



UNIVERSIDAD PONTIFICIA DE SALAMANCA

Composición y Postproducción Digital

Grado en COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL — 4º Curso

Modalidad Presencial

Sumario

Sumario	1
Datos básicos	2
Breve descripción de la asignatura	3
Requisitos previos	3
Objetivos	3
Competencias	4
Contenidos	5
Metodología	6
Criterios de evaluación	7
Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial	8
Breve CV del profesor responsable	8

Composición y Postproducción Digital

Datos básicos

Módulo: Creación multimedia

Carácter: Obligatoria

Nº de créditos: 6 ECTS

Unidad Temporal: 4º Curso – 2º Semestre

Calendario: Del 27 de enero al 16 de mayo de 2020

Horario: L 12:00-14:00 (T), J 8:00-10:00 (G1), X 15:30-17:30 (G2), V 8:00-10:00 (G3)

Idioma en el que se imparte: Español

Profesor responsable de la asignatura: Juan Medina Contreras

E-mail: jmedinaco@upsa.es

Horario de tutorías: Martes, 12:00-14:00 y 15:30-17:30

Otros profesores de la asignatura: Jorge Miranda Galbe

E-mail: jmirandaga@upsa.es

Horario de tutorías: Lunes y jueves 12:00-14:00

Breve descripción de la asignatura

Composición y Postproducción Digital introduce al alumno en la última fase cronológica del proceso de producción audiovisual. A lo largo de la asignatura, el alumno se sumerge en las distintas técnicas empleadas en el marco creativo durante esta fase: corrección de color, desarrollo de efectos visuales generados por ordenador, empleo de imágenes de sustitución y chroma key, así como el grafismo y la animación mediante keyframes. En la práctica, el alumno aborda el desarrollo de algunas de estas técnicas a través del empleo de softwares profesionales.

Requisitos previos

No se establecen requisitos previos más allá de los delimitados por el propio programa académico del módulo de Creación Multimedia, en tanto que las materias que lo conforman se articulan como un recorrido en continuidad, obedeciendo la asignatura a una naturaleza de aplicación práctica de los conocimientos adquiridos previamente en primer y tercer curso en asignaturas como Tecnología audiovisual y Tecnología multimedia.

Objetivos

1. Conocimiento y comprensión de los fundamentos principales de la postproducción audiovisual en el entorno digital.
2. Aprendizaje de las herramientas más comúnmente empleadas en el ámbito profesional en materia de postproducción digital.
3. Desarrollo de productos audiovisuales en los que se empleen las distintas técnicas de Composición y Postproducción Digital.

Competencias

Competencias Generales	<p>A10. Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción audiovisual —Cine, Radio y TV— en sus diversas fases según la organización y gestión de la creación (recursos técnicos, humanos, económicos).</p> <p>A11. Conocimiento y aplicación de los diferentes elementos tecnológicos y procesos técnicos de la edición y postproducción audiovisual multimedia.</p> <p>B6. Capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización y creación de las diversas fases de creación y postproducción multimedia.</p> <p>C2. Habilidad para utilizar las herramientas tecnológicas con la finalidad de dotar de calidad técnica adecuada a los distintos discursos audiovisuales creados.</p>
Competencias Específicas	<p>E1. Conocimiento de los fundamentos teóricos de la postproducción audiovisual.</p> <p>E2. Capacidad práctica para lograr mejoras en las señales de crominancia y luminancia a través de herramientas informáticas.</p> <p>E3. Conocimientos de los efectos especiales más usuales en el ámbito del audiovisual y destreza a la hora de realizar Chroma Keys con indicios de calidad.</p> <p>E4. Conocimiento teórico de los fundamentos del diseño gráfico en televisión y de la identidad visual aplicada a este ámbito.</p> <p>E5. Conocimiento teórico de las principales técnicas de animación, con incidencia en la interpolación a través de keyframes.</p> <p>E6. Adecuación a la terminología específica de la postproducción digital.</p>

Contenidos

CONTENIDOS DE LA ENSEÑANZA TEÓRICA

1. **Fundamentos de la Postproducción**
Composición por capas. Integración de elementos.
2. **Técnicas de Composición y Postproducción Digital I. Incrustación y layout.**
Chroma key. Máscaras de recorte. Animación vectorial.
3. **Técnicas de Composición y Postproducción Digital II. Corrección de color digital.**
Correcciones de color primarias. Correcciones de color secundarias o selectivas.
4. **Técnicas de Composición y Postproducción Digital III. Grafismo.**
Elementos de grafismo. Fuentes fijas y animadas. Motion Graphics.
5. **Técnicas de Composición y Postproducción Digital IV. FX Visuales.**
Edición de Efectos Visuales. Emisores de partículas. Replicadores. Comportamientos.
6. **Técnicas de Composición y Postproducción Digital V. Animación.**
Animación por keyframes. Animación sobre time-line. Cámaras virtuales. Entornos tridimensionales.

CONTENIDOS DE LA ENSEÑANZA PRÁCTICA

1. **Manejo de softwares de edición no lineal de vídeo.**
Máscaras de recorte y chroma key.
2. **Empleo de softwares de colorización y corrección de color digital.**
Corrección de color primaria, secundaria y selectiva.
3. **Desempeño de técnicas de creación y edición gráfica digitales.**
Edición gráfica de fuentes fijas y animadas.
4. **Manejo de softwares de edición y creación de FX.**
Partículas y texturas.
5. **Manejo de softwares de edición y creación de FX.**
Animación 2D y 3D. Cámaras virtuales.

