



GUÍA DOCENTE
Postproducción digital
Master Universitario en Creación Digital
Universidad Católica de Valencia

Curso 2020/21



GUÍA DOCENTE DE LA MATERIA Y/O ASIGNATURA

		ECTS
ASIGNATURA: Postproducción digital		6
Materia: Postproducción digital		6
Módulo: Vídeo digital		18
Tipo de Formación¹: Obligatoria	CURSO: 1 Semestre: 2º	
Profesorado: Roberto Hoffmann Catalá	Departamento: Multimedia	
	E-mail: Roberto.hoffmann@ucv.es	

ORGANIZACIÓN DEL MÓDULO

Vídeo digital		18		
Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios:				
Materias y Asignaturas				
Materia	ECTS	ASIGNATURA	ECTS	Curso/ semestre
Captura y Edición de Vídeo y Audio Digital	6	Captura y Edición de Vídeo y Audio Digital	6	1/1
Modelado y animación en tres dimensiones	6	Modelado y animación en tres dimensiones	6	1/2

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



Postproducción Digital	6	Postproducción Digital	6	1/2		
GUÍA DOCENTE MATERIA/ASIGNATURA: Postproducción digital						
Requisitos previos: No se requieren.						
OBJETIVOS GENERALES						
<ul style="list-style-type: none"> -Demostrar destreza en las técnicas de postproducción digital -Dominar las aplicaciones informáticas especializadas en este campo -Dominar la interrelación de aplicaciones de postproducción digital 						
COMPETENCIAS BÁSICAS ²			Ponderación de la competencia			
			1	2	3	4
CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.					X	
CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.						X
CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.				X		
CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.					X	
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.						X

² Enumerar correlativamente todas las competencias. Cada una de ellas debe ser ponderada de 1 a 4 utilizando como criterio el grado de contribución de la asignatura/materia a la adquisición y desarrollo de la competencia.



COMPETENCIAS GENERALES ³				
	1	2	3	4
CG01 - Trabajo en un equipo de carácter interdisciplinar.				X
CG02 - Trabajo en un contexto internacional.			X	
CG03 - Habilidades en las relaciones interpersonales			X	
CG04 - Creatividad. Capacidad para generar nuevas ideas.				X
CG05 - Capacidad de colaboración con otras profesiones y especialmente con los profesionales de otros campos. Identificar los profesionales adecuados para desarrollar adecuadamente el trabajo creativo.				X
CG06 - Iniciativa y espíritu emprendedor.				X
CG07 - Motivación por la calidad.				X
CG08 - Capacidad para el autoempleo y la generación de empleo.			X	

COMPETENCIAS TRANSVERSALES ⁴				
	1	2	3	4
CT01 - Mantener un comportamiento ético en el ejercicio de sus responsabilidades ante la profesión y la sociedad.				X
CT02 - Conocer las disposiciones legales fundamentales (internacionales, nacionales y autonómicas) sobre igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres.		X		
CT03 - Respetar los accesos a los edificios y aulas de los estudiantes con discapacidad para contribuir en la igualdad de		X		

⁴ Seguir correlativamente con la anterior numeración. Las competencias específicas se ponderan de 1 a 4 siguiendo el mismo criterio que con las transversales.



oportunidades y en la plena integración en la comunidad universitaria.				
CT04 - Comprender las relaciones entre el género y la educación, la formación, la ciencia y la cultura, para diseñar procesos coeducativos e igualitarios propios de una cultura de paz y de valores democráticos.			X	

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS ⁵				
	1	2	3	4
E01 - Fomentar la creatividad y la innovación en entornos multimedia.				X
E02 - Conocer los métodos específicos de producción y técnicas artísticas digitales especialmente para aplicarlas al mundo de la comunicación, buscando además nuevos soportes.				X
E03 - Desarrollar las habilidades en las técnicas y procedimientos tradicionales de ilustración y en las técnicas digitales para la creación y desarrollo de elementos gráficos, imágenes, símbolos y textos.				
E04 - Organizar, clasificar e indexar todos los materiales y archivos usados en el desarrollo de los proyectos digitales, generando documentos para su adecuada conservación o consulta. Así como la capacidad para la posterior búsqueda y recuperación de la información.			X	
E05 - Generar nuevas ideas y soluciones estéticas para el desarrollo de nuevos diseños en entornos multimedia.				X
E06 - Analizar áreas de la sociedad de la información en las que las tecnologías multimedia puedan ser útiles y aplicables.				
E07 - Planificar y dirigir proyectos y desarrollos tecnológicos.				
E08 - Sintetizar las ideas creativas de modo que sea posible transmitir las en formato digital.				X
E09 - Exponer de forma adecuada los resultados de la			X	



investigación de manera oral, escrita, audiovisual o digital, conforme a los cánones de las disciplinas de la información y comunicación.				
---	--	--	--	--

	1	2	3	4
E10 - Valorar el diseño y la composición en la creación de mensajes audiovisuales.				X
E11 - Comprender y transmitir el papel preponderante de la comunicación estratégica como factor de innovación.				
E12 - Analizar las características propias de la industria de la producción digital y de su funcionamiento, investigando y detectando necesidades.				X
E13 - Conocer, valorar y comprender las obligaciones deontológicas en los entornos del diseño gráfico, video digital y web-multimedia y la necesidad de ajustarse a ellas.			X	
E14 - Desarrollar proyectos gráficos desde su concepción hasta su finalización impresa o electrónica según demanda.				
E15 - Crear logotipos y definir la identidad corporativa de la empresa				
E16 - Retocar, manipular y realizar montajes creativos con imágenes digitales para su posterior procesado fotográfico o inclusión en diferentes soportes.				
E17 - Dirigir y maquetar publicaciones para soportes impresos o digitales.				
E18 - Verificar todo el proceso de preimpresión e impresión del proyecto gráfico.				



