



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Producción audiovisual

Asignatura	Producción audiovisual			
Código	V05G300V01935			
Titulación	Grado en Ingeniería de Tecnologías de Telecomunicación			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Fernández Santiago, Luís Emilio			
Profesorado	Fernández Santiago, Luís Emilio			
Correo-e	faraon@uvigo.es			
Web	<a href="http://fatic.uvigo.es">http://fatic.uvigo.es</a>			
Descripción general	Conocimiento general de los procesos de producción y realización de Audio y vídeo, orientado a la comprensión de los mismos para alcanzar la habilidad de integrarse en un equipo de producción/realización, atendiendo principalmente los puestos de carácter técnico dentro de los organigramas. Así como obtener solvencia en el manejo de cámaras, equipos y sistemas de edición no lineal y creación de contenidos CG. La documentación estará en inglés			

## Competencias

Código	
B4	CG4 Capacidad para resolver problemas con iniciativa, para la toma de decisiones, la creatividad, y para comunicar y transmitir conocimientos, habilidades y destrezas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad del Ingeniero Técnico de Telecomunicación.
B8	CG8 Conocer y aplicar elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como de legislación, regulación y normalización en las telecomunicaciones.
B12	CG12 Desarrollo de la capacidad de discusión sobre cuestiones técnicas.
C80	(CE80/OP23) Capacidad para dominar técnica y conceptualmente las fases de una producción audiovisual.
C81	(CE81/OP24) Capacidad para utilizar con habilidad y creatividad el equipamiento técnico destinado al desarrollo de la producción.
C82	(CE82/OP25) Capacidad para utilizar las aplicaciones informáticas específicas de la producción audiovisual.
C83	(CE83/OP26) Capacidad para organizar una producción audiovisual.
D2	CT2 Concebir la Ingeniería en un marco de desarrollo sostenible.

## Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Conocer las fases y las técnicas de una producción Audiovisual.	B4 B8 B12	C80	
Identificar las distintas estructuras audiovisuales.		C80	
Saber usar las tecnologías necesarias para el desarrollo de una producción audiovisual.	B4 B12	C80 C81 C82	D2
Saber usar las herramientas software de postproducción.		C81 C82	
Saber gestionar un proyecto audiovisual.	B8	C80 C81 C83	D2

## Contenidos

Tema	
La producción audiovisual: características y organigrama de producción y realización.	Flujos de trabajo para Vfx, 3DCGI e interactivo. Pipelines. Organigramas de producción.
Creación de contenidos y captación de sonido e imagen.	Fundamentos de manejo de cámara de vídeo. Fundamentos de Audio para ficción.
Estructuras Audiovisuales lineales e interactivas.	El guión como documento técnico. Desglose Técnico.
Imagen generada por ordenador.	Assets para producción (geometría, shaders, animación) Motores de render y gráficos.
Entornos virtuales: elementos y creación del entorno.	Layouts, terrains, iluminación.
Sistemas de postproducción.	Edición no lineal. Fundamentos de composición de vídeo: Capas y canales. Etalonado, grading y Conformado.
Técnicas de producción y realización.	Fundamentos del lenguaje audiovisual.
Gestión de proyectos audiovisuales.	Gestión de media, datos y control de una producción. Pipelines y Workflows.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	21	21	42
Resolución de problemas	7	7	14
Trabajo tutelado	2	12	14
Prácticas de laboratorio	14	35	49
Práctica de laboratorio	14	14	28
Examen de preguntas objetivas	2	0	2
Informe de prácticas	1	0	1

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Sesiones teóricas sobre conceptos de lenguaje visual, formatos, equipos y su uso. Elementos de la producción visual lineal e interactiva, flujos de trabajo e integración de personal técnico en equipos de producción.  CG8 CG12 CE80 CE82 CT2
Resolución de problemas	Se propondrán situaciones comunes o hipotéticas de Producción, solicitando una solución utilizando métodos vistos en la asignatura.  CG4 CG12 CE81 CT2
Trabajo tutelado	Se realizarán partes de proyectos AV de forma autónoma y grupal. Tanto en producción lineal como interactiva.  CG8 CE80 CE83
Prácticas de laboratorio	Clases prácticas sobre obtención de imágenes y sonidos, Creación de elementos sintéticos y postproducción para la creación de productos audiovisuales. Las labores se realizan en grupos de trabajo, con rotación en los puestos para asegurar el contacto individual con los distintos recursos.  CG12 CE81 CE82

