



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Producción audiovisual CGI

Materia	Producción audiovisual CGI			
Código	V05G306V01420			
Titulación	Grao en Enxeñaría de Tecnoloxías de Telecomunicación (docencia en inglés)			
Descritores	Creditos ECTS 6	Sinale OP	Curso 4	Cuadrimestre 1c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Fernández Santiago, Luis Emilio			
Profesorado	Fernández Santiago, Luis Emilio			
Correo-e	faraon@uvigo.es			
Web	<a href="http://https://moovi.uvigo.gal/">http://https://moovi.uvigo.gal/</a>			
Descrición xeral	Coñecemento xeral dos procesos de produción e realización de Audio e vídeo, orientado á comprensión dos mesmos para alcanzar a habilidade de intregarse nun equipo de produción/realización, atendendo principalmente os postos de carácter técnico dentro dos organigramas. Así como obter solvencia no manexo de cámaras, equipos e sistemas de edición non lineal e creación de contidos CG. A documentación estará en inglés			

## Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código	
B4	CG4 Capacidade para resolver problemas con iniciativa, para a toma de decisións, a creatividade, e para comunicar e transmitir coñecementos, habilidades e destrezas, comprendendo a responsabilidade ética e profesional da actividade do Enxeñeiro Técnico de Telecomunicación.
B8	CG8 Coñecer e aplicar elementos básicos de economía e de xestión de recursos humanos, organización e planificación de proxectos, así como de lexislación, regulación e normalización nas telecomunicacións.
B12	CG12 Desenvolvemento da capacidade de discusión sobre cuestións técnicas.
C80	(CE80/OP23) Capacidade para dominar técnica e conceptualmente as fases dunha produción audiovisual.
C81	(CE81/OP24) Capacidade para utilizar con habilidade e creatividade o equipamento técnico destinado ao desenvolvemento da produción.
C82	(CE82/OP25) Capacidade para utilizar as aplicacións informáticas específicas da produción audiovisual.
C83	(CE83/OP26) Capacidade para organizar unha produción audiovisual.
D2	CT2 Concibir a Enxeñaría no marco do desenvolvemento sostible.

## Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Coñecer as fases e as técnicas dunha produción Audiovisual.	B4 B8 B12	C80	
Identificar as distintas estruturas audiovisuais.		C80	
Saber usar as tecnoloxías necesarias para o desenvolvemento dunha produción audiovisual.	B4 B12	C80 C81 C82	D2
Saber usar as ferramentas software de postprodución.		C81 C82	
Saber xestionar un proxecto audiovisual.	B8	C80 C81 C83	D2

<b>Contidos</b>	
Tema	
Técnicas de produción e realización.	Fundamentos da linguaxe audiovisual.
A produción audiovisual: características e organigrama de produción e realización.	Fluxos de traballo para Vfx, 3DCGI e interactivo. Fluxos de Produción. Organigramas de produción.
Estruturas Audiovisuais lineais e interactivas. Imaxe xerada por ordenador.	O guión como documento técnico. Desglose Técnico. Assets para produción (geometría, shaders, animación) Motores de render e gráficos.
Entornos virtuais: elementos e creación do entorno.	Layouts, terrains, iluminación.
Creación de contidos e captación de son e imaxe.	Fundamentos de manexo de cámara de vídeo. Fundamentos de Audio para ficción.
Xestión de proxectos audiovisuais.	Gestión de media, datos e control de unha produción. Fluxos de Producción.e traballo.
Sistemas de postproducción.	Edición non lineal. Fundamentos de composición de vídeo: Capas e canles. Etalonado, grading e Conformado.
Prácticas de creación dixital	Creación de elementos simples 3D en motor gráfico
Prácticas de gravación e Edición	Produción audiovisual desde guión a máster.

