

## **GUÍA DOCENTE**

# **COMPOSICIÓN DIGITAL I**

**GRADO EN CINEMATOGRAFÍA Y ARTES  
AUDIOVISUALES**

**CURSO 2020-2021**

<b>I.-Identificación de la asignatura</b>	
Período de impartición:	Anual
Créditos:	9 ECTS
Modalidad:	Presencial
Idioma en el que se imparte:	Castellano
Facultad:	Facultad de Cine
Equipo docente:	Yara Nodar Carlos Saorín (Responsable del Departamento de Postproducción)

<b>II.-Presentación de la asignatura</b>
<p>Postproducción centrada en la fase de composición digital. Comunicación de ideas de forma efectiva mezclando materiales multimedia de diversa índole mediante herramientas para la producción, edición, retoque y distribución multimedia tanto en web como en otros medios y soportes. Creación de gráficos en movimiento y efectos visuales mediante software específico de “motion graphics” e inmersión el mundo de los efectos digitales y la composición con software específico de composición digital.</p>

<b>III.-Competencias</b>	
CG2	Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica.
CG7	Capacidad crítica y autocrítica.
CG8	Capacidad para generar nuevas ideas.
CG9	Toma de decisiones.
CG10	Trabajo en equipo.
CG13	Habilidad para trabajar de forma autónoma.
CG14	Diseño y gestión de proyectos.
CG16	Sensibilidad estética o habilidad para percibir las obras de arte desde una experiencia sensible.
CEIMP7	Conocimiento de los principales software, técnicas y procesos de trabajo utilizados en la composición digital de imágenes en movimiento.
CEIMP8	Habilidad para el manejo de las herramientas necesarias en la composición digital de imágenes en movimiento.

<b>IV.-Resultados de aprendizaje</b>
<p>El alumno deberá ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Examinar los diferentes procesos de postproducción (CG2, CEIMP7).</li> <li>- Ilustrar ideas a través de la animación gráfica (CG8, CEIMP8).</li> <li>- Examinar las diferentes herramientas de Animación Gráfica y VFX. (CG13, CEIMP7).</li> <li>- Organizar un proyecto completo de animación gráfica (CG9, CG10, CG14).</li> <li>- Valorar los trabajos de animación propios y de sus compañeros (CG7, CG16).</li> <li>- Utilizar los recursos de los diferentes softwares para solucionar distintos problemas durante la producción (CG9, CG13).</li> </ul>

<b>V.-Metodología docente</b>	
MD1	Impartición de clases teóricas.
MD2	Impartición de clases prácticas.
MD4	Aprendizaje por proyectos.
MD5	Aprendizaje cooperativo y colaborativo.
MD6	Tutorías académicas.
MD8	Talleres de debate de casos prácticos.



ESCUELA UNIVERSITARIA DE  
ARTES TOTALES @ *taiarts.com*  
RECOLETOS-22 MADRID



Universidad  
Rey Juan Carlos

## VI.- Contenidos

### VI.A- Temario de la asignatura

#### MÓDULO I. INTRODUCCIÓN A LOS GRÁFICOS EN MOVIMIENTO Y A LOS EFECTOS VISUALES

En este primer módulo, la asignatura revisa todos los conceptos básicos de los gráficos en movimiento y efectos visuales (en el presente curso a través del software de composición Adobe After Effects), capacitando al alumno para materializar ideas en productos audiovisuales multimedia y exportarlos con la mayor calidad para su distribución o exhibición, tanto en la web como en otros medios y soportes. De esta forma el alumno es capaz de realizar una comunicación de ideas efectiva mezclando materiales multimedia de diversa índole a través de herramientas para la producción, edición, retoque y distribución multimedia.

1. Introducción a la postproducción y Motion Graphics
2. Introducción al software de composición
3. Técnica y Creación de gráficos en movimiento
4. Diferentes piezas y productos elaborados con la técnica de Motion Graphics.

#### MÓDULO II. INTRODUCCIÓN A LA COMPOSICIÓN

En este segundo módulo, el alumno aprenderá a utilizar un software en torno al mundo de los efectos digitales y la composición (en el presente curso a través del software de composición Nuke). Este módulo se centrará en la creación y análisis de flujos de trabajo, además de en la familiarización con los conceptos técnicos en la creación de efectos especiales; creación de composiciones básicas y técnicas para la corrección de color.

