

Guía docente

Composición Audiovisual y Efectos Visuales

Grado, centro y curso académico

GRADO	Comunicación
CENTRO	Centro Universitario San Isidoro, adscrito a la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla
CURSO ACADÉMICO	2025-2026

SUMARIO

[1. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA](#)

[2. RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA](#)

[3. CONTEXTO](#)

[4. COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN EN LA ASIGNATURA](#)

[5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA](#)

[6. METODOLOGÍA, ACTIVIDADES Y RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE](#)

[7. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA Y DE SUS COMPETENCIAS](#)

[8. BIBLIOGRAFÍA](#)

[9. CRONOGRAMA](#)

1. Descripción de la asignatura

DENOMINACIÓN OFICIAL	Composición Audiovisual y Efectos Visuales
CÓDIGO IDENTIFICATIVO	404142
CURSO Y SEMESTRE	4º curso. VII semestre
UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS	Módulo VII. Optativas Obligatorias de Mención (Comunicación Audiovisual)
CRÉDITOS ECTS	6
DEPARTAMENTO RESPONSABLE	Ciencias Sociales y de la Salud
CARÁCTER	OP (Optativa)
IDIOMA DE IMPARTICIÓN	Castellano
MODELO DE DOCENCIA	C1
NÚMERO DE HORAS DE CLASE QUE SUPONE CADA ACTIVIDAD	- Enseñanzas Básicas (EB): 23 - Enseñanzas Prácticas y Desarrollo (EPD): 22 - Actividades Dirigidas (AD): 0

2. Responsable de la asignatura

CATEGORÍA	Profesora
NOMBRE COMPLETO	Laura Morán López
EMAIL	lmoran@centrosanisidoro.es

3. Contexto

Breve descripción de la asignatura

La asignatura *Composición Audiovisual y Efectos Visuales* tiene como finalidad dotar al alumnado de las competencias necesarias para afrontar de manera creativa y técnica los procesos de integración, manipulación y transformación de la imagen en entornos digitales. A partir del conocimiento previo del lenguaje audiovisual, se profundiza aquí en las posibilidades expresivas de la composición digital y los efectos visuales (VFX), fundamentales en la creación contemporánea de contenidos audiovisuales.

El desarrollo de esta asignatura se estructura en torno a dos dimensiones complementarias: por un lado, el análisis teórico de los fundamentos de la composición visual, la generación de imágenes sintéticas y la lógica de integración entre elementos reales y generados digitalmente; por otro, la práctica intensiva con herramientas profesionales para la creación de efectos visuales, que permitan al estudiante resolver con solvencia técnicas como el *keying*, *tracking*, *rotoscopia*, uso de sistemas de partículas, incrustaciones, y animaciones mediante curvas o plugins.

La digitalización de los procesos creativos ha ampliado enormemente las posibilidades narrativas y estéticas de la imagen, permitiendo la creación de entornos tridimensionales, animaciones complejas y grafismo audiovisual, especialmente en el contexto del cine, la televisión y los medios interactivos. En este contexto, la asignatura aborda el uso de software especializado para la composición y el tratamiento visual de archivos multicanal, así como el desarrollo de acabados visuales coherentes con el propósito narrativo del proyecto.

Además de su componente técnico, la asignatura incorpora nociones de diseño y dirección de arte digital, necesarias para lograr una integración eficaz entre imagen real e imagen generada, siempre en función del discurso visual deseado. Se fomenta el trabajo práctico autónomo y en grupo, así como la aplicación de los conocimientos adquiridos a proyectos de carácter multidisciplinar.

En definitiva, este módulo proporciona una formación avanzada en el campo de la postproducción visual, centrada en la composición y los efectos visuales como herramientas creativas esenciales en la construcción de relatos audiovisuales complejos, atractivos y técnicamente sólidos.

Objetivos en términos de resultados del aprendizaje

Una vez cursada la asignatura el alumnado:

- Posee capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen.
- Posee capacidad para analizar y definir temas de creación personal de manera innovadora en el ámbito de la imagen que puedan contribuir al desarrollo y conocimiento de los lenguajes audiovisuales y su interpretación.
- Tiene capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización de la producción fotográfica, así como las técnicas y procesos de creación en el campo de la imagen fija en general, tanto en entornos analógicos como digitales.
- Saber aplicar las técnicas de composición en la elaboración de productos audiovisuales y multimedia, atendiendo a las exigencias y características del actual panorama productivo.
- Determina las herramientas tecnológicas adecuadas para cada fase del proceso audiovisual, y en función de los requerimientos técnicos establecidos.

