



Guía docente				
Datos Identificativos				2018/19
Asignatura (*)	Posproducción digital	Código	616G01031	
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Cuarto	Obligatoria	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría CivilMatemáticas			
Coordinador/a	Barneche Naya, Viviana	Correo electrónico	viviana.barneche@udc.es	
Profesorado	Barneche Naya, Viviana Fariña Lamosa, Ángel José	Correo electrónico	viviana.barneche@udc.es angel.farina@udc.es	
Web				
Descripción general	La asignatura tiene como objetivo fundamental acercar al alumno a las técnicas y herramientas básicas de post-producción, composición de video digital, chroma e integración de elementos virtuales 3D.			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A1	Comunicar mensajes audiovisuales.
A2	Crear productos 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.
B4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
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.
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	B4	C1
	A2	B5	C2
- Capacitar al alumno en el uso de las herramientas de composición digital que incluyen croma, animaciones gráficas y elementos 3D.	A4	B6	C3
	A5	B8	C4
	A7	B9	
- Capacitar al alumno en los procesos de integración de vídeo real con objetos virtuales 3D.	A8		
	A12		

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

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales



Sesión magistral	A4 A7 A8 A12 C3	22	0	22
Prácticas de laboratorio	A1 A2 A8 B4 B5 B8 C1 C2	20	14	34
Trabajos tutelados	A1 A2 A7 A8 A12 B4 B5 B8 C1 C2 C3	14	70	84
Lecturas	A1 A2 A4 A5 A7 A8 A12	0	1	1
Presentación oral	A1 A4 A7 A12 B4 B6 B9 C4	4	4	8
Atención personalizada		1	0	1
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción
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	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): <ul style="list-style-type: none"> <li>- P1. Herramientas básicas de composición. Máscaras. Tracking. Paint Tools.</li> <li>- P2. ChromaKey, LumaKey.</li> <li>- P3. Matchmover.</li> <li>- P4. Integración virtual-real.</li> </ul> <p>Los trabajos de las prácticas será parte de la evaluación del curso.</p>
Trabajos tutelados	Los alumnos realizarán dos trabajos tutelados a lo largo del cuatrimestre (modalidad grupal/individual): <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	Los alumnos presentarán, según el cronograma de la asignatura, las siguientes presentaciones orales. <ul style="list-style-type: none"> <li>1-Presentación del producto final correspondiente al Proyecto de composición utilizando Chroma Key</li> <li>2-Presentación del producto final correspondiente al Proyecto de integración de vídeo real con elementos virtuales.</li> </ul> <p>Modalidad: grupal / individual</p>

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción



Prácticas de laboratorio Trabajos tutelados	<p>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.</p> <p>En el caso alumnado con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y con dispensa académica (exención de asistencia) tendrán la posibilidad de tutorías de los trabajos prácticos y tutelados a través de correo electrónico.</p>
--	---

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Prácticas de laboratorio	A1 A2 A8 B4 B5 B8 C1 C2	<p>Se evaluarán cada una de las prácticas: P1 (7); P2 (8); P3 (10); P4 (15).</p> <p>Para aprobar el curso es obligatorio la entrega del total de las prácticas, el puntaje máximo de las prácticas es de 4 puntos, el mínimo para aprobar esta parte es de 2 puntos.</p>	40
Trabajos tutelados	A1 A2 A7 A8 A12 B4 B5 B8 C1 C2 C3	<p>Proyecto de composición utilizando Chroma Key (20)</p> <p>Proyecto de integración de video real con elementos virtuales. (40)</p>	60

Observaciones evaluación
<p>Para aprobar el curso es necesario la entrega de TODAS las prácticas (alcanzando 2 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. Los criterios y actividades de evaluación para el alumnado con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica (exención de asistencia) será el mismo que para el resto del alumnado.</p>

Fuentes de información	
<b>Básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sham Tickoo (2015). Blackmagic Design Fusion 7 Studio: A Tutorial Approach. Cadcim Technologies</li> <li>- Tim Dobbert. (2005). MatchMoving: The Invisible Art of Camera Tracking. . Sybex.</li> <li>- Blackmagic Fusion (2016). FUSION 8: Tool references manual. Blackmagic</li> <li>- Blackmagic Fusion (2016). FUSION 8: Scripting guide and reference manual. Blackmagic</li> <li>- Manuel Armenteros Gallardo (2011). Posproducción Digital. Bubok Publishing S.L.</li> <li>- Ron Brickmann. (2008). The Art and Science of Digital Compositing . Morgan Kaufmann Series. 2nd edition</li> <li>- Isaac V. Kerlow. (2004). The Art of 3D Computer Animation and Effects. Wiley &amp; Sons (3rd edition)</li> <li>- Richard Rickitt. (2007). Special Effects: The History and Technique. Billboard Books; 2nd edition</li> <li>- Mark Cotta Vaz; Craig Barron (2002). The Invisible Art: The Legends of Movie Matte Painting. . Chronicle Books. San Francisco, Cal</li> </ul>
<b>Complementaria</b>	

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
<p>Guión/616G01018</p> <p>Dirección de Fotografía: Cámara e Iluminación/616G01022</p> <p>Teoría y práctica de la edición y el montaje/616G01023</p> <p>Infografía 3D- 1/616G01024</p> <p>Infografía 3D- 2/616G01026</p> <p>Ambientación sonora e musical/616G01028</p>



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