Guía docente
804055 - BEPAA2-M - Bloque de Especialización en Posproducción Audiovisual Avanzada II

Última modificación: 18/05/2026

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA (Plan 2009). (Asignatura optativa).

Curso: 2026 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán, Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: Díaz Salamanca, Francisco

Otros:

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:
4. Aplicar conocimientos relacionados con la formación y registro de imagenes en movimiento.
5. Aplicar conocimientos relacionados con la gestión de material videográfico y animación.
6. Ser capaz de organizarse, animar y exportar un proyecto audiovisual ajustandose a un medio de proyección/reproducción concreto. Ser capaz de resolver problemas complejos en la composición audiovisual.

Transversales:
1. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.
2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.
3. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

METODOLOGÍAS DOCENTES

Las sesiones de clase se dividen en tres partes:
1. Presentación y resolución de dudas respecto de los ejercicios propuestos en la sesión anterior.
2. Adquisición de nuevos conocimientos.
3. Aplicación práctica de nuevos conocimientos.
Estas franjas de actividad se modulan en función de la complejidad de los ejercicios y los contenidos correspondientes.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

1. Entender y planificar correctamente el flujo de trabajo en un proyecto audiovisual usando material en movimiento y estático.
2. Optimizar la calidad de la imagen usando los compresores adecuados en HD y 4K.
3. Realizar estudios de caso de proyectos referentes en la actualidad con el fin de analizar el proceso de trabajo y la organización entre diferentes disciplinas, como el retoque de color o la integració3D.
4. Entender el funcionamiento de Adobe After Effects y su relación con Creative Suite. Optimizar el flujo de trabajo entre los diferentes softwares de creación gráfica.
5. Aplicar conocimientos básicos de animación y composición en prácticas representativas de cada proceso.
6. Corrección de errores de rodaje, mejora de la imagen y aplicación de efectos con fines estilísticas-expresivas.
7. Llevar a cabo las tareas encomendadas en el tiempo previsto, trabajando con las fuentes de información indicadas, de acuerdo con las pautas marcadas por el profesorado.
8. Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo a emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas grupo mediano	60,0	40.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

0 - Introducción

Descripción:
1. Presentación de la asignatura y sus objetivos
2. Test de conocimientos

Dedicación: 10h
Grupo grande/Teoría: 6h
Aprendizaje autónomo: 4h

1 - Motion graphics & Expressions

Descripción:
1. Repaso de las jerarquias de capas y de las interdependencias
2. Introducción a las expresiones en After Effects
3. Creación de motion graphics utilizando After Effects Expressions
4. Programación de parámetros utilizando expresiones, jerarquías y variables

Actividades vinculadas:
Práctica sencilla I - El reloj

Dedicación: 10h
Grupo grande/Teoría: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

2 - Color Grading & Color Management

Descripción:
1. Principios básicos de la correción de color
2. Corrección de color aplicada a la composición digital
3. Utilización de los canales RGB para comprender el trabajo de composición
4. Concepto de DI, corrección de color aplicada a composición y diferencias con el etalonaje

Dedicación: 10h
Grupo grande/Teoría: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

3 - Keying & Blending Modes

Descripción:
1. Qué es el keying y para qué se utiliza?
2. Tipos de Keying
3. Conceptos relacionados con el keying
4. Keylight by The Foundry
5. Blending Modes y diferencia con el keying

Dedicación: 10h
Grupo grande/Teoría: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

4 - TRKMAT

Descripción:
1. Introducción y eso de los track mattes
2. Usos avanzados del canal Alpha
3. Aplicación de keying, TRKMAT y Alpha para hacer Sky Replacement

Dedicación: 10h
Grupo grande/Teoría: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

5. Tracking

Descripción:
1. Qué es el tracking y para qué se utiliza
2. Tipos de tracking 2D y 3D
3. Concepto de parallax y matchmove
4. Planar tracking y otros softwares (Mocha)

Dedicación: 10h
Grupo grande/Teoría: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

