



Guía docente				
Datos Identificativos				2015/16
Asignatura (*)	Posproducción digital	Código	616G01031	
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Cuarto	Obligatoria	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Métodos Matemáticos e de Representación			
Coordinador/a	Barneche Naya, Viviana	Correo electrónico	viviana.barneche@udc.es	
Profesorado	Barneche Naya, Viviana Hernandez Ibañez, Luis Antonio	Correo electrónico	viviana.barneche@udc.es luis.hernandez@udc.es	
Web	postprodixital.wordpress.com			
Descripción general	La asignatura tiene como objetivo fundamental acercar al alumno a las técnicas y herramientas básicas de post-producción, composición de video digital e integración de elementos virtuales			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A1	Comunicar mensajes audiovisuales.
A2	Crear productos audiovisuales.
A3	Gestionar proyectos audiovisuales.
A4	Investigar y analizar la comunicación audiovisual.
A5	Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual.
A7	Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
A8	Conocer la tecnología audiovisual.
A12	Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual.
B1	Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
B3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	Expresarse correctamente tanto de forma oral como escrita en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
B7	Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
B8	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
B9	Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
C1	Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras
C2	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C3	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
C4	Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Resultados de aprendizaje	
Resultados de aprendizaje	Competencias del título



- Conocer los aspectos básicos de la postproducción digital.	A1	B1	C1
	A2	B3	C2
- Capacitar al alumno en el uso de las herramientas y programas utilizados en la postproducción de vídeo digital.	A3	B5	C3
	A4	B6	C4
- Capacitar al alumno en los procesos de integración de vídeo real con objetos virtuales tridimensionales.	A5	B7	
	A7	B8	
	A8	B9	
	A12		

Contenidos	
Tema	Subtema
1- Conceptos básicos de postproducción digital.	<ul style="list-style-type: none"> - Introducción a la postproducción. - Ejemplos. Flujos de trabajo
2- Composición digital.	<ul style="list-style-type: none"> - Composición de imagen y vídeo. - Corrección del color. - Herramientas de transformación, filtros. - Máscaras. Rotoscopía. - ChromaKey. LumaKey. - Tracking. - VectorPaint.
3- Matchmover.	<ul style="list-style-type: none"> - Tracking - Calibración de cámaras - Sistema de coordenadas - Exportación a Maya
4- Integración.	<ul style="list-style-type: none"> - Sincronización de cámaras real y virtual. - Render-pass. - Integración de vídeo real y elementos animados.

Planificación



Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas no presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión magistral	A4 A7 A8 A12 C3	20	20	40
Prácticas de laboratorio	A2 A8 B1 B3 B5 B8 C1 C2	20	20	40
Trabajas tutelados	A1 A2 A3 A7 A8 A12 B3 B5 B8 C1 C2 C3	8	56	64
Lecturas	A4 A5 A12 B1	0	2	2
Presentación oral	A1 A3 A4 A12 B6 B7 B9 C4	1	2	3
Atención personalizada		1	0	1

(*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión magistral	En estas clases se explicarán los diferentes temas de la asignatura, utilizando presentaciones Power-Point, vídeos así como los diferentes softwares y técnicas utilizadas habitualmente en la postproducción.
Prácticas de laboratorio	<p>A lo largo del cuatrimestre los alumnos realizarán diferentes trabajos prácticos individuales (según el cronograma de la asignatura) tanto sobre el material entregado por la profesora durante el curso, así como sobre su propio material (trabajos tutelados):</p> <ul style="list-style-type: none"> - PL1. Herramientas básicas de composición. Corrección básica y avanzada de color - PL2. Máscaras. Rotoscopia. - PL3. ChromaKey, LumaKey. - PL4. Filtros.Tracking. - PL5. VectorPaint. - PL6. Matchmover. - PL7. Tracking. Integración. - PL8. Maya: Integración. Render-Passes. Composición. <p>Cada una de los trabajos de las prácticas será parte de la evaluación del curso.</p>
Trabajas tutelados	<p>Los alumnos realizarán dos trabajos tutelados a lo largo del cuatrimestre (modalidad grupal/individual):</p> <p>E1- Proyecto de composición utilizando Chroma Key</p> <p>E2- Proyecto de integración de video real con elementos virtuales.</p>
Lecturas	Lectura de artículos y libros complementarios a las clases magistrales.



Presentación oral	<p>Los alumnos presentarán, según el cronograma de la asignatura, las siguientes presentaciones orales.</p> <p>1-Presentación del producto final correspondiente al Proyecto de composición utilizando Chroma Key</p> <p>2-Presentación del producto final correspondiente al Proyecto de integración de vídeo real con elementos virtuales.</p> <p>Modalidad: grupal / individual</p>
-------------------	--

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio Trabajos tutelados	El profesor tutelaré el trabajo de los alumnos a través del seguimiento y corrección de las prácticas en el laboratorio y de los dos trabajos tutelados.

Evaluación

Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Prácticas de laboratorio	A2 A8 B1 B3 B5 B8 C1 C2	<p>Se evaluarán cada una de las prácticas: PL1 (1); PL2 (2); PL3 (2); PL4 (3); PL5 (3); PL6 (5); PL7 (6); PL8 (8).</p> <p>Para aprobar el curso es obligatorio la entrega del total de las prácticas, el puntaje máximo de las prácticas es de 3.0 puntos, el mínimo para aprobar esta parte es de 1.5 puntos.</p>	30
Trabajos tutelados	A1 A2 A3 A7 A8 A12 B3 B5 B8 C1 C2 C3	<p>Proyecto de composición utilizando Chroma Key (20)</p> <p>Proyecto de integración de vídeo real con elementos virtuales. (50)</p>	70

Observaciones evaluación

Para aprobar el curso es necesario la entrega de TODAS las prácticas (alcanzando 1.5 puntos como mínimo en la suma total de todas las prácticas), los dos trabajos tutelados y el portfolio grupal/individual. El curso incluyen tutorías evaluables.No se aprueba con la sola entrega de los dos trabajos tutelados.En caso de suspender el curso en la primera convocatoria se volverán a entregar las prácticas con calificación menor al 50% así como el producto de la integraciónreal/virtual junto con el portfolio correspondiente en la segunda convocatoria.

Fuentes de información

Básica	<ul style="list-style-type: none"> - Tim Dobbert. (2005). MatchMoving: The Invisible Art of Camera Tracking. . Sybex. - Manuel Armenteros Gallardo (2011). Posproducción Digital. Bubok Publishing S.L. - Isaac V. Kerlow. (2004). The Art of 3D Computer Animation and Effects. Wiley & Sons (3rd edition) - Richard Rickitt. (2007). Special Effects: The History and Technique. Billboard Books; 2nd edition - Ron Brickmann. (2008). The Art and Science of Digital Compositing . Morgan Kaufmann Series. 2nd edition - Mark Cotta Vaz; Craig Barron (2002). The Invisible Art: The Legends of Movie Matte Painting. . Chronicle Books. San Francisco, Cal
Complementaria	

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente



Guión/616G01018

Dirección de fotografía e iluminación/616G01022

Teoría y práctica de la edición y el montaje/616G01023

Infografía 3D- 1/616G01024

Infografía 3D- 2/616G01026

Ambientación sonora e musical/616G01028

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Animación 3D-1/616G01032

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías