

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

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

Facultad/Escuela:	Escuela de Postgrado y Formación Permanente
-------------------	---

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
Manuel Gerardo Casal Balbuena	m.casal.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

- Conocer los recursos técnicos y aplicaciones expresivas de las técnicas de infografía y postproducción.
- Conocer la definición de grafismo y postproducción a través del medio informático.
- Conocer teoría y práctica del funcionamiento de los diferentes procesos de creación audiovisual en producciones televisivas.
- Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos de significación.
- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente.
- Ser capaz de autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes.
- Ser capaz de materializar el proceso creativo. (infografías)

## 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 codificación de la imagen:
  - Tipos de fichero.
  - Qué es la profundidad de bits.
  - Qué es el canal alpha
  - Información adicional de un archivo EXR
- Formatos de video en televisión en la actualidad, y su futuro.
- Preproducción.
- Elección de la técnica.
- Flujos de trabajo(Directo, grabación, montaje, salas de edición y su relación con el grafismo.)
- Corrección de color
- Rotoscopia
- Chroma, mattes
- Imagen vectorial e imagen de mapa de bits.
- Tracking, y estabilización.
- Manipulación y modificación del tiempo, Keys
- Animacion.
- La diferencia entre utilizar el software para el grafismo o para los VFX (Visual effects en cine): Dos flujos de trabajo.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

Las actividades formativas se basarán principalmente en la metodología "Flipped Classroom" de modo que el alumno encontrará online en Canvas en formato de texto, vídeo y enlaces a recursos online toda aquella información necesaria teniendo ello validez de clase magistral. Para que alumno y profesor puedan constatar un correcto aprendizaje, se destinarán las clases presenciales resolver dudas acerca del material facilitado y explicar o profundizar aquellos temas que así lo requieran, y el alumno realizará, basándonos en la metodología de "Aprendizaje basado en proyectos", una serie de ejercicios en los cuales se constatará que domina la materia teórica, una serie de actividades que demostrarán el correcto manejo de herramientas específicas de creación, y una serie de tareas en las que tendrá que poner las herramientas (softwares y teoría de la imagen digital) aprendidas al servicio de la creatividad en un proyecto.

Con todo ello constataremos que el alumno entiende las sinergias entre programas, y creando un flujo de trabajo flexible al servicio del proceso creativo.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

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

## COMPETENCIAS

### Competencias básicas

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.

### **Competencias generales**

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

CONVOCATORIA ORDINARIA La evaluación será continua y la calificación final será el resultado de sus aportaciones durante: - 60% Examen, consistente en aprendizaje basado en proyectos y un examen escrito acerca de la teoría empleada para la consecución del mismo. -30% Ejecución de una serie de ejercicios, actividades y tareas, en las que el alumno se pondrá a prueba a si mismo para la consecución del resultado demandado y demostrará conocimiento teórico, y mostrará una actitud pro activa en las actividades propuestas. -10% participación en las actividades así como actitud manifestada CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA En la convocatoria extraordinaria el alumno deberá repetir el examen, y los ejercicios, actividades o tareas, no superadas en función de las indicaciones del profesor. SEGUNDA Y SIGUIENTES CONVOCATORIAS Para segunda y siguientes convocatorias el sistema de convocatoria ordinaria y extraordinaria se mantendrá el mismo. En el caso de que el alumno no pueda cumplir con los requisitos de asistencia establecidos por la universidad, y siempre que sea debidamente autorizado por la dirección del máster, se establecerá un sistema de evaluación específico siguiendo las indicaciones del profesor. IMPORTANTE Todas las pruebas susceptibles de evaluación estarán supeditadas a lo establecido en la Normativa de Evaluación de la Escuela de Postgrado y Formación Permanente de la UFV y la Normativa de Convivencia de la Universidad. Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en estas normativas.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

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

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

McBunny Albert Adobe After Effects 2024: A Comprehensive Mastery Guide to Animation, Visual Effects, and Dynamic Storytelling from Novice to Expert Amazon Digital Services LLC

Delgado JM Photoshop 2022 Anaya Multimedia