



GUÍA DOCENTE:
Postproducción Digital
MULTIMEDIA Y ARTES DIGITALES
Universidad Católica de Valencia

Curso 2024/25



GUÍA DOCENTE POSTPRODUCCIÓN DIGITAL

		ECTS
ASIGNATURA: Postproducción Digital		6
Materia: Edición y Postproducción		24
Módulo: Creación Audiovisual		36
Tipo de Formación¹: Básica	CURSO: 4 ^a Semestre: 1 ^o	
Profesorado: David Salvador Vélez	Departamento:	
	E-mail: david.salvador@ucv.es	

ORGANIZACIÓN DEL MÓDULO

CREACIÓN AUDIOVISUAL				Nº ECTS 36	
Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios:					
Materias y Asignaturas					
Materia	ECTS	ASIGNATURA	ECTS	Curso/ semestre	
Narrativa audiovisual	6	Narrativa audiovisual	6	2/2	
Producción	6	Producción y Guión Documental	6	1/1	
Edición y Postproducción	24	Grabación y Edición Digital de video	6	3/2	
		Edición de audio	6	3/2	
		Modelado y representación en 3D	6	4/1	
		Postproducción digital	6	4/1	
Requisitos previos: No se han establecido					

¹ Formación básica (materia común), Obligatorias, Optativas, Prácticas externas, Trabajo Fin de Grado.



OBJETIVOS GENERALES				
<p>1. Dominar los distintos lenguajes y medios propios del ámbito multimedia.</p> <p>2. Conocer los fundamentos teóricos de la comunicación multimedia.</p> <p>3. Comprender y utilizar las jerarquías en los lenguajes multimedia.</p> <p>4. Adquirir destreza en los procesos de análisis y planificación de proyectos interactivos.</p> <p>5. Conocer y utilizar los distintos tipos de media, así como sus ventajas e inconvenientes.</p> <p>6. Fomentar la capacidad crítica, analítica y reflexiva en relación con el hecho audiovisual y multimedia, mediante un conocimiento técnico y estético de las formas, procesos y tendencias de la comunicación visual de nuestro entorno.</p> <p>7. Crear y producir contenidos digitales multimedia con criterio estético y funcional desde su concepción hasta su finalización electrónica.</p> <p>8. Ser capaz de analizar las tecnologías y tendencias de mercado para encontrar las respuestas adecuadas a las demandas y recursos de un contexto concreto.</p> <p>9. Dirigir, editar y producir piezas multimedia mediante sistemas lineales.</p>				
COMPETENCIAS BÁSICAS	Ponderación de la competencia			
	1	2	3	4
CB. 1 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.				x
CB. 2 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.			x	
CB. 3 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.				x
CB. 4 Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado				x
C.B. 5 Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.			x	



COMPETENCIAS GENERALES	Ponderación de la competencia			
CG.01 Capacidad de análisis y síntesis				x
CG.02 Capacidad de organización y planificación			x	
CG.05 Conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio				x
CG.06 Capacidad de gestión de la información. Saber obtener información de forma efectiva a partir de libros y revistas especializadas, y de otra documentación		x		
CG.07 Resolución de problemas				x
CG.09 Toma de decisiones			x	
CG.10 Trabajo en equipo	x			
CG.11 Trabajo en un equipo de carácter interdisciplinar	x			
CG.14 Razonamiento crítico			x	
CG.16 Capacidad para asumir responsabilidades				x
CG.17 Capacidad de autocrítica			x	
CG.18 Aprendizaje autónomo y motivación para la formación a lo largo de su vida profesional		x		
CG.19 Adaptación a nuevas situaciones	x			
CG.20 Creatividad				x
CG.25 Motivación por la calidad				x
CG.28 Sensibilidad hacia el patrimonio cultural	x			

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS				
	1	2	3	4
CE.01. Capacidad para hacer un análisis, oral y escrito, de una expresión artística, dominando el vocabulario, códigos, movimientos y conceptos inherentes al ámbito artístico.				
CE.02. Sensibilidad artística. Desarrollar la capacidad de percibir la belleza en distintas formas y creaciones artísticas, aplicando principios estéticos y fomentando la creatividad y la innovación multidisciplinar.				x



