

Original

# CARRERA: Tecnólogo en Industria Audiovisual - énfasis:



**Efectos Visuales**  
**Módulo: III**

**Modalidad: Presencial**

**Carga Horaria: 4**

**Créditos educativos: 6**

## **I) Propósitos de la unidad curricular**

La unidad curricular "Efectos Visuales" tiene como propósito principal introducir a los estudiantes en el mundo de los efectos visuales (VFX) en la producción audiovisual, fomentando una comprensión integral de los procesos creativos, técnicos y colaborativos involucrados. Se busca desarrollar habilidades prácticas básicas en composición, 3D y preproducción, permitiendo a los alumnos generar contenido visual de calidad profesional en un contexto educativo. Además, se enfatiza la integración de conceptos teóricos con aplicaciones reales, preparando a los participantes para roles iniciales en la industria del cine, series, publicidad y animación. A lo largo de las 16 semanas, se promueve el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la apreciación del pipeline de producción, con un enfoque en evitar errores comunes y maximizar la eficiencia creativa.

## **II) Logros de aprendizaje**

- Identifica los efectos visuales (VFX) de otros elementos como SFX y animación para reconocer tipos comunes y su aplicación en producciones audiovisuales.
- Participa en etapas de preproducción y rodaje para identificar requerimientos para VFX y evitar errores típicos.
- Realiza tareas prácticas de composición, incluyendo keying, tracking, integración de elementos CG y cleanup, para crear composiciones simples pero efectivas.
- Manejar conceptos básicos de 3D orientados a la composición para generar renders útiles y exportar pases para integración.

### III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

| Saberes Estructurantes                                                                                              | Saberes Asociados                                                                                                                                                    | Saberes de profundización                                                                                                                                                                                                                                                                |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Qué son los VFX</li><li>• Cómo se hace un plano de VFX</li><li>• </li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Diferencia entre VFX, SFX y animación.</li><li>• Pipeline Lines</li></ul>                                                    | <ul style="list-style-type: none"><li>• Tipos de efectos más comunes: limpieza, reemplazos, extensiones, criaturas, simulaciones, etc.</li><li>• rodaje → tracking → 3D → compo → entrega</li><li>• roles de departamentos sin tecnicismos; información requerida por cada uno</li></ul> |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Preproducción</b></li><li>• <b>VFX en el set</b></li></ul>               | <ul style="list-style-type: none"><li>• Lectura de guion para marcar VFX</li><li>• HDRI</li><li>• Chrome ball y Grey ball</li><li>• Marcadores de tracking</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Breakdown</li><li>• Supervisor en rodaje</li><li>• referencias de tamaño</li><li>• Plate</li><li>• Continuidad en luces</li><li>• Elementos y sombras;</li><li>• Errores típicos y prevención</li></ul>                                          |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Composición</b></li></ul>                                                | <ul style="list-style-type: none"><li>• Recortar, trackear e integrar elementos simples.</li></ul>                                                                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Keying básico</li><li>• Trackeo 2D</li><li>• Integrar elemento CG</li><li>• Cleanup</li><li>• Mini-shot</li></ul>                                                                                                                                |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>3D básico</b></li></ul>                                                  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Creación de objetos</li></ul>                                                                                                | <ul style="list-style-type: none"><li>• Low-poly</li><li>• Materiales simples</li><li>• Luces/HDRI; render en EXR</li><li>• Exportar pases (beauty + shadow)</li></ul>                                                                                                                   |

|  |  |                                                                                  |
|--|--|----------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Matcheo de cámara con plate.</li> </ul> |
|--|--|----------------------------------------------------------------------------------|

#### IV) Orientaciones para la evaluación

La evaluación priorizará la demostración de competencias reales, con énfasis en la aplicación, la creatividad y la resolución de problemas. Se recomienda un sistema de evaluación continua que combine observación directa, productos finales y retroalimentación iterativa.

Se propone a continuación la siguiente rúbrica:

| <b>Componente de Evaluación</b>              | <b>Descripción</b>                                                                                                     | <b>Peso en la Nota Final</b> | <b>Criterios de Evaluación</b>                                                              |
|----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pruebas Prácticas</b>                     | Pruebas presenciales donde los estudiantes manejan equipamiento para completar tareas específicas.                     | 35%                          | Precisión técnica, eficiencia, seguridad en el uso de equipos, calidad del resultado.       |
| <b>Proyectos individuales y/o grupales</b>   | Desarrollo de un proyecto completo.                                                                                    | 20%                          | Creatividad, integración de herramientas, colaboración, innovación en el uso de tecnología. |
| <b>Portafolio y reflexión</b>                | Compilación de trabajos prácticos con una reflexión escrita o oral sobre el proceso.                                   | 5%                           | Calidad del portafolio, profundidad de la reflexión, evidencia de mejora continua.          |
| <b>Participación y asistencia</b>            | Participación activa en clases y talleres, incluyendo manejo seguro de equipos y contribución a discusiones prácticas. | 35%                          | Asistencia regular, iniciativa, retroalimentación a pares.                                  |
| <b>Autoevaluación y evaluación por pares</b> | Los estudiantes evalúan su propio trabajo y el de compañeros.                                                          | 5%                           | Honestidad, objetividad, alineación con estándares de la industria.                         |

#### Notas Generales:

- El docente podrá adaptar esta rúbrica según su criterio en relación a su planificación y diagnóstico de grupo.
- El criterio de evaluación se ajustará al Reglamento de Pasaje de Grado vigente en el momento.

- Se sugiere la ponderación del trabajo en equipo y la asistencia activa en clase como factores fundamentales para la obtención de un resultado positivo en el curso.

## VI) Bibliografía

1. **Brinkmann, Ron (2014).***El arte y la ciencia de la composición digital* (2ª edición). Editorial: Anaya Multimedia / O'Reilly. → El libro de referencia en español para aprender composición (Nuke y After Effects). Cubre keying, tracking, integración, grain, despill, AOVs, etc. Perfecto para las prácticas 1-5.
2. **Okun, Jeffrey A. & Binnie, Susan (2020).***The VFX Handbook: Guía completa de efectos visuales para cine y televisión* Editorial: Anaya Multimedia. → Traducción oficial del libro más usado en la industria anglosajona. Explica el pipeline completo, roles, preproducción, VFX en set y la realidad de los estudios. Ideal para temas 1, 2, 3, 4 y 8.
3. **Lanier, Lee (2022).***Composición digital con Nuke* Editorial: Anaya Multimedia. → El mejor libro técnico en español específico de Nuke. Muy práctico y actualizado. Complementa perfectamente las clases de composición.
4. **Gress, Jon (2018).***Efectos visuales para cine y televisión* Editorial: Omega. → Cubre desde la preproducción hasta la entrega, con mucho énfasis en VFX en set (HDRI, chrome/grey ball, tracking markers, etc.). Muy bueno para temas 3 y 4.
5. **VV.AA. (Coordinado por Jordi Alonso) (2021).***Introducción a los efectos visuales digitales* Editorial: UOC (Universitat Oberta de Catalunya). → Libro español, gratuito en PDF (open access) y muy didáctico. Perfecto para nivel universitario inicial.