

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Postproducción Digital
PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Comunicación Audiovisual (PGR-COMUNICA)
GRUPO: 2425-T1
CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Obligatorio
ECTS: 6,0
CURSO: 4º
SEMESTRE: 2º Semestre
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE: Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL PROFESOR

NOMBRE Y APELLIDOS: DARÍO MARTÍN SÁNCHEZ
EMAIL: dmartin@uemc.es
TELÉFONO: 983 00 10 00
HORARIO DE TUTORÍAS: Martes a las 11:00 horas

CV DOCENTE:

Darío Martín Sánchez es Doctor (mención Cum Laude) en Comunicación Audiovisual y Máster en investigación de la Comunicación como Agente Histórico-Social por la Universidad de Valladolid. Licenciado en Comunicación Audiovisual, especialidad en Realización en Cine y televisión, por la Universidad Europea Miguel de Cervantes, realizó el Máster Intensivo en Edición y Postproducción Digital por la Escuela Trazos.

Su tesis doctoral trata sobre la Hibridación y el análisis textual de la narrativa en la sitcom, realizando un estudio pormenorizado de comedias de situación desde los años 50 hasta el 2018. Profesor de la UEMC desde octubre de 2008.

Coordinador técnico de la Universidad de la Experiencia Online desde el curso 2019-2020.

CV PROFESIONAL:

Darío Martín Sánchez ha desarrollado su experiencia profesional a través de la Coordinación de la Productora de la UEMC, realizando diversos y variados trabajos:

- Ministerio de Defensa: Dirección de Postproducción: Jefe de edición y postproducción de vídeos formativos para el Ministerio de Defensa. (Carro de Combate Centauro, Carro de Combate Pizarro y Carro de Combate Leopard).
- Real Federación Española de Patinaje: Jefe de Realización de la emisión en directo, vía streaming, de la Copa de Europa de Patinaje en Línea de 2011.
- Archidiócesis de Valladolid: Realización y Postproducción de la serie de 6 programas monográficos, de 30 minutos de duración, con el título "El último mono".
- El Día de Valladolid: Reportero Gráfico.
- Coordinador y Director de la Productora UEMC Media hasta 2020.
- Coordinador del grado en Comunicación Audiovisual desde el 2020.

CV INVESTIGACIÓN:

Sus áreas de investigación se centran en la narrativa y el análisis textual del formato televisivo de la comedia de situación o sitcom. Ha publicado artículos para revistas de investigación como Ámbitos o Revista Mediterránea.

En la actualidad forma parte del grupo de investigación PRODITEX en la UEMC.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:

Conocimiento de los distintos elementos que entran a formar parte del proceso de postproducción. Estudio pormenorizado de las distintas herramientas existentes para la creación de infografías, corrección de color, integración de efectos visuales y partículas, etc.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

1. **Introducción a la Tecnología Audiovisual**
 1. INTRODUCCIÓN A LA TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL
 2. PERSISTENCIA RETINIANA
 3. CINE. FORMATOS DE IMAGEN
 4. TELEVISIÓN. FORMATOS DE IMAGEN
 5. INTERMEDIATE DIGITAL
 6. SOPORTES DE ALMACENAMIENTO
 7. CONEXIONES
 8. TELEVISIÓN 3D
 9. CONCEPTOS BÁSICOS EN TECNOLOGÍA DIGITAL
 10. COMPRESIÓN DE VÍDEO
2. **Parte Práctica**
 1. Adobe Premiere Pro CS 2022
 2. Adobe After Effects CS 2022
 3. Adobe Photoshop CS 2022
 4. Adobe Media Encoder CS 2022

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

Las clases teóricas contarán con el apoyo de recursos audiovisuales. Se suministrarán diversos materiales para el correcto seguimiento de las exposiciones teóricas: esquemas, resúmenes, etc. Para la realización de las prácticas se utilizarán distintos software de edición digital: Photoshop, Premiere Pro, After Effects, etc., así como el uso del material técnico necesario para la captura de imágenes y sonidos (dispositivos de captación, equipo de iluminación y de sonido, etc.). Se dispondrá de la posibilidad de uso del Plató de Televisión.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

COMPETENCIAS BÁSICAS:

- CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
- CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
- CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
- CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