E19 - Generar de manera precisa documentos en formato pdf de los diferentes proyectos realizados para su adecuada conservación, intercambio o consulta.				
---	--	--	--	--

	1	2	3	4
E20 - Capturar, digitalizar y editar el material videográfico mediante sistemas no lineales, bajo criterios narrativos.				X
E21 - Postproducir el material videográfico editado, añadiendo efectos, animación y titulación				X
E22 - Reconvertir y adaptar los proyectos audiovisuales generados a diferentes soportes y formatos, tanto para su emisión como para su conservación.				X
E23 - Dirigir y diseñar animaciones tridimensionales para el desarrollo de cabeceras industriales, presentación de programas, anuncios e ilustraciones explicativas				
E24 - Conceptualizar, planificar y diseñar páginas Web según los estándares informáticos del mercado.				
E25 - Programar proyectos Web utilizando los lenguajes informáticos adecuados y vigentes.				
E26 - Alojar, mantener y actualizar proyectos web en servidores de archivos.				

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS
R-1 Demuestra dresteza en las técnicas de postproducción digital	CB6, CB7, CG02, CG04, CG07, CG08, E01, E02, E05, E10, E13, E20, E21,
R-2 Domina las aplicaciones informáticas especializadas en este campo	CB10, CG01, CG02, CG04, CG05, CG06, CG07, CG08, CT01, CT02, CT04, E01, E02, E04, E08, E09, E12, E13, E20, E21, E22,
R-3 Domina la interrelación de aplicaciones de postproducción digital	CB7, CB8, CB9, CB10, CG01, CG02, CG03, CG04, CG05, CG06, CG07, CG08, CT01, CT02, CT03, CT04, E01, E02, E04, E05, E08, E09, E12, E13, E21, E22,



ACTIVIDADES FORMATIVAS			
ACTIVIDAD	Nº Horas	Presen cialidad	Relación con los resultados de aprendizaje
Clase Teórica: actividad formativa orientada preferentemente a la adquisición de competencias de adquisición de conocimientos. hace referencia a la exposición oral realizada por el profesor, (con apoyo de pizarra, ordenador y cañón para la exposición de textos, gráficos, programas, etc.), ante un grupo de estudiantes. Son sesiones expositivas, explicativas o demostrativas de contenidos.	15	100%	R1
Práctica de Informática: actividad formativa orientada a la adquisición de competencias a través de su experimentación práctica. Se desarrolla en el Aula de Informática donde se desarrolla el aprendizaje utilizando como soporte el ordenador. Incluye el trabajo con software específico, consultas en la Web, manejo de periféricos, etc	60	100%	R1, R2, R3
Trabajo no presencial: Trabajo autónomo del alumno, actividad que representa el tiempo que el alumno debe dedicar para preparación de las materias.	60	0%	R1, R2, R3
Tutoría individual: Atención personalizada o 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.	10	100%	R1, R2, R3
Evaluación: Conjunto de pruebas orales y/o escritas empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.	5	100%	R1, R2, R3



SISTEMA DE EVALUACIÓN		
Sistema de evaluación	Relación con los resultados de aprendizaje	Ponderación
Realización de pruebas prácticas con ordenador	R1, R2, R3	60%
Realización de actividades entregables	R1, R2, R3	40%

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Explicitar criterios concretos señalados para la asignatura y facultad a la que se adscribe el título y de acuerdo con la normativa general que indica que sólo se puede dar una matrícula de honor por cada 20 alumnos no por fracción de 20, con la excepción del caso de grupos de menos de 20 alumnos en total, en los que se puede dar una matrícula.



DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS
Introducción a Motion Graphics con After effects
La interface de Adobe After Effects
Origen de coordenadas y animación
Propiedades de transformación
Keyframes (tipos de keyframes)
Trayectorias y asistentes de curvas
Gráfica de curvas
Máscaras y capas de forma
Efectos para las máscaras
Máscaras como trayectorias
Transparencias y pinceles
Modos de fusión
Rotobrush y pincel de clonado
Efectos y Chroma
Trabajar con texto
Herramientas destacadas
Espacio 3D (luces, cámaras, planos y track3d)
Render
Exportación y Salida



ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE (Alumnos de primera matrícula):

	BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA	Nº DE SESIONES
1	Introducción a Motion Graphics con After effects	0,5
2	La interface de Adobe After Effects	0,5
3	Origen de coordenadas y animación	0,5
4	Propiedades de transformación	0,5
5	Keyframes (tipos de keyframes)	0,5
6	Trayectorias y asistentes de curvas	0,5
7	Gráfica de curvas	0,5
8	Máscaras y capas de forma	0,5
9	Efectos para las máscaras	0,5
10	Máscaras como trayectorias	1
11	Transparencias y pinceles	1
12	Modos de fusión	1
13	Rotobrush y pincel de clonado	1
14	Efectos y Chroma	1
15	Trabajar con texto	0,5
16	Herramientas destacadas	1
17	Espacio 3D (luces, cámaras, planos y track3d)	1
18	Render	0,5
19	Exportación y Salida	0,5

Las sesiones tienen 4 horas de duración.



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.

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> [Accessed 2 Apr. 2017].



INFORMACIÓN ADICIONAL:

IMPARTICIÓN DE LA ASIGNATURA EN SEGUNDA Y SUCESIVAS 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 After Effects. Ventanas, paneles y preferencias	1
2	Nociones básicas	1
3	Máscaras, capas de forma, transparencias y pinceles	1
4	Efectos y Trabajando con texto	1
5	Espacio 3D	1
6	Procesos de renderizado y salida	1

