



GUÍA DOCENTE 2017-2018
Realización, edición y postproducción de contenidos

1. Denominación de la asignatura:

Realización, edición y postproducción de contenidos

Titulación

Máster Universitario en Comunicación y Desarrollo Multimedia

Código

7699

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

Materias optativas (comunes)

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

Departamento de Historia, Geografía y Comunicación

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

Mario Cartelle Neira (mcartelle@ubu.es, 654612731,
<http://apps.ubu.es/profesorado/cv.php?docente=mcartelle@ubu.es>) - Alberto
Olegario González Lorenzo (aogonzalez@ubu.es, 947259504)
<http://apps.ubu.es/profesorado/cv.php?docente=aogonzalez@ubu.es>

4.b Coordinador de la asignatura

Mario Cartelle Neira

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

Curso 1, Semestre 2



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

Optativa

7. Requisitos de formación previos para cursar la asignatura:

No es necesario ningún requisito previo para cursar esta asignatura

8. Número de créditos ECTS de la asignatura:

4

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

CG01 - Creatividad e innovación. Aplicación de soluciones y puntos de vista personales al desarrollo de los proyectos.

CG06 - Conocer de modo teórico-práctico las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales y al desarrollo multimedia.

CG10 - Utilizar adecuadamente las herramientas tecnológicas, incluidos los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas, en las diferentes fases del proceso audiovisual, ya sea en la comunicación o en el desarrollo multimedia.

CE01 - Aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico, de la comunicación digital, del diseño de diferentes productos multimedia y de la generación de contenidos de animación, videojuegos, modelado, realidad virtual y/o aplicaciones multiplataforma.

CE07 - Conocer y saber utilizar los elementos técnicos para el diseño de obras sonoras y/o audiovisuales en sus distintas fases de producción, en diversidad de soportes y desde una perspectiva multimedia.

10. Programa de la asignatura

10.1- Objetivos docentes

Una vez completada la asignatura, los alumnos y alumnas que la hayan superado serán capaces de desarrollar los siguientes aspectos:

Se enfrentarán con comodidad a la mayor parte de las funciones y técnicas relacionadas con la grabación de contenidos audiovisuales.

Conocerán de primera mano aspectos relacionados a la utilización de drones para la grabación de material audiovisual.

Habrán accedido al conocimiento y manejo de herramientas como son el mezclador de vídeo y la transmisión en streaming.

Conocerán todo lo relativo al control del color en las diversas fases de la producción



de material audiovisual.

Estarán familiarizados con herramientas de edición y control de color novedosas como DaVinci Resolve.

Manejarán técnicas avanzadas de postproducción en AfterEffects: remapeo del tiempo, motion tracking, expresiones...

Serán capaces de elegir la codificación más adecuada en cada uno de sus proyectos en función de su naturaleza y destino.

10.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)

Bloque I. Origen y características del material audiovisual

Procedencia y destino del material audiovisual

Orígenes y mecanismos para la captación del material audiovisual: cámaras de vídeo, cámaras fotográficas, dispositivos móviles y contenidos en red.

El destino del material audiovisual como condicionante de las características del contenido.

Técnicas avanzadas para el análisis y la caracterización del material audiovisual

Resolución, bitrate (tasa de bits) y codificación.

Empleo de herramientas de análisis.

Discusión acerca de aspectos esenciales.

Bloque II. Aspectos avanzados en la captación de imágenes.

Aspectos previos al rodaje

El plan de rodaje. Confección manual (Excel) y utilización de programas específicos.

El papel del director, el realizador y la continuidad en el rodaje.

Iluminación y control avanzado del color en el rodaje

Herramientas y técnicas para controlar el color en el rodaje.

Aspectos relacionados con la iluminación.

Grabación multicámara avanzada y streaming

Grabación multicámara frente a grabación monocámara.

Empleo de mezcladores de imagen en grabación multicámara.

El streaming y la realización multicámara.

Otras técnicas avanzadas de captación de imágenes

Obtención de imágenes mediante drones.

Discusión de aspectos relacionados con esta herramienta.



Bloque III. Técnicas avanzadas de edición de contenidos

Herramientas tradicionales frente a nuevas herramientas específicas

Comparativa de herramientas de edición: características, limitaciones, idoneidad de uso en diversas situaciones.

Técnicas avanzadas de edición en Premiere / DaVinci Resolve

Representación de flashback, flashforward y montaje paralelo.

Edición de material multicámara.

Elaboración de títulos y grafismos.

Corrección de color en Resolve / Premiere

Herramientas y técnicas para la corrección de color en ambos editores.

Bloque IV. Postproducción.

Las herramientas de postproducción

Repaso de herramientas.

After Effects y sus plugins.

Técnicas avanzadas en la postproducción

Aplicación de efectos.

Smooth keyframes y desenfoque de movimiento

Claves y transparencia.

Estabilización y motion tracking.

Remapeo del tiempo y manejo de expresiones.

Ejemplos prácticos.