COMPETENCIAS GENERALES:

- CG01. Capacidad de análisis, síntesis y juicio crítico
- CG02. Capacidad para trabajar en equipo
- CG03. Capacidad de liderazgo, iniciativa y espíritu emprendedor
- 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
- CG08. Capacidad para ejercer con responsabilidad, autonomía, independencia y compromiso ético en la práctica profesional
- CG09. Capacidad para comunicar imágenes, ideas o símbolos
- CG10. Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- CE54. Capacidad para conocer y utilizar elementos técnicos de fotografía e iluminación y los instrumentos técnicos digitales del montaje y la postproducción de la imagen y sonido
- CE55. Capacidad para conocer y utilizar las distintas plataformas y programas de diseño gráfico, creación multimedia, infografía y animación

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- Analizar los cambios en la recepción sensible aparejados a la irrupción de las nuevas tecnologías de la comunicación.
- Evaluar las potencialidades de los nuevos medios en su aspecto interactivo y descentralizador.
- Conocer los fundamentos teóricos de la edición, el montaje y la generación de efectos visuales y sonoros.
- Conocer los sistemas, plataformas, herramientas y recursos tecnológicos digitales actuales de postproducción visual y sonora.
- Utilizar programas de edición no lineal y de generación de efectos visuales y sonoros.
- Integrarse en flujos colectivos de trabajos de postproducción.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Steve E. Browne (2008): Postproducción en Alta Definición - Edición y Finalización del Vídeo en HD. Elsevier. ISBN: 978-84-935769-2-9
- Kurt Lancaster (2011): Cine DSLR. Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-3022-5
- VV.AA. (2009): Adobe After Effects CS4. Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-2600-6
- Chad Perkins (2011): After Effects CS5: Soluciones Prácticas. Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-2902-1
- Antonio Lara Martínez (2005): El Cine ha Muerto, Larga Vida al Cine: Pasado, Presente y Futuro de la Postproducción. T&B Editores. ISBN: 978-84-95602-06-0
- Andy Beach (2009): Técnicas de Compresión de Vídeo. Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-2485-9
- Esteve Rimbau (2011): Hollywood en la Era Digital. De Jurassic Park a Avatar. Cátedra. ISBN: 978-84-376-2754-0
- Thomas A. Ohanian (1996): Edición Digital no Lineal. IORTV. ISBN: 978-84-88788-17-7
- Steve Wright (2003): Efectos Digitales en Cine y Vídeo. Escuela de Cine y Vídeo de Andoaín. ISBN: 978-84-932844-4-2
- Barry Purves (2011): Stop Motion. Blume. ISBN: 978-84-8076-961-7
- Charlotte Worthington (2009): Producción. Parramón. ISBN: 978-84-342-3556-4
- Carlos Díaz Maroto (2010): Ray Harryhausen. El Mago del Stop-Motion. Calamar Ediciones. ISBN: 978-84-96235-36-6
- Daniel Wallace (2016): Warcraft. Tras el portal oscuro. El libro de la película. Minotauro. ISBN: 9788445003763

WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripción

[Weta FX](http://www.wetafx.co.nz/)(http://www.wetafx.co.nz/)

Cine

[Stan Winston Studio](http://www.starwinstonstudio.com/)(http://www.starwinstonstudio.com/)

Cine

[Legacy Effects](http://www.legacyefx.com/index.html)(http://www.legacyefx.com/index.html)

Cine

[Industrial Light & Magic](http://www.ilm.com/)(http://www.ilm.com/)

Cine

[Digital Domain](http://digitaldomain.com/)(http://digitaldomain.com/)

Cine

[Rhythm & Hues Studios](http://www.rhythm.com)(http://www.rhythm.com)

Cine

[Animal Logic](http://www.animallogic.com/)(http://www.animallogic.com/)

Cine

[New Deal Studios](http://www.newdealstudios.com/)(http://www.newdealstudios.com/)

Cine

[The Front](http://thefront.com/)(http://thefront.com/)

Cine

[Scanline VFX](http://www.scanlinevfx.com)(http://www.scanlinevfx.com)

Cine

[MPC](http://www.moving-picture.com/)(http://www.moving-picture.com/)

Cine

[DNEG](http://www.dneg.com/)(http://www.dneg.com/)

