

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Postproducción Digital

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

GRUPO: 2627-T1

CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Obligatoria (OB)

ECTS: 6,0

CURSO: 4º

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: DARÍO MARTÍN SÁNCHEZ

EMAIL: dmartin@uemc.es

TELÉFONO: 983 00 10 00

HORARIO DE TUTORÍAS: Martes a las 11:00 horas

INFORMACIÓN SOBRE TITULACIONES :

- Licenciado Comunicación Audiovisual. Especialidad en Guionista y Realización en Cine y Televisión (Universidad *Universidad Europea Miguel de Cervantes*)
- Master universitario: Investigación de la Comunicación como Agente Histórico-Social (UVA)
- Master universitario: Intensivo en Edición y Postproducción (Escuela Trazos)
- Master universitario: Narrativa de Videojuegos (Tech Universidad)
- Doctorado: Ciencias de la Comunicación (2020)

EXPERIENCIA DOCENTE :

- Cuenta con experiencia de Más de 10 años en docencia universitaria en el nivel del Grado (Coordinador Académico de Titulación en el Grado de Comunicación Audiovisual)

EXPERIENCIA PROFESIONAL :

- Tiene experiencia en el ámbito profesional de Más de 10 años en el sector Privado (Desarrollo y elaboración de productos audiovisuales enmarcados en el ámbito académico y el patrimonio cultural)

EXPERIENCIA INVESTIGADORA :

- 6 años (Experto en Narrativa Audiovisual, centrada en la comedia de situación norteamericana (Sitcom). Para mas información sobre mi actividad docente e investigadora ver el siguiente enlace: <https://www.linkedin.com/in/dar%C3%ADo-mart%C3%ADn-s%C3%A1nchez-25ba0642/>)

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
- W.A.A. (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 Andoain. 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.stanwinstonstudio.com/)(http://www.stanwinstonstudio.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) Cine
Animal Logic (http://www.animallogic.com/) Cine
New Deal Studios (http://www.newdealstudios.com/) Cine
The Front (http://thefront.com/) Cine
Scanline VFX (http://www.scanlinevfx.com) Cine
MPC (http://www.moving-picture.com/) Cine
DNEG (http://www.dneg.com/) Cine
Atmosphere Visual Effects (https://www.atmosphere-vfx.com/) Cine
Baked Studios (http://www.bakedfx.com/) Videoclips
Base FX (http://www.base-fx.com/) Cine
Blur (http://www.blur.co.uk/) Cine
Brand New School (http://www.brandnewschool.com/) Publicidad
BUF (http://www.buf.com/main.php) Cine
Cine Site Studios (http://www.cinesite.com/) Cine
Company 3 (http://www.company3.com/) Cine
Jeff Dotson (http://andeffects.com/) Videoclips y Publicidad
Embassy (http://theembassyvfx.com/) Cine y Publicidad
Encore (http://www.encorepost.com/) Televisión
Flash Film Works (http://www.flashfilmworks.com/) Cine
Framestore (http://www.framestore.com/) Cine y Publicidad
Humble (http://humble.tv/) Publicidad
Hybride Ubisoft (http://www.hybride.com/) Cine
Hy drau Lx (http://www.hydraulx.com) Cine
Identity FX (http://www.identityfx.com/) Cine
Imagine Engine. Visual Effects & Animation (http://www.image-engine.com/) Cine
Intelligent Creatures (http://www.intelligentcreatures.com/) Cine

The Mill (http://www.themill.com/)
Cine, Televisión y Publicidad
Method Studios (http://www.methodstudios.com/)
Cine
Mac Guff (http://www.macguff.com/en)
Cine, Televisión y Publicidad
Luma (http://lumapictures.com/)
Cine
Jim Henson Creature Shop (http://creatureshop.com/)
Cine
Nice Shoes (http://www.niceshoes.com/)
Publicidad
Piranha (http://piranhanyc.com/)
Publicidad y Videojuegos
Pixomondo (https://pixomondo.com/)
Cine y Televisión
Prana Studios (http://www.pranastudios.com/)
Cine
Quietman (http://www.quietman.com/)
Publicidad
Rain Maker Studio (http://www.rainmaker.com/)
Cine
Reel FX (http://www.reelfx.com/)
Televisión y Publicidad
Rof VFX (http://www.ringoffire.com/)
Publicidad
Rising Sun Pictures (https://rsp.com.au/home/)
Publicidad
Rocket Science VFX (http://www.rsvfx.com/)
Televisión y Cine
Deluxe (https://creative.bydeluxe.com/en/)
Cine
Sony Pictures Image Works (http://www.imageworks.com/)
Cine
sports Media Technology (http://www.sportvision.com/)
Deportes
Stargate Studios (http://www.stargatestudios.net/)
Televisión
Surreal World (http://www.surrealworld.com.au/)
Televisión y Publicidad
Foundry (https://www.foundry.com/)
Software
Avid Media Composer (http://www.avid.com/es/)
Software
Tippett Studio (http://www.tippett.com/)
Cine
Uncharted Territory (http://www.uncharted-territory.com/)
Cine
Vision Crew Unlimited (http://www.visioncrew.com/)
Cine
Xpanse CGI (http://www.xpansecgi.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															X	X	X
Tema 2	X															X	X	X
Tema 3	X															X	X	X
Tema 4		X														X	X	X
Tema 5		X														X	X	X
Tema 6			X													X	X	X
Tema 7			X													X	X	X
Tema 8			X													X	X	X
Tema 9			X	X												X	X	X
Tema 10				X	X	X										X	X	X
Proyectos							X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X
Entrega Documental VFX															X	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 documental sobre VFX de un film a elección. El documental debiera ser de un mínimo de 15 minutos. 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).

- 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 el caso de la convocatoria extraordinaria se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

PRUEBAS DE EVALUACIÓN EN EL TRANCURSO DE LA ASIGNATURA (70%):

- Pruebas de ejecución de tareas reales o simuladas (40%): En caso de que la media no llegue a 5 se deberán de repetir todas aquellas prácticas que estén suspensas.
- Trabajos y proyectos (30%): En caso de que la media no llegue a 5 se deberá repetir el montaje del documental de VFX. No se podrá repetir el montaje sobre la película anteriormente valorada.

PRUEBA FINAL (30%):

- Pruebas de respuesta corta (30%)

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.

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%