



Guía docente				
Datos Identificativos				2023/24
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	Enxeñaría CivilMatemáticas			
Coordinador/a	Álvarez Mures, Luis Omar	Correo electrónico	omar.alvarez@udc.es	
Profesorado	Álvarez Mures, Luis Omar	Correo electrónico	omar.alvarez@udc.es	
Web				
Descripción general	La asignatura tiene como objetivo fundamental acercar al alumno a las técnicas y herramientas básicas de posproducción, composición de video digital, croma e integración de elementos virtuales 3D.			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados 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
B8	Utilizar las herramientas basicas de las tecnologías de la informacion 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, critica, comprometida, democratica y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien comun.
C2	Valorar criticamente el conocimiento, la tecnología y la informacion 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 investigacion, la innovacion y el desarrollo tecnologico en el avance socioeconomico y cultural de la sociedad.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
	- Conocer los aspectos básicos de la posproducción digital.	A1	B4
- Capacitar al alumno en el uso de las herramientas y programas de la postproducción de video digital.	A2	B8	C3
- Capacitar al alumno en los procesos de integración de vídeo real con objetos virtuales tridimensionales.	A4	B9	C4
	A5		
	A7		
	A8		
	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. Rotoscopia. - ChromaKey. LumaKey. Alfa. - Seguimiento de elementos de la imagen. Tracking 2D.
3- Concordancia en el movimiento de la cámara real y virtual en 3D: Matchmoving.	<ul style="list-style-type: none"> - Sincronización de cámaras real y virtual. - Tracking 3D. - Calibración de cámaras y refinado de movimiento. - Sistema de coordenadas. - Render. Exportación a Maya.
4- Integración de vídeo real y animación.	<ul style="list-style-type: none"> - Render-passes. - Integración de vídeo real y render-passes de elementos animados. - Postproducción.

Planificación

Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A4 A5 A7 A8 A12 C3	20	0	20
Prácticas de laboratorio	A1 A2 A8 B8 C2	15	33	48
Trabajos tutelados	A1 A2 A7 A8 A12 B8 C2 C3	9	63	72
Presentación oral	A1 A4 A7 A12 B4 B9 C4	4	5	9
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	<p>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 posproducción.</p> <p>Presencial.</p>
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 el profesor durante el curso, así como sobre su propio material (trabajos tutelados).</p> <p>Los trabajos de las prácticas será parte de la evaluación del curso.</p> <p>Presencial hasta límite de aforo.</p>
Trabajos tutelados	<p>Los alumnos realizarán un trabajo tutelados a lo largo del cuatrimestre (modalidad grupal):</p> <p>TT - Proyecto de composición utilizando Croma Key o integración de video real con elementos virtuales.</p> <p>Tutela presencial y online.</p>
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 o integración de vídeo real con elementos virtuales.</p> <p>Modalidad: grupal</p> <p>Presencial.</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 del trabajos tutelado.</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 / Resultados	Descripción	Calificación
Prácticas de laboratorio	A1 A2 A8 B8 C2	<p>Se evaluarán cada una de las prácticas: P1 (10); P2 (12); P3 (13); P4 (15).</p> <p>Para aprobar el curso es obligatorio la entrega del total de las prácticas.</p>	50
Trabajos tutelados	A1 A2 A7 A8 A12 B8 C2 C3	Proyecto de composición utilizando Chroma Key o integración de video real con elementos virtuales.	50

Observaciones evaluación



Para poder aprobar la asignatura es necesario alcanzar una calificación mayor o igual al 50% en la suma de los dos apartados: mayor o igual que 50% (prácticas + trabajo tutelado). No se aprueba con la sola entrega del trabajo tutelado. 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 integración real/virtual junto con el portfolio correspondiente en la segunda convocatoria. En caso de presentarse a la convocatoria extraordinaria se mantienen los mismos criterios. La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación, una vez comprobada, implicará directamente la cualificación de suspenso en la convocatoria en que se cometa: él/la estudiante será calificado con 'suspenso' (nota numérica 0) en la convocatoria correspondiente del curso académico, tanto si la comisión de la falta se produce en la primera oportunidad como en la segunda. Para esto, se procederá a modificar su cualificación en el acta de primera oportunidad, si fuese necesario. 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.

Fuentes de información

Básica	<ul style="list-style-type: none"> - Blackmagic Fusion (2019). Fusion Training Videos . https://www.blackmagicdesign.com/products/fusion/training - Blackmagic Fusion (2021). DaVinci Resolve 18. https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/DaVinci_Resolve_18_Reference_Manual.pdf - 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
Complementaria	

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Guión/616G01018
 Dirección de Fotografía: Cámara 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