

Efectos digitales de la imagen
GUÍA DOCENTE

GRADO EN FOTOGRAFÍA
Curso 2022/2023

Identificación de la asignatura

<i>Periodo de impartición</i>	A anual
<i>Créditos</i>	6 ECTS
<i>Modalidad</i>	Presencial
<i>Idioma en el que se imparte</i>	Castellano
<i>Facultad</i>	Facultad de Artes Visuales y Creación Digital

Presentación de la asignatura

Inmersión en dos tipos de software: Adobe Photoshop y Adobe After Effects, requeridos en el ámbito de la animación, la creación audiovisual y la postproducción. Diseño de piezas fotográficas con imagen en movimiento y dotadas de tridimensionalidad, mediante un proceso de construcción en profundidad.

Competencias

<i>Código Competencia</i>	<i>Descripción</i>
CG2	Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica.
CG3	Planificación y gestión del tiempo.
CG4	Conocimientos básicos del área de estudio.
CG5	Conocimientos básicos del área de estudio.
CG10	Capacidad de aprendizaje.
CG11	Habilidades de gestión de la información (habilidad para buscar y analizar información procedente de fuentes diversas).
CG12	Capacidad crítica y autocrítica.
CG15	Resolución de problemas.
CG16	Toma de decisiones.
CG17	Trabajo en equipo.
CG25	Habilidad para trabajar de forma autónoma.
CG26	Diseño y gestión de proyectos
CG27	Iniciativa y espíritu emprendedor.
CG29	Interés por la calidad.
CG30	Orientación a resultados
CG31	Sensibilidad estética.
CE12	Dominar la aplicación de las nuevas tecnologías al discurso artístico

CE14	Desarrollar la sensibilidad artística y la creatividad en materia fotográfica.
CE29	Utilizar las herramientas informáticas y las nuevas tecnologías en su ciclo de formación académica y en su posterior incorporación a la vida laboral.
CE34	Manejar correctamente y utilizar creativamente los principales softwares de edición fotográfica
CE35	Dominar las técnicas de captura, digitalización, tratamiento y compresión de imágenes fotográficas.
CE44	Ser capaz de crear de principio a fin un proyecto fotográfico propio de calidad profesional.

Resultados de aprendizaje

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

- 01- Entender el papel de la dimensión temporal como elemento discursivo en la fotografía (CG10, CG11).
- 02- Construir un discurso fotográfico a partir de imágenes que trasciendan el tradicional estatismo fotográfico y adquieran una dimensión dinámica (CG4, CG5, CG26, CG29, CG30).
- 03- Elaborar imágenes fotográficas dotadas de tridimensionalidad mediante un proceso de construcción en profundidad (CG17, CG31, CE14, CE35).
- 04- Incorporar elementos tridimensionales en el interior del material fotográfico (CG25, CE29, CE34).
- 05- Desarrollar un discurso artístico propio alrededor de un espacio fotográfico que no es estático ni bidimensional (CG2, CG3, CG12, CG15, CG16, CG27, CE12, CE44).

Metodología docente

MD1	Impartición de clases teóricas.
MD2	Impartición de clases prácticas.
MD3	Talleres de resolución de problemas y discusión de resultados.
MD5	Aprendizaje cooperativo y colaborativo.
MD6	Tutorías académicas.
MD8	Talleres de debate de casos prácticos.

Contenidos

<i>Temario</i>	<p>1. ANIMACIONES BÁSICAS <i>Time lapse</i>. Animación de cuadros. Exportación a formato de video.</p> <p>2. ANIMACIONES BÁSICAS Gif animado y cinemagraphs.</p> <p>3. 3D I. PUNTO DE FUGA Y PERSPECTIVA</p> <p>4. 3D II. CREACIÓN DE ELEMENTOS 3D Extrusión de texto. Importación de objetos OBJ. Iluminación. Materiales. Sombras y</p>
----------------	---

	<p>reflejos. Renderizado.</p> <p>5. APLICACIONES PROFESIONALES EN EL ÁMBITO DE LA ANIMACIÓN Creación audiovisual y postproducción.</p> <p>6. CONFIGURACIÓN DE DOCUMENTO Y MANEJO DE HERRAMIENTAS. (Se tomará de referencia el software que en el momento sea de mayor relevancia). Herramientas. Formatos. Entorno de trabajo. Paneles. Archivos. Exportación. Audio. Partículas. Ajustes y corrección de color. Composiciones y precomposiciones. Filtros.</p> <p>7. TRIDIMENSIONALIDAD EN MOVIMIENTO La cámara 3D. Desplazamiento en un espacio tridimensional. Animación de cámara. Efecto Parallax.</p> <p>8. MOTION GRAPHICS: TEXTOS y FORMAS ANIMADAS Animación de texto. Animación de formas. Espacio 3D y motion graphics</p>
--	---

AF1	Participación y asistencia a clases teóricas y teórico-prácticas.	12 horas
AF2	Realización de ejercicios y prácticas en el aula.	12 horas
AF3	Realización de proyectos de creación e interpretación artística (individuales o grupales).	
AF4	Realización de prácticas en aula informática.	
AF5	Realización de actividades de apreciación artística: asistencia a seminarios, visitas a exposiciones o visionado de obras visuales/audiovisuales.	
AF6	Realización de actividades de investigación: búsqueda y selección de documentación, lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	15 horas
AF7	Asistencia a tutorías individuales presenciales.	3 horas
AF8	Asistencia y realización de pruebas de conocimiento.	3 horas
AF9	Trabajo autónomo de estudio de los contenidos teóricos y elaboración autónoma de trabajos y actividades prácticas.	45 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 Pruebas de conocimiento presenciales (orales y/o escritas).		10%
SE2 Valoración de trabajos y proyectos.	Proyecto final al término de la asignatura, en el que el alumno deberá elaborar un proyecto a partir de material fotográfico propio en el que incorpore los conocimientos adquiridos en la asignatura.	40%
SE3 Evaluación continua: tareas y deberes semanales e informes periódicos.	Ejercicios y deberes encargados semanalmente con el objetivo de evaluar el seguimiento continuo de la asignatura por parte del alumno a lo largo de todo el curso.	40%

SE5 Actitud en clase y participación en los debates.	Proactividad, participación en clase, atención a los contenidos, puntualidad, interacción con el profesor y los compañeros, actitud de querer aprender.	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

- Faulker, A. y Gyncil, B. (2014). *After Effects CC: Diseño y creatividad*. Anaya Multimedia.
 Fridsma, L. y Gyncil, B. (2020). *Adobe After Effects Classroom in a Book*. Adobe Press.
 Motion Science (2012, 12 de septiembre). *Motion Science* [video]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=Z1MPNzTB_uE&ab_channel=MotionScience
 Myers, M. (2020). *Adobe After Effects CC for Motion Graphics Designing*. Independiente.
 School of Motion (2019, 16 de septiembre). *School of Motion: Join the Movement* [video]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=Er04BDbtSlg&t=20s&ab_channel=SchoolofMotion

MATERIAL DEL ALUMNO NECESARIO PARA CURSAR LA ASIGNATURA

Apuntes impartidos durante las clases

VISITAS, MASTER CLASSES, EVENTOS O TALLERES ADICIONALES