6. Cleanups

Descripción:
1. Proceso de cleanup, importancia y posibilidades
2. Concepto de "clean plate"
3. Aplicación del matchmoving al cleanup e iniciación al proceso de prep

Dedicación: 1h
Grupo grande/Teoría: 1h

7. MattePainting

Descripción:
1. Proceso del Matte Painting del principio al final
2. Concept, layout, lookdev
3. Layers and depth

Dedicación: 10h
Grupo grande/Teoría: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

8. CAM Projection

Descripción:
1. Concepto de proyección de cámara y aplicación
2. Relación con el matte painting y la composición en general
3. Relación con los espacios tridimensionales

Dedicación: 10h
Grupo grande/Teoría: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

9. CGI Composition

Descripción:
1. Explicación del concepto de AOV's o pases de CGI
2. Diferenciación de los dos principales tipos de pases (para composición)
3. Aplicación de operaciones de blending mode para la composición de pases CGI

Dedicación: 10h
Grupo grande/Teoría: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

10. VFX Intro

Descripción:
1. Uso de simulaciones y partículas
2. Uso de efectos procedurales y aleatorios
3. Uso de los efectos que ofrece After Effects
4. Uso de plates para la creación de FX desde composición

Dedicación: 10h
Grupo grande/Teoría: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

ACTIVIDADES

Práctica sencilla I - El reloj

Descripción:
Crear una simulación animada de un reloj utilizando expresiones de After Effects como componente principal.

Dedicación: 3h
Aprendizaje autónomo: 3h

Práctica sencilla II - Roto - Shooting Stars Meme

Descripción:
Seleccionar un fragmento de un clip y aislar al personaje con rotoscopia, para después reproducir el clip en loop utilizando expressions, y recrear el popular meme "Shooting Stars" con la animación resultante.

Dedicación: 3h
Aprendizaje autónomo: 3h

Práctica Intermedia - Cleanup Track Marks

Descripción:
Borrar las marcas de tracking presentes en un determinado video que se proporcionará a los alumnos

Dedicación: 3h
Aprendizaje autónomo: 3h

Práctica Avanzada I - Opening

Descripción:
Recrear la cabecera de una serie o programa de TV utilizando las técnicas aprendidas hasta el momento, o adaptarla a un estilo diferente (por ejemplo, modificar la cabecera de Breaking Bad para hacerla al estilo Friends).

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

Práctica Avanzada II - El espejo

Descripción:
Se propondrá un efecto visual con un espejo a los alumnos para que lo traten de recrear. Parte del ejercicio consiste en hacer un análisis de como se ha realizado el efecto. También se aceptarán propuestas alternativas al video de referencia.

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

Práctica Final - Reel Shot

Descripción:
Con todo lo aprendido durante el curso, tanto a nivel de post-producción como de supervisión en set, se realizará un rodaje en plató con chroma de un plano de VFX que utilice todas las técnicas aprendidas y que pueda servir para formar parte de la reel o portfolio de cada alumno.

Dedicación: 6h
Aprendizaje autónomo: 6h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Cualquier acto de fraude académico, plagio o uso o mera tenencia al alcance de medios no autorizados en cualquier actividad de evaluación comportará la calificación de cero (0) en la prueba o entrega afectada. Además, de acuerdo con la normativa de la Universidad, la posible derivación de los hechos para la apertura de un expediente disciplinario implicará que la asignatura quede en el estado provisional de "pendiente de evaluación" hasta la resolución del expediente. La gestión de estas incidencias se lleva a cabo de acuerdo con el **Marco de actuación para la integridad académica en la evaluación de la UPC**.

Ejercicios de prácticas (Total: 60% de la nota final):
- 2 prácticas avanzadas (15% cada una, total: 30%).
- Práctica final (30% de la nota final).