Cine

[Atmosphere Visual Effects](https://www.atmosphere-vfx.com/)(https://www.atmosphere-vfx.com/)

Cine

[Baked Studios](http://www.bakedfx.com/)(http://www.bakedfx.com/)

Videoclips

[Base FX](http://www.base-fx.com/)(http://www.base-fx.com/)

Cine

[Blur](http://www.blur.co.uk/)(http://www.blur.co.uk/)

Cine

[Brand New School](http://www.brandnewschool.com/)(http://www.brandnewschool.com/)

Publicidad

[BUF](http://www.buf.com/main.php)(http://www.buf.com/main.php)

Cine

[Cine Site Studios](http://www.cinesite.com/)(http://www.cinesite.com/)

Cine

[Company 3](http://www.company3.com/)(http://www.company3.com/)

Cine

[Jeff Dotson](http://andeffects.com/)(http://andeffects.com/)

Videoclips y Publicidad

[Embassy](http://theembassyvfx.com/)(http://theembassyvfx.com/)

Cine y Publicidad

[Encore](http://www.encorepost.com/)(http://www.encorepost.com/)

Televisión

[Flash Film Works](http://www.flashfilmworks.com/)(http://www.flashfilmworks.com/)

Cine

[Framestore](http://www.framestore.com/)(http://www.framestore.com/)

Cine y Publicidad

[Humble](http://humble.tv/)(http://humble.tv/)

Publicidad

[Hybride Ubisoft](http://www.hybride.com/)(http://www.hybride.com/)

Cine

[Hydraulx](http://www.hydraulx.com)(http://www.hydraulx.com)

Cine

[Identity FX](http://www.identityfx.com/)(http://www.identityfx.com/)

Cine

[Imagine Engine. Visual Effects & Animation](http://www.image-engine.com/)(http://www.image-engine.com/)

Cine

[Intelligent Creatures](http://www.intelligentcreatures.com/)(http://www.intelligentcreatures.com/)

Cine

[The Mill](http://www.themill.com/)(http://www.themill.com/)

Cine, Televisión y Publicidad

[Method Studios](http://www.methodstudios.com/)(http://www.methodstudios.com/)

Cine

[Mac Guff](http://www.macguff.com/en)(http://www.macguff.com/en)

Cine, Televisión y Publicidad

[Luma](http://lumapictures.com/)(http://lumapictures.com/)

Cine

[Jim Henson Creature Shop](http://creatureshop.com/)(http://creatureshop.com/)

Cine

[Nice Shoes](http://www.niceshoes.com/)(http://www.niceshoes.com/)

Publicidad

[Piranha](http://piranhanyc.com/)(http://piranhanyc.com/)

Publicidad y Videojuegos

[Pixomondo](https://pixomondo.com/)(https://pixomondo.com/)

Cine y Televisión

[Prana Studios](http://www.pranastudios.com/)(http://www.pranastudios.com/)

Cine

[Quietman](http://www.quietman.com/)(http://www.quietman.com/)

Publicidad

[Rain Maker Studio](http://www.rainmaker.com/)(http://www.rainmaker.com/)

Cine

[Reel FX](http://www.reelfx.com/)(http://www.reelfx.com/)

Televisión y Publicidad

[Rof VFX](http://www.ringoffire.com/)(http://www.ringoffire.com/)

Publicidad

[Rising Sun Pictures](https://rsp.com.au/home/)(https://rsp.com.au/home/)

Publicidad

[Rocket Science VFX](http://www.rsvfx.com/)(http://www.rsvfx.com/)

Televisión y Cine

[Deluxe](https://creative.bydeluxe.com/en/)(https://creative.bydeluxe.com/en/)

Cine

[Sony Pictures Image Works](http://www.imageworks.com/)(http://www.imageworks.com/)

Cine

[sports Media Technology](http://www.sportvision.com/)(http://www.sportvision.com/)

Deportes

[Stargate Studios](http://www.stargatestudios.net/)(http://www.stargatestudios.net/)

Televisión

[Surreal World](http://www.surrealworld.com.au/)(http://www.surrealworld.com.au/)
Televisión y Publicidad

