



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
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	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría CivilMatemáticas			
Coordinación	Álvarez Mures, Luis Omar	Correo electrónico	omar.alvarez@udc.es	
Profesorado	Álvarez Mures, Luis Omar	Correo electrónico	omar.alvarez@udc.es	
Web				
Descrición xeral	A materia ten como obxectivo fundamental achegar o alumno ás técnicas e ferramentas básicas de posprodución, composición de video dixital, croma e integración de elementos virtuais 3D.			



Plan de continxencia	<p>1. Modificacións nos contidos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Non se realizarán cambios. <p>2. Metodoloxías</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mantéñense todas as metodoloxías docentes modificando unicamente o seu carácter presencial <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado</p> <ul style="list-style-type: none"> - Correo electrónico: Dispoñibilidade semanal de titorización do profesor. De uso para facer consultas e solicitar encontros virtuais para resolver dúbidas. - Moodle: Dispoñibilidade semanal de titorización do profesor. Segundo a necesidade do alumnado. Dispoñen de foros temáticos asociados aos módulos da materia, para formular as consultas necesarias. - Teams: Dispoñibilidade semanal de titorización do profesor. De 1 a 2 sesións semanais en pequeno grupo, para o seguimento e apoio na realización dos traballos tutelados. Esta dinámica permite facer un seguimento normalizado e axustado as necesidades da aprendizaxe do alumnado para desenvolver o traballo da materia. <p>4. Modificacións na avaliación</p> <p>Prácticas (40%):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tareas prácticas realizadas polo alumnado durante o primeiro cuatrimestre. <p>Traballos tutelados (60%):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluación dos traballos de composición utilizando Chroma Key e integración de elementos virtuais nun vídeo real. <p>*Observacións de avaliación:</p> <p>Para poder aprobar a asignatura é necesario acadar una calificación maior ou igual ao 50% na suma dos dous apartados: maior ou igual do 50% (prácticas + traballo tutelado).</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía</p> <p>Non se realizarán cambios. Xa dispoñen de todos os materiais de traballo dixitalizados en Moodle.</p>
-----------------------------	---

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos audiovisuais.
A4	Investigar e analizar a comunicación audiovisual.
A5	Coñecer as teorías e a historia da comunicación audiovisual.
A7	Coñecer as técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecer a tecnoloxía audiovisual.
A12	Coñecer os principais códigos da mensaxe audiovisual.
B4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
B5	Que os estudantes desenvolven 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



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 implanter solucións 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. - Capacitar ao alumno no uso das ferramentas de composición dixital que inclúen croma, animacións gráficas e elementos 3D. - Capacitar ao alumno nos procesos de integración de vídeo real con obxectos virtuais 3D.	A1	B4	C1
	A2	B5	C2
	A4	B6	C3
	A5	B8	C4
	A7	B9	
	A8		
	A12		

Contidos	
Temas	Subtemas
1- Conceptos básicos de posproducción dixital.	- Introducción á posproducción. - Exemplos. Fluxos de traballo
2- Composición dixital.	- Composición de imaxe e vídeo. - Corrección da cor. - Ferramentas de transformación, filtros. - Máscaras. Rotoscopia. - ChromaKey. LumaKey. - Tracking 2D.
3- Matchmover.	- Sincronización de cámaras real e virtual - Tracking 3D - Calibración de cámaras e refinado de movemento. - Sistema de coordenadas - Render. Exportación a Maya



4- Integración de vídeo real e elementos animados.	<ul style="list-style-type: none"> - Render-passes. - Composición de vídeo real e render-passes de elementos animados. - Posproducción.
--	--

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A4 A7 A8 A12 C3	22	0	22
Prácticas de laboratorio	A1 A2 A8 B4 B5 B8 C1 C2	20	14	34
Traballos 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

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	<p>Nestas clases explicaranse os diferentes temas da materia, utilizando presentacións Power-Point, vídeos así como os diferentes softwares e técnicas utilizadas habitualmente na posproducción.</p> <p>Non presencial, se realizará online.</p>
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> <p>Os traballos das prácticas será parte da avaliación do curso.</p> <p>Presencial ata límite de aforo.</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 vídeo real con elementos virtuais.</p> <p>Non presencial, tutela online.</p>
Lecturas	Lectura de artigos e libros complementarios as clases maxistrais. Non presencial.



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

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio Traballos tutelados	<p>O profesor tutelará o traballo dos alumnos a través do seguimento e corrección das prácticas no laboratorio e dos dous traballos tutelados.</p> <p>No caso alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia terán a posibilidade de titorías dos traballos prácticos e tutelados a través de correo electrónico.</p>

Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	A1 A2 A8 B4 B5 B8 C1 C2	<p>Avaliaranse cada unha das prácticas: P1 (7); P2 (8); P3 (10); P4 (15).</p> <p>Para aprobar o curso é obrigatorio a entrega do total das prácticas, o puntaje máxima das prácticas é de 4 puntos, o mínimo para aprobar esta parte é de 2 puntos</p>	40
Traballos tutelados	A1 A2 A7 A8 A12 B4 B5 B8 C1 C2 C3	<p>Proxecto de composición utilizando Chroma Key (20)</p> <p>Proxecto de integración de video real con elementos virtuais. (40)</p>	60

Observacións avaliación

Para poder aprobar a asignatura é necesario acadar una calificación maior ou igual ao 50% na suma dos dous apartados: maior ou igual do 50% (prácticas + traballo tutelado). Non 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 integración real/virtual xunto co portfolio correspondente na segunda convocatoria. Os criterios e actividades de avaliación para o alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia será o mesmo que para o resto do alumnado

Fontes de información



Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none">- Blackmagic Fusion (2019). Fusion Training Videos . https://www.blackmagicdesign.com/products/fusion/training- Blackmagic Fusion (2017). Fusion 9. https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/Fusion9_Manual.pdf- Sham Tickoo (2015). Blackmagic Design Fusion 7 Studio: A Tutorial Approach. Cadcim Technologies- Tim Dobbert. (2005). MatchMoving: The Invisible Art of Camera Tracking. . Sybex.- Manuel Armenteros Gallardo (2011). Posproducción Digital. Bubok Publishing S.L.- Ron Brickmann. (2008). The Art and Science of Digital Compositing . Morgan Kaufmann Series. 2nd edition- 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- 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: Cámara 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