

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Estética Digital

PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Comunicación Audiovisual (PGR-COMUNICA)

GRUPO: 2627-S1

CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Optativa (OP)

ECTS: 6,0

CURSO: 3º

TEMPORALIDAD: 2º Semestre

IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:

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

DATOS DEL DOCENTE

NOMBRE Y APELLIDOS: MATÍAS LÓPEZ IGLESIAS

EMAIL: mlopez@uemc.es

TELÉFONO: 983 00 10 00

HORARIO DE TUTORÍAS: Miércoles a las 12:00 horas

INFORMACIÓN SOBRE TITULACIONES :

- Licenciado Licenciado en Publicidad y RR.PP. (Universidad *Universidad Complutense de Madrid*)
- Master universitario: European Animation Masterclass en prácticas avanzadas de Animación, (2002, Alemania) en la Fernseh Akademie Mitteldeutschland e.V.
- Doctorado: Doctor en Comunicación por la Facultad de Ciencias Sociales, Jurídicas y de la Comunicación de la Universidad de Valladolid (2011)
- Y acreditado en la figura de Profesor/a titular por ANECA (2024)
- Y acreditado en la figura de Universidad privada por ANECA (2011)
- Y acreditado en la figura de Contratado doctor por ANECA (2011)

EXPERIENCIA DOCENTE :

- Cuenta con experiencia de Más de 10 años en docencia universitaria en el nivel del Grado (Experiencia Docente: +20 años de docente en la Universidad Europea Miguel de Cervantes (UEMC) donde ha impartido a un centenar de grupos una amplia variedad de asignaturas (18 temáticas distintas). aproximadamente a 36 ECTS anuales. 4 evaluaciones en el Informe final de la CEPDI (comisión de Evaluación del Personal Docente e Investigador). Tras el proceso de evaluación de la calidad en la docencia dentro del programa DOCENTIA (Espacio Europeo de Educación Superior EEES) centrado en la innovación y renovación de las metodologías docentes. En 2023 logra Evaluación “Excelente”; En 2017 logra Evaluación “Excelente en 2013 obtiene la Evaluación “Excelente” y en 2009 obtuvo la Evaluación “Muy Positiva”).

EXPERIENCIA PROFESIONAL :

- Tiene experiencia en el ámbito profesional de 7 años en el sector Público (Desde 2006 trabaja como profesor Universitario en exclusiva Universidad Europea Miguel de Cervantes.. Anteriormente, ha sido docente de clases extraescolares de Informática, Centro de Estudios Lincoln Segovia y becario colaborador del Departamento "Diseño, Informática y Fotografía" (perteneciente al Colegio Universitario Domingo de Soto - U. Complutense). También ha 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 Más vivienda y maquetador e Ilustrador Revista Páginas de Segovia.)

EXPERIENCIA INVESTIGADORA :

- Más de 10 años (Aportaciones científicas: Cuanta con 1 sexenio de investigación (Periodo -2022). Ha trabajado regularmente en la publicación de aproximadamente 35 artículos científicos en revistas indexadas (Comunicación y Sociedad, Análisi, Mediterranea, Index.Com, RCyS, Maestro y Sociedad, Ad Comunica, Visual Review, Rebeca - Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual, Cuadernos de turismo, AVANCA Cinema Journal, Harvard Deusto Business Review, Publicitas: Comunicación y Cultura, Ámbitos. Revista internacional de comunicación, Sociedad y Economía, Razón y palabra, Egitania Sciencia, Pensar la publicidad), más de 60 capítulos de libro En editoriales de prestigio SPI (MC Graw Hill, Ediciones Octaedro, Icono 14, etc.), unas 20 creaciones artísticas, 17 artículos divulgativos, participado en más de 70 Congresos Nacionales e Internacionales. Internacionalización: asistido en al menos 20 ocasiones a estancias cortas en el extranjero, (Rumanía, Bélgica, Irlanda, Dinamarca, Portugal, República Checa, Alemania, Inglaterra, Francia, y Polonia) una semana aproximadamente cada una, y 3 estancias largas internacionales, de más de un mes, en (Alemania, Lituania, Chile y Portugal). Ha sido, profesor visitante en el Instituto Politécnico de Bragança (Portugal). Ha trabajado en unos 30 proyectos o contratos de investigación: Raices, Catalogación sobre Fiestas de Interés Turístico en CyL. Ruta de los museos olvidados, Zaquiel, 4QUE (Quid Universidad-Empresa), Ref: PI-1_15/16_002; Modelos hápticos 08_PoC20 II; Patrimonio Accesible C 2019-002i; Nacionales C3DM, Ref: UMC234B12-2; ITRAMO Cod. SPIP20141278 e Internacionales Proyecto Cencyl+ POCTEP) 2014-2020. Grupos de investigación Actualmente es Director de CCC: Cultura Científica y Comunicación Grupo de Investigación Consolidado (GIR) la UEMC, adscrito al Dpto. de Humanidades y Ciencias Sociales., ha sido miembro de TETRACOM, APDAP, C3DM, ITRAMO y CMD. Fruto de los cuales cuenta 1 Patentes Mundial PCT WO/2012/160224 System and method for capturing and processing three-dimensional images with movement y 3 registros de propiedad intelectual (programas de ordenador: xMoCap MOTion CAPture Multi tracking System. Sistema de seguimiento múltiple de captura de movimiento VA-54-2015, Zenit y PUGO: Aplicación para la publicación automática de publicidad geolocalizada VA-196-20 14) y 5 modelos de utilidad. (Sujeción para objetos ES1216612U, recarga de dispositivos móviles ES1134557, Escáner tridimensional portable ES1077247U, Pupitre de cartón U201131168a y mesa de escritorio U201131133))

OTROS DATOS CV :

Habla y escribe varios idiomas: **Español** Nativo **Inglés** B2.2 Medio/Alto; **Alemán**: A1 Básico; **Francés**: A2 Medio; y **Portugués**: A1 Básico.

Página web: <https://matiaslopeziglesias.wordpress.com/>

- ORCID <http://orcid.org/0000-0001-5896-8960>
- ResearchGate https://www.researchgate.net/profile/Matias_Lopez13
- edu <http://independent.academia.edu/Matias%C3%B3pez2>
- Facebook: <https://www.facebook.com/matias.lopeziglesias>
- Google Citations. <https://scholar.google.com/citations?user=r6qZSMMAAAAJ>
- Publons <https://publons.com/researcher/4180864/matias-lopez>
- Google Analytics: [UA-138020318-1](https://ua-138020318-1)
- Linkedin [linkedin.com/in/matias-lópez-iglesias-b1513428](https://www.linkedin.com/in/matias-lópez-iglesias-b1513428)
- CFN FECYT: <https://cvn.fecyt.es/0000-0001-5896-8960>
- Página Web UEMC: https://investigacion.uemc.es/dt_team/matias-lopez-iglesias-coordinador/

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 DEL 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 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
- 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
- CG07. Capacidad para conocer las culturas y costumbres de otros países, para apreciar la diversidad y multiculturalidad y respetar los derechos humanos universales
- CG09. Capacidad para comunicar imágenes, ideas o símbolos
- CG10. Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica
- CG11. Capacidad para desarrollar un perfil investigador

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- CE84. Capacidad de ver y comprender las características estéticas desarrolladas con el uso de las tecnologías de la información y comunicación

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
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 (Suspendido).

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 suspendido 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%
Portafolio	20%