

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Master Universitario en Producción y Realización en Radio y Televisión
-------------	--

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

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

Asignatura:	Técnicas de Postproducción e Infografía en Televisión
-------------	---

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

Créditos ECTS:	2
----------------	---

Curso:	1
--------	---

Código:	8119
---------	------

Periodo docente:	Segundo semestre
------------------	------------------

Materia:	Producción y Realización en TV
----------	--------------------------------

Módulo:	La Producción y Realización Audiovisual
---------	---

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

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

Total de horas de dedicación del alumno:	50
--	----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Javier Montemayor Ruiz	j.montemayor.prof@ufv.es

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

En la asignatura “Técnicas de Postproducción e infografía en televisión”, el alumno conocerá los recursos técnicos y aplicaciones expresivas de las técnicas de infografía y postproducción. Especialmente su aplicación a la producción y realización de cabeceras de programas y necesidades de grafismo en una producción audiovisual.

El alumno conocerá los flujos de trabajo habituales y las sinergias entre los softwares más habituales del mercado en el momento actual. Ello le permitirá aprender la herramienta como concepto, extrapolable en un futuro al uso de herramientas similares.

## OBJETIVO

-El alumno conocerá los recursos técnicos y aplicaciones expresivas de las técnicas de infografía y postproducción.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

No son necesarios conocimientos previos, pero le serán muy útiles al alumno, nociones de photoshop y formatos de video,

## CONTENIDOS

La asignatura girará entorno a los siguientes contenidos:

- La imagen digital:
  - Imagen Vectorial Vs Imagen de mapa de bits : usos y ventajas de cada caso.
  - El software utilizado para imagenes de mapa de bits: Photoshop, Corel, Gimp.
  - El software utilizado para generar imagen vectorial: Illustrator, Ink scape, Sodipodi....
  - La imagen rasterizada.
- La resolución : Concepto de resolución. resoluciones necesaria para operar con video, e imprenta.
- Modos de imagen : ¿RGB o CMYK ?. El canal Alpha.
- Tamaño de imagen, y tamaño de lienzo : Formatos Estadar del mercado actual audiovisual. Como crear grafismo adecuado al formato escogido.
- Escalado y Paneo.
- Escaneado.
- La función de la postproducción y la infografía en la realización de programas
- Herramientas de postproducción audiovisual: After Effects, Photoshop, ilustrator, Premiere, y el uso del DINAMIC LINK para potenciar su sinergia.
- Compresion de la imagen: La exportación y El codec.
- Formatos adecuados para video. Compresión con pérdida y compresión sin perdida.TIFF,TGA, PSD, JPEG,EPS,GIF,PNG. Los formatos y sus propiedades.
- La profundidad de color en el grafismo. Numero de bits por pixel de información en la imagen. La importancia de la profundidad de color.
- Estandares del mercado audiovisual: SD, HDV, HD, 2K, 4K, 8K (UHD). Como generar grafismo y productos audiovisuales para cada estandar.
- Aplicaciones de la postproducción y postproducción e imagen corporativa de cadena.
- Softare para la aplicación de los conceptos teoricos utilizado:
  - After Effects.
  - Photoshop.
  - Ilustrator.
  - Première.
  - Dinamic Link
  - Autodesk Maya ( Conceptos y nociones de 3D)

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

Se combinará una metodología expositiva por parte del docente para la explicación de los aspectos teóricos , apoyándose en el uso de la pizarra, o presentaciones en soporte informático, con la práctica de los conceptos expuestos en clase.

Los alumnos llevarán a cabo una serie de prácticas de grafismo, en las cuales necesitarán aplicar los conceptos expuestos en clase, y combinar todos los softwares aprendidos para llevar a cabo el ejercicio.Constatando así la

sinería entre programas, y creando un flujo de trabajo flexible para el proceso creativo.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

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

## COMPETENCIAS

### Competencias básicas / generales / transversales

Poseer las habilidades de aprendizaje que permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudios.

Integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

Saber comunicar conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

Saber dirigir la producción general de una cadena de radio y tv

Saber dirigir las emisiones y los aspectos formales de los contenidos de antena en una emisora de radio y tv

### Competencias específicas

Ser capaz de dirigir la planificación de los recursos técnicos y humanos necesarios para la producción de cualquier programa cuyo destino sea su emisión a través de la radio o tv

Saber coordinar los recursos humanos que participan en la producción y realización de un programa de tv

Saber adecuar los aspectos de realización de un programa a los recursos de producción

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno será capaz de llevar a cabo el trabajo de un grafista como parte del todo que supone un producto audiovisual.

El alumno conocerá el flujo de trabajo habitual de un producto audiovisual y el lugar que le corresponde al grafismo en la cadena de producción.

El alumno comprenderá las herramientas disponibles para llevar a cabo el grafismo de un producto audiovisual, así como las sinergias existentes entre dichas herramientas para generar un flujo de trabajo óptimo.

El alumno será capaz de coordinar un equipo para la consecución de un producto audiovisual basándose en el conocimiento adquirido de dichas herramientas.

## **SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE**

La evaluación será continua y la calificación final será el resultado de:

Valoración de los ejercicios prácticos llevados a cabo en clase en los que se valora tanto su ejecución como la extrapolación de conceptos aplicados a la práctica 40%

Resultado de la prueba sobre los contenidos teóricos de la asignatura 50%

Asistencia y participación 10%

## **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.

TODD PALAMAR, ERIC KELLER. Mastering autodesk maya 2013. 2013. Madrid. ED. SYBEX. Serious skills.

JEREMI BIRN. Iluminación y render, Anaya multimedia.

JAE-JIN CHOI. Maya Character innovation. SYBEX

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

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

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

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

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

ERIC KELLER. Mata Visual effects : The innovators Guide. AUTODESK MAYA PRESS