



ESCUELA UNIVERSITARIA
DE ARTES @ taiarts.com
RECOLETOS-22 MADRID



Universidad
Rey Juan Carlos

Composición y VFX

GUÍA DOCENTE

GRADO EN CINEMATOGRAFÍA
Curso 2025/2026

Identificación de la asignatura

<i>Periodo de impartición</i>	Anual
<i>Créditos</i>	7,5 ECTS
<i>Modalidad</i>	Presencial
<i>Idioma en el que se imparte</i>	Castellano
<i>Facultad</i>	Facultad de Cine
<i>Docente</i>	Alberto Cerdeño

Presentación de la asignatura

Software: entorno de trabajo, procesos y herramientas. Conceptualización y diseño de VFX para publicidad. Asesoramiento técnico en rodaje. Composición 3D y creación de fondos.

Competencias

CG01	Utilizar diversas fuentes históricas, sociológicas, culturales y/o artísticas para la creación de proyectos audiovisuales.
CG03	Conocer los códigos éticos y deontológicos propios de la industria audiovisual.
CG04	Conocer las diferentes aplicaciones de los recursos tecnológicos propios de la creación audiovisual.
CG05	Comprender, desde una perspectiva artística y técnica, los conceptos de la fotografía, la creación de la imagen cinematográfica y el lenguaje audiovisual.
CG07	Conocer diferentes metodologías de estudio e investigación que capaciten para el continuo desarrollo e innovación de su actividad dentro de las industrias audiovisuales.
CE02	Comprender las claves y especificidades de un proyecto audiovisual en sus diferentes formatos, géneros y tipologías.
CE03	Conocer los flujos de trabajo propios de las producciones de la industria audiovisual.
CE04	Comprender la cinematografía de una manera abierta y multidireccional, desde las formas y formatos intrínsecamente relacionados con la industria del entretenimiento hasta aquellas manifestaciones expresivas que exploran estéticas de vanguardia y/o filosofías autorales.
CE15	Componer imágenes a partir de la integración de elementos filmados y/o generados en procesos de posproducción.

Resultados de aprendizaje

Al finalizar el curso, cada estudiante deberá ser capaz de:

1. Manejar el software y las tecnologías más implementadas en composición y VFX para publicidad.
2. Hacer un diseño de VFX atendiendo a los requerimientos y objetivos propuestos.
3. Asesorar en una producción sobre los requerimientos en rodaje para optimizar los procesos de composición/VFX.

4. Entender los objetivos visuales del audiovisual publicitario.

Metodología docente

<i>MD1</i>	Lección magistral participativa.
<i>MD2</i>	Estudio de casos y debate.
<i>MD3</i>	Resolución de problemas y discusión de resultados.
<i>MD5</i>	Aprendizaje cooperativo y colaborativo.
<i>MD6</i>	Tutorización y seguimiento

Contenidos

<i>Temario</i>	<p>Una inmersión creativa en la Composición/VFX para cine desde el conocimiento de la tecnología aplicada, las herramientas, los <i>plug-in</i> y los procesos de trabajo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Técnicas de creación de <i>Matte</i>: <i>chroma</i> y rotoscopia. 2. Herramientas de Pintura, Clonado y Revelado. 3. Animación. 4. Tracking y estabilización. 5. Preparación de materiales y gestión de la media 6. Toolsets, Gizmos y Plugins. 7. Exportación y render 8. Introducción a la estereoscopia.
----------------	--

Actividades formativas

<i>AF1</i>	Clases teóricas y teórico-prácticas.	15 horas
<i>AF2</i>	Ejercicios y prácticas en el aula/laboratorio.	33 horas
<i>AF3</i>	Diseño y ejecución de proyectos de creación artística (individuales o grupales).	3 horas
<i>AF4</i>	Actividades de apreciación artística: asistencia a seminarios, visitas a exposiciones o visionado de obras visuales/audiovisuales.	15 horas
<i>AF5</i>	Búsqueda y selección de documentación, lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	75 horas
<i>AF6</i>	Tutorías académicas.	5 horas
<i>AF7</i>	Evaluación.	4 horas
<i>AF8</i>	Trabajo autónomo de estudio de los contenidos teóricos y elaboración autónoma de trabajos y actividades prácticas.	75 horas

** La distribución de horas entre las actividades formativas puede sufrir cambios debido a necesidades académicas del curso, del grupo y/o del equipo docente.*

Evaluación

CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN

ASISTENCIA

Las clases son de carácter presencial y su asistencia es obligatoria, siendo esta determinante en el sistema de evaluación continua, y en la actitud y la participación en clase. No obstante, por situaciones excepcionales de salud o de conciliación familiar, el alumnado podrá solicitar el acceso online por adaptación metodológica (para más información contactar con el departamento de estudiantes).

CALIFICACIÓN

El sistema de evaluación continua valora de forma integral los resultados obtenidos por el/la estudiante a través de los procedimientos de evaluación recogidos en el siguiente apartado, de acuerdo con la calificación de 0 a 10 según la legislación vigente.

Si la/el estudiante desea intentar subir nota en convocatoria extraordinaria, deberá renunciar previamente en Secretaría Académica, por escrito, a todas las calificaciones obtenidas en convocatoria ordinaria. Su calificación final será la obtenida en convocatoria extraordinaria.

