



Centro adscrito



# **GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS**

## **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

### **GUÍA DOCENTE**

#### **POSTPRODUCCIÓN DIGITAL**

**CURSO ACADÉMICO 2017 – 2018**

## 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Título:</b>	Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos
<b>Módulo:</b>	Módulo de Diseño
<b>Denominación de la asignatura:</b>	Postproducción digital
<b>Código:</b>	40040
<b>Curso:</b>	Cuarto
<b>Semestre:</b>	Segundo
<b>Tipo de asignatura</b> (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
<b>Créditos ECTS:</b>	4
<b>Modalidad/es de enseñanza:</b>	Presencial
<b>Profesor:</b>	Gabriel Gutiérrez Alonso, Carlos Belda Rodríguez, Cristina Arnáiz Pérez-Villamil
<b>Lengua vehicular:</b>	Español
<b>Página web:</b> <a href="http://www.esne.es">www.esne.es</a>	

## 2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

### Profesor:

Gabriel Sánchez Fariñas

### Datos de contacto:

gabriel.sanchez@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: consultar en el Campus Virtual el documento "horarios de tutorías - Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos"

### Profesor:

Carlos Belda Rodríguez

### Datos de contacto:

carlos.belda@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: consultar en el Campus Virtual el documento "horarios de tutorías - Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos"

### Profesor:

Cristina Arnáiz Pérez-Villamil

### Datos de contacto:

cristina.arnaiz@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: consultar en el Campus Virtual el documento "horarios de tutorías - Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos"

## 3. REQUISITOS PREVIOS.

### Esenciales:

Los propios del título.

### Aconsejables:

Conocimientos básicos de edición de video.

## 4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

### Campo de conocimiento al pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece a la rama de Ingeniería y Arquitectura y es una materia de Expresión Gráfica.

### Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Esta asignatura se relaciona con:

- Comunicación Audiovisual.
- Diseño de Videojuegos: Guión y Storyboarding.
- Animaciones y Scripting.
- Animación 3D.
- Diseño de Preproducción y Concept Art.
- Producción del Videojuego.

#### Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

Esta asignatura cobra verdadera importancia dentro del plan de estudios dado que permite al estudiante llevar a cabo la creación e integración de los efectos visuales para medios audiovisuales, utilizando herramientas y técnicas de última generación.

## 5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

### COMPETENCIAS GENERALES

**CG14.** Tendrá capacidad para la aplicación de los conocimientos adquiridos y de resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios y multidisciplinares.

**CG15.** Será capaz de desarrollar el trabajo requerido por un proyecto en el área del diseño y desarrollo de videojuegos, donde se trabajen aspectos conceptuales, formales y técnicos, desarrollando la documentación específica necesaria.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

**CE24.** Podrá llevar a cabo las tareas artísticas y creativas que incluirán, entre otras, diseño y modelado de personajes, escenarios y props, animación 3D y postproducción digital.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- El estudiante podrá llevar a cabo tareas de postproducción digital con *software* de composición digital multicapa.
- El alumno realizará proyectos audiovisuales complejos, que incluyan un gran nivel de

postproducción.

- El estudiante podrá llevar a cabo tareas de postproducción digital con software de composición digital multicapa.
- El alumno realizará proyectos audiovisuales complejos, que incluyan un gran nivel de postproducción.

## 6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

### Breve descripción de los contenidos

- Interface, configuración y ajustes.
- Modos de trabajo.
- Construcción de Workspaces.
- Modo Paint.
- Modo Texto.
- Modo Composite (en 2D y 3D).
- Trackers.
- Chroma Key.
- Máscaras (Matte).
- Partículas.
- Vista esquemática.
- Profundidad de Bit y Tablas Lut.
- Expresiones.
- Trabajo con otros programas (tipo 3ds Max, Photoshop, Flash...).

### Temario detallado

#### TEMA 1. INTRODUCCIÓN

- Introducción al vídeo digital.
- Conceptos básicos de la postproducción digital.
- Planificación del trabajo: AfterEffects y otras aplicaciones de Adobe.

#### TEMA 2. ÁREA DE TRABAJO

- Interface de AfterEffects.
- Configuración y ajustes.

