



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	http://https://moovi.uvigo.gal/			
Descrición xeral	Coñecemento xeral dos procesos de produción e realización de Audio e vídeo, orientado á comprensión dos mesmos para alcanzar a habilidade de integrarse 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	

Contidos	
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.	O guión como documento técnico. Desglose Técnico.
Imaxe xerada por ordenador.	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 digital	(*)Creación de elementos simples 3D en motor gráfico
(*)Prácticas de grabación y Edición	(*)Producción audiovisual desde guión a máster.

Planificación			
	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.

Metodoloxía docente	
	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

Atención personalizada	
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. https://moovi.uvigo.es/

Avaliación		
	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

Diseño de instalacións audiovisuais/V05G301V01334

Sistemas de audio interactivo/V05G301V01331