

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Estética Digital

PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Periodismo

GRUPO: 2223-M1

CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Optativo

ECTS: 6,0

CURSO: 3º

SEMESTRE: 2º Semestre

IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:

Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

HORARIOS :

Día	Hora inicio	Hora fin
Miércoles	10:00	12:00
Jueves	13:00	15:00

EXÁMENES ASIGNATURA:

Día	Hora inicio	Hora fin	Aula
09 de junio de 2023	12:00	14:30	Laboratorio Informático 1336
13 de julio de 2023	12:00	14:30	Laboratorio Informático 1336

DATOS DEL PROFESOR

NOMBRE Y APELLIDOS: MATÍAS LÓPEZ IGLESIAS

EMAIL: mlopez@uemc.es

TELÉFONO: 983 00 10 00

HORARIO DE TUTORÍAS: Miércoles a las 12:00 horas

CV DOCENTE:

Matías López lleva más de 10 años de docente en la Universidad Europea Miguel de Cervantes (UEMC) donde ha impartido a un centenar de grupos una amplia variedad de asignaturas (12 temáticas distintas). en términos cuantitativos suman 370 créditos ECTS., o lo que viene a ser 3700 horas de impartición en el aula. Sin contar asignaturas satélites. De las cuales más de 2000 ha sido después de haber obtenido el título de doctor.

He sido evaluado en el Programa DOCENTIA en 3 ocasiones: 2010 Evaluación Muy Positiva. 2013 Evaluación Excelente. 2017 con la nota Evaluación Excelente 95,2.

Las asignaturas siempre han estado relacionadas con el diseño y la tecnología en el ámbito de ciencias de la información. También he impartido una docena de variantes: desde Publicidad y Nuevas Tecnologías, Animación por ordenador. Diseño Gráfico, Autoedición, Estética digital, NNTT y sistemas de comunicación imagen y sonido. Tecnología de la información escrita, Teoría de la Imagen. Tanto en licenciatura Grado y, en menor medida Máster.

CV PROFESIONAL:

Desde 2006 trabaja como Profesor Universitario en exclusiva Universidad Europea Miguel de Cervantes. En ocasiones colabora como diseñador. Anteriormente ha sido Profesor de Clases Extraescolares de Informática Centro de Estudios Lincoln Segovia y Becario Colaborador Dpto Diseño, Informática y Fotografía. Colegio Universitario Domingo de Soto - U. Complutense.

También he desempeñado puestos relacionados con el mundo del diseño en el departamento de Packaging y Preimpresión del Grupo San Cayetano. Creativo y Diseñador Gráfico en la Agencia Línea 3 Publicidad Diferencial.

Creativo y Gestión de Cuentas en Inmedia Comunicación y marketing. Y dentro del mundo editorial ha sido Maquetador de la Revista Mas vivienda y Maquetador e Ilustrador Revista Páginas de Segovia.

CV INVESTIGACIÓN:

Profesor de Universidad Privada, Acreditado por el Comité de Ciencias Sociales y Jurídicas del Programa de Evaluación del Profesorado ANECA. Doctor en Publicidad y RR.PP. por la Facultad de Ciencias Sociales, Jurídicas y de la Comunicación de la Universidad de Valladolid. European Animation Masterclass en prácticas avanzadas de Animación, de la Fernseh Akademie Mitteldeutschland e.V. Financiado por el MEDIA PLUS en Halle der Saalle Alemania. Licenciado en Publicidad y RR.PP. por la Universidad Complutense de Madrid.

Cuenta con varias publicaciones científicas indexadas, la mitad de ellas como primer autor. Otras en revistas sin indexar varios libros completos, y decenas de capítulos de libro. Del conjunto de las publicaciones más de la mitad son como primer y único autor. Aporto también mi trayectoria Artística y, en todo caso, mi fuerte actividad en Transferencia de conocimiento con una patente y 4 modelos de utilidad. He sido ganador en 6 ocasiones de concursos de prototipos ganador del Reto Edison, Premios Emporia, Acor, Pentacle Iniciativa Campus Emprendedor... y múltiples becas académicas y artísticas.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:

Fundamentos de la estética, análisis de lenguajes informáticos aplicado a los nuevos medios de comunicación. Conceptos fundamentales de la Estética, Herramientas de interactividad. Lógica de hipervínculos. Morfología en Red.