[Foundry](https://www.foundry.com/)(https://www.foundry.com/)
Software

[Avid Media Composer](http://www.avid.com/es/)(http://www.avid.com/es/)
Software

[Tippett Studio](http://www.tippett.com/)(http://www.tippett.com/)
Cine

[Uncharted Territory](http://www.uncharted-territory.com/)(http://www.uncharted-territory.com/)
Cine

[Vision Crew Unlimited](http://www.visioncrew.com/)(http://www.visioncrew.com/)
Cine

[Xpanse CGI](http://www.xpanse CGI.com/)(http://www.xpanse CGI.com/)
Publicidad

[Zoic Studios](http://www.zoicstudios.com/)(http://www.zoicstudios.com/)
Televisión, Cine y Publicidad

[VFX Blog](http://www.vfxblog.com/)(http://www.vfxblog.com/)
Cine

[Efecto HD](http://www.efectohd.com/)(http://www.efectohd.com/)
Información

[Trailer Addict](http://www.traileraddict.com/)(http://www.traileraddict.com/)
Información

[Art of the Title](http://www.artofthetitle.com/)(http://www.artofthetitle.com/)
Información

OTRAS FUENTES DE REFERENCIA:

Spielberg, Steven (1993): *Jurassic Park*.

Zemeckis, Robert (1994): *Forrest Gump*.

Lasseter, John (1995): *Toy Story*.

Jackson, Peter (1996): *The Frighteners*.

Cameron, James (1997): *Titanic*.

Spielberg, Steven (1998): *Saving Private Ryan*.

Lucas, George (1999): *Star Wars. Episode I: The Phantom Menace*.

Wachowski, Andy, Wachowski, Larry (1999): *The Matrix*.

Jackson, Peter (2001): *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*.

Luhrmann, Baz (2001): *Moulin Rouge!*.

Spielberg, Steven (2001): *Artificial Intelligence: AI*.

Jackson, Peter (2002): *The Lord of the Rings: The Two Towers*.

Lucas, George (2002): *Star Wars. Episode II: Attack of the Clones*.

Spielberg, Steven (2002): *Minority Report*.

Jackson, Peter (2003): *The Lord of the Rings: The Return of the King*.

Verbinski, Gore (2003): *Pirates of the Caribbean. The Curse of the Black Pearl*.

Proyas, Alex (2004): *I, Robot*.

Del Toro, Guillermo (2004): *Hellboy*.

Burton, Tim (2005): *Charlie and the Chocolate Factory*.

Jackson, Peter (2005): *King Kong*.

Lucas, George (2005): *Star Wars. Episode III: Revenge of the Sith*.

Miller, Fank, Rodriguez, Robert (2005): *Sin City*.

Bay, Michael (2007): *Transformers*.

Vaughn, Matthew (2007): *Stardust*.

Zemeckis, Robert (2007): *Beowulf*.

Fincher, David (2008): *The Curious Case of Benjamin Button*.

Nolan, Christopher (2008): *The Dark Knight*.

Cameron, James (2009): *Avatar*.

Nolan, Christopher (2010): *Inception*.

Yates, David (2010): *Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1*.

Yates, David (2011): *Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 2*.

Hooper, Tom (2012): *Les Misérables*.

Jackson, Peter (2012): *El Hobbit: An Unexpected Journey*.

Lee, David (2012): *Life of Pi*.

Abrams, J.J. (2013): *Star Trek Into Drakness*.

Black, Shane (2013): *Iron Man 3*.

Blomkamp, Neill (2013): *Elysium*.

Foster, Marc (2013): *World War Z*.

Kosinski, Josep (2013): *Oblivion*.

Raimi, Sam (2013): *Oz the Great and Powerful*.

Snyder, Zack (2013): *Man of Steel*.

Del Toro, Guillermo (2013): *Pacific Rim*.

Cuarón, Alfonso (2014): *Gravity*.

Gunn, James (2014): *Guardians of the Galaxy*.

Garland, Alex (2014): *Ex Machina*.

Blomkamp, Neill (2015): *Chappie*.

Miller, George (2015): *Mad Max: Fury Road*.

McQuarrie, Christopher (2015): *Mission: Impossible — Rogue Nation*.

Scott, Ridley (2015): *The Martian*.

Snyder, Zack (2016): *Batman vs Superman: Dawn of Justice*.