Exámenes parciales (Total: 30% de la nota final):
- Examen parcial teòrico (15%)
- Examen final teórico y práctico (la parte práctica tendrá un 60% del peso de la nota de este examen, y la teórica un 40%) (15%)

Actitud de aprendizaje y participación del estudiante: 10% de la nota final de la asignatura.
- Para conseguir este 10% de la nota, los estudiantes deben ir presentando todas las prácticas sencillas o intermedias que se propongan. Se hará una media de las calificaciones de estos ejercicios que supondrá el porcentaje de este 10% que se sumará a la nota final.

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

Ejercicios de prácticas.
Los ejercicios de prácticas se realizan al margen del horario previsto de clase siguiendo las instrucciones que se dan en el documento P # correspondiente y las indicaciones que a tal efecto se hayan dado en la parte de la clase correspondiente.

El ejercicio resuelto debe depositarse en su actividad correspondiente en ATENEA, siguiendo la nomenclatura pactada en clase. Las prácticas constan de 2 fechas de entrega o DEADLINES. La primera deadline (soft deadline) es la más importante y los alumnos que entreguen antes de esta hora límite podrán optar a la calificación completa de la práctica. No obstante, para aquellos de puedan tener problemas, existe una segunda deadline (hard deadline) que será 48 horas posterior. Los alumnos que entreguen antes de esta hora podrán optar máximo al 75% de la calificación. Teniendo esto presente, no se aceptarán trabajos que lleguen más tarde de la segunda deadline, a excepción de aquellos que puedan acreditar un motivo justificado.

La evaluación de las prácticas no supone sólo la resolución de los ejercicios propuestos, sino también la defensa que se haga de los resultados cuando el alumno sea requerido a tal efecto al inicio de las clases.

Cualquier incidencia que no permita resolver la práctica en el plazo indicado debe ser comunicada al profesor correspondiente mediante mensaje a través del Campus Virtual, posteriormente a esta comunicación se resolverá la pertinencia o no de las causas que motivan la no presentación del ejercicio y se establecerán las alternativas para completar la evaluación si las causas son justificadas. También se considerarán justificadas las causas de no presentación de ejercicios que sean comunicadas al profesorado por el Jefe de Estudios.

Los documentos deberán completarse siguiendo las instrucciones que en ellos se dan, especialmente en lo referente a la rotulación de los nombres de archivo. En ningún caso se modificará la maquetación del documento ni se guardará en un formato o versión que no sea el indicado. La correcta gestión de la documentación aportada es un aspecto relacionado con las competencias a adquirir y es, por tanto, sujeto de evaluación.

Exámenes.

Las revisiones y / o reclamaciones con respecto a los exámenes se realizarán exclusivamente en las fechas y horarios establecidos en el Calendario Académico.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:
- Tuya Feijoo, E. (ed.). Adobe After Effects CS4. Madrid: Anaya Multimedia, 2009. ISBN 9788441526006.
- Adobe Creative Team. Adobe After Effects CS4 classroom in a book. Adobe Press, 2009. ISBN 9780321573834.

Complementaria:
- Harrington, R.; Carman, R. Video made on a Mac: production and postproduction using Apple Final Cut Studio and Adobe Creative Suite. Peachpit Press, 2009. ISBN 9780321604729.
- Bolante, Antony. After Effects CS4 for Windows and Macintosh: Visual QuickPro guide. Peachpit Press, 2008. ISBN 9780321591524.
- Christiansen, Mark. Adobe After Effects CS4 visual effects and compositing studio techniques. Adobe Press, 2008. ISBN 9780321592019.
- Hullfish, Steve. The art and technique of digital color correction [en línea]. Boca Raton: Routledge, 2013 [Consulta: 07/10/2022]. Disponible a: https://www-sciencedirect-com.recursos.biblioteca.upc.edu/book/9780240809908/the-art-and-technique-of-digital-color-correction. ISBN 9786611112073.

RECURSOS

Otros recursos:
http://www.adobe.com/support/documentation/es/aftereffects/ />http://www.peachpit.com/ />http://www.studiodaily.com/main/ />http://www.creativecow.net/ />http://motionographer.com/