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio	Utilización de equipos y software de producción Audiovisual, turno de preguntas durante las prácticas, acceso a tutorías y solución de dudas vía correo electrónico o mensaje. Cuestionario individual sobre los contenidos vistos.
Trabajo tutelado	Acceso a tutorías y solución de dudas vía correo electrónico o mensaje.
Pruebas	Descripción
Práctica de laboratorio	Utilización de equipos y software de producción Audiovisual, turno de preguntas durante las prácticas, acceso a tutorías y solución de dudas vía correo electrónico o mensaje.
Examen de preguntas objetivas	Acceso a tutorías y solución de dudas vía correo electrónico o mensaje previamente a la prueba, revisión posteriormente.

<b>Evaluación</b>					
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Práctica de laboratorio	Inserción de elementos en motor gráfico. (Individual) 20% Grabación de una escena. (Grupo)15% Edición de una escena. (Individual) 20% Solución a efectos visuales. (Individual) 10%	65	B4	C81 C82	D2
Examen de preguntas objetivas	Examen tipo Test, contenidos teóricos y conceptos prácticos de la asignatura.	20	B8	C80 C81 C82 C83	
Informe de prácticas	Informe sobre valoración del proceso de producción en los distintos casos y conclusiones de las prácticas.	15	B8 B12	C83	D2

### Otros comentarios sobre la Evaluación

Desglose de Prácticas:

Inserción de elementos en motor gráfico. (Individual) 20% (~4 semana)

Grabación de una escena. (Grupo)15% (~18 semana)

Edición de una escena. (Individual) 20% (~13 semana)

Solución a efectos visuales. (Individual) 10% (~13 semana)

Los Alumnos deberán determinar en la primera entrega de material si optan por evaluación continua, en este caso la calificación final no podrá ser "no presentado".

Las prácticas son recuperables hasta el momento de la calificación.

En las prácticas de grupo, el trabajo de cada miembro será supervisado por el profesor.

La evaluación única requiere la entrega de las prácticas, siendo tomada la de grupo como individual (el alumno necesitará configurar un equipo humano de colaboradores para realizar esta).

En segunda oportunidad y convocatoria de fin de carrera será necesario superar una prueba tipo Test (30%-contenidos teóricos y conceptos prácticos de la asignatura) y preguntas a desarrollar (30%-conocimiento del proceso de producción y formatos) y UN ejercicio práctico de solvencia en el manejo de cámara autónoma y edición NLE O (xor) inserción de elementos en motor gráfico O (Xor) desarrollo de flujo de producción desde un guón técnico. (40%). No es necesario superar un umbral mínimo en cada calificación para superar la asignatura. La nota será la suma de los porcentajes.

La nota de la prueba tipo test se conserva de la primera oportunidad para la segunda, en el mismo curso, si lo desea el alumno.

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

MMILLERSON, GERALD. OWENS, JIM, **Television production**,

#### Bibliografía Complementaria

ALTEN, STANLEY, **Audio in media**,

TRIBALDOS, CLEMENTE, **Sonido profesional**,

RUMSEY, FRANCIS. MCCORMICK, TIM, **Sonido y grabación; Introducción a las técnicas sonoras**, 2ª edición,

ONDAATJE, MICHEL, **The Conversations: Walter Murch and the Art of Editing Film**,

BRINKMANN, R., **The art and science of digital compositing**, 2nd ed,

HERRERO, JULIO CESAR, **Manual de teoría de la información y telecomunicación**, 2009,

Dunlop, Renee, **Production Pipeline Fundamentals for Film and Games**, 1st Edition, Focal Press, 2014

Glor, Flax & Sardella, Andrea, **Filmmaking Simplified: Practical Techniques for Getting More out of Any Production**, Edition: 1, kindle,

### Recomendaciones

#### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Procesado y análisis de imagen/V05G300V01931

Tecnología multimedia y computer graphics/V05G300V01932

---

**Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

---

Fundamentos de sonido e imagen/V05G300V01405

Fundamentos de procesado de imagen/V05G300V01632

Procesado de sonido/V05G300V01634

Sistemas de imagen/V05G300V01633

Tecnología audiovisual/V05G300V01631

Vídeo y televisión/V05G300V01533

---