Prerrequisitos

No procede

Recomendaciones previas a cursar la asignatura

La utilización de aplicaciones específicas de vídeo digital requiere del alumnado destreza en el uso de entornos de trabajo informáticos. Se recomienda que el alumnado se familiarice con los flujos de trabajo habituales y la terminología propia del sector.

Aportaciones al plan formativo

Esta asignatura está ubicada en el séptimo semestre del cuarto curso del Grado en Comunicación, en el Módulo VII Optativas Obligatorias de Mención (Comunicación Audiovisual). En ella a lo largo del curso, los/las estudiantes deberán adquirir el conocimiento y la comprensión de las técnicas, los conceptos y los principios de postproducción audiovisual.

Esta asignatura tiene una relación directa con “Postproducción Audiovisual”, de la que supone su continuación natural. A su vez, tiene conexión con la asignatura “Tecnología Audiovisual”.

4. Competencias que se desarrollan en la asignatura

a) Competencias básicas

No se contemplan.

b) Competencias generales

No se contemplan.

c) Competencias transversales

No se contemplan.

d) Competencias específicas

CEM37 - Capacidad y habilidad para desarrollar procesos de montaje y edición de contenidos audiovisuales a través de técnicas de procesamiento digital y dominio operativo de las diferentes herramientas de ajuste, control de movimiento y filtrado del vídeo digital.

CEM38 - Capacidad y habilidad para la manipulación de archivos de audio y video, a través de efectos y otras técnicas de tratamiento digital, para el acabado final y consecución del propósito creativo del proyecto.

CEM40 - Capacidad y habilidad para manejar con destreza y funcionalidad operativa procesos y técnicas de iluminación y animación de entornos 3D.

5. Contenidos de la asignatura

1. FUNDAMENTOS DE LA COMPOSICIÓN

1.1 Composiciones con modos de fusión

1.2 Resoluciones de trabajo.

1.3 Premultiplicación del canal alpha. Canal z.

1.4 Mattes y máscaras

2. DEFORMACIÓN TEMPORAL (TIMING) Y ESPACIAL

2.1 Edición de la velocidad

2.2 Time remapping

2.3 Freeze Frame

2.4 Warping

2.5 Morphing

3. COMPOSICIÓN 2.5

3.1 Visores y representación tridimensional

3.2 Movimiento de capas en espacio infinito

3.3 Creación de cámaras

3.4 Sombras

3.5 Iluminación

3.6 Efectos de iluminación

3.7 Motores de render 3D: Cinema 4D y Raytrace

4. EFECTOS VISUALES

4.1 Historia de los Efectos Visuales: de la analogía a lo digital

4.2 Técnicas de incrustación: posibilidades creativas y limitaciones.

4.3 Dispositivos de captura

4.4 Proceso de trabajo en los efectos visuales

4.5 Luma Key

4.6 Chroma Key

4.7 Difference Key

4.8 Depth Key

4.9 Estabilización

4.10 Tracking de puntos

4.11 Tracking de superficie: Mocha

4.12 Camera Tracking

4.13 Match: corrección de color avanzada

5. SISTEMAS DE PARTÍCULAS

5.1 Emisores, Partículas y deformadores

5.2 Simulación de fluidos

5.3 Plugins de partículas

6. GRAFISMO TELEVISIVO

6.1 Delimitación y ámbito de cobertura

6.2 Antecedentes del grafismo televisivo

6.3 Factores de producción

6.4 Tipología del grafismo televisivo: grafismo de programa y de cadena

6. Metodología, actividades formativas y recursos para el aprendizaje

Las metodologías docentes quedarían divididas de acuerdo a las actividades formativas, según la Memoria de Verificación y atendiendo a la asignatura, en:

METODOLOGÍAS, ACTIVIDADES FORMATIVAS Y RECURSOS		HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (AP) Clases magistrales/expositivas (AP) Conferencias (AP) Ejemplificación y estudio de casos (AP) Prácticas de aula (AP) Prácticas en talleres y laboratorio (AP)	Actividades Básicas (EB) Se imparten sobre el grupo completo y comprende la lección magistral del profesor, así como el análisis de supuestos, debates y proyección. El alumnado dispondrá en su plataforma virtual de las unidades didácticas proporcionadas por el profesor responsable de la asignatura, material complementario y bibliografía.	23	30%
	Enseñanzas de Prácticas y de Desarrollo (EPD) Se imparten sobre grupos reducidos y su contenido versa sobre prácticas y casos que faciliten la adquisición de competencias por parte del alumnado. Se fija como objetivo incrementar el conocimiento práctico de la asignatura. El alumnado dispondrá en su plataforma virtual del material necesario para desarrollar estas EPD.	22	