CONOCIMIENTOS Y DESTREZAS PREVIAS.

El alumno debe tener conocimientos previos tanto de cuestiones estéticas, de análisis de la imagen, como de lenguaje informático. Así como unos conocimientos mínimos de programas informáticos.

CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

Dentro del Grado de comunicación Audiovisual la asignatura de Estética digital está enmarcada en el Segundo Semestre del tercer curso. Dentro de la materia "Técnicas y Procesos de la Creación Audiovisual: Guión, Realización y Postproducción".

La estética digital es uno de los recursos aportados desde la teoría para poder desarrollar materias de índole creadora. En esta asignatura se aprenden herramientas y conceptos básicos que sirven para plasmar aspectos de otras materias y asignaturas dentro del plan académico.

Dentro del Grado de Periodismo la asignatura de Estética digital está enmarcada dentro de la materia "Técnicas y Procesos de la Creación Audiovisual: Guión, Realización y Postproducción" Segundo Semestre del tercer curso.

La estética digital es uno de los recursos aportados desde la teoría para poder desarrollar materias de índole creadora. En esta asignatura se aprenden herramientas y conceptos básicos que sirven para plasmar aspectos de otras materias y asignaturas dentro del plan académico.

IMPORTANCIA DE LA ASIGNATURA PARA EL ÁMBITO PROFESIONAL

La estética digital contempla la práctica audiovisual que viene incorporada en los nuevos medios de comunicación. Abarca desde la fotografía, la radio, el cine, la televisión hasta los nuevos sistemas digitales: redes e internet. Ejerce gran influencia en términos semióticos y artísticos. En el campo profesional, estas tecnologías se manifiestan de diferentes maneras: la asignatura busca la práctica y experimentar como parte

esencial de la producción audiovisual.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

1. **Bloque 1. Imagen Digital**
 1. 1.1. Gráficos generados por ordenador
 2. 1.2. Conceptos Básicos
2. **Bloque 2. Efectos Especiales**
 1. 2.1. Historia de los efectos especiales
3. **Bloque 3. Técnicas Analógicas**
 1. 3.1. Stop Motion
 2. 3.2. Maquetas y animación
 3. 3.3. Mecánicos
 4. 3.4. Maquillaje
4. **Bloque 4. Máscaras**
 1. 4.1. Retroproyección
 2. 4.2. Luma
 3. 4.3. Croma
 4. 4.4. Mate de diferencia
5. **Bloque 5. Deformación del tiempo y el espacio**
 1. 5.1. Morphing
 2. 5.2. Velocidad y Control de movimiento
 3. 5.3. La velocidad de reproducción en el cine mudo
6. **Bloque 6. CGI y Mocap**
 1. 6.1. CGI. Creación de personajes por ordenador
 2. 6.2. Decorados y objetos virtuales
 3. 6.3. Captura de movimiento

OBSERVACIONES CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

CONOCIMIENTOS Y DESTREZAS PREVIAS.

El alumno debe tener conocimientos previos tanto de cuestiones estéticas, de análisis de la imagen, como de lenguaje informático. Así como unos conocimientos mínimos de programas informáticos.

CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

Dentro del Grado de comunicación Audiovisual la asignatura de Estética digital está enmarcada en el Segundo Semestre del tercer curso. Dentro de la materia "Técnicas y Procesos de la Creación Audiovisual: Guión, Realización y Postproducción".

La estética digital es uno de los recursos aportados desde la teoría para poder desarrollar materias de índole creadora. En esta asignatura se aprenden herramientas y conceptos básicos que sirven para plasmar aspectos de otras materias y asignaturas dentro del plan académico.

