



Guía Docente				
Datos Identificativos				2015/16
Asignatura (*)	Posproducción dixital	Código	616G01031	
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Cuarto	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Métodos Matemáticos e de Representación			
Coordinación	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			
Descrición xeral	A materia ten como obxectivo fundamental achegar o alumno ás técnicas e ferramentas básicas de post-produción, composición de video dixital e integración de elementos virtuais			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos audiovisuais.
A3	Xestionar proxectos audiovisuais.
A4	Investigar e analizala comunicación audiovisual.
A5	Coñecelas teorías e a historia da comunicación audiovisual.
A7	Coñecelas técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecela tecnoloxía audiovisual.
A12	Coñecelos principais códigos da mensaxe audiovisual.
B1	Que os estudantes demostraran posuir e comprender coñecementos nun área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoitán atoparse nun nivle que, se ben se apoia en libros de textos avanzados, inclúe tamén algún aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu eido de estudo.
B3	Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar os datos relevantes (normalmente dentro do seu área de estudo)
B5	Que os estudantes desenvolvesen aquelas habilidades de aprendizaxe precisas para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía
B6	Expresarse correctamente tanto de xeito oral como escrito en linguas oficiais da comunidade autónoma
B7	Dominar a expresión e a comprensión de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro
B8	Empregar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) precisas para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
B9	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida e solidaria capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e imprantar solución baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común
C1	Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C2	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
C3	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
C4	Valorar a importancia que ten a investigación, innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

Resultados da aprendizaxe	
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título



- Coñecer os aspectos básicos da posproducción dixital.	A1	B1	C1
	A2	B3	C2
- Capacitar o alumno no uso das ferramentas e programas utilizados na posproducción de vídeo dixital.	A3	B5	C3
	A4	B6	C4
- Capacitar o alumno nos procesos de integración de vídeo real con obxectos virtuais tridimensionais.	A5	B7	
	A7	B8	
	A8	B9	
	A12		

Contidos	
Temas	Subtemas
1- Conceptos básicos de posproducción dixital.	<ul style="list-style-type: none"> - Introducción á posproducción. - Exemplos. Fluxos de traballo
2- Composición dixital.	<ul style="list-style-type: none"> - Composición de imaxe e vídeo. - Corrección da cor. - Ferramentas 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 e virtual. - Render-pass. - Integración de vídeo real e elementos animados.

Planificación



Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A4 A7 A8 A12 C3	20	20	40
Prácticas de laboratorio	A2 A8 B1 B3 B5 B8 C1 C2	20	20	40
Traballos 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

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Nestas clases explicaranse os diferentes temas da materia, utilizando presentacións Power-Point, vídeos así como os diferentes softwares e técnicas utilizadas habitualmente na posproducción.
Prácticas de laboratorio	<p>Ao longo do cuadrimestre os alumnos realizarán diferentes traballos prácticos individuais (segundo o cronograma da materia) tanto sobre o material entregado pola profesora durante o curso, así como sobre o seu propio material (traballos tutelados):</p> <ul style="list-style-type: none"> - PL1. Ferramentas básicas de composición. Corrección básica e avanzada de cor - PL2. Máscaras. Rotoscopía - PL3. ChromaKey, LumaKey. - PL4. Tracking. Filtros. - PL5. VectorPaint. - PL6. Matchmover. - PL7. Tracking de obxecto en Matchmover. Integración en Maya. - PL8. Maya: Integración. Render-Passes. Composición. <p>Cada unha dos traballos das prácticas será parte da avaliación do curso.</p>
Traballos tutelados	<p>Os alumnos realizarán dous traballos tutelados ao longo do cuadrimestre (modalidade grupal/individual):</p> <p>E1- Proxecto de composición utilizando Chroma Key</p> <p>E2- Proxecto de integración de video real con elementos virtuais.</p>
Lecturas	Lectura de artigos e libros complementarios as clases maxistrales.



Presentación oral	Os alumnos presentarán, segundo o cronograma da materia, as seguintes presentacións orais. 1-Presentación do produto final correspondente ao Proxecto de composición utilizando Chroma Key 2-Presentación do produto final correspondente ao Proxecto de integración de vídeo real con elementos virtuais. Modalidade: grupal / individual
-------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio Traballos tutelados	O profesor tutelaré o traballo dos alumnos a través do seguimento e corrección das prácticas no laboratorio e dos dous traballos tutelados.

Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	A2 A8 B1 B3 B5 B8 C1 C2	Avaliaranse cada unha das prácticas: PL1 (1); PL2 (2); PL3 (2); PL4 (3); PL5 (3); PL6 (5); PL7 (6); PL8 (8). Para aprobar o curso é obrigatorio a entrega do total das prácticas, o puntaje máxima das prácticas é de 3.0 puntos, o mínimo para aprobar esta parte é de 1.5 puntos	30
Traballos tutelados	A1 A2 A3 A7 A8 A12 B3 B5 B8 C1 C2 C3	Proxecto de composición utilizando Chroma Key (20) Proxecto de integración de video real con elementos virtuais. (50)	70

Observacións avaliación

Para aprobar o curso é necesario a entrega de TODAS as prácticas (alcanzando 1.5 puntos como mínimo na suma total de todas as prácticas), os dous traballos tutelados e o portfolio grupal/individual.O curso inclúen titorías avaliáveisNon se aproba coa soa entrega dos dous traballos tutelados.En caso de suspender o curso na primeira convocatoria volveranse entregar as prácticas con cualificación menor ao 50% así como o produto da integraciónreal/virtual xunto co portfolio correspondente na segunda convocatoria.

Fontes de información

Bibliografía 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
Bibliografía complementaria	

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente



Guión/616G01018

Dirección de fotografía e iluminación/616G01022

Teoría e práctica da edición e a montaxe/616G01023

Infografía 3D-1/616G01024

Infografía 3D-2/616G01026

Ambientación sonora e musical/616G01028

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Animación 3D-1/616G01032

Materias que continúan o temario

Observacións

(*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías