1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Postproducción de vídeo
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual
Escuela/ Facultad	Ciencias Sociales y de la Comunicación
Curso	Tercero
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	Segundo semestre
Curso académico	24/25
Docente coordinador	Javier Pérez Sánchez
Docente	Javier Pérez Sánchez

2. PRESENTACIÓN

La asignatura "Postproducción de vídeo" es una asignatura de carácter obligatoria dentro de la planificación de las enseñanzas del Grado en Comunicación Audiovisual de la Universidad Europea de Madrid. Dicha asignatura forma parte de la parte del Grado que integra los conocimientos necesarios para cerrar una producción completa de material audiovisual, en concreto aborda la última parte antes de la distribución como es la postproducción.

Esta asignatura pretende aportar al alumno conocimiento sobre una de las últimas fases de la creación de piezas audiovisuales, la "postproducción" de vídeo. El estudiante aprenderá a manejar las distintas herramientas necesarias y los conocimientos necesarios teórico- práctico sobre la corrección de color, etalonaje, inserción de grafismo, transiciones y efectos más utilizados.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CB2: Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias transversales:

- CT1: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- CT3: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT13: Resolución de problemas: Capacidad de encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.
- CT17: Trabajo en equipo: Capacidad para integrarse y colaborar de forma activa con otras personas, áreas y/u organizaciones para la consecución de objetivos comunes.
- CT18: Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

Competencias específicas:

- CE3: Conocimiento de las herramientas tecnológicas, cómo utilizarlas y aplicarlas a la comunicación audiovisual.
- CE6: Capacidad para aplicar técnicas creativas en el diseño de productos audiovisuales de manera innovadora.
- CE7: Conocimiento de las herramientas tecnológicas, desde equipos audiovisuales hasta el hardware y software específicos que se requieren para la creación, producción, intercambio de proyectos y emisión de productos audiovisuales.
- CE8: Conocimiento de las técnicas y usos del diseño gráfico aplicado a los medios de comunicación y a los nuevos entornos audiovisuales según criterios estéticos, audiovisuales, artísticos, etc., aportando valor a cada proyecto a través del proceso creativo.
- CE9: Capacidad para utilizar herramientas digitales propias aplicadas a la generación de contenidos audiovisuales multiplataforma.
- CE10: Conocimiento de los fundamentos y técnicas de la fotografía y su aplicación para la creación de imágenes digitales.
- CE14: Conocimiento de las herramientas técnicas para elegir las más adecuadas en el desarrollo de proyectos de animación tanto en 2D como en 3D.
- CE15: Capacidad para idear, plasmar y desarrollar proyectos audiovisuales teniendo en cuenta los entornos sociales en los que se desarrollará el proyecto.
- CE17: Capacidad y habilidad para crear efectos especiales en producciones audiovisuales.
- CE18: Capacidad para detectar las tendencias de cada una de las disciplinas de la comunicación en su aplicación al sector audiovisual.
- CE19: Conocimiento de las herramientas técnicas utilizadas en la grabación, postproducción y reproducción del sonido en todas sus formas en los diferentes tipos de industrias audiovisuales.
- CE21: Capacidad para conocer y aplicar correctamente el idioma del inglés tanto oral como escrito en el ámbito profesional como herramienta básica de la industria audiovisual.
- CE22: Conocimiento del uso correcto del español tanto oral como escrito como elemento de transmisión de información en el ámbito audiovisual y en el campo profesional.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: El alumno generará las habilidades y conocimientos implicados en los procesos técnicos y teóricos de la postproducción audiovisual.
- RA2: El estudiante aprenderá las herramientas propias del tratamiento digital de la imagen y el sonido.
- RA3: El alumno será capaz de aplicar y crear postproducciones audiovisuales en el ámbito cinematográfico, televisivo, publicitario y musical.
- RA4: El alumno aprenderá a comprender y manejar el uso del color y del grafismo en la postproducción audiovisual.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CB2, CB5, CE10, CE15, CE18, CE19, CE22.	RA1: El alumno generará las habilidades y conocimientos implicados en los procesos técnicos y teóricos de la postproducción audiovisual.
CB5, CT1, CT3, CT13, CT17, CT18, CE3, CE6, CE7, CE8, CE9, CE14, CE17, CE21.	RA2: El estudiante aprenderá las herramientas propias del tratamiento digital de la imagen y el sonido.
	RA3: El alumno será capaz de aplicar y crear postproducciones audiovisuales en el ámbito cinematográfico, televisivo, publicitario y musical.
	RA4: El alumno aprenderá a comprender y manejar el uso del color y del grafismo en la postproducción audiovisual.

4. CONTENIDOS

La materia está organizada en cuatro unidades de aprendizaje, las cuales, a su vez, están divididas en temas:

Unidad 1. Introducción a la postproducción o fase final de la edición de vídeo.

1.1. Definición y procesos de postproducción
1.2. La importancia de la postproducción
- 1.2.1 Ficción
- 1.2.2 Publicidad
- 1.2.3 Videoclips
- 1.2.4 Infoentretainment

El objetivo de esta unidad es “comprender y conocer la postproducción vídeo y su utilidad en sector audiovisual”.

Unidad 2. Uso correcto de las herramientas o software especializado en la postproducción audiovisual.

2.1. Tipos de Software de edición y postproducción (key)
2.2. Tipos de Software de etalonaje de color
2.3. Tipos de Software de grafismo
2.4. Mezcla final de audio y vídeo.

El objetivo de esta unidad es “conocer y aprender las principales herramientas de postproducción digital."

Unidad 3. Técnicas de etalonaje digital, corrección de color y mejora de las imágenes.

3.1. La psicología del color
3.2. El uso del color en ficción
3.3. El uso del color en videoclips
3.4. El uso del color en publicidad y en infoentretainment.

El objetivo de esta unidad es “aprender el manejo del color en los distintos productos audiovisuales”.

Unidad 4. Transiciones y efectos más utilizados en la edición no lineal.
4.1. Integración de grafismo en composiciones de vídeo.
4.2. La importancia de la tipografía.
4.3. La narrativa de las transiciones y efectos.

El objetivo de esta unidad es “aprender a manejar y utilizar narrativamente y estéticamente las distintas posibilidades gráficas de transiciones y grafismo”.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral.
- Método del caso.
- Aprendizaje cooperativo.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Aprendizaje basado en proyectos.

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividades Formativas	Número de horas	% de presencialidad
Clases Magistrales	20h	100%
Clases Magistrales Asíncronas	10h	0%
Elaboración y Diseño de Proyectos	50h	20%
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros)	30h	100%

Tutoría Grupal	10h	100%
Trabajo autónomo	30h	0%
TOTAL	**150h**	

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Sistema de evaluación	Peso
Prueba de conocimiento/ Cuestionario final	30%
Prácticas para portfolio continuadas de uso de herramientas.	20%
Comentario de texto y debate sobre visionados	5%
Observación del desempeño y conocimiento	5%
Proyecto final	40%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria es necesario obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

• El estudiante debe obtener al menos una calificación de 4 sobre 10 tanto en la prueba teórica objetiva como en los proyectos prácticos para realizar media ponderada. En el caso de que en una de estas dos actividades no se alcance dicha calificación, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria para intentar superar la asignatura.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria es necesario obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura. Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del profesor, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1. Prácticas para portfolio continuadas de uso de herramientas.	Semana 5-10
Actividad 2. Comentario de texto y debate sobre visionados	Semana 3-4
Actividad 3. Observación del desempeño y conocimiento	Semana 11-12
Actividad 4. Prueba de conocimiento/ Cuestionario final	Semana 15-16
Actividad 5. Proyecto final	Semana 16-17

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Bieberach, S. "Producción y postproducción". *Ipmark: Información de publicidad y marketing, ISSN 0214-7459, Nº 583, pág. 31.* Madrid, 2002.
- Castillo, J.M. *Elementos del lenguaje audiovisual*. Unidad didáctica 155. IORTV.
- Ciller Tenreiro, C. "La producción en la postproducción. El caso de Alatriste". *El productor y la producción en la industria cinematográfica / coord. por José Javier Marzal Felici, Francisco Javier Gómez Tarín, 2009, ISBN 978-84-7491-958-5, págs. 411- 420.*
- Cuadrado, A. "La postproducción en televisión, el futuro fue ayer". *Archivos de la filmoteca: Revista de estudios históricos sobre la imagen, ISSN 0214-6606, Nº 23-24, 1, 1996, págs. 168-183.*
- Fernández Casado, J.L., y Nohales Escribano, T. *Postproducción digital: cine y vídeo no lineal*. Andoain (Guipúzcoa), Escuela de Cine y Vídeo, 2003.
- García Crespo, O. *Producción de efectos visuales y técnicas de composición digital en el contexto cinematográfico español: análisis e influencia de la digitalización en los procesos productivos.* Tesis doctoral dirigida por Xaime Fandiño. En la Universidade de Santiago de Compostela (España), en 2012.
- Jodar Marín, J. A. "Evolución del montaje y postproducción del videoclip musical: del jumpcut a los VFX como paradigma de iconicidad y puesta en escena". *Revista Mediterránea de Comunicación: Mediterranean Journal of Communication, ISSN-e 1989-872X, Vol. 8, No. 2, 2017, págs. 119-128.*
- Millerson, G. *Realización y producción en televisión*. Madrid, IORTV, 2009.
- Montemayor Ruíz, F.J. "Postproducción digital e infografía virtual en las retransmisiones televisivas de eventos mediáticos". *Tecnología y narrativa audiovisual*

/ coord. por Javier Sierra Sánchez, Francisco García García, 2014, ISBN 978-84-7074- 627-7, pág. 51.

- Muñoz, R. "Efectos digitales y etalonaje". *Cameraman: Revista técnica cinematográfica, ISSN 2253-718X, Nº. 1 (MAY), 2006, págs. 38-39.*
- Pérez Gilaberte, M. "Laboratorio y procesos de postproducción digital". *Cameraman: Revista técnica cinematográfica, ISSN 2253-718X, Nº. 1 (MAY), 2006, págs. 52-54.*Sáinz Sánchez, M. *El productor audiovisual.* Madrid, Síntesis, 1999.
- Pérez Rufi, J. P. "El videoclip en Internetcambios del formato en su distribución online". *Razón y palabra, ISSN-e 1605-4806, Nº. 98, 2017.*
- Pérez Rufi, J. P., y Rodríguez López, J. "La duración del plano en el videoclip: hacia una categorización de los recursos formales en el vídeo musical contemporáneo". *Zer: Revista de estudios de comunicación = Komunikazio ikasketen aldizkaria, ISSN-e 1137- 1102, Vol. 22, Nº. 42 (Mayo), 2017, págs. 35-52.*
- Rodríguez Ferrándiz, R. "La cultura en la era de su postproducción digital". *Ambitos: revista de estudios de ciencias sociales y humanidades, ISSN 1575-2100, Nº. 26, 2011, págs. 27-40.*
- Romero Jiménez, M. "Iniciación a la Postproducción (I), (II), (III*)". Sólo programadores, ISSN 1134-4792, Nº 85, págs. 46-53; Nº 86 págs. 40-45; Nº 87 (S), págs. 42-48. 2002.*
- Rubio Alcover, A. *La postproducción cinematográfica en la era digitalefectos expresivos y narrativos.* Tesis doctoral dirigida por el Dr. José Javier Marzal Felici. Universidad Jaume I, 2006.
- Sequera Díaz, R. *La postproducción en el grafismo televisivo en España entre 1988 y 2010.* Tesis doctoral dirigida por Dr. Luis Navarrete Cordero. Universidad de Sevilla, 2014.
- Wyatt, H., y Amyes, T. *Postproducción de audio para TV y cineuna introducción a la tecnología y las técnicas.* Andoain (Guipúzcoa), Escuela de Cine y Vídeo, 2006.

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:
orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.