

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:	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	manucasal@gmail.com		

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 autocrítica 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:

- 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.
- Creación de VFX: Integración en plano filmado de elementos generados virtualmente.

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.

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.

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

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

- 60% Examen, consistente en aprendizaje basado en un proyecto grupal 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 sí 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

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.

En el caso de que las obligaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario de docencia en remoto, el sistema de evaluación variará, pero muy sutilmente, dado que la asignatura está basada en su mayor parte en metodologías flipped classroom a través de Canvas. Y tanto las entregas de ejercicios actividades y tareas como el examen teórico se entregarán o se realizarán online de todos modos, aún realizándolo en clase. Si el examen se realizase en remoto, se utilizarán herramientas que garanticen la autenticidad de la prueba. El único punto que desaparecería sería la asistencia presencial y la participación y actitud, que se anulará quedando así en este caso específico de emergencia sanitaria la evaluación:

-50% Examen Examen, consistente en aprendizaje basado en un proyecto grupal y un examen escrito acerca de la teoría empleada para la consecución del mismo.

-50% Ejecución de una serie de ejercicios, actividades y tareas, en las que el alumno se pondrá a prueba a sí mismo para la consecución del resultado demandado y demostrará conocimiento teórico y mostrará una actitud pro activa en las actividades propuestas.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

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

APOLONIO, L. 2018. Adobe illustrator 2018. ED. Anaya Multimedia.

ARMENTEROS, M. BENÍTEZ, A. FERNÁNDEZ, M. GARCÍA, A. JIMENEZ, I. LÓPEZ, J. LÓPEZ, A. MARTÍN, F. MUNÁRRIZ, J. E. Postproducción digital una perspectiva contemporánea. 2015. Madrid. ED. Dykinson.

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

JAE-JIN CHOI. Maya Character innovation. SYBEX

JEREMI BIRN. Iluminación y render, Anaya multimedia.

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

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

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.

TODD PALAMAR, ERIC KELLER. Mastering autodesk maya 2013.2013.Madrid. ED. SYBEX. Serious skills.

Complementaria

Un fotógrafo muestra cómo las cámaras nos 'engordan' varios kilos sin que nos demos cuenta:
<https://www.youtube.com/watch?v=Ejwl3ODpWČc>

<https://www.artofvfx.com>

4K versus HD comparación : <https://www.youtube.com/watch?v=RodCjVf-5AE>

Tecnología obsoleta no tan lejana: <https://www.youtube.com/watch?v=WyWESrHR5tM>