



GUÍA DOCENTE 2015-2016
Producción y postproducción audiovisual

1. Denominación de la asignatura:

Producción y postproducción audiovisual

Titulación

Grado en Comunicación Audiovisual

Código

5676

2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

Módulo de Nuevas Tecnologías

3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Departamento de Ciencias Históricas y Geografía

4.a Profesor que imparte la docencia (Si fuese impartida por mas de uno/a incluir todos/as) :

Mario Cartelle Neira - Mario Alaguero Rodríguez

4.b Coordinador de la asignatura

Mario Cartelle Neira

5. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

4º Curso - 1er Semestre

6. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Optativa



7. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

8. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

CG a) 2. Habilidad para resolver problemas y métodos de trabajo variables.
CG a) 5. Creatividad e innovación. Aplicación de soluciones y puntos de vista personales al desarrollo de los proyectos.
CG a) 6. Aceptación y corrección de los errores.
CG b) 3. Actitud positiva hacia el trabajo, capacidad de trabajar bajo presión con firmeza, resolución y persistencia.
CG c) 2. Capacidad planificadora, coordinadora, organizativa y de administración del tiempo.
CE a) 6. Conocer y aplicar las técnicas y procesos de creación, producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases.
CE b) 4. Utilizar adecuadamente las herramientas tecnológicas, incluidos los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas, en las diferentes fases del proceso audiovisual.
CE b) 13. Aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia.

9. Programa de la asignatura

9.1- Objetivos docentes

El objetivo principal de la asignatura es familiarizar al alumno con los procesos y técnicas comunmente empleados en la producción y posterior postproducción de elementos audiovisuales.

Dada la cada vez mayor importancia de las interacciones hombre - máquina tanto en el campo del entretenimiento pero también dentro del mundo financiero o industrial y dado que la máquina está representada, cada vez con más frecuencia, por un dispositivo audiovisual interactivo, se potenciarán los aspectos interactivos de la postproducción audiovisual.

Al acabar la asignatura el alumno, que ya parte con unos conocimientos tanto teóricos como prácticos previos, será capaz de planificar adecuadamente el desarrollo de un producto audiovisual destinado al mercado.

Asimismo, el alumno será capaz de potenciar su producto audiovisual mediante el empleo de técnicas de efectos especiales que potencien el mensaje o mensajes transmitidos y las técnicas de interactividad que permitan una comunicación clara y sencilla con los usuarios.



Íntimamente vinculado con los objetivos previos está la necesidad de conseguir que el alumno sea capaz de elegir el medio o medios más idóneos para la correcta transmisión de los objetos audiovisuales interactivos realizados de forma que puedan llegar al público a que están destinados.

9.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)

I Aspectos generales de los productos audiovisuales

Características y tipología del producto audiovisual

Análisis de los diferentes productos audiovisuales ya sean multimedia, interactivos...
Qué aspectos los caracterizan y cuando es aconsejable su empleo.

II Planificación del proyecto audiovisual

Definición del proyecto y objetivos del mismo

Creación del proyecto definiendo sus características básicas, así como los objetivos que deberá cumplir.

Delimitación del destinatario del proyecto

Necesidad de establecer el grupo de personas a quienes va a ir dirigido el producto como paso fundamental para articular la creación o recopilación de materiales así como la posterior estructura narrativa que estos adoptarán

Selección de materiales para el proyecto

En función de las circunstancias anteriormente analizadas, se realizará un análisis de los elementos materiales que necesitaremos ya sean vídeos, fotografías, animaciones, músicas, efectos, locuciones...

Elección de las técnicas y herramientas adecuadas

En función de las características del proyecto se elegirán unas u otras técnicas las cuales harán necesarias determinadas herramientas que estudiaremos en este apartado.

Establecimiento del plan de trabajo

Organización de las etapas que conllevará el proyecto así como la distribución de los medios materiales y humanos para cada una de ellas.

III Técnicas y herramientas comunmente usadas en la post/producción audiovisual

Elaboración de material audiovisual con destino a soportes físicos

Elaboración simple de material audiovisual destinado soportes CD - DVD - BluRay utilizando herramientas como Encore DVD.

Utilización de herramientas de efectos especiales para la postproducción

Postproducción audiovisual mediante la utilización de programas como AfterEffects.

Dotar de interactividad a nuestro producto audiovisual

Introducción a la utilización simple de ActionSript 3 para conseguir la interactividad en nuestro producto.



IV Distribución de productos audiovisuales

Visión general de los diferentes soportes

Discusión y caracterización de los diferentes soportes: físicos (CD, DVD...), virtuales (internet), informáticos (kioskos, pantallas interactivas...)

