



ESCUELA UNIVERSITARIA
DE ARTES. MADRID

Taller de Iluminación en Entorno Virtual

GUÍA DOCENTE

GRADO EN CINEMATOGRAFÍA

CURSO 2026/2027



Universidad
Rey Juan Carlos

Identificación de la asignatura

<i>Periodo de impartición</i>	1 ^{er} semestre
<i>Créditos</i>	3 ECTS
<i>Modalidad</i>	Presencial
<i>Idioma en el que se imparte</i>	Castellano
<i>Facultad</i>	Facultad de Cine
<i>Docente</i>	David Gómez Blanco

Presentación de la asignatura

Diseño de iluminación de espacios virtuales y desarrollo avanzado de esquemas de iluminación virtual aplicables a un entorno real.

Competencias

CG01	Utilizar diversas fuentes históricas, sociológicas, culturales y/o artísticas para la creación de proyectos audiovisuales.
CG03	Conocer los códigos éticos y deontológicos propios de la industria audiovisual.
CG04	Conocer las diferentes aplicaciones de los recursos tecnológicos propios de la creación audiovisual.
CG05	Comprender, desde una perspectiva artística y técnica, los conceptos de la fotografía, la creación de la imagen cinematográfica y el lenguaje audiovisual.
CE03	Conocer los flujos de trabajo propios de las producciones de la industria audiovisual.
CE04	Comprender la cinematografía de una manera abierta y multidireccional, desde las formas y formatos intrínsecamente relacionados con la industria del entretenimiento hasta aquellas manifestaciones expresivas que exploran estéticas de vanguardia y/o filosofías autorales.
CE07	Conocer diferentes metodologías de estudio e investigación que capaciten para el continuo desarrollo e innovación de su actividad dentro de las industrias audiovisuales.
CE17	Comprender las posibilidades de la tecnología de filmación y los recursos luminotécnicos para la creación de ambientes y atmósferas específicas.
CE18	Manejar diferentes tecnologías de captación de la imagen según las necesidades del proyecto.

Resultados de aprendizaje

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

1. Diseñar una puesta en escena en un entorno virtual 3D e iluminarla para ofrecer un resultado lo más próximo a la realidad de un plató/decorado de rodaje.
2. Idear un recorrido por dicho espacio virtual para decidir los puntos de vista en la planificación, optimizar la construcción de decorados y elegir las lentes más idóneas para el rodaje.
3. Controlar los procesos de trabajo (*workflow*) desde una concepción virtual de la escena.

Metodología docente

MD1	Lección magistral participativa.
MD2	Estudio de casos y debate.
MD3	Resolución de problemas y discusión de resultados.
MD5	Aprendizaje cooperativo y colaborativo.
MD6	Tutorización y seguimiento.

Contenidos

<i>Temario</i>	1. Iluminación interactiva y dirección de fotografía virtual. 2. Modelado y texturizado con <i>software</i>. 3. Interface <i>software</i>. 4. Materiales y <i>shaders</i>. 5. Configuración de las cámaras y lentes. 6. Herramientas y técnicas de iluminación y emisores virtuales. 7. Iluminación del ambiente (<i>Environment lighting</i>). 8. Configuración del render. 9. Postproducción del render y retoque final.
----------------	--

Actividades formativas

AF1	Clases teóricas y teórico-prácticas.	6 horas
AF3	Diseño y ejecución de proyectos de creación artística (individuales o grupales).	15 horas
AF4	Actividades de apreciación artística: asistencia a seminarios, visitas a exposiciones o visionado de obras visuales/audiovisuales.	6 horas
AF5	Búsqueda y selección de documentación, lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	30 horas

AF7	Evaluación.	3 horas
AF8	Trabajo autónomo de estudio de los contenidos teóricos y elaboración autónoma de trabajos y actividades prácticas.	30 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

ASISTENCIA

Las clases son de carácter presencial y su asistencia es obligatoria, siendo esta determinante en el sistema de evaluación continua, y en la actitud y la participación en clase. No obstante, por situaciones excepcionales de salud o de conciliación familiar, el alumnado podrá solicitar el acceso online por adaptación metodológica (para más información contactar con el departamento de estudiantes).

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 las pruebas escritas y de los trabajos tendrá en cuenta la corrección ortográfica, gramatical y expresiva. Los errores de ortografía, puntuación, acentuación y redacción podrán repercutir negativamente en la calificación, en función de su naturaleza, frecuencia y gravedad.

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

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.

Para superar la asignatura, será imprescindible aprobar de forma independiente tanto la parte de Cine como la de Interpretación. Los ejercicios correspondientes a cada bloque estarán claramente diferenciados. En caso de que una de las dos partes no sea superada, no se podrá realizar la media ponderada, y el alumnado deberá presentarse a la convocatoria extraordinaria únicamente de la

parte no aprobada. Los trabajos que no se entreguen/presenten en los plazos establecidos por el equipo docente serán calificados con una nota de 0.

