

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

## **GUÍA DOCENTE**

### **EFFECTOS VISUALES**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño Visual de Contenidos Digitales		
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad)		
Departamento/Instituto:	Arte y Diseño		
Materia:	Postproducción		
Denominación de la asignatura:	Efectos Visuales		
Código:	0049045		
Curso:	Cuarto		
Semestre:	Primero		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Optativa		
Créditos ECTS:	6		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Castellano		
Equipo docente:	Víctor José Calle Mesa		
Profesor/a:	Víctor José Calle Mesa		
Grupos:	4ºDVCD		
Despacho:	Sala de profesores		
Teléfono:	916402811	Ext.	E-mail: victor.calle@live.u-tad.com
Página web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>		

## 2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
Conocimientos de informática básica.
Aconsejables:
Nivel básico de Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.

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

Módulo y materia al que pertenece la asignatura.
Esta asignatura pertenece al Módulo de Especialización y dentro de ésta a la Materia de Postproducción.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
La asignatura de Efectos Visuales es una asignatura en la que se adquirirán competencias y habilidades básicas necesarias para la creación de efectos digitales, motion graphics y su renderizado. El conocimiento y manejo de estas técnicas permitirán al alumno crear sus propios efectos y adaptarlos a proyectos en los que se involucre. Está íntimamente relacionada con asignaturas como Ilustración, Diseño y usabilidad de interfaces y Composición gráfica.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
Los efectos digitales son una rama muy importante en la creación de contenidos de Animación, publicidad...

## 4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<p>CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.</p> <p>CG2 – Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.</p> <p>CG3 - Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones.</p> <p>CG4- Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.</p> <p>CG6 - Manifestar motivación por la calidad.</p> <p>CG8 – Manifestar capacidad para trabajar en equipo.</p> <p>CG12 – Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.</p> <p>CG15 – Tener capacidad de organización y planificación.</p> <p>CG18 – Gestionar adecuadamente la información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma para estar a la vanguardia de las técnicas y procedimientos de la profesión de un diseñador visual.</li> <li>• Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa.</li> <li>• Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.</li> <li>• Actuar con liderazgo demostrando capacidades de negociación.</li> <li>• Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional</li> <li>• Trabajar en equipo</li> <li>• Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico</li> <li>• Planificar y organizar el trabajo</li> <li>• Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes.</li> </ul>

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CE1 - Expresar la creatividad a través de múltiples medios y formatos en el entorno de los contenidos digitales.</li> <li>• CE2 - Conocer y aplicar las técnicas fundamentales para la producción artística gráfica, pictórica, escultórica y audiovisual con medios digitales y analógicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar planos compuestos a través de múltiples elementos.</li> <li>• Aplicar técnicas para integrar imágenes.</li> <li>• Manejar técnicas avanzadas de composición.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>●CE3 - Asumir la importancia de los procesos de investigación, desarrollo e innovación en la creación y diseño.</li> <li>●CE5 – Conocer la historia reciente y la evolución del arte electrónico y digital, como contexto de la producción artística en medios digitales.</li> <li>●CE6 – Realizar procesos creativos de producción en entornos de comunicación audiovisual y diseño.</li> <li>●CE7- Idear y desarrollar proyectos artísticos con medios digitales y analógicos.</li> <li>●CE9 - Comprender los principios de la narrativa audiovisual y emplear diversas técnicas para realizar animación visual en sus distintas fases.</li> <li>●CE14 - Emplear las técnicas fundamentales para la producción audiovisual con medios digitales</li> <li>●CE15 - Manipular herramientas digitales para ajustarlas a las necesidades creativas de un proyecto específico</li> <li>●CE16 - Interiorizar el potencial de renovar los procedimientos, técnicas y materiales para la producción artística mediante la experimentación y la investigación y la investigación del talento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Emplear técnicas específicas para la creación de efectos visuales.</li> <li>● Integrar los efectos visuales en la composición de imagen.</li> <li>● Crear efectos especiales para contenidos digitales de alta calidad.</li> </ul>
---	---

## 5. CONTENIDOS

<p style="text-align: center;">Tracking.</p> <p style="text-align: center;">Texturizado avanzado.</p> <p style="text-align: center;">Sistemas de partículas.</p> <p style="text-align: center;">Efectos de explosión, fuego y humo.</p> <p style="text-align: center;">Efectos atmosféricos.</p>
--

## 6. CRONOGRAMA

CONTENIDOS	PERÍODO TEMPORAL
Tracking	3 semanas
Texturizado avanzado	9 semanas
Sistemas de partículas	1 semana
Efectos de explosión, fuego y humo	1 semanas
Efectos atmosféricos	1 semanas

## 7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIA	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE9, CE14, CE15, CE16	15	0	15
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas		0	0	0
Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE9, CE14, CE15, CE16	22	0	22
Prácticas externas		CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE9, CE14, CE15, CE16	8	0	8

Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE9, CE14, CE15, CE16	7	0	7
Actividades de evaluación		CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE9, CE14, CE15, CE16	8	0	8
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE9, CE14, CE15, CE16	0	15	15
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE9, CE14, CE15, CE16	0	75	75
			60	90	150

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de autoevaluación, hetero-evaluación y coevaluación	Aplicación correcta de conceptos teóricos. Presentación, creatividad, técnicas usadas	20%
Trabajos, proyectos, informes, memorias, portfolios	Aplicación correcta de conceptos teóricos. Presentación, creatividad, técnicas usadas	60%
Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	Aplicación correcta de conceptos teóricos. Presentación, creatividad, técnicas usadas	20%

## BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

- Cinema 4D R15 (Medios Digitales y Creatividad). Anaya Multimedia. 2014. ISBN: 97884415303

- Cinema 4D R16 Studio: A Tutorial Approach (Medios Digitales y Creatividad). Cadcim Technologies. ISBN-10: 1936646951. ISBN-13: 978-1936646951.

-Cinema 4D R15 Fundamentals. Bookbaby. 2011. ISBN: 97814833531168.

### Bibliografía recomendada

- Cinema 4D: The Artist's Project Sourcebook. Focal Press. 2011. ISBN-10: 0240814509. ISBN-13: 978-0240814506.

- Instant Cinema 4D Starter. Packt Publishing Limited. ISBN-10: 1849696160. ISBN-13: 978-1849696166.





