

## 1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Efectos Visuales
Titulación	Grado en Animación
Escuela/ Facultad	Arquitectura y Diseño
Curso	Tercero
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	Primer semestre
Curso académico	2022/2023
Docente coordinador	Araceli Pineda Izquierdo
Docente	Araceli Pineda Izquierdo

## 2. PRESENTACIÓN

La asignatura de Efectos Visuales tiene carácter obligatorio y se imparte durante el tercer curso del grado. En esta asignatura, el alumno aprenderá como desarrollar efectos visuales para integrar objetos 3d, partículas, y otros efectos, sobre un proyecto de vídeo. También aprenderá las distintas técnicas de composición, corrección de color y renderizado para crear un producto final de vídeo.

## 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### 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 transversales:**

- CT1: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- CT2: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- CT3: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT5: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.
- CT14: Innovación-Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.
- CT16: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.

**Competencias específicas:**

- CE6: Conocimiento de los principios de la narrativa en relación con los medios audiovisuales animados y su especificidad cultural.
- CE10: Poseer conocimientos básicos de gestión de proyectos de los procesos de diseño y desarrollo de un producto animado.
- CE17: Conocimiento para aplicar los principios de la animación a la creación de efectos visuales.
- CE21: Conocimiento para aplicar los principios de la narrativa audiovisual a la creación de contenidos digitales animados.
- CE22: Aplicación de los conocimientos de composición y narrativa audiovisual a la realización, planificación y edición de secuencias y planos animados.
- CE23: Capacidad para aplicar las herramientas y técnicas que permiten introducir efectos visuales en un proyecto audiovisual animado.

**Resultados de aprendizaje:**

- RA1: Conocer los conceptos y aplicar las herramientas y técnicas que permiten introducir efectos visuales en un proyecto audiovisual.
- RA2: Aplicar conocimientos de composición y narrativa audiovisual a la realización, planificación y edición de secuencias y planos.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CT1, CT2, CT3, CT5, CT14, CT16 CE10, CE17, CE23	<b>RA1:</b> Conocer los conceptos y aplicar las herramientas y técnicas que permiten introducir efectos visuales en un proyecto audiovisual.
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CT1, CT2, CT3, CT5, CT14, CT16 CE6, CE17, CE21, CE22	<b>RA2:</b> Aplicar conocimientos de composición y narrativa audiovisual a la realización, planificación y edición de secuencias y planos.

## 4. CONTENIDOS

### Unidad 1. Introducción a los VFX

- 1.1. Significado y evolución
- 1.2. Efectos prácticos
- 1.3. Software: primeros pasos con After Effects

### Unidad 2. "Tracking" de cámaras

- 2.1. Rastreo del movimiento: tipos
- 2.2. Casos prácticos

### Unidad 3. Corrección de color

- 3.1. Corrección de colores puros
- 3.2. Etalonaje y LUTs
- 3.3. Casos prácticos

### Unidad 4. Integración de 3D con imagen real

- 4.1. Técnicas y herramientas
- 4.2. Software: primeros pasos con Maya
- 4.3. Pases de render y composición por capas
- 4.4. Caso práctico

### Unidad 5. Sistemas de partículas

- 4.1. Técnicas y herramientas
- 4.2. Partículas
- 4.3. Caso práctico

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral.
- Aprendizaje basado en proyectos (PBS)
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller

## 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
Lecciones magistrales	25 h
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	50 h
Trabajo autónomo	50 h
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	25 h
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

## 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
Prueba de conocimiento	20%
Trabajo final. Proyecto	40%
Actividades. Entrega y/o presentación de trabajos	40%

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 el trabajo final (actividad 5), y en la prueba de conocimientos (actividad 6) para que las mismas puedan 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 actividad 5 (trabajo final), para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades. En caso de haber obtenido una calificación menor que 5,0 en el examen en convocatoria Ordinaria, el estudiante deberá presentarse al examen (actividad 6) en Convocatoria Extraordinaria y obtener una calificación mayor o igual que 4,0 para que el mismo pueda hacer media con el resto de las 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.

\*En ambas convocatorias, si el docente lo cree oportuno, se podrá solicitar una prueba de autoría pidiendo los archivos originales y una demostración in situ de la actividad relacionada en cada caso.

## 8. CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1. "Tracking" de cámaras	Semana 2-4
Actividad 2. Corrección de color	Semana 5-7
Actividad 3. Integración de 3d en imagen real	Semana 8-10
Actividad 4. Sistemas de partículas	Semana 11-14
Actividad 5. Trabajo Final	Semana 11-18
Actividad 6. Prueba de conocimientos	Semana 18

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:

- Gyncild, B. & Fridsma, L. (2018). Adobe After Effects CC classroom in a book (2018 release) : the official training workbook from Adobe. San Jose, CA: Adobe Press.
- Shaw, A. & Shaw, D. (2016). Design for motion: motion design techniques & fundamentals. New York: Focal Press.

## 10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: [unidad.diversidad@universidadeuropea.es](mailto:unidad.diversidad@universidadeuropea.es) al comienzo de cada semestre.

## 11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú 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