<i>Pruebas (*)</i>	<i>Reevaluable/no reevaluable</i>	<i>Nota mínima si/no</i>	<i>Ponderación en %</i>
SE2 Valoración de trabajos y proyectos.	Sí	Si	65%
SE3 Evaluación continua: tareas y deberes semanales, informes periódicos, resolución de problemas.	No	No	25%
SE5 Actitud y participación.	No	No	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

El alumnado que no haya superado la asignatura en la convocatoria ordinaria podrá acogerse a una de las siguientes modalidades de evaluación extraordinaria:

- **Modalidad 1: recuperación por criterios.** La evaluación se limitará exclusivamente a los criterios definidos reevaluables que no hayan sido superados en convocatoria ordinaria, cuya actividad de evaluación será de la misma naturaleza (examen, trabajo, etc.). Se mantendrá la nota obtenida en convocatoria ordinaria de los criterios no reevaluables (con nota mínima superada) para el cálculo ponderado de la nota en extraordinaria.
- **Modalidad 2: recuperación global.** Presentarse a una única actividad de evaluación que comprenda el 100% de la evaluación en convocatoria extraordinaria. Esta actividad tendrá la naturaleza que determine el docente: examen oral o escrito, entrega de dossier, entrega de trabajos teóricos y/o prácticos, etc.

El profesorado deberá comunicar en el muro de la asignatura en el campus virtual las modalidades 1 y 2 de evaluación en convocatoria extraordinaria, con una antelación mínima de 10 días respecto a la fecha de evaluación extraordinaria.

El alumnado deberá responder a dicha comunicación en el muro del campus virtual, eligiendo la modalidad 1 o 2, con una antelación mínima de 3 días respecto a la fecha de evaluación extraordinaria. En el caso de que algún estudiante no responda, el docente aplicará la modalidad 2 (actividad de evaluación que comprenda el 100% de la evaluación).

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

- Brown, B. (2021). *Cinematography: Theory and practice* (4th ed.). Routledge.
- Epic Games. (2024). *Virtual Production Field Guide* (Vol. 2). Epic Games.
- Epic Games. (2025). *Unreal Engine documentation*.
<https://dev.epicgames.com/documentation>
- Mascelli, J. V. (1998). *The five C's of cinematography*. Silman-James Press.
- Mercado, G. (2011). *The filmmaker's eye*. Focal Press.
- Mercado, G. (2019). *The language of cinematography*. Routledge.
- Millerson, G., & Owens, J. (2019). *Lighting for television and film* (4th ed.). Routledge.

FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

- Edwards, G. (Director). (2023). *The Creator* [Película]. Regency Enterprises; Entertainment One; Lucasfilm.
- Favreau, J. (Director). (2019). *The Lion King* [Película]. Walt Disney Pictures.
- Favreau, J. (Productor ejecutivo). (2019–presente). *The Mandalorian* [Serie de televisión]. Lucasfilm; Golem Creations.
- Friese, J. (Creador) y bo Odar, B. (Creador). (2022). *1899* [Serie de televisión]. Dark Ways; Netflix.
- Reeves, M. (Director). (2022). *The Batman* [Película]. Warner Bros. Pictures; DC Films.
- Villeneuve, D. (Director). (2024). *Dune: Part Two* [Película]. Warner Bros. Pictures; Legendary Pictures.



SITIOS WEB DE INTERÉS

American Society of Cinematographers. (s. f.). ASC. <https://theasc.com>

CineD. (s. f.). *CineD*. <https://www.cined.com>

Epic Games. (s. f.). *Epic Developer Community Forums*. <https://forums.unrealengine.com>

Epic Games. (s. f.). *Epic Games Documentation*. <https://dev.epicgames.com/documentation>

Epic Games. (s. f.). *Unreal Engine Learning Library*. <https://dev.epicgames.com/community>

No Film School. (s. f.). *No Film School*. <https://nofilmschool.com>

MATERIAL NECESARIO PARA CURSAR LA ASIGNATURA

Ordenador portátil con sistema operativo Windows o macOS.

Ratón con rueda y tres botones (recomendado).

Unreal Engine 5 instalado (última versión estable).

Espacio de almacenamiento suficiente para proyectos (mínimo 100 GB libres recomendados).

Cuenta gratuita de Epic Games.

Memoria USB o almacenamiento en la nube para intercambio de proyectos.

VISITAS, MÁSTER CLASSES, EVENTOS O TALLERES ADICIONALES

Se detallarán durante el curso.