<b>Planificación</b>			
	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	21	21	42
Prácticas de laboratorio	7	7	14
Obradoiro	14	7	21
Exame de preguntas obxectivas	2	0	2
Práctica de laboratorio	5	15	20
Proxecto	5	18	23
Proxecto	7	18	25
Informe de prácticas, prácticum e prácticas externas	0	3	3

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

<b>Metodoloxía docente</b>	
	Descrición
Lección maxistral	Sesións teóricas sobre conceptos de linguaxe visual, formatos, equipos e o seu uso. Elementos da produción visual lineal e interactiva, fluxos de traballo e integración de persoal técnico en equipos de produción.  CG8 CG12 CE80 CE82 CT2
Prácticas de laboratorio	Creación de elementos sintéticos e utilización de motores gráficos para produción Audiovisual.
Obradoiro	Clases prácticas sobre obtención de imaxes e sons, Creación de elementos sintéticos e postproducción para a creación de produtos audiovisuais. Os labores realízanse en grupos de traballo, con rotación nos postos para asegurar o contacto individual con os distintos recursos.  CG12 CE74 CE81 CE82

<b>Atención personalizada</b>	
Metodoloxías	Descrición
Obradoiro	Utilización de equipos e software de produción Audiovisual, quenda de preguntas durante as prácticas, acceso a tutorías e solución de dúbidas vía correo electrónico ou mensaxe. Cuestionario individual sobre os contidos vistos.
Probas	Descrición
Práctica de laboratorio	Utilización de equipos e software de produción Audiovisual, quenda de preguntas durante as prácticas, acceso a tutorías e solución de dúbidas vía correo electrónico ou mensaxe.
Proxecto	Acceso a tutorías e solución de dúbidas vía correo electrónico ou mensaxe. Horario de tutorías e localización de despachos en moovi. <a href="https://moovi.uvigo.es/">https://moovi.uvigo.es/</a>

<b>Avaliación</b>		
	Descrición	Cualificación Resultados de Formación e Aprendizaxe

Exame de preguntas obxectivas	Exame tipo Test, contidos teóricos e conceptos prácticos da asignatura.	20	B4	C80 C81 C82	
Práctica de laboratorio	Inserción de elementos en motor gráfico. (Individual)	20	B4	C81 C82	D2
Proxecto	Guion e gravación dunha escena. (Grupo)	20	B4 B8 B12	C81 C83	D2
Proxecto	Guion técnico e edición dunha escena. (Individual)	25	B4 B8 B12	C80 C81 C82 C83	D2
Informe de prácticas, prácticum e prácticas externas	Informe sobre valoración do proceso de produción nos distintos casos e conclusións das prácticas.	15	B8 B12	C80 C83	D2

### Outros comentarios sobre a Avaliación

Desagregación de Prácticas:

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

Guion e gravación dunha escena. (Grupo) 20% (8 semana)

Guion técnico e edición dunha escena. (Individual) 25% (13 semana)

Informe (Individual) 15% (13 semana)

Os Alumnos deberán determinar explicitamente na primeira entrega de material se optan por avaliación continua, neste caso a cualificación final non poderá ser "non presentado".

Nas prácticas de grupo, o traballo de cada membro será supervisado polo profesor. A avaliación global require a entrega das prácticas, sendo tomada a de grupo como individual (o alumno necesitará configurar un equipo humano de colaboradores para realizar esta), coincidindo a entrega coa data do exame En convocatoria extraordinaria e de fin de carreira será necesario superar unha proba tipo Test (30%-contidos teóricos e conceptos prácticos da materia) e preguntas a desenvolver (30%-coñecemento do proceso de produción e formatos) e UN exercicio práctico de solvencia no manexo de cámara autónoma e edición NLE Ou (xor) inserción de elementos en motor gráfico Ou (Xor) desenvolvemento de fluxo de produción desde un guón técnico. (40%). A nota será a suma das porcentaxes.

A notas das artes superadas da convocatoria ordinaria consérvanse para a extraordinaria durante o mesmo curso se o desexa o alumno.

En caso de detección de plaxio en calquera das probas ou traballos, a cualificación final será de SUSPENSO (0) e o feito será comunicado á dirección do Centro para os efectos oportunos.

### Bibliografía. Fontes de información

#### Bibliografía Básica

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

Zwerman, Susan & Okun, Jeffrey A., **The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures**, 2nd ed, 2014

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,

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

### Recomendacións

#### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Videoxogos e realidade virtual/V05G301V01417

#### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Deseño de instalacións audiovisuais/V05G301V01334

Sistemas de audio interactivo/V05G301V01331