Dentro del Grado de Periodismo la asignatura de Estética digital está enmarcada dentro de la materia "Técnicas y Procesos de la Creación Audiovisual: Guión, Realización y Postproducción" Segundo Semestre del tercer curso.

La estética digital es uno de los recursos aportados desde la teoría para poder desarrollar materias de índole creadora. En esta asignatura se aprenden herramientas y conceptos básicos que sirven para plasmar aspectos de otras materias y asignaturas dentro del plan académico.

IMPORTANCIA DE LA ASIGNATURA PARA EL ÁMBITO PROFESIONAL

La estética digital contempla la práctica audiovisual que viene incorporada en los nuevos medios de comunicación. Abarca desde la fotografía, la radio, el cine, la televisión hasta los nuevos sistemas digitales: redes e internet. Ejerce gran influencia en términos semióticos y artísticos. En el campo profesional, estas tecnologías se manifiestan de diferentes maneras: la asignatura busca la práctica y experimentar como parte esencial de la producción audiovisual.

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

Se recomienda usar el Entorno Adobe. Programas básicos

- Photoshop (para retoque fotográfico)
- Illustrator (Para diseño vectorial)
- Premierer (para edición); Da vinci Resolve (Edición)
- Afte Effects (para postproducción)

Se habilitará una página Web en moodle.

MATERIAL DE APOYO ELABORADO POR EL DOCENTE

A lo largo del cuatrimestre se irá entregando material escrito, así como bibliografía y enlaces de internet que ayudarán a ese trabajo de profundización e interiorización de los conceptos más novedosos para el alumno, se presentarán trabajos y películas audiovisuales donde se pongan de relieve el desarrollo del temario y su aplicación práctica.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

COMPETENCIAS GENERALES:

- CG01. Capacidad de análisis, síntesis y juicio crítico
- CG02. Capacidad para trabajar en equipo
- CG04. Capacidad para resolver problemas y tomar decisiones
- CG05. Capacidad para desarrollar el pensamiento creativo
- CG06. Capacidad para adaptarse al entorno y a nuevas situaciones
- CG09. Capacidad para comunicar imágenes, ideas o símbolos
- CG10. Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- CE69. Capacidad de ver y comprender las características estéticas desarrolladas con el uso de las tecnologías de información y comunicación
- CE70. Capacidad de analizar formas de interacción social que se establecen en las nuevas tecnologías de información y comunicación
- CE71. Capacidad para estudiar las comunidades virtuales, la interconexión y la inteligencia colectiva

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- Aplicar los conocimientos previos tanto de cuestiones estéticas, de análisis de la imagen, como de lenguaje informático.
- Conocer las corrientes estéticas que ligan la estética digital y el posthumanismo.
- Analizar y aplicar la tecnología digital como herramienta de creación estética, vinculándola a nuevas corrientes artísticas.
- Usar las diversas formas de expresión tecnológicas que van desde instalaciones audiovisuales interactivas, sistemas de hipermedia, realidad artificial y utilización del ciberespacio, relacionando arte y tecnología.
- Utilizar las nuevas formas de representación simbólica y de producción de sentido que dan lugar a la corriente artística contemporánea denominada Media Art.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- MEDIAactive (2012): Aprender postproducción avanzada con After Effects CS5.5 con 100 ejercicios prácticos. Alfaomega . ISBN: 9788426718044
- MEDIAactive (2012): Aprender Adobe After Effects CS5.5 con 100 ejercicios prácticos. Alfaomega . ISBN: 842671773X
- Matellano, Víctor (2013): Colin Arthur : criaturas, maquillajes y efectos especiales / Víctor Matellano ; prólogo de Ray Harryhausen . Pigmalión. ISBN: 9788415916055
- Sawicki, Mark (2011): Filming the fantastic : a guide to visual effects cinematography . Elsevier . ISBN: 978-0240809151
- Wright, Steve (2003): Efectos digitales en cine y vídeo. Focal Press. ISBN: 9788493284442
- Gilland, Joseph (2009): Elemental magic : the art of special effects animation . Focal Press. ISBN: 9780240811635

WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripción

[directordefotografia\(https://directordefotografia.wordpress.com/\)](https://directordefotografia.wordpress.com/)

Aquí encontrareis un espacio de novedades y análisis del sector audiovisual.