CE.03. Conocimiento de métodos específicos de producción y técnicas artísticas digitales especialmente para aplicarlas al mundo de la comunicación, buscando además nuevos soportes.				X
CE.05. Capacidad para organizar, clasificar e indexar materiales y archivos usados en el desarrollo del proyecto, generando documentos para su conservación o consulta. Capacidad para la posterior búsqueda y recuperación de la información.		X		
CE.08. Capacidad para organizar y tratar la información que posteriormente va a ser incluida en el proyecto.				X
CE.09. Capacidad para planificar y dirigir proyectos y desarrollos de contenido tecnológico, en particular referidos al arte, diseño multimedia y la comunicación.			X	
CE.10. Habilidad para traducir las ideas creativas de modo que sea posible transmitir las en formato digital.		X		
CE.12. Sensibilidad para valorar la importancia del diseño en la formulación de mensajes y en el impacto de su transmisión en los diferentes ámbitos comunicativos.		X		
CE.13. Capacidad para contribuir al debate contemporáneo sobre las artes y prácticas digitales y multimedia.		X		
CE.15. Conocimiento del marco legislativo en España y Europa, en particular lo relativo al ámbito audiovisual y la protección de la propiedad intelectual e industrial		X		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS
R3 - Conocimiento y dominio de las fases del proceso de producción.	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2,5,6,7,9,10,11,14,16,17,18,19,20,25,28 CE: 1,2,3,5,8,9,10,12,13,15
R15 - Destreza en técnicas de postproducción digital	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2,5,6,7,9,10,11,14,16,17,18,19,20,25,28 CE: 1,2,3,5,8,9,10,12,13,15
R16 - Dominio de la interrelación de aplicaciones de postproducción audiovisual.	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2,5,6,7,9,10,11,14,16,17,18,19,20,25,28 CE: 1,2,3,5,8,9,10,12,13,15



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL			
ACTIVIDAD	Metodología de Enseñanza-Aprendizaje	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	ECTS ²
CLASE PRESENCIAL	Exposición de contenidos por parte del profesor, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R3, R15, R16	1
CLASES PRÁCTICAS	Actividades dirigidas al desarrollo de las competencias relacionadas con los contenidos de cada tema: búsqueda bibliográfica en biblioteca, análisis crítico de materiales y contenidos del tema, análisis crítico de modelos de comunicación y creación de marcas, búsquedas en Internet, utilización de la informática y aplicaciones para la creación de marcas y manuales de identidad.	R3, R15, R16	1
LABORATORIO	Actividades desarrolladas en espacios con equipamiento especializado.		0
SEMINARIO	Sesiones monográficas supervisadas con participación compartida		0
EXPOSICIÓN TRABAJOS GRUPO	Aplicación de conocimientos interdisciplinarios		0
TUTORÍA	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, lecturas, realización de trabajos, etc.	R3, R15, R16	0,25
EVALUACIÓN	Conjunto de pruebas orales y/o escritas empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.	R3, R15, R16	0,15

² La asignatura y/o materia se organiza en **ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL** y en **ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ALUMNO**, con un porcentaje estimado en ECTS. Una **adecuada distribución** es la siguiente: **35-40%** para las Actividades Formativas Presenciales y **65-60%** para las de Trabajo Autónomo. (Para una asignatura de 6 ECTS: 2,4 y 3,6 respectivamente).

La metodología de enseñanza-aprendizaje se describe en esta guía de modo genérico, concretándose en la unidades didácticas en las que se organiza la asignatura y/o materia



Total	(2,4*)
-------	--------

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ALUMNO			
ACTIVIDAD	Metodología de Enseñanza-Aprendizaje	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	ECTS
TRABAJO EN GRUPO	Preparación en grupo de lecturas, ensayos, resolución de problemas, seminarios, trabajos, memorias, etc. para exponer o entregar en las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo. Trabajo realizado en la plataforma de la universidad (www.plataforma.ucv.es)		0
TRABAJO AUTÓNOMO	Estudio del alumno: Preparación individual de lecturas, ensayos, resolución de problemas, seminarios, trabajos, memorias, etc. para exponer o entregar en las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo. Trabajo realizado en la plataforma de la universidad (www.plataforma.ucv.es)	R3, R15, R16	3,6
Total			(3,6*)
SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS Y SISTEMA DE CALIFICACIONES			
Instrumento de evaluación³	RESULTADOS DE APRENDIZAJE EVALUADOS		Porcentaje otorgado
REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES TEÓRICO-PRÁCTICAS (TRABAJO AUTÓNOMO) ⁴	R3, R15, R16		30%
ACTIVIDADES PRÁCTICAS (TRABAJO PRESENCIAL) ⁵	R3, R15, R16		10%
PRÁCTICA+ EXAMEN FINAL ⁶	R3, R15, R16		60%