Referencia a las bases de datos multimedia

Qué son estas bases de datos y que utilidad tienen para nuestro trabajo

9.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Adobe Press, (2010) ActionScript 3.0 para Flash professional CS5, 1, Anaya Multimedia, Madrid, 978-84-415-2849-9,

Adobe Press, (2010) After Effects CS5, 1, Anaya Multimedia, Madrid, 978-84-415-2847-5,

Rafael Ràfols, Antoni Colomer, (2012) Diseño audiovisual, 1a edición , 7a tirada, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 9788425215384,

Vic Costello, Ed Youngblood, Susan Youngblood, (2012) Multimedia Foundations: Core Concepts for Digital Design, 1ª edición, Focal Press, 978-0240813943,

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Bjorn Bartholdy, (2010) Showreel.02 HC & DVD: 56 Projects on Audiovisual Design, 1, DAAB MEDIA, 978-3866540262,

Castro Gil, M. A., Colmenar Santos, A., Losada de Dios, P., Peire Arroba, J., (2002) Diseño y desarrollo multimedia. Sistemas, imagen, sonido y vídeo, 1, RA-MA Editorial, Madrid, 978-84-7897-530-3,

Ray Villalobos, (2007) Exploring Multimedia for Designers, 1, Cengage Learning, 978-1418001032,

10. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante:

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas en grupo común	CG c) 2 CE b) 4	6	0	6
Clases prácticas en grupo común	CE a) 6 CE b) 4	20	0	20
Clases prácticas en pequeño grupo	CG a) 6 CG c) 2 CE a) 6 CE b) 4, 13	24	48	72
Documentación y consulta	CG a) 2 CG c) 2	0	10	10



Realización de trabajos y pruebas de evaluación, presentaciones públicas	CG a) 2, 5, 6 CG b) 3 CG c) 2 CE b) 4, 13, 17	4	38	42
Total		54	96	150

11. Sistemas de evaluación:

A continuación se indican los procedimientos que se emplearán para evaluar los conocimientos adquiridos por los alumnos de la asignatura.

La puntuación de cada procedimiento se expresará en la escala de 1 a 10 aunque es posible que en la plataforma se indique en escala de 0 a 100.

Para aprobar la asignatura, los alumnos deberán cumplir las siguientes condiciones:

- a) Haber superado o igualado el 50% de la nota posible en cada uno de los procedimientos de evaluación que se muestran en la tabla adjunta.
- b) En caso de no superar alguno de los procedimientos de evaluación, serán solamente éstos los que se habrán de superar en la segunda, y sucesivas, convocatorias de evaluación de la asignatura.
- c) Con la excepción de "Realización de un proyecto de interactividad en grupo", todos los procedimientos podrán ser recuperables en la segunda y sucesivas convocatorias. En el caso del procedimiento citado, será sustituido por la realización de una práctica sobre interactividad que se efectuará de forma individual y será realizada en el aula, contando con un tiempo limitado, adecuado al contenido de dicha actividad.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Examen teórico de la asignatura efectuado de forma individual y con la forma de test	15 %	15 %
Realización de un proyecto de postproducción individual con AfterEffects	30 %	30 %
Realización de un proyecto de interactividad en grupo. En el caso de la primera convocatoria	35 %	0 %
Realización de una práctica de interactividad individual, en el aula y con tiempo limitado. En el caso de la segunda	0 %	35 %



convocatoria.		
Realización de prácticas en el aula y en la plataforma on-line. Colaboración con actividades prácticas propuestas por los profesores de la asignatura	20 %	20 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

Los estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o Director de Centro acogerse a una «evaluación excepcional». Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deberá presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. El Decano o Director resolverá la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados. En caso de que la condición de excepcionalidad le sea admitida, constará de aquellas pruebas que considere el Departamento y que a título orientativo estarán compuestas por los siguientes apartados:

- 1.- Realización de un examen teórico con un valor de 4 puntos.
- 2.- Realización de una prueba práctica individual sobre After Effects. El valor de esta prueba es de 3 puntos.
- 3.- Realización de una prueba práctica individual sobre interactividad. El valor de esta prueba es de 3 puntos.

Para superar la asignatura el alumno habrá de obtener, al menos, el 50% de la máxima nota posible en cada una de las tres partes.

En el caso del alumnado que participe en el programa Universitario Cantera, la calificación se determinará en función del desempeño de las tareas que le sean asignadas en el marco del programa.

12. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

En el caso de las clases teóricas se utilizarán los siguientes recursos:

- Exposición oral
- Utilización de pantalla táctil para ejemplificación
- Conexiones con Internet como apoyo a la explicación

En principio se utilizará el ordenador del aula pero no se descarta que los alumnos realicen el seguimiento de las explicaciones en sus propios ordenadores al estar dotado el aula de WiFi.

En el caso de las clases prácticas, se emplearán:



- Ordenadores y otros equipamientos del laboratorio de imagen
- Ordenadores portátiles de los alumnos
- Cámaras fotográficas
- Equipo de iluminación
- Cámaras de vídeo
- Plató de televisión / foto

El apoyo tutorial se realizará tanto en el ámbito individual como en el de grupo, de forma que el alumno pueda resolver las dudas que le planteen tanto en las clases teóricas como en las prácticas. Este apoyo tendrá lugar, de forma preferente en el laboratorio de imagen para favorecer la disponibilidad de los equipos y programas empleados en las prácticas.

13. Calendarios y horarios:

Pueden encontrarse en la página WEB del grado:
http://www.ubu.es/titulaciones/es/grado_audiovisual

14. Idioma en que se imparte:

Español