Actividades Autónomas (AA) Tutorías programadas (AA) Revisión de trabajos y ejercicios prácticos (AA) Laboratorios y talleres abiertos (AA) Preparación de trabajos de curso (AA) Estudio personal (AA) Realización de actividades prácticas (AA) Búsqueda de recursos en biblioteca e Internet (AA) Campus virtual (AA) Trabajo y permanencia en el centro para realizar las prácticas	El alumnado realizará una serie de trabajos individuales y en grupo en los que se trabajarán los distintos contenidos de la asignatura. El alumnado dispondrá en su plataforma virtual del material necesario para desarrollar ampliar su conocimiento en estas actividades autónomas, contando con bibliografía y material complementario.	90	0%
Actividades de Evaluación (AE) Conjunto de pruebas orales, escritas, prácticas, proyectos y trabajos utilizados en la evaluación del progreso de cada estudiante (AE).	Se realizarán una serie de pruebas orales y/o escritas. Además se realizará un examen escrito teórico práctico al final del periodo.	15	0%

7. Criterios generales de evaluación de la asignatura y de sus competencias

El sistema de evaluación se regirá conforme a lo establecido por la Normativa de Evaluación de los Estudiantes de Grado de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla.

1ª convocatoria ordinaria (convocatoria de curso)	a) La calificación de la asignatura se rige por el principio de evaluación continua. b) Las calificaciones obtenidas en las distintas actividades de evaluación continua desarrolladas durante el periodo de docencia presencial supondrán un 50% de la nota de la asignatura, que se obtendrá sumando las calificaciones de las distintas actividades realizadas a lo largo de dicho periodo, las cuáles aparecen en el subapartado Sistemas de evaluación. c) La participación en clase supone un 10% de la nota de la asignatura, que se obtendrá sumando las calificaciones de las distintas actividades asociadas a este apartado y realizadas en clase a lo largo del periodo de docencia. d) La prueba objetiva de evaluación final, representa el 40% de la calificación final de la asignatura. e) La calificación de la asignatura será el resultado de sumar ponderadamente las notas anteriores.
2ª convocatoria ordinaria (convocatoria de recuperación de curso)	a) Si el alumnado superó con éxito las tareas desarrolladas durante el periodo de docencia, la prueba o pruebas de evaluación tendrán el mismo valor porcentual que en la convocatoria de curso, y la calificación final de la asignatura será el resultado de sumar las calificaciones obtenidas en las pruebas de evaluación continua con las obtenidas en la prueba o pruebas de evaluación de la convocatoria de recuperación de curso, respetando las ponderaciones que tengan. b) Los/las alumnos/as que no hayan seguido el proceso de evaluación continua o no superaron las pruebas de evaluación, en la prueba o pruebas de evaluación finales correspondiente a la convocatoria de recuperación de curso, se les evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuran en la guía docente, a través del formato de prueba única. c) Los/las alumnos/as que no superen la asignatura en las convocatorias ordinarias de curso, deberán matricularse de nuevo de la asignatura y desarrollar la misma siguiendo el proceso de aprendizaje y evaluación (continua o prueba única) sin que quepa acudir a convocatoria extraordinaria, salvo lo dispuesto en el apartado siguiente.

Convocatoria extraordinaria	Esta convocatoria es la correspondiente al mes de noviembre, que se activa a petición del alumnado siempre y cuando esté matriculado en todas las asignaturas que le resten para finalizar sus estudios de Grado, tal y como establece la Normativa de Progreso y Permanencia de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla, así como la Normativa de Evaluación de los alumnos de Grado de dicha Universidad. Se evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuren en la guía docente del curso anterior, de modo que permita obtener el 100% de la calificación correspondiente a la asignatura.
------------------------------------	--

Los/las estudiantes inmersos en un programa de movilidad o en un programa de deportistas de alto nivel, así como los afectados por razones laborales, de salud grave o por causas de fuerza mayor debidamente acreditadas, tendrán derecho a que en la convocatoria de curso se les evalúe mediante un sistema de evaluación de prueba única. Para ello, deberán comunicar la circunstancia al profesor responsable de la asignatura antes del fin del periodo de docencia presencial.