³ Técnicas e instrumentos de evaluación: examen-exposición oral, pruebas escritas (pruebas objetivas, de desarrollo, mapas conceptuales...), trabajos dirigidos, proyectos, estudio de casos, cuadernos de observación, portafolio, etc.

⁴ Habrán un total de 3 proyectos de evaluación y tutorización continua que se valorarán con un 10% de la nota final cada uno, total 30%. Los trabajos serán individuales, a no ser que el equipo docente marque lo contrario en el enunciado del proyecto. Es imprescindible la tutorización y seguimiento del trabajo por parte del profesor, no se admitirán trabajos que no hayan sido tutorizados por el equipo docente.

⁵ Los trabajos realizados durante las actividades formativas presenciales se valorarán con un 10% de la nota final.



Crterios para la concesión de matrícula de honor

La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior.

Plagios, copias y falta de citas:

La detección de plagio o copia de cualquier trabajo lleva acarreada la suspensión del mismo. Se considera plagio el uso de trabajos de otros no citados por el autor o el uso abusivo de material no propio para la elaboración del mismo. (Más del 35%). La copia reiterada de trabajos supondrá el suspenso de todos los trabajos de evaluación continua. La copia en el examen supone el suspenso de la asignatura completa, no pudiéndose presentar en segunda convocatoria.

La presencia en aula del alumno al comienzo del examen lleva implícita la evaluación del mismo, no pudiéndose reclamar la consideración de no presentado, aunque se abandone la sala nada más recibirlo.

Asistencia y participación:

Acorde a las directrices de desarrollo de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, en las titulaciones presenciales será precisa la asistencia a clase con un **mínimo de un 80% de las sesiones** de cada asignatura como requisito para ser evaluado. Ello significa que, **si un estudiante no asiste a las sesiones de cada asignatura, en un porcentaje superior al 20%, no podrá ser evaluado, ni en primera ni en segunda convocatoria**, salvo que el responsable de asignatura con el visto bueno del responsable de titulación, a la vista de circunstancias excepcionales debidamente justificadas, exoneren del porcentaje mínimo de asistencia.

Idéntico criterio será aplicable para las titulaciones híbridas o virtuales en las que el profesorado deberá mantener el mismo porcentaje en la exigencia de "presencia" en las diferentes actividades formativas, si las hubiera, aunque estas se realicen en entornos virtuales.

Por otro lado, el profesor puede establecer como criterios de no asistencia el retraso reiterado, la falta de atención en el aula (uso de móviles sin autorización, falta de participación, etc) pudiéndose sumar al cómputo general de no asistencia y en consecuencia contribuyendo a superar el límite que impide examinarse así como afectar al porcentaje establecido en la guía docente de asistencia y participación.

Esta norma es complementaria a los porcentajes de evaluación de la no asistencia y participación, así como la evaluación y realización de trabajos o casos en el aula o durante el curso que seguirán sus propios criterios de evaluación. Ambos porcentajes se recogen en la presente guía docente.

Evaluación única:

Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, el sistema de evaluación continua es el sistema preferente de evaluación en la UCV. El art. 10 permite, no obstante, para aquellos estudiantes que de forma justificada y acreditada manifiesten su imposibilidad de asistencia presencial (o a actividades de comunicación síncrona para las modalidades de enseñanza virtual y/o híbrida), su evaluación con carácter extraordinario en la denominada evaluación única. Dicha evaluación única deberá ser solicitada dentro del **primer mes** de cada semestre a Decanato de Facultad a través de los **Vicedecanatos** o Direcciones de Máster, compitiendo a este la decisión expresa sobre la admisión de dicha petición del alumno concernido.

Para la asignatura de **Postproducción Digital**, las evidencias a presentar y/o la/s prueba/s a realizar en la evaluación única por el estudiante que se establecen son: Realización de Actividades teórico-prácticas 40% y examen final 60%.

