

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

|                                          |                                                                                   |                |      |
|------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------|------|
| Titulación:                              | Master Universitario en Producción y Realización en Radio y Televisión            |                |      |
| Ámbito                                   | Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual |                |      |
| 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:                                  |                                                                                   |                |      |
| 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

| ACTIVIDADES FORMATIVAS DIRIGIDAS POR EL PROFESOR | TRABAJO AUTÓNOMO |
|--------------------------------------------------|------------------|
| 20 Horas                                         | 30 Horas         |

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Saber dirigir la postproducción de cualquier programa tv

Coordinar y dirigir a todos los profesionales que intervienen en el proceso de producción y realización de una emisión en directo, tanto en radio como en tv

Seleccionar los recursos adecuados para cada proceso de producción o postproducción de cualquier tipo de programa

Identificar los métodos de investigación aplicables al proceso de producción y realización en radio y tv

Diseñar los aspectos estético-creativos de cualquier formato de programa de radio y tv

Diseñar procesos infográficos y de postproducción, con su correspondiente guion y Story Board

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPECÍFICOS

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 optimo.

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

El Alumno será capaz de analizar las herramientas disponibles en el mercado para actualizarse o para optimizar procesos.

El almno entenderá el potencial catalizador de la creatividad en el dominio de la herramienta.

## 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.

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.

## USO ÉTICO Y RESPONSABLE DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

- 1.- El régimen de uso de cualquier sistema o servicios de Inteligencia Artificial (IA) vendrá determinado por el criterio del profesor, pudiendo ser utilizada solo en la forma y supuestos en que así lo indique y, en todo caso, con sujeción a los siguientes principios:
  - a) El uso de sistemas o servicios de IA deberá acompañarse de una reflexión crítica por parte del alumno sobre su impacto y/o limitaciones en el desarrollo de la tarea o trabajo encomendado.
  - b) Se justificará la elección de los sistemas o servicios de IA utilizados, explicando sus ventajas respecto a otras herramientas o métodos de obtención de la información. Se describirá con el mayor detalle posible el modelo elegido y la versión de IA utilizada.
  - c) El uso de sistemas o servicios de IA debe ser citado adecuadamente por el alumno, especificando en qué partes del trabajo se ha utilizado, así como el proceso creativo desarrollado. Puedes consultar el formato de citas y ejemplos de uso en la web de la Biblioteca ([https://www.ufv.es/gestion-de-la-informacion\\_biblioteca/](https://www.ufv.es/gestion-de-la-informacion_biblioteca/)).
  - d) Se contrastarán siempre los resultados obtenidos a través de sistemas o servicios de IA. Como autor, el alumno es responsable de su trabajo y de la legitimidad de las fuentes utilizadas en el mismo.
- 2.- En todo caso, el uso de sistemas o servicios de IA deberá respetar siempre y en todo momento los principios de uso responsable y ético que rigen en la universidad y que pueden consultarse en la [Guía de Buen Uso de la Inteligencia Artificial en los Estudios de la UFV](#). Además, el profesor podrá recabar del alumno otro tipo de compromisos individuales cuando así lo estime necesario.
- 3.- Sin perjuicio de lo anterior, en caso de duda sobre el uso ético y responsable de cualquier sistema o servicio de IA, el profesor podrá optar por la presentación oral de cualquier trabajo o entrega parcial solicitado al alumno, siendo esta la evaluación prevalente sobre cualquier otra prevista en la Guía Docente. En dicha defensa oral, el alumno deberá demostrar su conocimiento de la materia, justificando sus decisiones y el desarrollo de su trabajo.

## 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