OTRAS FUENTES DE REFERENCIA:

Visual Effects Society (VES) la asociación de efectos visuales es una organización de la industria del entretenimiento que representa a los profesionales de los efectos visuales, incluidos artistas, animadores, tecnólogos, modeladores, educadores, líderes de estudio, supervisores, especialistas en relaciones públicas / marketing y productores de cine, televisión, comerciales, videos musicales, y videojuegos. Tiene alrededor de 4.000 miembros en 42 países. [2] Desde 2002 produce los premios Visual Effects Society Awards que premian el mejor trabajo del año anterior en varias categorías. En su página web se pueden encontrar recursos y archivos útiles para la asignatura de estética digital.

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

METODOLOGÍAS:

MÉTODO DIDÁCTICO:

La asignatura (comenzará con la aplicación de unos conceptos teóricos iniciales (Clase presencial teórica), impartidos por el profesor. Al final de cada unidad se sugerirán algunos ejercicios relacionados con la materia impartida.

MÉTODO HEURÍSTICO:

En esta asignatura los estudiantes llevarán a cabo distintos proyectos y actividades. Para ello desarrollarán y aplicarán los conceptos adquiridos y usarán los recursos a su alcance.

Los conceptos teóricos se impartirán mezclados con la realización de prácticas en clase. El aprendizaje de los conceptos debe ser de manera aplicada dando prioridad al manejo de herramientas de edición de video y postproducción digital. En este sentido el software que se usará será variado, pero se centrará en el programa de edición y efectos After Effects de Adobe.

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

“La docencia y la evaluación en la asignatura se desarrollarán de forma presencial”

“Esta planificación estimada podrá verse modificada por causas ajenas a la organización académica primeramente presentada. El profesor informará convenientemente a los alumnos de las nuevas modificaciones puntuales”.

1ª Semana Introducción: Imagen Digital. Gráficos generados por ordenador

Entorno de trabajo, Interfaz, Preferencias de usuario, Gestión de archivos y proyectos

2ª Semana Conceptos Básicos.: Composición, Línea de tiempo, Sólidos y formas, Alineación y distribución, Transformación.

3ª Semana Efectos Especiales. Historia de los efectos especiales

: Puntos de anclaje, Capas, Transformaciones de capa, Marcadores

4ª Semana Técnicas Analógicas. Stop Motion: Previsualización, Atajos de teclado, Velocidad, Movimiento variable

5ª Semana Efectos Mecánico, Maquetas y animatrónica.: Fotogramas clave, Curvas, Editor de gráficos, El vídeo en la línea de tiempo

6ª Semana Maquillaje

Composición de capas: Transiciones de vídeo, Divisiones de capa

7ª Semana Técnicas Máscaras. Retroproyección

: Composición y precomposición, Modos de fusión

8ª Semana Luma. Croma. Efectos: Adicción de efectos, Resplandor, Desenfoque

9ª Semana Mate de diferencia. Deformación del tiempo y el espacio. Efectos: Distorsión, Contraste y color

10ª Semana Morphing.

