UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Curso Académico: 2025/26

201915 - Posproducción Digital

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

Información de la Guía Docente

Código asignatura: 201915

Titulación: 10013 - Grado en Comunicación Audiovisual

Tipo: Obligatoria

Curso: 4

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Primer cuatrimestre

Idiomas:

Coordinación titulación: Ana María González Neira

Coordinación asignatura: Simón Peña Villasenín

Profesorado: Simón Peña Villasenín

1. Descripción general

La asignatura tiene como objetivo fundamental acercar al alumno a las técnicas y herramientas básicas de posproducción, composición de video digital, croma e integración de elementos virtuales 3D.

2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A01]** Comunicar mensajes audiovisuales.
- **[A02]** Crear productos audiovisuales.
- **[A04]** Investigar y analizar la comunicación audiovisual.
- **[A05]** Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual.
- **[A07]** Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
- **[A08]** Conocer la tecnología audiovisual.
- **[A12]** Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual.
- **[B04]** Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- **[B08]** Utilizar las herramientas basicas de las tecnologias de la informacion y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- **[B09]** Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadania abierta, culta, critica, comprometida, democratica y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien comun.

- **[C02]** Valorar criticamente el conocimiento, la tecnologia y la informacion disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- **[C03]** Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- **[C04]** Valorar la importancia que tiene la investigacion, la innovacion y el desarrollo tecnologico en el avance socioeconomico y cultural de la sociedad.

2.1. Resultados de aprendizaje (titulaciones RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
- Conocer los aspectos básicos de la posproducción digital.	A1 A2 A4 A5 A7 A8 A12	B4 B8 B9	C2 C3 C4
- Capacitar al alumno en el uso de las herramientas y programas de la postproducción de video digital.	A1 A2 A4 A5 A7 A8 A12	B4 B8 B9	C2 C3 C4
- Capacitar al alumno en los procesos de integración de vídeo real con objetos virtuales tridimensionales.	A1 A2 A4 A5 A7 A8 A12	B4 B8 B9	C2 C3 C4

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	1- Conceptos básicos de postproducción digital: - Introducción a la postproducción. - Ejemplos. Flujos de trabajo.			
Tema	2- Composición digital: - Composición de imagen y vídeo. - Corrección del color. - Herramientas de transformación, filtros. - Máscaras. Rotoscopía. - ChromaKey. LumaKey. Alfa. - Seguimiento de elementos de la imagen. Tracking 2D.			
Tema	3- Concordancia en el movimiento de la cámara real y virtual en 3D: Matchmoving: - Sincronización de cámaras real y virtual.			

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
	- Tracking 3D. - Calibración de cámaras y refinado de movimiento. - Sistema de coordenadas. - Render. Exportación a Maya.			
Tema	4- Integración de vídeo real y animación: - Render-passes. - Integración de vídeo real y render-passes de elementos animados. - Postproducción.			

4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial					
Metodología	**Descripción**	**Horas lectivas presenciale**	**Horas lectivas virtuales**	**Horas de trabajo autónomo**	**Resultados de formación y de aprendizaje / competencias**
Atención personalizada [MAG00]	El profesor tutelará el trabajo de los alumnos a través del seguimiento y corrección de las prácticas en el laboratorio y del trabajos tutelado. En el caso alumnado con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y con dispensa académica (exención de asistencia) tendrán la posibilidad de tutorías de los trabajos prácticos y tutelados a través de correo electrónico.	1,00	0,00	0,00	
Prácticas de laboratorio [MAG21]	A lo largo del cuatrimestre los alumnos realizarán diferentes trabajos prácticos individuales (según el cronograma de la asignatura) tanto sobre el material entregado por el profesor durante el curso, así como sobre su propio material (trabajos tutelados). Los trabajos de las prácticas será parte de la evaluación del curso. Presencial hasta límite de aforo.	15,00	0,00	33,00	A01, A02, A08, B08, C02.
Presentación oral [MAG22]	Los alumnos presentarán, según el cronograma de la asignatura, las siguientes presentaciones orales. 1-Presentación del producto final correspondiente al proyecto de composición utilizando Chroma Key o integración de vídeo real con elementos virtuales. Modalidad: grupal	3,00	0,00	6,00	A01, A04, A07, A12, B04, B09, C04.

Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciale	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
	Presencial.				
Sesión magistral [MAG39]	En estas clases se explicarán los diferentes temas de la asignatura, utilizando presentaciones Power-Point, vídeos así como los diferentes softwares y técnicas utilizadas habitualmente en la posproducción. Presencial.	20,00	0,00	0,00	A04, A05, A07, A08, A12, C03.
Trabajos tutelados [MAG42]	Los alumnos realizarán un trabajo tutelados a lo largo del cuatrimestre (modalidad grupal): TT - Proyecto de composición utilizando Croma Key o integración de video real con elementos virtuales. Tutela presencial y online.	9,00	0,00	63,00	A01, A02, A07, A08, A12, B08, C02, C03.
	Suma de horas por tipo	**48,00**	**0,00**	**102,00**	
			Horas totales	**150,00**	

5. Evaluación

Modalidad Presencial			
Sistema de evaluación	**Descripción**	**Ponderació (%)**	**Resultados de formación y de aprendizaje / competencias**
Prácticas de laboratorio [SEG21]	Se evaluarán cada una de las prácticas: P1 (10); P2 (12); P3 (13); P4 (15). Para aprobar el curso es obligatorio la entrega del total de las prácticas.	50,00	A01, A02, A08, B08, C02.
Trabajos tutelados [SEG42]	Proyecto de composición utilizando Chroma Key o integración de video real con elementos virtuales.	50,00	A01, A02, A07, A08, A12, B08, C02, C03.
	Total (%)	**100,00**	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se regirán de acuerdo con la normativa académica vigente en la UDC.

5.1. Primera oportunidad

- Para poder aprobar la asignatura es necesario alcanzar una calificación mayor o igual al 50% en la suma de los dos apartados: mayor o igual que 50% (prácticas + trabajo tutelado).
- No se aprueba con la sola entrega del trabajo tutelado.

5.2. Segunda oportunidad

En caso de suspender el curso en la primera convocatoria se volverán a entregar las prácticas con calificación menor al 50% así como el producto de la integración real/virtual junto con el portfolio correspondiente en la segunda convocatoria. En caso de presentarse a la convocatoria extraordinaria se mantienen los mismos criterios.

5.3. Oportunidad adelantada

- Para poder aprobar la asignatura es necesario alcanzar una calificación mayor o igual al 50% en la suma de los dos apartados: mayor o igual que 50% (prácticas + trabajo tutelado).
- No se aprueba con la sola entrega del trabajo tutelado.

5.4. Dispensa académica

Todos los aspectos relacionados con “dispensa académica”, “dedicación al estudio”, “permanencia” y “fraude académico” se regirán de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC.

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- - (2017). Fusion 9 user manual. Blackmagic Design. Libro. [URL]
- - (2021). DaVinci Resolve 17 reference manual. Blackmagic Design. Libro. [URL]
- - (2023). DaVinci Resolve 18.5. Blackmagic Design Pty Ltd. Libro. [URL]
- Armenteros Gallardo, Manuel, Fernández Ruiz, Marta; Cuevas Martín, José; Utray Delgado, Francisco (2011). Posproducción Digital. Bubok Publishing. Libro. [URL]
- Brinkmann, Ron. (2008). The art and science of digital compositing : techniques for visual effects, animation and motion graphics. Morgan Kaufmann Publishers/Elsevier, 2nd ed.. Libro. [URL]
- Dobbert, Tim. (2013). Matchmoving : the invisible art of camera tracking. Wiley, 2nd edition. Libro. [URL]
- Kerlow, Isaac V. (2009). The art of 3D computer animation and effects. John Wiley & Sons, 4th ed.. Libro. [URL]
- Rickitt, Richard (2006). Special effects : the history and technique. Aurum. Libro. [URL]
- Tickoo, Sham. (2015). Blackmagic Design Fusion 7 Studio : a tutorial approach. CADCIM Technologies. Libro. [URL]
- Vaz, Mark Cotta., Barron, Craig. (2002). The invisible art : the legends of movie matte painting. Chronicle Books. Libro. [URL]