1. Introducción a la Composición
2. Formatos/Códecs y Gestión de Proyectos/Usuarios
3. Interfaz de Trabajo de herramientas de composición
4. Fundamentos de Composición 2D

### VI.B.- Actividades formativas

AF1	Participación y asistencia a clases teóricas y teórico-prácticas.	24 horas
AF3	Realización de proyectos de creación e interpretación artística (individuales o grupales).	3 horas
AF4	Realización de prácticas en aula informática.	36 horas
AF5	Realización de actividades de apreciación artística: asistencia a seminarios, visitas a exposiciones o visionado de obras visuales/audiovisuales.	3 horas
AF6	Realización de actividades de investigación: búsqueda y selección de documentación, lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	30 horas
AF7	Asistencia a tutorías individuales presenciales.	12 horas
AF8	Asistencia y realización de pruebas de conocimiento.	12 horas
AF9	Trabajo autónomo de estudio de los contenidos teóricos y elaboración autónoma de trabajos y actividades prácticas.	150 horas

**\*La distribución de horas entre las actividades formativas puede sufrir cambios debido a necesidades académicas del curso, del grupo y/o del profesor.**

## VI.-Evaluación

### VI.A.- Criterios generales de evaluación

**SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA:** La asistencia a clase es obligatoria. La falta de asistencia a más del 20% de las clases y actividades de una asignatura puede suponer la calificación de suspenso, sin derecho a evaluación ordinaria. El profesor decide la aplicación de esta norma.

**CALIFICACIÓN:** El sistema de evaluación continua valora de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante a través de los procedimientos de evaluación recogidos en el siguiente apartado, de acuerdo con la calificación de 0 a 10 según la legislación vigente.

Si el alumno desea intentar subir nota en convocatoria extraordinaria, deberá renunciar previamente en Secretaría de Alumnos, por escrito, a todas las calificaciones obtenidas en convocatoria ordinaria. Su calificación final será la obtenida en convocatoria extraordinaria.

**ORTOGRAFÍA Y EXPRESIÓN:** La calificación de pruebas escritas incluye aspectos como la ortografía y expresión escrita. En los exámenes no se admitirán más de 2 faltas de ortografía o 10 tildes (omitidas o mal colocadas). Los trabajos realizados fuera de clase no podrán contener más de 1 falta.

**TRABAJOS UNIVERSITARIOS:** Todos tendrán portada, índice y bibliografía con, al menos, 4 fuentes. Deben ser originales. Cuando se emplean fragmentos ajenos estarán citados. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito. Si un alumno copia el trabajo de otro, ambos serán considerados responsables.

### VI.B.- Criterios específicos de evaluación de la asignatura

#### **EVALUACIÓN ORDINARIA**

En esta asignatura, la falta de asistencia a más del 20% de las clases y actividades supone la calificación de suspenso, sin derecho a evaluación ordinaria.  SÍ  NO

Todas las pruebas deberán obtener una calificación mínima de 5.  
Si una de ellas se puntúa por debajo del mínimo, no se procederá al cálculo de la media ponderada.

El profesor indicará, mediante explicación en clase o documento adicional a disposición del alumnado a través del Campus Virtual, detalles o especificaciones de contenido o entrega de las pruebas de evaluación. En el caso de trabajos, será determinante la entrega/ presentación de los mismos en los plazos establecidos por el docente.

Pruebas (*)	Descripción de la prueba	Ponderación (en %)
SE1 Pruebas de conocimiento presenciales (orales y/o escritas).	Prueba Motion Graphics Prueba Composición Digital	25% 25%
SE2 Valoración de trabajos y proyectos.	Trabajos designados como evaluables durante el curso	15%
SE3 Evaluación continua: tareas y deberes semanales e informes periódicos.	Trabajo en el aula y fuera del aula con las prácticas semanales propuestas	25%

SE4 Evaluación de la resolución de problemas y actividades prácticas.	--	--
SE5 Actitud en clase y participación en los debates.	--	10%
		100%

(\*) De todas las pruebas aquí expuestas se tienen que recoger evidencias y entregarlas para archivo en la Secretaría de Alumnos (escritos, grabaciones...)