Máscaras, recortes y canales alfa, Pluma, Mate painting, Keylight, Máscaras de capa de ajuste, Mate de Seguimiento

11ª Semana Velocidad y Control de movimiento

Textos: Capa de texto, Animación de texto, Propiedades de texto

12ª Semana CGI. Capas, líneas y colores, Pintura en capa, Trazo animado, Movimiento de trazo, Capas y estilos de capa, Escritura simulada

13ª Semana Creación de personajes por ordenador

Composición 3d: Capas 3d, Visualización de capas 3d, Cámaras y capas de cámara

14ª Semana Decorados y objetos virtuales

Estética del sonido, Audio, Niveles de audio, Sincronización de audio

15ª Semana Captura de movimiento

Renderización, Manejo de archivos, Cola de proceso, Exportación

16ª Semana Tutorías

17ª Semana Evaluaciones

18ª Semana Evaluaciones

Frecuencia: Los trabajos se realizarán progresivamente a lo largo del curso.

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES Y EVALUACIONES:

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	¿Se evalúa?	CO	CE
Evaluación de trabajos y proyectos. Práctica 1				X												X	X	X

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	¿Se evalúa?	CO	CE
Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas. Práctica 2.								X								X	X	X
Evaluación de trabajos y proyectos. Práctica 3.													X			X	X	X
^Portfolio + Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas. Práctica 4.															X	X	X	X

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

El 100% de la Convocatoria ordinaria corresponde a con la Evaluación Continua. Que se distribuye de la siguiente manera:

- Práctica 1: Análisis teórico de los FX de una Película. Sistema de evaluación: Evaluación de trabajos y proyectos = 20%
- Práctica 2: Preproducción 20% Sistema de evaluación: Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas = 20%
- Práctica 3: Creación de recursos digitales para un programa de TV 20% Sistema de evaluación: Evaluación de trabajos y proyectos = 20%
- Práctica 4: Postproducción 40% sistema de evaluación: Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas y Portfolio = 40%

La evaluación final será la media de las notas obtenidas atendiendo a la ponderación fijada. Pero, si no se realizan todas las entregas, la nota final será (No presentado). En el caso de que se entreguen todas, pero haya alguna nota parcial suspensa, no se hará dicha media: la nota final será la de menor puntuación, considerándose la nota como (Suspenso).

Todas las entregas se realizarán exclusivamente a través de la plataforma Moodle. No se aceptarán entregas por sistemas de archivo tipo google drive, moodle o email.

Todo trabajo no realizado o suspenso deberá ser repetido en una nueva convocatoria cuya entrega la decidirá el profesor. Aquellos alumnos con trabajos aprobados que deseen subir nota podrán repetir dichos trabajos en nuevas convocatorias, siempre bajo el visto bueno del profesor.

Aquel alumno, por las circunstancias que fuera, que no entregue cualquier práctica ejecutada en clase, deberá ser finalizada en casa y entregada en las siguientes clases.

La asistencia a clase es obligatoria, y los trabajos que se realizan en ella también. En caso de asistencia injustificada a clase no se perderá la opción de evaluación continua, pero el alumno deberá de entregar, en la fecha indicada por el profesor, los trabajos.

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Esta evaluación será válida tanto para la convocatoria ordinaria como para la extraordinaria. Es decir, en las convocatorias extraordinarias o posteriores a la ordinaria del curso, el alumno tendrá que entregar distintos trabajos que engloben los conceptos de toda la asignatura.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Trabajos y proyectos	40%
Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas	40%
Portfolio	20%

EVALUACIÓN EXCEPCIONAL:

Los estudiantes que por razones excepcionales no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua exigidos por el profesor podrán solicitar no ser incluidos en la misma y optar por una «evaluación excepcional». El estudiante podrá justificar la existencia de estas razones excepcionales mediante la cumplimentación y entrega del modelo de solicitud y documentación requerida para tal fin en la Secretaría de la Universidad Europea Miguel de Cervantes en los siguientes plazos: con carácter general, desde la formalización

de la matrícula hasta el viernes de la segunda semana lectiva del curso académico para el caso de alumnos de la Universidad, y hasta el viernes de la cuarta semana lectiva del curso académico para el caso de alumnos de nuevo ingreso. En los siete días hábiles siguientes al momento en que surja esa situación excepcional si sobreviene con posterioridad a la finalización del plazo anterior.