



POSTPRODUCCIÓN Y ANIMACIÓN DIGITAL

60 ECTS

CURSO ACADÉMICO 2018 / 2019

PERÍODO LECTIVO Octubre 2018 - Junio 2018

HORARIO Lunes a jueves de 16:00 a 20:00 h.

400 horas lectivas (incluye complementos formativos)

+ trabajo fin de máster (presentación en Junio 2019)

+ prácticas en empresas

MATRÍCULA 5.000 € (antiguos alumnos 20% descuento)



Título oficial expedido
por la Junta de Andalucía

PLAN DE ESTUDIOS

MÓDULO	ASIGNATURA	ECTS	CUATRI- MESTRE
I. Tecnología digital	Formatos y dispositivos avanzados de captación de imágenes	5	1º
	Mezcla y espacialización del sonido	5	1º
II. Técnicas avanzadas de representación visual	Sistemas avanzados de representación 3D	5	1º
	Texturizado multicanal e iluminación en entornos 3D	5	1º
III. Técnicas avanzadas de edición y composición digital en entornos animados	Técnicas avanzadas de edición y animación digital	5	1º
	Composición multicapa avanzada	5	1º
	Técnicas de incrustación y análisis de trayectorias	5	2º
	Técnicas de composición 3D (3D Environment)	5	2º
IV. Gestión de proyectos	Metodología proyectual en entornos animados audiovisuales	5	2º
V. Prácticas externas	Prácticas en empresas	5	2º
VI. Trabajo fin de máster	Proyecto final	10	2º
Complemento formativo	Técnicas de representación digital		1º
	Modelado geométrico 3D		1º

REQUISITOS DE ADMISIÓN

Grado en Diseño
Grado/Licenciado en Comunicación
Grado/Licenciado en Bellas Artes

PERFIL PROFESIONAL

Productor multimedia
Ayudante de realización
Ayudante de producción
Director de arte
Fotógrafo y editor de imagen digital
Maquetador
Guionista multimedia
Productor de animaciones
Artista electrónico
Profesional de la publicidad
Creativo publicitario
Ilustrador artístico y digital
Infógrafo
Diseñador gráfico

www.ceade.es



MÓDULO I.

TECNOLOGÍA DIGITAL

El objetivo de estudio de este módulo es el conocimiento avanzado de los procesos tecnológicos implicados en las labores de producción del diseño audiovisual, con especial referencia a la infraestructura técnica requerida en la captación, almacenamiento y visionado de proyectos de grafismo audiovisual. La irrupción definitiva de la tecnología digital, el abaratamiento del equipamiento, junto a la disminución significativa de sus dimensiones ha permitido la aparición de nuevas herramientas que abren un panorama novedoso para la captación de imágenes. Este panorama posee mayor intensidad si cabe en su aplicación imágenes de carácter sintético. Técnicas como la captura de movimiento, el control de movimiento, el slow motion o el timelapse justifican la pertinencia de este módulo para completar la especialización de los estudiantes del grafismo audiovisual.

MÓDULO II.

TÉCNICAS AVANZADAS DE REPRESENTACIÓN VISUAL

Este módulo tiene como objetivo la especialización y la profundización en el desarrollo de habilidades de alto nivel operativo para la creación y plasmación gráfica de elementos y entornos tridimensionales, pues la especificidad del proceso y la complejidad de su operativa justifican su integración en un módulo diferenciado. Se trata, por tanto, de técnicas de modelado avanzado como mallas, nurbs, estructuras esqueléticas, dinámicas o sistemas de fluidos y partículas. Para ello, se conocerán las herramientas de programas como Cinema 4D o Real Flow.

MÓDULO III.

TÉCNICAS AVANZADAS EN EDICIÓN Y COMPOSICIÓN DIGITAL EN ENTORNOS ANIMADOS

El aumento exponencial de los distintos soportes de la postproducción digital exige el conocimiento y el manejo con destreza de las diferentes técnicas avanzadas de edición y composición digital. Estas técnicas se caracterizan por la integración de imágenes captadas de la realidad con imágenes sintéticas, normalmente con carácter tridimensional, realizadas por ordenador, pero con intención fotorrealista. Es precisamente esta integración la que permite la manipulación temporal y espacial de la realidad y la construcción de universos creativos paralelos. Frente a las técnicas básicas de edición y de composición propias de las enseñanzas de grado, este módulo tiene como objetivo la profundización en herramientas de alta especialización, sobre entornos animados y vinculados a proyectos de trabajo multidisciplinar, con continuos intercambios de imágenes y material gráfico.

MÓDULO IV.

GESTIÓN DE TRABAJOS

Este módulo tiene como objetivo profundizar en los diferentes modelos de gestión y de investigación de proyectos de postproducción digital. La labor del postproductor exige la comunicación de proyectos a entornos profesionalizados en el seno de equipos de trabajo, en ocasiones con carácter multidisciplinar, incluso en contextos culturales distintos. A este respecto, el alumno debe conocer la documentación y la normalización adecuada en cada ocasión, elementos tan esenciales como la propia calidad del trabajo realizado. El alumno

conocerá así las implicaciones técnicas, económicas, sociales derivadas de la especialización en este ámbito profesional, sin olvidar su proyección artística.

MÓDULO V.

PRÁCTICAS EXTERNAS

Los alumnos del Máster deben realizar prácticas externas en diversas empresas de los sectores implicados en la enseñanza. El desarrollo del módulo de prácticas externas constituye una oportunidad única para aplicar, en el contexto de una empresa real, las competencias generales y específicas adquiridas en el aprendizaje del Máster. De este modo, los alumnos se enfrentarán a problemas y dinámicas reales que deberán ser resueltos y llevados a cabo por ellos mismos, integrados en equipos de trabajo.

MÓDULO VI.

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Para finalizar su formación, el alumnado deberá elaborar y defender un Trabajo Fin de Máster para la evaluación de los conocimientos y aptitudes alcanzados por cada uno de ellos en las diferentes asignaturas impartidas. En este sentido, el carácter del Trabajo será profesional, integrando conceptos, herramientas y habilidades adquiridos durante el propio Máster. Habrá de ser realizado de forma individual por cada estudiante, bajo la dirección de un profesor del propio Máster.