### **EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA**

Los estudiantes que no superen la asignatura en el semestre en que se imparte dispondrán de una convocatoria extraordinaria para su superación, excepto en aquellos supuestos en los que no resulte posible por las características especiales de la asignatura.

El alumno realizará o entregará las pruebas de evaluación que el equipo docente estime oportunas y de las que habrá sido informado previamente. El profesor se reserva el derecho a decidir si se mantienen las calificaciones de Sistemas de Evaluación en que el alumno haya obtenido una calificación superior a 5 a lo largo del curso académico, siempre y cuando no haya perdido la convocatoria ordinaria por incumplimiento de la asistencia obligatoria.

### **VI.C.-Revisión de las pruebas de evaluación**

Conforme al procedimiento de reclamación de exámenes recogido en la Normativa del alumno de TAI.

### **VII.-Recursos didácticos**

#### **Bibliografía recomendada**

- Armenteros Gallardo, M. (2011). Posproducción Digital. Madrid: Bubok "Publishing" S.L
- Brinkmann, R. (2008). The Art and Science of Digital Compositing. California: Morgan Kaufmann Publishers
- Carrasco, J. (2010). Cine y televisión digital – Manual técnico. Barcelona: Edicions Universitat Barcelona
- Wright, S. (2010). Digital Compositing for Film and Video. Reino Unido: Taylor & Francis

#### **Filmografía recomendada**

##### **Documentary**

- TheAloomaX (Canal de Youtube). (2012). VFX: Going Behind The Magic [Youtube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/user/TheAloomaX>
- ChambalHere (Canal de Youtube). (2012). The Visual Effects Of Iron Man [Youtube]. Recuperado de <https://youtu.be/WUBXmEWudnA>
- Leberecht, S. (director) (2014). Life after Pi [documental]. EEUU: Christina Lee Storm
- Iwerks, L. (directora) (2007). La historia de Pixar [documental]. EEUU: Leslie Iwerks Productions
- Iwerks, L. (directora) (2010). ILM Creating the Impossible [documental]. EEUU: Leslie Iwerks Productions
- The Making of Pacific Rim. [documental] EEUU: Warner Bros. Pictures / Legendary Pictures
- Jackson, P. (director) (2001). The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring [cinta cinematográfica]. EEUU: New Line Cinema / Wingnut Films
- Minkoff, R., Allers, R (directores) (1994). The Lion King. [cinta cinematográfica] EEUU: Walt Disney Pictures
- Trousdale, G., Wise, K (directores) (1991). Beauty and the Beast . [cinta cinematográfica] EEUU: Walt Disney Pictures

- del Toro, G. (director) (2013). Pacific Rim. [cinta cinematográfica] EEUU: Warner Bros. Pictures / Legendary Pictures
- Albarn, D. and Hewlett, J (1997). Gorilaz. EEUU: Passion-Pictures
- The Making of Avatar. [documental] EEUU: 20th Century Fox / Lightstorm Entertainment / Giant Studios Inc.

Sitios web de interés

- Arcaute, J. (2020). Las Horas Perdidas. Recuperado de: [https://www.lashorasperdidas.com/?doing\\_wp\\_cron=1595009228.1783759593963623046875](https://www.lashorasperdidas.com/?doing_wp_cron=1595009228.1783759593963623046875)
- Compositing Software / Tutorial / Info Links. (2020). Recuperado de: <http://forums.cgsociety.org/showthread.php?t=101533>
- FX Guide Home Page. (2020). Recuperado de: <https://www.fxguide.com/>
- Rubio, A. "La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos". (2006). Recuperado de: <http://tdx.cat/bitstream/handle/10803/10457/rubio.pdf?sequence=1>
- Welcome to Passion - Animation, Documentary, Live Action, Experience Production. (2020).

Material del alumno necesario para cursar la asignatura

Papel y bolígrafo.

Visitas, Master Classes, eventos o talleres adicionales se comunicarán a lo largo del curso