Metodología

METODOLOGÍA	HORAS	HORAS DE TRABAJO PRESENCIAL	HORAS DE TRABAJO NO PRESENCIAL
Sesiones teóricas	28	60 (40%)	
Sesiones prácticas	28		
Ejercicios de evaluación en el aula	4		
Trabajos de desarrollo con las herramientas empleadas en la asignatura	32		90 (60%)
Preparación trabajo final	50		
Lecturas	8		
TOTAL		60	90

Sesiones teóricas

En función del contenido del programa de la asignatura, las sesiones teóricas se desarrollarán mediante la explicación magistral apoyada en recursos audiovisuales en el aula. Igualmente, se fundamentarán las explicaciones mediante demostraciones ejecutadas por el profesor con las herramientas descritas en la asignatura. Los alumnos deberán replicar en el aula los procesos mostrados bajo el asesoramiento del profesor.

Sesiones prácticas

Las sesiones prácticas desarrollarán la metodología de aprendizaje por proyectos y se llevarán a cabo en aulas debidamente acondicionadas y pertrechadas con las herramientas tecnológicas y softwares indispensables para el desarrollo de la asignatura.

Criterios de evaluación

CONVOCATORIA ORDINARIA

El sistema de evaluación se configura mediante la ponderación de los siguientes elementos:

- **Parte práctica individual: 60 % sobre la calificación final**
Desglosada en ejercicios individuales realizados de forma continuada durante el curso con herramientas de composición digital y trabajos de seguimiento de la materia consistentes en lecturas y visionados:
 - Proyecto práctico individual: 30% sobre la calificación final.
 - Ejercicios periódicos realizados en clase: 20% sobre la calificación final.
 - Trabajo académico a partir de lecturas y visionados: 10 % sobre la calificación final.

- **Parte práctica grupal: 40 % sobre la calificación final**
Desarrollo de un proyecto audiovisual colectivo que integre las técnicas de composición y postproducción abordadas en la asignatura. Se deberá presentar una memoria-resumen donde consten las fases desarrolladas desde la creatividad hasta el resultado final. Se evaluará:
 - Proceso de trabajo y workflow (10 %)
 - Aplicación de las técnicas y herramientas tratadas en clase (20 %)
 - Calidad técnica del resultado final (10 %)

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

El alumno deberá ponerse en contacto con el profesor responsable, con suficiente antelación a la fecha de examen, para que se le indique el tema y ámbito concretos para el desarrollo de un proyecto de postproducción donde se justifique e integren los conocimientos relativos a la asignatura expresados en esta guía docente.

Ese trabajo será entregado en soporte digital el mismo día de la convocatoria extraordinaria del examen.

La valoración de este trabajo compondrá el 100% de la calificación final.

Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial

BIBLIOGRAFÍA

Amyes, T. (1992). *Técnicas de postproducción de audio en video y film*. Instituto Oficial de Radio y Televisión.

Atienza Muñoz, P. (2013). *Historia y evolución del montaje audiovisual: de la moviola a YouTube*. Editorial UOC.

Fernández Casado, J. L., & Nohales Escribano, T. (2010). *Postproducción digital: cine y vídeo no lineal*. Escuela de Cine y Video.

Lancaster, K. (2011). *Cine DSLR*. Anaya Multimedia.

Lara, A. (2005). *El cine ha muerto, larga vida al cine: pasado, presente y futuro de la postproducción*. T & B Editores.

Mattingly, D. B. (2013). *VFX y postproducción para cine y publicidad: curso de Digital Matte Painting*. Ediciones Anaya Multimedia.

McGrath, D. (2001). *Montaje & postproducción*. Océano.

Schenk, S., & Long, B. (2012). *Manual de cine digital*. Anaya Multimedia.

PLATAFORMA MOODLE

En la plataforma habilitada por la Universidad como repositorio de documentos Moodle, se encuentra todo el material necesario para el seguimiento y estudio de la asignatura: Presentaciones, tutoriales, artículos y comunicaciones de interés para el alumno.

TUTORÍAS

En el horario establecido de tutorías por parte del profesor el alumno puede aclarar cualquier duda o aspecto relativo a la asignatura. Igualmente, el alumno puede contactar con el profesor vía email para consultar cualquier tipo de tema referente a la asignatura.

Breve CV del profesor responsable

Juan Medina Contreras es Doctor en Comunicación, Licenciado en Periodismo, Experto en Género y Comunicación y Máster en Guion de Ficción y en Asesoramiento de Imagen y Consultoría Política, además de fotógrafo freelance. Su línea de investigación aborda el empleo del montaje audiovisual y fotográfico en la transmisión de ideas políticas y propagandísticas, así como la representación de los roles femeninos en la ficción audiovisual. Actualmente es profesor en la Facultad de Comunicación de la UPSA adjunto al área de Comunicación Audiovisual, coordinador del Máster de guion en ficción para Cine y TV del mismo centro, así como Coordinador de la Oficina de Promoción de la Universidad Pontificia de Salamanca.