elementos.
- 3.4 - Usando folders para organizar recursos.
- 3.5 - Reemplazando un recurso.
- 3.6 - El proyecto de after effects dentro del flujo de trabajo de un proyecto audiovisual.
- 3.7 - La composición y el uso de las capas: Formatos audiovisuales.
- 3.8 - Animación con After effects
- 3.9- Importación de composición desde photoshop.
- 3.10- Efectos.
- 3.11- Tracking
- 3.15- Exportación.

4- Première:

- 4.1 Espacios de trabajo:
  - 4.1.1-Uso de paneles.
  - 4.1.2-Uso del Monitor de origen y el Monitor de programa.
  - 4.1.3-Creación y modificación de proyectos
  - 4.1.4-Transferencia e importación de archivos
  - 4.1.5-Organización de recursos
  - 4.1.6-Preferencias.
  - 4.1.7-Adobe Dynamic Link
- 4.2 Edición:
  - 4.2.1-Herramientas básicas de edición: Insertar, sobrescribir, cortar, etc...
  - 4.2.2- Adición de clips a una secuencia.
  - 4.2.3-Creación y modificación de secuencias.
  - 4.2.4-Uso de clips en una secuencia.
  - 4.2.5-Procesamiento y previsualización de secuencias
  - 4.2.6-Fotogramas clave.
  - 4.2.7-Movimiento, escalado, opacidad, rotación.
  - 4.2.8-Corrección de color.
- 4.3 Exportación:
  - 4.3.1-Flujo de trabajo y descripción general para la exportación : Formatos y codecs.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

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

En cada sesión se explicarán las herramientas necesarias para llevar a cabo una práctica. Tras la teoría el alumno procederá a aplicar los conocimientos adquiridos en el proceso de creación de la práctica planteada.

Habrà un trabajo final importante para cada uno de los 3 grandes bloques de la asignatura.

Durante el curso de la asignatura el alumno profundizará en la misma en base a las siguientes actividades formativas:

- Flipped Classroom
- Aprendizaje por pares
- Tutorías
- Discusiones
- Aprendizaje por proyectos
- Ejercicios y repetición de la destreza que se busque adquirir.

**PRESENCIALES: 60 HORAS**

- Clase expositiva participativa: 30
- Evaluación: 4
- Clases prácticas: 16
- Seminarios, talleres, conferencias...: 10

**NO PRESENCIALES: 90 HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO**

- Trabajos individuales o en grupo: 40
- Estudio teórico y práctico: 35
- Trabajo virtual o en red: 15

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clase expositiva participativa 30h Evaluación 4h Clases prácticas 16h Seminarios, talleres, conferencias,... 10h	Trabajo virtual o en red 15h Estudio teórico y práctico 35h Trabajos individuales o en grupo 40h

## COMPETENCIAS

### Competencias básicas

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 puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

### Competencias generales

Ser capaz de aplicar y dominar la tecnología aplicada al campo de la comunicación audiovisual y multimedia.

### Competencias específicas

Adquirir la capacidad para utilizar los recursos informáticos, las tecnologías y técnicas informativas y comunicativas, en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados o interactivos (multimedia).

El alumno sabrá generar piezas audiovisuales con post-producción con un producto final profesional

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno sabrá desarrollar y presentar un producto audiovisual completo con calidad profesional, que se adecúe a lo solicitado por el cliente

El alumno sabrá plasmar sus ideas en un producto audiovisual trabajado

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La calificación final de la asignatura quedará de la siguiente manera:

- Asistencia a clase y colaboración en debate: 10%

Entendiendo como tal una participación activa y provechosa de la clase. Sellar la firma en la hoja de asistencia no garantiza la nota en este punto sino que debe ir acompañada de la apreciación del profesor en los aspectos citados.

- Trabajos de clase: 10%

Entendiendo como tal la elaboración correcta de los mismos y la entrega en los tiempos establecidos. El incumplimiento de alguno de estos puntos puede suponer hasta valoración cero en la práctica o prácticas que corresponda.

- Trabajos Finales: 90%

La entrega del proyecto final de la asignatura supone una parte importante de la misma, por ello, se valoran una serie de puntos que se os darán puntualmente y en los que deberéis incluir lo aprendido mediante las prácticas de clase.

Dicho 60% queda dividido a su vez en:

- Matte Painting: 20%
- After Effects: 20%
- Premier: 50 %

Se propondrá a los alumnos una serie de prácticas no obligatorias con apoyo en el aula virtual, que permitirán asentar conocimientos necesarios para los trabajos finales.

El porcentaje es progresivo dado que el cada uno de los trabajos tendréis que aplicar también lo aprendido en el anterior. El trabajo final de Premier, como trabajo en equipo, otorga un peso importante al ser necesario tener asentados los conocimientos de los trabajos anteriores.

Todas las entregas de dichos trabajos y prácticas se harán única y exclusivamente a través del Aula Virtual habilitada para tal fin.

En el caso de que las clases fueran en remoto el proceso de evaluación sería el mismo, cumpliendo las fechas de entrega establecidas por el profesor.

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.

## **BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS**

### **Básica**

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.

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

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

### **Complementaria**

Guía práctica de After effects CC Editorial : Anaya Multimedia

Guía práctica de Photoshop CC Editorial : Anaya Multimedia

Guía práctica de Premier CC Editorial : Anaya Multimedia