Favreau, Jon (2016): *The Jungle Book*.

Jones, Duncan (2016): *Warcraft*.

Burton, Tim (2016): *Miss Peregrine's Home for Peculiar Children*.

Derrickson, Scott (2016): *Doctor Strange*.

Tyldum, Morten (2016): *Passengers*.

Vogt-Roberts, Jordan (2017): *Kong: Skull Island*.

Sanders, Rupert (2017): Ghost in the Shell.
Watts, Jon (2017): Spider-Man: Homecoming.
Villeneuve, Denis (2017): Blade Runner 2049.
del Toro, Guillermo (2017): The Shape of Water.
Payne, Alexander (2017): Downsizing.
Russo, Anthony y Russo, Joe (2018): Avengers: Infinity War
Spielberg, Steven (2018): Ready Player One
Fleischer, Ruben (2018): Venom
Wan, James (2018): Aquaman
Coogler, Ryan (2018): Black Panther
Yates, David (2018): Fantastic Beasts: The Crimes of Grindelwald
Rodríguez, Robert (2019): Alita: Battle Angel
Boden, Anna y Fleck, Ryan (2019): Captain Marvel
Dougherty, Michael (2019): Godzilla: King of the Monsters
Russo, Anthony y Russo, Joe (2019): Avengers: Endgame
Favreau, Jon (2019): The Lion King
Addiss, Jeffrey y Matthews, Will (2019): The Dark Crystal: Age of Resistance
Lee, Ang (2019): Gemini Man
Mangold, James (2019): Ford v Ferrari
Scorsese, Martin (2019): The Irishman
Favreau, Jon (2019): The Mandalorian
Mendes, Sam (2019): 1917
Kripke, Eric (2019): The Boys
Caro, Niki (2020): Mulan
Beyer, Kristen; Chabon, Michael y Goldsman, Akiva (2020): Star Trek: Picard
Cretton, Destin Daniel (2021): Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings
Collet-Serra, Jaume (2021): Jungle Cruise
Watts, Jon (2021): Spider-Man: No Way Home
Reitman, Jason (2021): Ghostbusters: Afterlife
Zhao, Chloé (2021): Eternals
Reeves, Matt (2022): The Batman
Trevorrow, Colin (2022): Jurassic World: Dominion

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

METODOLOGÍAS:

MÉTODO DIDÁCTICO:

La asignatura será impartida mediante clases presenciales, trabajos en grupo, aprendizaje mediante problemas basados en casos, clases prácticas, laboratorio, tutorías y evaluaciones.

MÉTODO DIALÉCTICO:

Este método se caracteriza por la participación de los alumnos y la intervención de éstos a través del diálogo y de la discusión crítica (seminarios, grupos de trabajo, etc.). Utilizando este método el alumno adquiere conocimiento mediante la confrontación de opiniones y puntos de vista. Dentro del trabajo autónomo los alumnos deberán realizar trabajos y estudios teóricos y prácticos.

MÉTODO HEURÍSTICO:

Este método requiere el mínimo grado de intervención magistral basándose en una elevada dosis de iniciativa y creatividad por parte del alumno (*problem based learning*, clases prácticas en el aula o en el laboratorio, etc.).

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

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

Para la mejor comprensión de todos los programas informáticos (After Effects, Photoshop, etc), el alumno contará con todo el software necesario para el desarrollo de las actividades. Los programas instalados en los ordenadores de los diferentes laboratorios serán la base para ello.

El calendario aproximado para la realización de esta asignatura será, con posibles modificaciones, el siguiente:

Semana 1 a la 6: Bloque teórico.

Semana 7 a la 15: Bloque práctico.

Semana 15: Fecha máxima para entrega de trabajos.

“El horario de las tutorías grupales quedará fijado por el profesor o profesora teniendo en cuenta el horario del grupo, siendo debidamente comunicado al alumnado”.

Esta(s) actividad(es) es(son) susceptible(s) de utilizar herramientas de inteligencia artificial de manera ética y responsable, lo que supone que su uso está destinado para conseguir más información, contrastar y ayudar de manera efectiva a fomentar la creatividad y enriquecer el aprendizaje activo. Así se entiende que la aplicación inapropiada como el traslado de la reproducción de las herramientas sin aportación y trabajo propio, representa un comportamiento inadecuado, que no cumple con los objetivos de la(s) actividad(es) y así se verá reflejado en su calificación.

