



Taller de postproducción:  
efectos, rotulación, grafismo  
e internet

**Máster en Dirección y Realización  
de Series de Ficción  
2025-26**



UNIVERSIDAD  
**NEBRIJA**

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Taller de postproducción: efectos, rotulación, grafismo e internet

**Titulación:** Master en Dirección y Realización de Series de Ficción

**Curso académico:** 2025-26

**Carácter:** Obligatorio

**Idioma:** Español

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 3

**Curso:** 1º

**Semestre:** 2º

**Profesores/Equipo Docente:** D. Abel Sánchez Domínguez

## 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### 1.1. Competencias

- Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
  - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
  - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
  - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
  - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
- 
- Sepan aplicar los conocimientos adquiridos y hayan desarrollado una gran capacidad para solucionar problemas y realizar tomas de decisión relacionadas con la dirección y en la realización de series de ficción, en condiciones de tiempo limitado y de alta presión por alcanzar resultados.
  - Tengan una gran capacidad de trabajo en equipo y dominen con suficiencia la gestión de la diversidad.
  - Capacidad para analizar, evaluar, criticar y dirigir las técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia e hipermedia relacionados con las series de ficción en televisión.

### 1.2. Resultados de aprendizaje

Desarrollo de un proyecto audiovisual desde la perspectiva creativa artístico-técnica (actores, arte, fotografía, cámara, sonido, edición, montaje, postproducción), así como la distribución y comercialización del mismo..

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno

## 2.2. Descripción de los contenidos

En este taller se realizarán ejercicios prácticos de postproducción, trabajando tanto el grafismo como los efectos digitales y la rotulación en Adobe After Effects, en combinación con el software de edición digital Avid Media Composer y/o Final Cut, de forma que, conociendo las aplicaciones y herramientas en profundidad, el estudiante pueda estar capacitado para dirigir la postproducción aplicada en la producción de ficción.

## 2.3. Contenido detallado

- 1. Introducción.**
  - Metodología de trabajo.
  - Proyectos a desarrollar
- 2. Pre-producción y visionados**
  - Herramientas en la postproducción.
  - Empresas y proyectos relevantes en el sector audiovisual actual.
  - Análisis de cabeceras y títulos de crédito relevantes a lo largo de la historia.
- 3. Composición y efectos**
  - Animación básica.
  - Composición y efectos.
  - Máscaras / Estabilización / Tracks 2D.
  - Tracks 3D 1 y 2.
  - Cabecera audiovisual.
- 4. Práctica del dossier final**
  - Dossier final individual serie - documental - spot publicidad.

## 2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

### **Actividad Dirigida 1 (AD1). Introducción a AE / Animación básica.**

Análisis de las distintas partes del programa de grafismo y post-producción After Effects.

Primer ejercicio en base a la animación de un logotipo, para familiarizarnos con las herramientas y metodologías del programa.

### **Actividad Dirigida 2 (AD2). Composición y efectos.**

Mediante el uso de distintos materiales compondremos a modo de collage una escena de video usando técnicas mixtas de compositing y post-producción.

### **Actividad Dirigida 3 (AD3). Máscaras / Estabilización / Track 2D.**

En esta tercera sesión se ven los aspectos teóricos y técnicos del uso de mascarar, herramientas de estabilización de planos en la escena, y un primer ejercicio de tracking en 2D.

### **Actividad Dirigida 4 (AD4). Tracking 3D I.**

Primer ejercicio de tracking 3D, donde avanzamos las técnicas complejas de este tipo de trackings de cara a su uso en las producciones audiovisuales.

### **Actividad Dirigida 5 (AD5). Tracking 3D II.**

Profundización en las herramientas de tracking 3D, sumando complejidad en el uso de técnicas de composición y efectos asociados.

---

### Actividad Dirigida 6 (AD6). Cabecera audiovisual.

En esta última actividad aplicaremos los conocimientos y técnicas adquiridas a lo largo del curso para crear un ejercicio libre de cabecera animada.

## 2.5. Actividades formativas

Clases de teoría y práctica: 27,12% (20,34h). Lección magistral, sesiones teórico-prácticas, ejercicios y prácticas. Presencialidad 100%.

