

Curso académico: 2025/26

201915 - Posproducción Dixital

A guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías.

Información da Guía Docente

Código materia: 201915

Titulación: 10013 - Grao en Comunicación Audiovisual

Tipo: Obrigatoria

Curso: 4

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Primeiro cuatrimestre

Idiomas:

Coordinación titulación: Ana María González Neira

Coordinación materia:

Profesorado: Luis Omar Álvarez Mures, Guillermo Franganillo Parrado

1. Descrición xeral

A materia ten como obxectivo fundamental achegar o alumno ás técnicas e ferramentas básicas de posproducción, composición de vídeo dixital, croma e integración de elementos virtuais 3D.

2. Resultados de formación e aprendizaxe (titulacións RD 822/2021) ou competencias (titulacións RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A01]** Comunicar mensaxes audiovisuais.
- **[A02]** Crear produtos audiovisuais.
- **[A04]** Investigar e analizar a comunicación audiovisual.
- **[A05]** Coñecer as teorías e a historia da comunicación audiovisual.
- **[A07]** Coñecer as técnicas de creación e produción audiovisual.
- **[A08]** Coñecer a tecnoloxía audiovisual.
- **[A12]** Coñecer os principais códigos da mensaxe audiovisual.
- **[B04]** Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
- **[B08]** Empregar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) precisas para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
- **[B09]** Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida e solidaria capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e implantar solucións baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común

- **[C02]** Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
- **[C03]** Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
- **[C04]** Valorar a importancia que ten a investigación, innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

2.1. Resultados de aprendizaxe (titulacións RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
- Coñecer os aspectos básicos da posproducción dixital.	A1 A2 A4 A5 A7 A8 A12	B4 B8 B9	C2 C3 C4
- Capacitar ao alumno no uso das ferramentas e programas de postproducción de vídeo dixital.	A1 A2 A4 A5 A7 A8 A12	B4 B8 B9	C2 C3 C4
- Capacitar ao alumno nos procesos de integración de vídeo real con obxectos virtuais tridimensionais.	A1 A2 A4 A5 A7 A8 A12	B4 B8 B9	C2 C3 C4

3. Contidos

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
Tema	1- Conceptos básicos de posproducción dixital: - Introducción á postproducción. - Exemplos. Fluxos de traballo			
Tema	2- Composición dixital: - Composición de imaxe e vídeo. - Corrección da cor. - Ferramentas de transformación, filtros. - Máscaras. Rotoscopía. - ChromaKey. LumaKey. Alfa. - Seguimento de elementos da imaxe. Tracking 2D.			

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
Tema	3- Concordancia no movemento da cámara real e virtual en 3D: Matchmoving: - Sincronización de cámaras real e virtual - Tracking 3D - Calibración de cámaras e refinado de movemento. - Sistema de coordenadas - Render. Exportación a Maya			
Tema	4- Integración de vídeo real e animación: - Render-passes. - Composición de vídeo real e render-passes de elementos animados. - Postproducción.			

4. Metodoloxías docentes e actividades formativas

Modalidade Presencial					
Metodoloxía	Descrición	Horas lectivas presenciais	Horas lectivas virtuais	Horas de traballo autónomo	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Atención personalizada [MAG00]	O profesor tutelará o traballo dos alumnos a través do seguimento e corrección das prácticas no laboratorio e dos do traballo tutelado. No caso alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia terán a posibilidade de titorías dos traballos prácticos e tutelados a través de correo electrónico.	1,00	0,00	0,00	
Prácticas de laboratorio [MAG21]	Ao longo do cuadrimestre os alumnos realizarán diferentes traballos prácticos individuais (segundo o cronograma da materia) tanto sobre o material entregado polo profesor durante o curso, así como sobre o seu propio material (traballos tutelados). Presencial. Os traballos das prácticas será parte da avaliación do curso.	15,00	0,00	33,00	A01, A02, A08, B08, C02.
Presentación oral [MAG22]	Os alumnos presentarán, segundo o cronograma da materia, as seguintes presentacións orais. 1-Presentación do produto final correspondente ao proxecto de composición utilizando Chroma Key ou integración de vídeo real con elementos virtuais. Modalidade: grupal	3,00	0,00	6,00	A01, A04, A07, A12, B04, B09, C04.

Metodoloxía	Descrición	Horas lectivas presenciais	Horas lectivas virtuais	Horas de traballo autónomo	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Sesión maxistral [MAG39]	Nestas clases explicaranse os diferentes temas da materia, utilizando presentacións Power-Point, vídeos así como os diferentes softwares e técnicas utilizadas habitualmente na posproducción. Presencial.	20,00	0,00	0,00	A04, A05, A07, A08, A12, C03.
Traballos tutelados [MAG42]	Os alumnos realizarán un traballo tutelado ao longo do cuadrimestre (modalidade grupal): TT - Proxecto de composición utilizando Chroma Key ou integración de vídeo real con elementos virtuais. Tutela presencial e 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 totais				150,00	

5. Avaliación

Modalidade Presencial			
Sistema de avaliación	Descrición	Ponderación (%)	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Prácticas de laboratorio [SEG21]	Avaliaranse cada unha das prácticas: P1 (10); P2 (12); P3 (13); P4 (15). Para aprobar o curso é obrigatorio a entrega do total das prácticas.	50,00	A01, A02, A08, B08, C02.
Traballos tutelados [SEG42]	Proxecto de composición utilizando Chroma Key o integración de vídeo real con elementos virtuais.	50,00	A01, A02, A07, A08, A12, B08, C02, C03.
Total (%)		100,00	

Todos os aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación ao estudo, permanencia e fraude académica rexeranse de acordo coa [normativa académica](#) vixente na UDC.

5.1. Primeira oportunidade

- Para poder aprobar a asignatura é necesario acadar una calificación maior ou igual ao 50% na suma dos dous apartados: maior ou igual do 50% (prácticas + traballo tutelado).
- Non se aproba coa soa entrega do traballo tutelado.

5.2. Segunda oportunidade

En caso de suspender o curso na primeira convocatoria volveranse entregar as prácticas con cualificación menor ao 50% así como o produto da integración real/virtual xunto co portfolio correspondente na segunda convocatoria. En caso de presentarse á convocatoria extraordinaria mantéñense os mesmos criterios.

5.3. Oportunidade adiantada

- Para poder aprobar a asignatura é necesario acadar una calificación maior ou igual ao 50% na suma dos dous apartados: maior ou igual do 50% (prácticas + traballo tutelado).
- Non se aproba coa soa entrega do traballo tutelado.

5.4. Dispensa académica

Todos os aspectos relacionados con “dispensa académica”, “dedicación ao estudo”, “permanencia” e “fraude académica” rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da 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. [\[URL\]](#)

7. Recomendaciones

Materias que se recomienda ter cursado previamente:

Guión__616G01018

Dirección de Fotografía: Cámara e Iluminación__616G01022

Teoría y práctica de la edición y el montaje__616G01023

Infografía 3D- 1__616G01024

Infografía 3D- 2__616G01026

Ambientación sonora e musical__616G01028

Materias que se recomienda cursar simultáneamente:

Animación 3D 1__616G01032