El profesor podrá incorporar medidas de carácter aleatorio o fijo (sustentación oral del resultado, incluir variaciones en los enunciados, aplicaciones de los resultados a otros contextos, etc.), antes, durante o al finalizar cada actividad formativa, con el propósito de confirmar el uso apropiado de la herramienta de inteligencia artificial.

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
Tema 1	X																	
Tema 2	X																	
Tema 3	X																	
Tema 4		X																
Tema 5		X																
Tema 6			X															
Tema 7			X															
Tema 8			X															
Tema 9			X	X														
Tema 10				X	X	X												
Proyectos							X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	
Entrega Análisis Textual															X	X		X

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

El valor del porcentaje de cada una de estas actividades se puede ver en esta guía. Es necesario tener en cuenta los siguientes aspectos:

PRUEBAS DE EVALUACIÓN EN EL TRANSCURSO DE LA ASIGNATURA (75%):

- Pruebas de ejecución de tareas reales o simuladas (40%): Realización de trabajos mediante la herramienta Adobe After Effects.
- Trabajos y proyectos (30%): Elaboración de un análisis textual sobre VFX de un film a elección.
- Técnicas de observación (5%): Actitud del alumno frente a las tareas encomendadas.

PRUEBA FINAL (25%):

- Pruebas de respuesta corta (25%)

Criterio de evaluación de la nota final:

El alumno obtendrá su calificación en función del resultado alcanzado en las distintas actividades y pruebas de evaluación establecidas, siguiendo las directrices marcadas en el método de evaluación. Todas las pruebas, seminarios, proyectos, etc. que se establezcan deberán ser superados con una **nota mínima de 5** para poder realizar la media en la calificación final.

La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de 20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.

La planificación de la evaluación tiene un carácter meramente orientativo y podrá ser modificada a criterio del profesor, en función de circunstancias externas y de la evolución del grupo. Los sistemas de evaluación descritos en esta GD son sensibles tanto a la evaluación de las competencias como de los contenidos de la asignatura. La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de 20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.

El uso inapropiado de herramientas de inteligencia artificial, tendrán una calificación de cero (0). Asimismo, si se comprueba que este comportamiento irresponsable es generalizado o habitual por parte del estudiante, además de reflejarlo en su evaluación continua y final, puede acarrear la apertura de un expediente disciplinario.

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

En caso de convocatoria extraordinaria o para aquellos que no sigan el procedimiento de evaluación continua, se actuará de la siguiente forma:

1º: Elaboración de un análisis textual sobre VFX de un film a elección del alumno de un mínimo de 30 folios. El listado de películas se encuentra en la Guía docente. Elegir una que no se haya seleccionado ya (este listado se encontrará en el Teams correspondiente a esta asignatura). Este trabajo teórico tendrá un valor del 30% de la nota final.

2º: Realización de trabajos mediante la herramienta Adobe After Effects, el cual tendrá un valor del 40% de la nota final. Se deberán realizar un total de 6 prácticas.

3º: Este trabajo práctico irá acompañado de una memoria de cómo se han realizado de no más de 1 página por práctica, cuya valoración será del 10% de la nota final.

4º: El alumno se enfrentará en el día marcado por el calendario de exámenes de la UEMC a un examen tipo test, que tendrá un valor del 20% de la nota final

El alumno obtendrá su calificación en función del resultado alcanzado en las distintas actividades y pruebas de evaluación establecidas, siguiendo las directrices marcadas en el método de evaluación. Todas las pruebas deberán ser superados con una **nota mínima de 5** para poder realizar la media en la calificación final.

La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información

de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de 20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.

La planificación de la evaluación tiene un carácter meramente orientativo y podrá ser modificada a criterio del profesor, en función de circunstancias externas y de la evolución del grupo. Los sistemas de evaluación descritos en esta GD son sensibles tanto a la evaluación de las competencias como de los contenidos de la asignatura. La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de 20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Pruebas de respuesta corta	25%
Trabajos y proyectos	30%
Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas	40%
Técnicas de observación	5%