Trabajo personal del alumno: 50% (37,5h). Estudio de la materia, realización de ejercicios prácticos o actividades multimedia de apoyo (campus virtual). Presencialidad 0%.

Tutorías: 10% (7,5h). Trabajo personal tutorizado. Presencialidad 50%.

Evaluación: 12,88% (9,66h). Prueba final, ordinaria y extraordinaria. Autoevaluación de los resultados obtenidos. Presencialidad 50%.

## 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

### 3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

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.

### 3.2. Criterios de evaluación

#### Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)	40%
Examen final o trabajo final presencial	50%

#### Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	0%
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)	40%
Examen final o trabajo final presencial	50%

La calificación final de la convocatoria se obtiene como suma ponderada entre la nota de la prueba final extraordinaria y las calificaciones obtenidas por prácticas y trabajos presentados en convocatoria ordinaria, siempre que la nota de la prueba extraordinaria sea igual o superior a 5. Asimismo, es potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

### 3.3. Restricciones

---

#### Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

#### Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

#### Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

### **3.4. Advertencia sobre plagio**

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

## **4. BIBLIOGRAFÍA**

#### Bibliografía básica

- Browne, S.E. (2008). *Postproducción en alta definición: Edición y finalización de vídeo en HD*. Barcelona: Escuela de cine y vídeo de Andoain.
- Frank Pasquale. *Las nuevas leyes de la robótica* (2024). Galaxia Gutenberg.
- Ernst H. Gombrich. *Arte, Percepción y Realidad*. (2007). Ediciones Paidós

#### Bibliografía complementaria

- Mcgrath, D. (2002). *Montaje y postproducción*. Barcelona: Océano.
- Lara, A. (2005). *El cine ha muerto, larga vida al cine: Pasado, presente y futuro de la postproducción*. Madrid: T&B editores.
- Alberich, J. (2007). *Grafismo multimedia: Comunicación, diseño, estética*. Barcelona: S.L. Editorial UOC. Libro

#### Otros materiales

- <http://motionographer.com/>
- <https://vimeo.com/channels/wineaftercoffee>
- <https://vimeo.com/thegemaorg>
- <https://home.nyfadvertising.com>
- <https://clios.com/entertainment/winners>
- <https://breakfastatcgs.com/>
- <https://www.adweek.com/>
- <https://www.videocopilot.net/tutorials/>
- <http://www.artofthetitle.com/>
- <http://www.adobe.com/support/aftereffects/>
- <http://ae.tutsplus.com/>
- <http://www.netdiver.net/>
- <http://www.motionscript.com/>
- <http://www.promonews.tv/>
- <https://unsplash.com/es>
- <https://www.pexels.com/es-es/videos/>
- <https://freestockfootagearchive.com>

## **5. DATOS DEL PROFESOR**

---

Nombre y Apellidos	D. Abel Sánchez Domínguez
Departamento	Comunicación
Titulación académica	Licenciado en Bellas Artes por la UCM
Correo electrónico	<a href="mailto:asanched@nebrija.es">asanched@nebrija.es</a>
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Durante más de 15 años, ha desarrollado su actividad profesional para distintas compañías nacionales e internacionales, prestando servicios de diseño gráfico, grafismo y post-producción para cine y televisión.</p> <p>Director del estudio Tricefalo Studio, el cual realiza encargos de creatividad y branding, grafismo y post-producción, para agencias y compañías como TBS, Sony, Viacom, Y&amp;R, TVE o Globomedia. Entre sus trabajos para esta última destacan: <i>Estudios Hackenbush, Águila Roja, o Pájaros de Papel.</i></p> <p>También es fundador del estudio Trimono, que realiza proyectos de animación 2D con un carácter más underground.</p> <p>Su portafolio incluye trabajos galardonados en PROMAX y BDA.</p> <p><a href="https://www.linkedin.com/in/abelsanchez">https://www.linkedin.com/in/abelsanchez</a>  Websites:  <a href="http://www.tricefalo.com">http://www.tricefalo.com</a>  <a href="http://www.trimono.tv">http://www.trimono.tv</a></p>