10.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Andrew Faulker, Brie Gyncild, (2012) After Effects CC 2014, 1, Anaya Multimedia, Madrid, 978-8441537200,

Dion Scoppettuolo, (2016) Learning Davinci Resolve 12.5: A step-by-step guide to editing and color grading, 1, Learning-paths, 978-0996152815,

Fernando Jover Ruiz, (2017) Control de la iluminación y dirección de fotografía: proyectos audiovisuales, 1, Altaria, Tarragona, 978-8494568350, <http://www.altariaeditorial.com/es/img-y-sonido/110-control-de-iluminacion-y-direccion-de-fotografia.html>.

Gerald Millerson, (2009) Realización y producción en televisión, 4, IORTV, Madrid, 9788488788443,

John Hart y Elisa Moreno García, (2001) La técnica del storyboard : guión gráfico para cine, televisión y animación, 1, Instituto Oficial de Radio Televisión Española, Madrid, 978-8488788436,

Steven E. Browne, Edición de vídeo, Instituto Rtve, Madrid, 978-8488788535,



BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Cliff Wootton, (2006) Compresión de audio y vídeo, 1, Anaya Multimedia, Madrid, 978-8441519725,

Jaime Barroso García, (2008) Realización audiovisual, 1, Síntesis, 9788497565486,

John Hart, (2013) The Art of the Storyboard: A filmmaker's introduction, 2, Focal Press, 978-0-240-80960-1,

Jordi Alberich Pascual, (2007) Grafismo multimedia: Comunicación, diseño, estética, 1, Editorial UOC, S.L., 978-8497885973,

Maxim Jago, (2014) Adobe Premiere Pro CC Classroom in a Book (2015 release), 1, Financial Times Prentice Hall, 978-0134309989,

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

Las actividades formativas que se indican a continuación se basarán en la metodología docente que se indica:

Exposición de los principales aspectos teóricos del tema en curso.

Realización de prácticas guiadas utilizando el material disponible.

Realización de trabajos prácticos de forma autónoma por parte del alumno.

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas con material de apoyo disponible en plataformas de apoyo al aprendizaje.	CG06 CE07	20	0	20
Clases de resolución de problemas, prácticas en aulas específicas (informáticas u otras) y exposiciones orales.	CG06 CG10 CE07	6	0	6
Realización de trabajos prácticos de forma autónoma por parte del alumno	CG01 CG10 CE01 CE07	0	74	74
Total		26	74	100



12. Sistemas de evaluación:

La puntuación de cada procedimiento se expresará en la escala de 1 a 10 aunque en la plataforma se indicará en escala de 0 a 100.

Para poder superar la asignatura es necesario que se cumplan los siguientes requisitos:

La calificación de cada uno de los procedimientos debe ser mayor que 0.

La media de las calificaciones obtenidas en los diferentes procedimientos debe ser mayor o igual a 5 (sobre 10).

La no entrega de las prácticas relacionadas con los procedimientos 2 a 4 supone un 0 en el procedimiento afectado.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE FIN DE ESTUDIOS DE MÁSTER

La evaluación de los conocimientos de los alumnos matriculados en la Convocatoria Extraordinaria de Fin de Estudios de Máster 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 3 puntos (3/10).
2. Realización de una prueba práctica individual de grabación y edición de vídeo con un valor de 3,5 puntos (3,5/10).

En esta prueba se valorarán especialmente las habilidades del alumno en lo que respecta a la corrección del color.

3. Realización de una prueba práctica individual de postproducción con un valor de 3,5 puntos (3,5/10).

En esta prueba se valorará de forma especial la correcta aplicación de las herramientas más eficientes para cada tarea.

Para superar la asignatura es necesario que la media obtenida en los tres procedimientos sea al menos el 50% del total y que la calificación de todos y cada uno de los procedimientos supere el 0.

ESTUDIANTES DE INTERCAMBIO

El profesor podrá flexibilizar el sistema de evaluación para los estudiantes de intercambio con el fin de atender las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.



Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Proc. 1. Realización en el aula y en la plataforma on-line de prácticas individuales relacionadas con cada tema. Participación en actividades prácticas relacionadas con la asignatura.	15 %	15 %
Proc. 2. Práctica de grabación realizada en grupo.	25 %	25 %
Proc. 3. Práctica de edición del material grabado realizada de forma individual.	30 %	30 %
Proc. 4. Práctica de postproducción realizada de forma individual.	30 %	30 %
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 procedimientos:

1. Realización de un examen teórico con un valor de 3 puntos (3/10).
2. Realización de una prueba práctica individual de grabación y edición de vídeo con un valor de 3,5 puntos (3,5/10).
3. Realización de una prueba práctica individual de postproducción con un valor de 3,5 puntos (3,5/10).

Para superar la asignatura es necesario que la media obtenida en los tres procedimientos sea al menos el 50% del total y que la calificación de todos y cada uno de los procedimientos supere el 0.



13. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

Pueden encontrarse en la página WEB del master:
<http://www.ubu.es/master-universitario-en-comunicacion-y-desarrollo-multimedia>

14. Calendarios y horarios:

Pueden encontrarse en la página WEB del master:
<http://www.ubu.es/master-universitario-en-comunicacion-y-desarrollo-multimedia>

15. Idioma en que se imparte:

Español