



Información de la asignatura

Titulación: Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

Facultad: Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

Código: 2050433 **Nombre:** Postproducción Efectos Visuales

Créditos: 6,00 **ECTS** **Curso:** 4 **Semestre:** 1

Módulo: POSTPRODUCCIÓN

Materia: ANIMACIÓN Y POSTPRODUCCIÓN **Carácter:** Obligatoria

Departamento: Multimedia y Artes Digitales

Tipo de enseñanza: Presencial

Lengua/-s en las que se imparte:

Profesorado:



Organización del módulo

POSTPRODUCCIÓN

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
ANIMACIÓN Y POSTPRODUCCI ÓN	24,00	Animación 2D	6,00	3/1
		Edición y composición de video y audio	6,00	3/2
		Motion Graphics	6,00	2/1
		Postproducción Efectos Visuales	6,00	4/1



Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

- R1 Desarrollar animaciones y recursos en dos dimensiones para ser utilizados como material en el desarrollo de proyectos de animación y/o videojuegos.
- R2 Utilizar el lenguaje expresivo de la narrativa audiovisual en proyectos de animación y/o vídeo digital.
- R3 Utilizar el vocabulario específico relacionado con el ámbito de la animación en dos dimensiones, en los proyectos desarrollados en la asignatura.
- R4 Desarrollar animaciones en dos dimensiones, siguiendo la metodología proyectual propia de los proyectos de animación.
- R5 Aplicar los fundamentos teóricos del movimiento y la animación en los proyectos desarrollados en la asignatura.
- R6 Animar personajes y los diferentes elementos de un proyecto de animación en 2d para videojuegos.
- R7 Desarrollar un proyecto de animación en 2d para videojuegos controlando el tiempo, el ritmo y la acción.
- R8 Desarrollar gráficos en movimiento (carátulas, interfaces, títulos de crédito, etc.) para proyectos de animación o vídeo para videojuegos.
- R9 Emplear audio y efectos de sonido en la composición de videos y/o gráficos en movimiento.
- R10 Aplicar los conocimientos, adquiridos en la asignatura, sobre retoque y ajuste de color básicos en vídeos y/o gráficos en movimiento.
- R11 Emplear el software y las técnicas básicas relacionadas con la animación de gráficos en movimiento para proyectos de animación o video para videojuegos.
- R12 Utilizar el vocabulario específico relacionado con el ámbito de los gráficos en movimiento (motion graphics) en los proyectos desarrollados en la asignatura.
- R13 Desarrollar ideas y propuestas originales relacionadas con el audio y vídeo digital en proyectos de animación y videojuegos.
- R14 Utilizar el vocabulario específico de edición y postproducción en los proyectos desarrollados en la asignatura.
- R15 Aplicar los principios y fundamentos del montaje y el lenguaje audiovisual en los proyectos desarrollados en la asignatura.



- R16 Elaborar bases rítmicas y efectos de sonido para proyectos de animación o videojuegos.
- R17 Utilizar con una finalidad expresiva, los diferentes tipos de sonido audiovisual en proyectos de animación o vídeo para videojuegos.
- R18 Emplear software específico del ámbito de la edición de audio y vídeo no lineal, en proyectos de animación o vídeo para videojuegos.
- R19 Crear efectos audiovisuales originales y estéticamente adecuados a los requerimientos de los proyectos desarrollados en la asignatura.
- R20 Utilizar vocabulario específico de la edición y postproducción de efectos visuales en el desarrollo de los proyectos de la asignatura.
- R21 Elaborar simulaciones y efectos visuales bidimensionales (niebla, humo, fuego, etc.) para proyectos de animación o videojuegos.
- R22 Crear los recursos necesarios para elaborar efectos visuales para videojuegos.
- R23 Desarrollar elementos y recursos tridimensionales para ser utilizados en simulaciones o efectos visuales (humo, polvo, fluidos, explosiones, efectos de lente, etc.) para animación o videojuegos.
- R24 Aplicar efectos especiales de vídeo y audio en proyectos de animación y/o vídeo para videojuegos.



