



UNAM

UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO

**Escuela de Ingeniería en Sistemas de
Información**

Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos

Guía Docente

**Asignatura: Montaje y Postproducción
Multimedia**

MODALIDAD PRESENCIAL

ÍNDICE

<u>ÍNDICE</u>	2
<u>RESUMEN</u>	3
<u>DATOS DEL PROFESORADO</u>	3
<u>REQUISITOS PREVIOS</u>	3
<u>RESULTADOS DEL APRENDIZAJE</u>	4
<u>CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA</u>	4
<u>CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA</u>	5
<u>ACTIVIDADES FORMATIVAS</u>	6
<u>EVALUACIÓN</u>	6
<u>BIBLIOGRAFÍA</u>	8

RESUMEN

Centro	Universidad del Atlántico Medio
Titulación	Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos
Asignatura	Montaje y Postproducción Multimedia
Carácter	Obligatoria
Curso	3º
Semestre	2
Créditos ECTS	6
Lengua de impartición	Castellano
Curso académico	2024/2025

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Germán Insua
Correo Electrónico	german.insua@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a jueves bajo cita previa

Docente de la Asignatura	Germán Insua
Correo Electrónico	german.insua@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a jueves bajo cita previa

REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Competencias

CP03

Seguir las distintas fases de producción de elementos para la animación y los videojuegos con el fin de demostrar conocimiento y destrezas sobre las fases en este tipo de proyectos del sector del videojuego y la animación.

CP07

Documentar el proceso de diseño de elementos en el contexto de un proyecto, utilizando fuentes de información rigurosas y actualizadas para su elaboración teniendo presente las peculiaridades de los proyectos de animación y videojuegos.

CP08

Crear proyectos que hagan uso de realidad virtual, realidad aumentada y/o productos multimedia interactivos, videojuegos y/o producción en tiempo real, demostrando habilidades en su diseño y desarrollo.

Conocimientos

CN04

Examinar las estructuras narrativas utilizadas en el desarrollo de contenido audiovisual, especialmente en animación y videojuegos.

Habilidades

HB01

Valorar los criterios de calidad necesarios en diferentes tipos de productos relacionados con los videojuegos, animación, realidad virtual y realidad aumentada.

HB04

Resolver problemas mediante soluciones efectivas que cuadren con los estándares de calidad, patrones de diseño y estéticas definidas al inicio de los proyectos, de videojuegos y animación.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Bloque 1: Fundamentos y Montaje

Bloque 2: Corrección de Color y Presentación Audiovisual

Bloque 3: Introducción a Motion Graphics

Bloque 4: Técnicas Avanzadas en Motion Graphics

Bloque 5: Efectos Visuales y 3D

Bloque I: Demo Reels

- 1.1 Introducción a las demo reels para la industria
- 1.2 Estructura básica de una demo reel
- 1.3 Como mostrar tu trabajo en función de tu rol
- 1.4 Mejores prácticas para organizar y presentar trabajos

Bloque II: Desarrollo de Marca Personal

- 2.1 Elementos de marca personal
- 2.2 Tipografías
- 2.3 Teoría del color

Bloque III: Motion Graphics

- 3.1 Introducción a After Effects
- 3.2 Animación de logotipos y transiciones de entrada/salida
- 3.3 Animation Composer y Saber
- 3.4 Rotulación para demo reels
- 3.5 Integración de la marca personal en la rotulación
- 3.6 Animación de transiciones de texto
- 3.7 Organización y optimización de proyectos

CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA

Bloque I.

Semanas 1 - 3

Bloque II.

Semanas 3 - 6

Bloque III.

Semanas 6 - 18

ACTIVIDADES

- La actividad lectiva llevada a cabo los viernes disponibles (1 sesión) se destinará a la realización de un taller práctico de renderizado.

Nota: La distribución expuesta tiene un carácter general y orientativo, ajustándose a las características y circunstancias de cada curso académico y grupo clase.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
Clases expositivas teórico prácticas	24	100%
Proyectos Prácticos en el aula	30	80%
Tutorías Grupales y/o Individuales	12	50%
Evaluación	2	100%
Trabajo Autónomo del Alumno	82	0%
Presentación/defensas		100%

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE CALIFICACIÓN FINAL (%)
Realización de Trabajos y Prácticas	50
Pruebas de evaluación teórico prácticas	40
Asistencia y participación activa.	10

Sistemas de evaluación

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será:

0 – 4,9 Suspenso (SS)

5,0 – 6,9 Aprobado (AP)

7,0 – 8,9 Notable (NT)

9,0 – 10 Sobresaliente (SB)

La mención de “matrícula de honor” podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

Criterios de Calificación

Se aplicará el sistema de evaluación continua, donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante, mediante los criterios de evaluación indicados, siempre que, el alumno haya asistido, como mínimo, **al 80% de las clases.**

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 80%, el alumno no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria.

Si el alumno no se presenta al examen en convocatoria oficial, figurará como “No Presentado” en actas.

Si el alumno no aprueba el examen de la asignatura, en actas aparecerá el porcentaje correspondiente a la calificación obtenida en la prueba.

Los alumnos podrán examinarse en convocatoria extraordinaria atendiendo al mismo sistema de evaluación de la convocatoria ordinaria.

BIBLIOGRAFÍA

Básica

1. Fridsma, L., & Gyncild, B. (2022). Adobe After Effects Classroom in a Book. Adobe Press.
2. White, A. W. (2011). The Elements of Graphic Design: Space, Unity, Page Architecture, and Type (Revised Edition). Allworth Press.

Complementaria

1. Wheeler, A. (2017). Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team (5th Edition). Wiley.
2. Jackson, C. (2018). Motion Design Toolkit: Principles and Practices for Motion Design. Bloomsbury Visual Arts.

Recursos web

1. Adobe After Effects Tutorials (Official): <https://helpx.adobe.com/after-effects/tutorials.html>
2. Motionographer: <https://motionographer.com/>
3. Canva's Guide to Color Theory: <https://www.canva.com/colors/color-wheel/>