

**Postproducción**

|                        |                                     |   |
|------------------------|-------------------------------------|---|
| Datos de la asignatura | Asignatura                          | Postproducción  |
|                        | Código Asignatura                   | 11_3GrCAUD_FT-ES_208  |
|                        | Titulación                          | <i>Grado en Comunicación Audiovisual.<br/>Título oficial de la Universidad Internacional de la Empresa.</i> |
|                        | Créditos                            | 6 ECTS  |
|                        | Carácter                            | Obligatoria   |
|                        | Curso                               | Segundo   |
|                        | Cuatrimestre                        | Cuarto  |
|                        | Idioma en que se imparte            | Español   |
|                        | Modalidad                           | Presencial  |
|                        | Dedicación al estudio por cada ECTS | 25 horas  |

**PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA**

La asignatura **Postproducción** profundiza en los fundamentos teóricos, las técnicas, los procedimientos y los flujos de trabajo de los efectos visuales en postproducción (VFX ) a través del conocimiento de las herramientas y las tecnologías aplicadas.

**COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES**

CB1 - 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

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3: 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.CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.

CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.

CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.

CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global.

#### **COMPETENCIAS TRANSVERSALES DE LA ASIGNATURA**

CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.

CT03 - Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.

#### **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA**

CE08 - Conocimiento de los fundamentos teóricos y técnicas de la tecnología aplicada a la comunicación audiovisual y sonora para entender los procesos de creación y elaboración de proyectos audiovisuales

CE09 - Conocimiento de los procesos de postproducción de vídeo y sonido y su aplicación a proyectos audiovisuales.

#### **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

Al finalizar esta asignatura se espera que el estudiante sea capaz de:

- Conocer los procesos técnicos y teóricos de la postproducción audiovisual.
- Manejar las herramientas propias del tratamiento digital de la imagen y el sonido.

#### **CONTENIDOS/TEMARIO**

- El dialogo interdepartamental y las competencias requeridas
- Flujos de trabajo con los diferentes departamentos del proceso de postproducción.
- Conformados y procesos técnicos de entrega de materiales
- Los tipos de render y la gestión de archivos
- Gestión de color y etalonaje
- Gestión de VFX
- El Trabajo con *chroma key*. Escenarios reales o virtuales.
- Incrustaciones y rotoscopiados.
- Incorporación de efectos visuales (VFX) en el discurso audiovisual. Lo visible y lo invisible.
- Trabajo con imágenes creadas por ordenador (CGI). Partículas y fluidos (humo, lluvia, nieve, polvo...)
- Integraciones.

#### **METODOLOGÍAS DOCENTES**

- Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.
- Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.
- Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.
- Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de

conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.

#### ACTIVIDADES FORMATIVAS

| Actividad formativa                                       | Número de horas | Presencialidad (%) |
|---|-----------------|--------------------|
| Lección magistral participativa                           | 28              | 100                |
| Prácticas de laboratorio                                  | 14              | 100                |
| Clases prácticas: Resolución de problemas/Exposición oral | 10              | 50                 |
| Estudio de casos  | 10              | 100                |
| Evaluación  | 4               | 100                |
| Trabajo autónomo  | 74              | 0                  |
| Seguimiento/Tutorías                                      | 10              | 25                 |
| <b>TOTAL</b>  | <b>150</b>      |                    |

#### EVALUACIÓN

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad sigue los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), enfocado a la evaluación de competencias.

|  |             |
|--|-------------|
| Sistema de Evaluación  | Ponderación |
| Evaluación del portfolio*  | 60 %        |
| Valoración de cada actividad: Resolución de problemas: 20 % Estudio de casos / Proyectos: 30 %<br>Prácticas de evaluación continua: 10 % |             |
| Sistema de Evaluación  | Ponderación |
| Pruebas objetivas*   | 40 %        |

**\*Es requisito indispensable para superar la asignatura obtener en cada apartado (evaluación del *portfolio* y pruebas objetivas) un promedio mínimo de 5 sobre 10.**

La nota final se calculará utilizando la ponderación antes descrita, excepto en el caso de no superación de al menos uno de los dos apartados. En este último caso, la nota final será la nota más baja entre las actividades de evaluación continua y las pruebas objetivas.

