

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		
Rafael Barberá González	rafaenny@hotmail.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

- El alumno conocerá los recursos técnicos y aplicaciones expresivas de las técnicas de infografía y postproducción.
- Definición de postproducción
- La rejilla
- Conocimiento teórico-práctico 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 y productos del diseño
- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente.
- Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes
- Creatividad (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:
- Preproducción.
 - Elección de la técnica.
 - Flujo de trabajo(continuidad, control de realización,templates.salas)
 - Corrección de color
 - Rotoscopia
 - Chroma, mattes
 - Selecciones vectoriales y bitmap, mascaras
 - Tracking, stabilization
 - Manipulación y modificación del tiempo, Keys
 - Animacion
 - Sonido

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 sineria 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

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:

- la creación de una rejilla de cadena, 20%
- la elaboración de la imagen de un programa, 20%
- la elaboración de un gráfico simple, 20%
- la elaboración de un gráfico complejo, 20%
- la elaboración de la ráfaga de un programa, 20%

En la convocatoria extraordinaria el alumno deberá repetir las actividades no superadas en función de las indicaciones del profesor.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

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

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.