La evaluación de la asignatura se hará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, enseñanzas de prácticas y de desarrollo y realización de ejercicios individuales o en equipo. La valoración de cada tipo de actividad se hará en función de la dedicación definida para cada una de ellas a través de los siguientes porcentajes:

Para evaluar el cumplimiento de las competencias, se dispone de una tabla detalle donde se indica dónde se adquiere cada una de las competencias asociadas a la asignatura.

SISTEMA DE EVALUACIÓN		PORCENTAJES	COMPETENCIAS
PRUEBA OBJETIVA ESCRITA U ORAL		40%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias

Prueba objetiva final	La prueba final consiste en un examen compuesto por dos partes diferenciadas: una primera parte teórica basada en preguntas tanto de respuesta corta, como tipo test, y una parte práctica compuesta por dos ejercicios en los que habrá que aplicar las técnicas aprendidas a lo largo del curso.	40%	CEM37, CEM38, CEM40
EVALUACIÓN DE TRABAJOS O PROYECTOS, INDIVIDUALES O EN GRUPO REALIZADOS POR EL ALUMNADO DURANTE EL PERIODO DE IMPARTICIÓN DE LA MATERIA		50%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Bloque de ejercicios de composición	- Desarrollo: se incluyen aquí un catálogo amplio de ejercicios de composición a través de la utilización de software específico. Se aplican diferentes técnicas de postproducción desarrolladas durante las clases. - Se realizarán a través de proyectos con elementos gráficos y grabaciones de vídeo. - Modalidad: individual. - Descripción completa: ficha de trabajo en classroom	5%	CEM37, CEM38,
Bloque de ejercicios de Composición 2.5 y 3D	- Desarrollo: se incluye aquí un catálogo de ejercicios basados en el uso de la composición 2.5. y 3D - Se realizarán a través de elementos gráficos previos y grabaciones de vídeo previas. - Modalidad: individual. - Descripción completa: ficha de trabajo en classroom.	5%	CEM40

Bloque de ejercicios de Keying, rotoscopia y tracking	- Desarrollo: se incluye aquí un catálogo de ejercicios basados en el uso de las técnicas de incrustación, rotoscopia y de tracking. - Se realizarán a través de elementos gráficos previos y grabaciones de vídeo - Modalidad: individual. - Descripción completa: ficha de trabajo en classroom.	12%	CEM37, CEM38, CEM40
Bloque de ejercicios de sistemas de partículas.	- Desarrollo: se incluye aquí un catálogo de ejercicios basados en el uso de sistemas de partículas. - Se realizarán a través de grabaciones de vídeo previas. - Modalidad: individual. - Descripción completa: ficha de trabajo en classroom.	8%	CEM37, CEM38, CEM40
Bloque de ejercicios de Matte painting	-Desarrollo: se incluye aquí un catálogo de ejercicios basados en la creación de composiciones coherentes y verosímiles a raíz de distintos elementos gráficos, de vídeo, o fotográficos. - Se realizarán a través de grabaciones previas y elementos gráficos y fotográficos previos. - Modalidad: Individual. -Descripción completa: ficha de trabajo en classroom.	10%	CM37, CM38, CM40
Proyecto final	- Desarrollo: la asignatura presenta un proyecto final de carácter compilador donde el alumnado debe realizar un matte painting. Se pretende así la aplicación de gran parte de las técnicas de composición, donde el alumnado demuestra el desarrollo de capacidades. - Se realizarán a través de proyectos con elementos gráficos y grabaciones de vídeo. - Modalidad: individual. - Descripción completa: Ficha de trabajo en Classroom.	20%	CEM37, CEM38,

PARTICIPACIÓN EN ENSEÑANZAS BÁSICAS Y ENSEÑANZAS DE PRÁCTICAS Y DESARROLLO		10%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Asistencia	Dado que se trata de una asignatura con un alto porcentaje de contenido instrumental, se puntúa con un 5% de la nota la asistencia y aprovechamiento de las clases. Para alcanzar este 5% de la asignatura es necesario asistir al menos a un 80% de las mismas.	5%	CEM37, CEM38, CEM40
Bloque de ejercicios realizados en clase.	El aprendizaje de los softwares informáticos se realiza a través de ejercicios breves, con finalidad específica, y con duraciones reducidas. De ese modo, el alumnado puede aplicar in situ los contenidos de la explicación. Estos ejercicios se realizan durante la sesión y, por tanto, se entregan en la propia sesión.	5%	CEM37, CEM38, CEM40