⁶ El examen constará de un proyecto final y un examen final. El proyecto final tendrá un valor de un 20% de la nota final y será tutorizado y seguido por el profesor. Mientras que el examen final tendrá un valor del 40% de la nota final. En total un 60% de la nota final. Para superar la asignatura es imprescindible sacar como mínimo un 5 en el examen, resultado que se obtiene de la suma de la práctica final tutorizada más el examen final. Para superar el examen final también será imprescindible sacar un 5 en la evaluación de dicho examen. Es imprescindible presentar la práctica final para presentarse al examen. Los alumnos que no hayan presentado los tres proyectos de evaluación continua o la hayan suspendido, esta no mediará con la nota del examen y la nota se mantendrá para segunda convocatoria. No obstante, si el equipo docente lo cree oportuno se permitirá la entrega de una única práctica, en 2ª convocatoria (no para modificar una calificación de primera convocatoria), de un ejercicio individual, a criterio del profesor, que haría media con el resto de entregas de primera convocatoria. La calificación de la asistencia es definitiva.



DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS	COMPETENCIAS
Organización en bloques de contenido o agrupaciones temáticas. Desarrollo de los contenidos en Guías didácticas.	(Indicar, numéricamente, las competencias relacionadas)
1. Introducción a la postproducción y a la animación gráfica	R3, R15, R16
2. Fundamentos y antecedentes de la animación gráfica, los 12 principios de la animación	R3, R15, R16
3. Flujo de trabajo con After Effects	R3, R15, R16
4. Capas de formas interrelación de After Effects con otras aplicaciones	R3, R15, R16
5. Efectos Expresiones y tipos de capas	R3, R15, R16
6. Entorno 3D (2.5) de After Effects	R3, R15, R16
7. Técnicas y efectos de postproducción sobre imagen real	R3, R15, R16
8. Manipulación del tiempo y carácter del movimiento	R3, R15, R16
9. Lenguaje fílmico y narrativa audiovisual aplicado a la animación gráfica	R3, R15, R16
10. Prácticas y Proyectos de evaluación continua	R3, R15, R16

ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE (Alumnos de primera matrícula):		
	BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA	Nº DE SESIONES
1	Introducción a la postproducción y a la animación gráfica	1
2	Fundamentos y antecedentes de la animación gráfica, los 12 principios de la animación	2
3	Flujo de trabajo con After Effects	3
4	Capas de formas interrelación de After Effects con otras aplicaciones	2
5	Efectos Expresiones y tipos de capas	4
6	Entorno 3D (2.5) de After Effects	2
7	Técnicas y efectos de postproducción sobre imagen real	3
8	Manipulación del tiempo y carácter del movimiento	2
9	Lenguaje fílmico y narrativa audiovisual aplicado a la animación gráfica	2
10	Prácticas y proyectos de evaluación continua	10

BIBLIOGRAFÍA



Bibliografía básica

- ___ Christiansen, M. (2013). *After effects CS6 Classroom in a book*. Madrid: Anaya Multimedia.
- ___ Brinkmann, R. (2009). *The Art and Science of Digital Compositing*. San Diego: Academic Press [Imprint].
- ___ Glintenkamp, P. (2011). *Industrial light & magic: the art of innovation*. 1st ed. Abrams.
- ___ Mattingly, D. (2013). *VFX y postproducción para cine y publicidad*. Madrid: Anaya Multimedia.
- ___ Geduld, M. (2012). *After Effects Expressions*. Burlington, Mass.: Focal Press/Elsevier.
- ___ Dinar, E. (2017). *The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors and Cinematographers*. 1st ed. New York: A Focal Press Book.

