

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Efectos Especiales
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual
Escuela/ Facultad	Ciencias Sociales y de la Comunicación
Curso	Tercero
ECTS	6 ECTS
Carácter	Optativa
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	Segundo semestre
Curso académico	2024/2025
Docente coordinador	Javier Pérez Sánchez
Docente	Javier Pérez Sánchez

2. PRESENTACIÓN

Esta asignatura pretende aportar al alumno conocimiento sobre la industria a nivel nacional e internacional de los “Efectos Especiales”, así como aprender a manejar las distintas técnicas tradicionales y las más actuales de la disciplina en el sector audiovisual. El alumno aprenderá a manejar, crear y utilizar tanto efectos especiales analógicos como digitales, así como el dominio de los distintos softwares que se utilizan en la industria cinematográfica y televisiva.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos

CON 1: Describir los fundamentos de la comunicación sus técnicas y procesos creativos.

CON 3: Reconocer los recursos y procedimiento de los entornos y relatos digitales aplicados a la comunicación persuasiva en los mercados audiovisuales.

CON 4: Identificar los procedimientos de la composición técnica y artística de los diferentes soportes audiovisuales, creativos, de ficción, animación y documental.

- Conocer las nuevas tecnologías en el sector y las posibilidades estéticas que le ofrecen.

Habilidades

HAB 2: Aplicar los conceptos éticos y deontológicos, así como del ordenamiento jurídico, del proceso de la comunicación audiovisual.

HAB 3: Aplicar técnicas y procesos de creación y difusión audiovisual en el diseño de entorno digitales.

HAB 4: Diseñar la puesta en escena de las producciones audiovisuales representativas de la industria.

- Obtener las herramientas que propician el manejo de las distintas técnicas tradicionales clásicas de su disciplina.
- Formar un equipo de creación de efectos audiovisuales.
- Analizar los problemas, posibles soluciones, tiempo y coste.
- Aprender a manejar, crear y utilizar tanto efectos especiales analógicos como digitales, así como el dominio de los distintos softwares que se utilizan en la industria audiovisual.

Competencias

COMP1. Capacidad para identificar, interpretar, formular y solucionar problemas que se plantean en el ámbito de la Comunicación Audiovisual.

COMP2. Capacidad para entender y transmitir en productos audiovisuales las diferentes realidades sociales, culturales y políticas, y aplicar la normativa vigente desde un punto de vista abierto y tolerante.

COMP4. Capacidad para aplicar las nuevas tecnologías en entornos profesionales en el ámbito de la Comunicación Audiovisual.

COMP5. Capacidad para actuar según los derechos fundamentales y el derecho de igualdad entre hombres y mujeres, la igualdad de oportunidades y accesibilidad universal de las personas con discapacidad y con los valores propios de una cultura de la paz y de valores democráticos en un entorno de comunicación audiovisual

4. CONTENIDOS

La materia está organizada en cuatro unidades de aprendizaje, las cuales, a su vez, están divididas en temas:

Unidad 1. Historia de los efectos especiales.

- 1.1. La industria norteamericana
- 1.2. La llegada de los efectos al cine y televisión Española

El objetivo de esta unidad es “adquirir una idea global sobre los precedentes históricos existentes y la propia evolución de los efectos especiales”.

Unidad 2. La actualidad de la industria.

- 2.1. Las empresas del sector de los efectos especiales.
- 2.2. Proceso de creación y desarrollo de los efectos.
- 2.3. La era digital.

El objetivo de esta unidad es “conocer las principales empresas nacionales de efectos especiales, las formas de trabajo y la operatividad de los mismos.”

Unidad 3. Los efectos especiales analógicos, técnicas de creación y tipos.

- 3.1. Efectos analógicos
- 3.2. Efectos ilusorios y teoría de la Gestalt
- 3.3. Maquillaje

El objetivo de esta unidad es “conocer, y tener la capacidad de crear y aplicar los efectos analógicos más importantes en la industria cinematográfica y televisiva”.

Unidad 4. Creación de efectos digitales. After Effects

- 4.1. Las cabeceras o títulos y créditos.
- 4.2. Los efectos especiales más utilizados, explosiones y disparos.
- 4.3. La ciencia ficción y las aventuras, análisis y creación de los efectos más recurridos en este tipo de cine.

Conocer en profundidad las principales herramientas digitales del mercado de los efectos especiales.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral.
- Método del caso.
- Aprendizaje cooperativo.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Aprendizaje basado en proyectos.

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases Magistrales	30 h
Clases Magistrales Asíncronas	10 h
Elaboración y Diseño de Proyectos	30 h
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros)	20 h
Tutoría Grupal	10 h
Trabajo autónomo	30 h
Análisis de casos, resolución de problemas, elaboración de proyectos, simulación.	20 h
TOTAL	150H

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Comentario de texto y debate sobre visionados	5%
Proyectos y Portfolio 1	10%
Proyecto y Portfolio 2	10%
Proyecto y Portfolio 3	10%
Proyecto y Portfolio 4	10%
Proyecto y Portfolio 5	10%
Proyecto y Portfolio 6	10%
Cuestionario final	35%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1. Comentarios y reflexión	Semana 2-5
Actividad 2. Proyectos y Portfolio 1	Semana 6-9
Proyecto y Portfolio 2	Semana 10-11
Proyecto y Portfolio 3	Semana 11-12
Proyecto y Portfolio 4	Semana 13-14
Proyecto y Portfolio 5	Semana 14-15
Proyecto y Portfolio 6	Semana 16-17
Cuestionario final	Semana 10

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- BERNARD, W. *Manual de efectos especiales para televisión y vídeo*. Madrid, Gedisa, 2009.
- CASTILLO, José María. *Elementos del lenguaje audiovisual*. Unidad didáctica 155. IORTV.
- FAILES, I. *Masters of FX: Behind the Scenes with Geniuses of Visual and Special Effects*. Los Angeles, Focal Press, 2015.
- MEMBA, J. *Historia del cine universal*. Madrid, T&B editoriales, 2008.
- MILLERSON, G. *Realización y producción en televisión*. Madrid, IORTV, 2009.
- SAGASTA, M. Y GOMIS, A. *Efectos especiales de maquillaje*. Madrid, Videocinco, 2011.
- SÁINZ SÁNCHEZ, M. *El productor audiovisual*. Madrid, Síntesis, 1999.

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo

educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.