ORTOGRAFÍA Y EXPRESIÓN

La calificación de pruebas escritas incluye aspectos como la ortografía y expresión escrita. En los exámenes no se admitirán más de 2 faltas de ortografía o 10 tildes (omitidas o mal colocadas). Los trabajos realizados fuera de clase no podrán contener más de 1 falta.

TRABAJOS UNIVERSITARIOS

Todos tendrán portada, índice y bibliografía con, al menos, 4 fuentes. Deben ser originales. Cuando se emplean fragmentos ajenos estarán citados. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito. Si un/una estudiante copia el trabajo de otro/a, ambas personas se considerarán responsables.

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

EVALUACIÓN ORDINARIA

El equipo docente indicará, mediante explicación en clase o documento adicional a disposición del alumnado a través del Aula Virtual, detalles o especificaciones de contenido o entrega de las pruebas de evaluación.

Los trabajos que no se entreguen/presenten en los plazos establecidos por el equipo docente serán calificados con una nota de 0.

<i>Pruebas (*)</i>	<i>Reevaluable/no reevaluable</i>	<i>Nota mínima si/no</i>	<i>Ponderación en %</i>
--------------------	-----------------------------------	--------------------------	-------------------------

SE1 Pruebas de conocimiento presenciales (orales y/o escritas)	Reevaluable	Sí	50%
SE3 Evaluación continua: tareas y deberes semanales, informes periódicos, resolución de problemas.	No reevaluable	No	40%
SE5 Actitud y participación.	No reevaluable	No	10%
			100%

(*) De todas las pruebas aquí expuestas se tienen que recoger evidencias y entregarlas para archivo en la Secretaría Académica (escritos, grabaciones...).

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Los/las estudiantes que no superen la asignatura en el semestre en que se imparte dispondrán de una convocatoria extraordinaria para su superación, excepto en aquellos supuestos en los que no resulte posible por las características especiales de la asignatura.

La/el estudiante realizará o entregará las pruebas de evaluación que el equipo docente estime oportunas y de las que habrá sido informado previamente. El equipo docente se reserva el derecho a decidir si se mantienen las calificaciones de Sistemas de Evaluación en que el/la estudiante haya obtenido una calificación superior a 5 a lo largo del curso académico.

REVISIÓN DE LAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN

Conforme al procedimiento de reclamación de exámenes recogido en la Normativa del Alumnado de TAI.

Recursos didácticos

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

Armenteros Gallardo, M. (2011). Posproducción Digital. Bubok "Publishing" S.L
Brinkmann, R. (2008). The Art and Science of Digital Compositing. Morgan Kaufmann Publishers
Carrasco, J. (2010). Cine y televisión digital – Manual técnico. Edicions Universitat Barcelona
Wright, S. (2010). Digital Compositing for Film and Video. Taylor & Francis.

FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

Albarn, D. y Hewlett, J. (Directores). (1997). Gorilaz. [Videoclip] Passion-Pictures.
del Toro, G. (Director). (2013). Pacific Rim. [Película]. Warner Bros. Pictures; Legendary Pictures.
Iwerks, L. (Directora). (2007). La historia de Pixar. [Documental]. Leslie Iwerks Productions.
Iwerks, L. (Directora). (2010). ILM Creating the Impossible. [Documental]. Leslie Iwerks Productions.
Jackson, P. (Director). (2001). The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring. [Película]. New Line Cinema; Wingnut Films.
Leberecht, S. (Director). (2014). Life after Pi. [Documental]. Christina Lee Storm.
Minkoff, R., Allers, R (Directores). (1994). The Lion King. [Película]. Walt Disney Pictures.
Trousdale, G., Wise, K. (Directores). (1991). Beauty and the Beast. [Película]. Walt Disney Pictures.
The Making of Pacific Rim. [Documental]. Warner Bros. Pictures; Legendary Pictures.
The Making of Avatar. [Documental]. 20th Century Fox; Lightstorm Entertainment; Giant Studios Inc.

SITIOS WEB DE INTERÉS

Arcaute, J. (25 de mayo 2021). Las Horas Perdidas.
https://www.lashorasperdidas.com/?doing_wp_cron=1595009228.1783759593963623046875
CG Society, (25 de mayo 2021). Compositing Software / Tutorial / Info Links
<http://forums.cgsociety.org/showthread.php?t=101533>
ChambalHere. (25 de mayo 2021). The Visual Effects Of Iron Man. [Canal de Youtube].
<https://youtu.be/WUBXmEWudnA>
FX Guide. (25 de mayo 2021). Home - FX Guide. <https://www.fxguide.com/>
Rubio, A. (25 de mayo 2021). La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos". <http://tdx.cat/bitstream/handle/10803/10457/rubio.pdf?sequence=1>
Passion Pictures (25 de mayo 2021). Welcome to Passion - Animation, Documentary, Live Action, Experience Production. <http://www.passion-pictures.com/>
TheAloomaX. (25 de mayo 2021). VFX: Going Behind The Magic. [Canal de Youtube].
<https://www.youtube.com/user/TheAloomaX>

MATERIAL NECESARIO PARA CURSAR LA ASIGNATURA

Papel y bolígrafo.

VISITAS, MASTER CLASSES, EVENTOS O TALLERES ADICIONALES

Se comunicarán a lo largo del curso.