Bibliografía complementaria

- ___ Blackstone, W. and Morrison, W. (2001). *Commentaries on the laws of England*. London: Cavendish Pub.
- ___ CASE, D. (2016). *FILM TECHNOLOGY IN POST PRODUCTION*. 1st ed. [Place of publication not identified]: FOCAL.
- ___ Failes, I., Cameron, J. and Di Bonaventura, L. (2015). *Masters of FX*. 1st ed. Gran Bretaña: Octopus Publishing Group.
- ___ Harrington, R., Stephens, G. and Vadnais, C. (2013). *Broadcast graphics on the spot*. Burlington, MA: Focal Press.
- ___ Honn, G. (2004). *Vfx foundation*. [Place of publication not identified]: Focal Press.
- ___ Jackson, W. (2016). *VFX Fundamentals*. Berkeley, CA: Apress.
- ___ Schwartz, L. (2005). *Adobe Photoshop for VFX artists*. Boston, MA: Thomson Course Technology PTR.
- ___ Working in the games industry. (2012). Portsmouth: Babcock Lifeskills.
- ___ Wright, S. (2013). *Compositing visual effects*. New York: Focal, Press.
- ___ Wyatt, H. and Amyes, T. (2013). *Audio post production for television and film*. Burlington, MA: Focal Press.
- ___ María Cecilia Brarda (2016). *Motion Graphics Design: La dirección creativa en branding de TV*
- ___ Ian Crook, Peter Beare (2017) *Fundamentos del motion graphics. Principios y prácticas de la animación*

Web:

- ___ 3D & Motion Graphics Envato Tuts+. (2017). *3D Modelling & Cinema 4D Tutorials by Envato Tuts+*. [online] Available at: <http://ae.tutsplus.com> [Accessed 2 Apr. 2017].
- ___ Brodeur, D., Ashley, C., Ashley, C., Ashley, C. and Ashley, C. (2017). *Blog - Greyscalegorilla - Cinema 4D Tutorials and Tools for Motion Graphic Designers*. [online] Greyscalegorilla.com. Available at: <http://greyscalegorilla.com/blog/> [Accessed 2 Apr. 2017].
- ___ Creativecow.net. (2017). *CreativeCOW*. [online] Available at: <http://www.creativecow.net> [Accessed 2 Apr. 2017].
- ___ Videocopilot.net. (2017). *VIDEO COPILOT | After Effects Tutorials, Plug-ins and Stock Footage for Post Production Professionals*. [online] Available at: <http://www.videocopilot.net>
- ___ Tutorials of motion graphics <https://www.schoolofmotion.com/> [Accessed 8 Sep. 2021].
- ___ Main Titles <https://www.artofthetitle.com/> [Accessed 8 Sep. 2021].



INFORMACIÓN ADICIONAL:

IMPARTICIÓN DE LA ASIGNATURA EN SEGUNDA Y SUCEVAS MATRÍCULAS:

Habrà un grupo específico para alumnos que no sean de primera matrícula y un profesor encargado de dicho grupo. En este grupo se realizará un número establecido por la UCV de sesiones de seguimiento y tutorización (6 de 2 horas cada una) en las que se reforzará el trabajo en las competencias que los alumnos del grupo necesiten adquirir para aprobar la asignatura. Estas sesiones se incluyen en el cronograma adjunto en esta guía y se detallan en la descripción de las Unidades Didácticas de la asignatura.

ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE (Alumnos de segunda o sucesivas matrículas):		
	BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA	Nº DE SESIONES (deben sumar 6)
1	Introducción a la postproducción y a la animación gráfica	0,5
2	Fundamentos y antecedentes de la animación gráfica, los 12 principios de la animación	0,5
3	Flujo de trabajo con After Effects	1
4	Capas de formas interrelación de After Effects con otras aplicaciones	0,5
5	Efectos Expresiones y tipos de capas	0,5
6	Entorno 3D (2.5) de After Effects	0,5
7	Técnicas y efectos de postproducción sobre imagen real	0,5
8	Manipulación del tempo y carácter del movimiento	0,5
9	Lenguaje fílmico y narrativa audiovisual aplicado a la animación gráfica	0,5
10	Prácticas y proyectos de evaluación continua	1

⁷ Los alumnos de segunda matrícula deberán presentarse a examen y realizar el mismo número de prácticas que los alumnos de primera convocatoria, más una práctica con valor 10% equivalente a los ejercicios realizados durante las clases prácticas: 4 proyectos de evaluación continua tutorizados (en este caso no será obligatorio el seguimiento por parte del tutor si el alumno lo cree oportuno) que puntúan un 40% (10% cada uno) de la nota final y una práctica final con un valor del 20% de la nota final. El examen final tendrá un valor del 50% de la nota final. La asistencia no será obligatoria para los alumnos de segunda convocatoria, pero es recomendable la asistencia a las tutorías para reforzar el trabajo del alumno y las competencias del mismo para aprobar la asignatura.