Competencias

En función de los resultados de aprendizaje de la asignatura las competencias a las que contribuye son: (valora de 1 a 4 siendo 4 la puntuación más alta)

BÁSICAS	Ponderación			
	1	2	3	4
B2				X
B4				X
B5				X

GENERALES	Ponderación			
	1	2	3	4
G1				X
G2				X
G5				X

ESPECÍFICAS	Ponderación			
	1	2	3	4



E14	Crear animaciones básicas en 2d que permitan el desarrollo de cabeceras y animaciones propias de un videojuego bidimensional.				X
E15	Editar audio y vídeo en relación con animación y videojuegos.				X
E16	Diseñar la gráfica visual y los elementos de relación con el usuario (carátulas e interfaces).				X
E17	Realizar la producción de efectos especiales, a nivel básico, a aplicar en personajes y escenarios virtuales de animación y videojuegos (tales como humo, fuego, niebla y explosiones y otros).				X
E19	Preparar recursos de forma analítica en dos y tres dimensiones susceptibles de ser incluidos en los proyectos de animación y videojuegos.				X

Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
	40,00%	Pruebas escritas
	60,00%	Elaboración de proyectos

Observaciones

Evaluación única

Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, el sistema de evaluación continua es el sistema preferente de evaluación en la UCV. El art. 10 permite, no obstante, para aquellos estudiantes que de forma justificada y acreditada manifiesten su imposibilidad de asistencia presencial (o a actividades de comunicación síncrona para las modalidades de enseñanza virtual y/o híbrida), su evaluación con carácter extraordinario en la denominada evaluación única. Dicha evaluación única deberá ser solicitada dentro del primer mes de cada semestre a Decanato de Facultad a través de los Vicedecanatos o Direcciones de Máster, compitiendo a este la decisión expresa sobre la admisión de dicha petición del alumno concernido.

En esta asignatura no se acepta la evaluación única como opción para superar la asignatura. El motivo es que se requiere una tutorización continua por parte del docente y un seguimiento presencial de las prácticas planteadas en la asignatura para obtener los resultados de aprendizaje previstos en al guía docente.



ASISTENCIA A CLASE EN TITULACIONES PRESENCIALES

Acorde a las directrices de desarrollo de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, en las titulaciones presenciales será precisa la asistencia a clase con un mínimo de un 80% de las sesiones de cada asignatura como requisito para ser evaluado. Ello significa que, si un estudiante no asiste a las sesiones de cada asignatura, en un porcentaje superior al 20%, no podrá ser evaluado, ni en primera ni en segunda convocatoria, salvo que el responsable de asignatura con el visto bueno del responsable de titulación, a la vista de circunstancias excepcionales debidamente justificadas, exoneren del porcentaje mínimo de asistencia.

Idéntico criterio será aplicable para las titulaciones híbridas o virtuales en las que el profesorado deberá mantener el mismo porcentaje en la exigencia de "presencia" en las diferentes actividades formativas, si las hubiera, aunque estas se realicen en entornos virtuales.

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

M4 Resolución de ejercicios y problemas

M6 Aprendizaje basado en proyectos



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas. M4, M6	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R9, R10, R11, R12, R13, R14, R15, R16, R17, R18, R19, R20, R21, R22, R23, R24	20,00	0,80
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización. M4, M6	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11, R12, R13, R14, R15, R16, R17, R18, R19, R20, R21, R22, R23, R24	40,00	1,60
TOTAL		60,00	2,40

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios... M4, M6	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11, R12, R13, R14, R15, R16, R17, R18, R19, R20, R21, R22, R23, R24	30,00	1,20
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización. M4, M6	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R12, R13, R14, R15, R16, R17, R18, R19, R20, R21, R22, R23, R24	60,00	2,40
TOTAL		90,00	3,60



Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

Contenidos teóricos:

Bloque de contenido	Contenidos
Bloque 1	<ol style="list-style-type: none">1.Introducción a la postproducción de Efectos Visuales<ul style="list-style-type: none">·Definición y contextualización de los efectos visuales.·Antecedentes de los efectos visuales.·Tipos de efectos visuales.·Referentes en el campo de los efectos visuales.·Proceso creativo en el desarrollo de efectos visuales.2.Efectos visuales y simulaciones en dos dimensiones<ul style="list-style-type: none">·Creación de efectos y sistemas de partículas sencillos en 2d (niebla, humo, fuego, etc.)·Mapas de desplazamiento y efectos de turbulencia.·Exportación y preparación de recursos para proyectos de animación y videojuegos.3.Efectos visuales tridimensionales<ul style="list-style-type: none">·Creación de efectos y simulaciones complejas en 3d (humo, polvo, fluidos, explosiones, etc.).·Rastreo de cámara tridimensional·Aplicación de efectos tridimensionales en vídeos en 2d.·La cámara virtual: efectos de lente y profundidad.·Exportación y preparación de recursos.4.Prácticas de efectos visuales<ul style="list-style-type: none">·El software específico para el desarrollo de efectos visuales.·La interfaz y herramientas digitales.·Técnicas en la realización de efectos visuales.·El flujo de trabajo. <p>Exportación del trabajo</p>



Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
Bloque 1	30,00	60,00

Referencias