

Composición digital I
GUÍA DOCENTE

GRADO EN CINEMATOGRAFÍA Y ARTES AUDIOVISUALES
Curso 2022/2023

Identificación de la asignatura

<i>Periodo de impartición</i>	Anual
<i>Créditos</i>	9 ECTS
<i>Modalidad</i>	Presencial.
<i>Idioma en el que se imparte</i>	Castellano
<i>Facultad</i>	Facultad de Cine

Presentación de la asignatura

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 en el mundo de los efectos digitales y la composición con *software* específico de composición digital.

Competencias

<i>Código Competencia</i>	<i>Descripción</i>
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 <i>software</i> , 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.

Resultados de aprendizaje

Al finalizar el curso, cada estudiante deberá ser capaz de:

- 01 Examinar los diferentes procesos de postproducción (CG2, CEIMP7).

- 02 Ilustrar ideas a través de la animación gráfica (CG8, CEIMP8).
- 03 Examinar las diferentes herramientas de Animación Gráfica y VFX. (CG13, CEIMP7).
- 04 Organizar un proyecto completo de animación gráfica (CG9, CG10, CG14).
- 05 Valorar los trabajos de animación propios y de sus compañeros (CG7, CG16).
- 06 Utilizar los recursos de los diferentes *softwares* para solucionar distintos problemas durante la producción (CG9, CG13).

Metodología docente

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

Contenidos

<i>Temario</i>	<p>MÓDULO I. INTRODUCCIÓN A LOS GRÁFICOS EN MOVIMIENTO Y A LOS EFECTOS VISUALES.</p> <p>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 <i>software</i> de animación Adobe After Effects), capacitando al alumnado 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 alumnado 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> 01 INTRODUCCIÓN A LA POSTPRODUCCIÓN Y MOTION GRAPHICS. 02 INTRODUCCIÓN AL <i>SOFTWARE</i> DE COMPOSICIÓN. 03 TÉCNICAS Y CREACIÓN DE GRÁFICOS EN MOVIMIENTO. 04 DIFERENTES PIEZAS Y PRODUCTOS ELABORADOS CON LA TÉCNICA DE MOTION GRAPHICS. <p>MÓDULO II. INTRODUCCIÓN A LA COMPOSICIÓN.</p> <p>En este segundo módulo, el alumnado aprenderá a utilizar un <i>software</i> en torno al mundo de los efectos digitales y la composición (en el presente curso a través del <i>software</i> de composición Adobe After Effects). 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> 01 INTRODUCCIÓN A LA COMPOSICIÓN. 02 PROCESOS DE COMPOSICIÓN E INTEGRACIÓN. 03 INTERFAZ DE TRABAJO DE HERRAMIENTAS DE COMPOSICIÓN. 04 FUNDAMENTOS DE COMPOSICIÓN 2D.
----------------	---

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 y online.	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 equipo docente.

Evaluación

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 equipo docente decide la aplicación de esta norma.

CALIFICACIÓN

El sistema de evaluación continua valora de forma integral los resultados obtenidos por el/la 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 la/el estudiante desea intentar subir nota en convocatoria extraordinaria, deberá renunciar previamente en Secretaría Académica, 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/una estudiante copia el trabajo de otro/a, ambas personas se considerarán responsables.

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 equipo docente indicará, mediante explicación en clase o documento adicional a disposición del alumnado a través del Aula 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 equipo docente.

<i>Pruebas (*)</i>	<i>Descripción de la prueba</i>	<i>Ponderación en %</i>
SE1	Examen Final Teórico y Práctica Motion Graphics.	35%
Pruebas de conocimiento presenciales (orales y/o escritas)	Práctica final Composición Digital.	15%
SE2	Trabajos designados como evaluables durante el curso.	15%
SE3	Trabajo en el aula y fuera del aula con las prácticas semanales propuestas.	25%
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 Académica (escritos, grabaciones...)

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Los/las 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.

La/el estudiante realizará o entregará las pruebas de evaluación que el equipo docente estime oportunas y de las que habrá sido informado previamente. El equipo docente se reserva el derecho a decidir si se mantienen las calificaciones de Sistemas de Evaluación en que el/la estudiante haya obtenido una calificación superior a 5 a lo largo del curso académico.

REVISIÓN DE LAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN

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

Recursos didácticos

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

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

FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

Albarn, D. y Hewlett, J. (Directores). (1997). *Gorilaz*. [Videoclip] Passion-Pictures.
del Toro, G. (Director). (2013). *Pacific Rim*. [Película]. Warner Bros. Pictures; Legendary Pictures.
Iwerks, L. (Directora). (2007). *La historia de Pixar*. [Documental]. Leslie Iwerks Productions.
Iwerks, L. (Directora). (2010). *ILM Creating the Impossible*. [Documental]. Leslie Iwerks Productions.
Jackson, P. (Director). (2001). *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. [Película]. New Line Cinema; Wingnut Films.
Leberecht, S. (Director). (2014). *Life after Pi*. [Documental]. Christina Lee Storm.
Minkoff, R., Allers, R (Directores). (1994). *The Lion King*. [Película]. Walt Disney Pictures.
Trousdale, G., Wise, K. (Directores). (1991). *Beauty and the Beast*. [Película]. Walt Disney Pictures.
The Making of Pacific Rim. [Documental]. Warner Bros. Pictures; Legendary Pictures.
The Making of Avatar. [Documental]. 20th Century Fox; Lightstorm Entertainment; Giant Studios Inc.

SITIOS WEB DE INTERÉS

Arcaute, J. (25 de mayo 2021). *Las Horas Perdidas*.
https://www.lashorasperdidas.com/?doing_wp_cron=1595009228.1783759593963623046875
CG Society, (25 de mayo 2021). *Compositing Software / Tutorial / Info Links*.
<http://forums.cgsociety.org/showthread.php?t=101533>
ChambalHere. (25 de mayo 2021). *The Visual Effects Of Iron Man*. [Canal de Youtube].
<https://youtu.be/WUBXmEWudnA>
FX Guide. (25 de mayo 2021). *Home - FX Guide*. <https://www.fxguide.com/>
Rubio, A. (25 de mayo 2021). *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos*. <http://tdx.cat/bitstream/handle/10803/10457/rubio.pdf?sequence=1>
Passion Pictures (25 de mayo 2021). *Welcome to Passion - Animation, Documentary, Live Action, Experience Production*. <http://www.passion-pictures.com/>
TheAloomaX. (25 de mayo 2021). *VFX: Going Behind The Magic*. [Canal de Youtube].
<https://www.youtube.com/user/TheAloomaX>

MATERIAL NECESARIO PARA CURSAR LA ASIGNATURA

Papel y bolígrafo.



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



Universidad
Rey Juan Carlos

VISITAS, MASTER CLASSES, EVENTOS O TALLERES ADICIONALES

Se comunicarán a lo largo del curso.