Para las sanciones asociadas a la falta de honestidad académica se aplicará la Normativa General de Evaluación y Calificación de la Universidad y la Normativa de Convivencia y Reglamento Disciplinario de Estudiantes. En particular, la utilización de contenido de autoría ajena al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. En caso de coincidencia superior al 15% -reproducir información de fuentes sin citarlas convenientemente-, la sanción será un suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. En caso de comportamiento reiterado, la penalización será un suspenso (0) en la asignatura y pérdida de la convocatoria en la que ha ocurrido la falta, además de la decisión que tome el comité disciplinario por ser falta muy grave. Asimismo, el uso de medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

Para poder ser evaluado en convocatoria ordinaria no se podrá tener más de un 25% de faltas de asistencia.

## Programas de asignaturas Grado en Comunicación Audiovisual.

En convocatoria extraordinaria, se valorarán las mismas competencias utilizando el mismo sistema de evaluación que en convocatoria ordinaria. El alumno deberá repetir solo las actividades evaluativas que no haya superado en convocatoria ordinaria. Solo podrán presentarse a convocatoria extraordinaria los estudiantes que hayan obtenido una calificación final de “Suspense” o “No presentado”.

### Sistema de Calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en una escala numérica de 0 a 10, con la siguiente calificación cualitativa asociada:

| Nivel de Competencia | Calificación Oficial | Calificación Cualitativa |
|----------------------|----------------------|--------------------------|
| Muy competente       | 9,0 – 10             | Sobresaliente            |
| Competente           | 7,0 - 8,9            | Notable                  |
| Aceptable            | 5,0 -6,9             | Aprobado                 |
| Aún no competente    | 0,0 -4,9             | Suspense                 |

La mención de “Matrícula de Honor” se podrá otorgar a criterio del profesor docente a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula de honor por cada 20 estudiantes cuando el profesorado considere que el desempeño de la asignatura haya sido excepcional. En caso de que el número de estudiantes del grupo sea inferior a 20, se podrá adjudicar una sola Matrícula de Honor.

El nivel de competencia en cada una de las actividades realizadas se medirá teniendo en cuenta **la consecución de los resultados de aprendizaje**, con imparcialidad y objetividad.

### BIBLIOGRAFÍA

- ARNHEIM, R., *Arte y percepción visual*. Alianza Editorial, 2000.
- Arnheim, Rudolf. *El poder del centro: Estudio sobre la composición en las artes visuales*. España, Ediciones Akal, 2001.
- HELLER, Eva. *Psicología del color*. Gustavo Gili, 2004
- CROOK, Ian y BEARE, Peter. *Fundamentos del Motion Graphics. Principios y prácticas de la animación gráfica*. Promopress, 2017
- Aguilar, Aguilar Carrasco, and Aguilar, Pilar. *La imagen te ciega*. España, JUAN DAVID MATIAS MARCOS, 2019.
- Ciller Tenreiro, Carmen, and Palacio Arranz, Manuel. *Producción y desarrollo de proyectos audiovisuales*. España, Editorial Síntesis, S.A., 2016.
- Dondis, D. A. *La Sintaxis de la Imagen: Introducción Al Alfabeto Visual*. España, Editorial Gustavo Gili, S.L., 2016.
- Ambrose, Gavin, and Harris, Paul. *Color: m. sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende de la longitud de la onda*. España, Parramón, 2006.
- Präkel, David. *Iluminación: f. Luz con propiedades concretas o el equipo que la produce*. España, Blume, 2014.
- Präkel, David. *Fotografía. Exposición*. España, BLUME (Naturart), 2010.
- Ambrose, Gavin, et al. *Imagen*. España, Parramon, 2009.