SISTEMA DE EVALUACIÓN (Examen de recuperación)		PORCENTAJES	COMPETENCIAS
PRUEBA ÚNICA (Solo para los alumnos o alumnas que no hayan superado la parte práctica de la asignatura)		100%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Prueba objetiva escrita final	La prueba final consiste en un examen compuesto por dos partes diferenciadas: una primera parte teórica basada en preguntas tanto de respuesta corta, como tipo test, y una parte práctica compuesta por dos ejercicios en los que habrá que aplicar las técnicas aprendidas a lo largo del curso	80%	CEM37 CEM38 CEM40
Ejercicios de la categoría de "Trabajos".	El alumnado deberá entregar todos los ejercicios consignados en la categoría de "Trabajos". No así los de participación, cuyo contenido y evaluación se integra en el apartado del examen final.	20%	CEM37 CEM38 CEM40

Al constituirse la evaluación continua como preferente, y en pos de valorar adecuadamente la adquisición de competencias, la entrega de los ejercicios se registrará por los siguientes criterios:

- La vía y modo de entrega será determinado específicamente en la ficha de descripción del ejercicio en cuestión, disponible en el Campus Virtual Google Classroom, en cada asignatura. Se establece en todos los casos una fecha de entrega concreta, variable según la carga del curso.
- Podrá exigirse para la superación de la asignatura la presentación obligatoria a cualquiera de las pruebas correspondientes a la convocatoria de curso y la obtención en las mismas de una calificación que acredite un dominio mínimo de las competencias vinculadas a la asignatura correspondiente.

8. Bibliografía

Bibliografía Básica:

ARNHEIM, R.:El poder del centro: estudio de la composición en las artes visuales. Alianza. Madrid, 1984.

BRINKMANN, R.:The art of science of digital compositing.Academic Press,EE.UU, 1999.

BROWNE, S.:Postproducción en Alta definición: edición y finalización del vídeo en HD. Andoaín: Escuela de cine y vídeo, 2008

CASE, D.:Nuevas tecnologías aplicadas a la postproducción cinematográfica. Andoaín: Escuela de cine y vídeo, 2003

FERNÁNDEZ CASADO, J.I.:Postproducción digital: cine y vídeo no lineal.Escuela de cine y vídeo, Guipúzcoa, 2003.

KRASNER, J.:Motion Graphic Design. Applied History and aesthetics. Foca IPress, London, 2008.

LARA, A.:El cine ha muerto, larga vida al cine: pasado, presente y futuro de la postproducción. Madrid: T&B, 2005

MACLEOD, S.:Postproducción del color. Barcelona: Blume, 2009

MCGRATH, D.:Montaje y postproducción. Océano. Barcelona, 2001.

PANK, B.:The digital Fact Book.Manual Quantel, Berkshire, 2002.

SOLANA, G. y BONEU, A.:Uncredited. Diseño Gráfico y Títulos de Crédito.Index Book, Barcelona, 2013.

WOOLMAN, M.:Tipografía en Movimiento. Diseñando en el tiempo y en el espacio. Gustavo Gili, Barcelona,2005.

La comunidad educativa del Centro Universitario San Isidoro, adscrito de la Universidad Pablo Olavide de Sevilla, cuenta con su propio [catálogo online](#) de recursos en el Centro, y te facilita la lectura de manuales, monografías y artículos completos de la Biblioteca Digital de la UPO.

- Plataformas de lectura: [OLABOOK](#) y [ELIBROS](#)
- Herramienta de búsqueda simultánea: [EUREKA](#)

SEMANA	U.D.	MODALIDAD		DESCRIPCIÓN	
		E.B.	E.P.D.		
01	1	X	X	Desarrollo de tema 01	
02	2	X	X	Desarrollo de tema 02	
03	2	X	X	Desarrollo de tema 02	
04	3	X	X	Desarrollo de tema 03	
05	3	X	X	Desarrollo de tema 03	
06	3	X	X	Desarrollo de tema 03	
07	4	X	X	Desarrollo de tema 04	
08	4	X	X	Desarrollo de tema 04	
09	4	X	X	Desarrollo de tema 04	
10	4	X	X	Desarrollo de tema 04	
11	5	X	X	Desarrollo de tema 05	
12	5	X	X	Desarrollo de tema 05	
13	5	X	X	Desarrollo de tema 05	
14	6	X	X	Desarrollo de tema 06	
15				Evaluación.	

U.D.: Unidad Didáctica / **E.B.:** Enseñanzas Básicas / **E.P.D.:** Enseñanzas Prácticas y de Desarrollo