

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en 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
Manuel Gerardo Casal Balbuena	m.casal.prof@ufv.es
Ricardo León Fernández	r.leon@ufv.es
Cristóbal Miguel de la Torre Cuenca	cristobal.delatorre@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**

Los fines específicos de la asignatura son:

Los alumnos adquirirán las destrezas y capacidades necesarias para poder desarrollar un producto audiovisual completo. Desde su concepto a su exportación

## **CONOCIMIENTOS PREVIOS**

- Conocimientos a nivel usuario de informática.
- Conocimiento básico del entorno Adobe

## **CONTENIDOS**

- Elaboración de paisajes 2D mediante montaje
- Edición de video
- Creación de Vfx

## **ACTIVIDADES FORMATIVAS**

- Elaboración de actividades formativas por temáticas y objetivos
- Elaboración de un proyecto por área de formación que suponga calidad de portfolio
- Elaboración de un producto de video profesional como trabajo final de la asignatura
- Debates y observaciones en el aula

--

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
25 horas	125 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

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

### Competencias específicas

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 y adquirir la capacidad para utilizar los recursos informáticos, las tecnologías web y técnicas informativas y comunicativas, en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados o interactivos (multimedia) y adquirir la capacidad para el diseño de los aspectos formales y estéticos en medios gráficos, audiovisuales y digitales.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- El alumno conoce y aplica correctamente todo lo necesario para sacar adelante un proceso completo de post-producción

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

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

- Asistencia a clase y colaboración en ejercicios realizados en clase: 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.

- Exámenes a modo de prácticas parciales en clase: 30%

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: 60%

La entrega de los proyectos finales 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.

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.

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

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

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

Baños Peña, A- Premiere Pro 2022 Anaya multimedia

Brinkmann, R. The art and Science of digital compositing: Techniques for visual effects, animation and motion graphics. Morgan Kaufmann

Casal.M Espacios escénicos virtuales en la narrativa audiovisual. UCM

Delgado JM Photoshop 2022 Anaya Multimedia

Dobbert, T Matchmoving: the invisible Art of Camera Tracking Sybex

Flores, JM. Autodesk Maya. Manual para usuarios 2009 MARCOMBO

Lanier, L. Digital compositing with Nuke Focal Press

McBunny Albert Adobe After Effects 2024: A Comprehensive Mastery Guide to Animation, Visual Effects, and Dynamic Storytelling from Novice to Expert Morgan Kaufmann

Okun, J.A. VES: The handbook of visual Effects. Industry Standard VFX practices and procedures Focal Press