#### TEMA 3. PROYECTOS Y COMPOSICIONES.

- Modos de trabajo.
- Tipos de proyectos.
- Unidades de tiempo.
- Composiciones.
- Línea de tiempo.

#### TEMA 4. IMPORTAR ARCHIVOS.

- Formatos compatibles.
- Importar archivos.
- Organizar material de archivo.

- Marcadores de posición y proxies.
- Canal alfa Velocidad de fotograma.s Pixel y fotogramas.

#### **TEMA 5. CAPAS**

- Crear capas.
- Precomposición y anidamiento.
- Capas sólidas.
- Capas de Ajuste.
- Seleccionar y organizar capas.
- Administrar capas.
- Propiedades de capas.
- Estilos y fusión de capas.

#### **TEMA 6. ANIMACIONES.**

- Animaciones.
- Creación y Edición de fotogramas.
- Claves. Interpolaciones.
- Trazados de movimientos.
- Herramienta de posición libre I.
- Herramienta de posición libre II.

#### **TEMA 7. TEXTO.**

- Capas de texto.
- Edición de texto.
- Animación de texto.

#### **TEMA 8. DIBUJO Y MÁSCARAS DE CAPA.**

- Pincel.
- Capas de forma.
- Máscaras.
- Animación de máscaras.

#### **TEMA 9. TRANSPARENCIAS Y EFECTOS.**

- Canales alfa y mates.
- Incrustación.
- Ajustes.
- Efectos.

#### **TEMA 10. 3D.**

- Imágenes 3D y capas.
- Movimientos de capa.
- Cámaras.
- Capas de Luz.
- Animaciones 3D

#### **TEMA 11. PLUGINS, EXPRESIONES, VIDEO Y AUDIO.**

- Plugins.
- Panel de Audio.
- Previsualización I.

- Previsualización II.
- Vistas.

**TEMA 12. EXPORTACIÓN**

- Principios básicos.
- Formatos de salida.
- Panel Cola de Procesamiento.
- Ajustes del MÓDULO de salida Exportación.

**7. CRONOGRAMA**

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1. Introducción	Septiembre-octubre.
Tema 2. Y 3. Área de trabajo y proyectos y composiciones.	Octubre.
Tema 4. Y 5. Importar archivos y Capas	Octubre-noviembre.
Tema 6. Y 7. Animaciones y Texto.	Noviembre
Tema 8. Y 9. Dibujo y Máscaras de capa, Transparencias y efectos.	Diciembre.
Tema 10. Y 11. 3D Plugins, Video y Audio.	Diciembre-enero.
Tema 12. Exportación.	Enero-febrero

**8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA**

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía.  Repasos al inicio de la clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.	CG14. CG15, CE24	20	10	30
Clases prácticas	Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas.  Presentaciones. Pruebas	CG14. CG15, CE24	10	20	30

	de evaluación.				
Tutorías	Preparación de clase mediante lectura de los temas.  Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios.  Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.	CG14. CG15, CE24	10	-	10
Trabajo personal del alumno	Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.	CG14. CG15, CE24	-	30	30

## 9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Exámenes/Pruebas objetivas	- Práctica final que engloba los contenidos desarrollados por la asignatura.	60%
Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos	-Formal: Presentación del trabajo y correcta utilización de las bases (10%) -Correcto uso de las técnicas (10%) -Volumen búsqueda de referencias y trabajo previo (10%)	30%
Asistencia Participativa	- Se tendrá en cuenta el interés que muestra el alumno por la asignatura y los contenidos de la materia así como su capacidad de esfuerzo y evolución en el desarrollo de su trabajo.	10%



## CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Para superar la asignatura es necesario obtener una media de 5 puntos. Para realizar la media, la nota de la parte de Exámenes/Pruebas objetivas debe sumar más de 4 puntos, y la parte correspondiente a la práctica final debe estar aprobada.

### Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

### Entregas de Trabajos

- En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se acepta un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.
- En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

### Evaluación Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.
- Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

## 10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

Christiansen, M., (2012). Adobe AfterEffects CS6 Visual Effects and Compositing Studio Techniques. Peachpit. Berkeley, CA.-Smith, J., AGI CreativeTeam. (2012). Adobe AfterEffects CS6 Digital Classroom. John Wiley&Sons, Inc. Indianapolis, IN.