



GUÍA DOCENTE 2023-2024

**Técnicas avanzadas de edición y postproducción de
contenidos audiovisuales**

1. Denominación de la asignatura:

TÉCNICAS AVANZADAS DE EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN DE
CONTENIDOS AUDIOVISUALES

Titulación

Máster Universitario en Comunicación y Desarrollo Multimedia

Código

8289

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/a que imparte la docencia (Si fuese impartida por más 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/a 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/la estudiante 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.
CG07 - Conocer las teorías, los métodos y los problemas de la comunicación audiovisual y sus discursos, así como su relación con las ciencias sociales y las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.
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 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:

- Enfrentarse con confianza y con un adecuado nivel de práctica a aspectos avanzados relacionados con las labores técnicas propias del proceso de creación audiovisual que van desde la grabación hasta la entrega final del producto.
- Adquirir competencias profesionales en técnicas esenciales en el mundo laboral actual que no han sido vistos en el grado o que lo han sido de forma parcial e inconexa.
- Decidir el formato y características óptimas de captura en función del destino de su producción.
- Conocer las técnicas más adecuadas para la edición de vídeo y corrección de color



con DaVinci Resolve

- Manejar con soltura los principales comandos de efectos con el módulo Fusion de Resolve
- Conocer las últimas técnicas y lenguajes audiovisuales para su aplicación práctica en futuros proyectos.
- Manejar y conocer diferentes software de disparo de contenidos audiovisuales en Eventos y entornos.
- La transmisión de contenidos multimedia en la nueva realidad post-covid. Streaming...
- Optimizar los formatos de exportación de sus producciones.

10.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)

Bloque I. El papel de DaVinci Resolve en la edición audiovisual

Qué es DaVinci Resolve

Características y ventajas/desventajas en relación a otros programas de edición

Revisión de los módulos que componen el programa

Análisis de los módulos Medios, Edición, Fairlight, Fusion, Color y Exportación

Normas para la producción y el intercambio internacional de programas

Explicación de algunos aspectos de las normas UIT-R BT.709 - BT.2020 y BT.2100 y de su relación con el tratamiento del vídeo

Bloque II. El ajuste del color en la producción audiovisual

Ejemplos de corrección de color en productos audiovisuales

Muestra de vídeos de diferentes características con ejemplos corrección de color

El proceso de corrección de color en Resolve

Flujo a seguir para efectuar la corrección de color. Corrección primaria y secundaria

Formatos de captación del color

Revisión de los formatos de vídeo empleados en la captación de imágenes para la corrección de color

Bloque III. Efectos de vídeo en postproducción con Resolve

Manejo del módulo Fusion

Esquema de trabajo en el módulo Fusion

Nodos frente a capas de ajuste

Trabajo con nodos. Tipos de nodos

Manejo de efectos de vídeo

Los efectos de vídeo y sus características dentro de Fusion



BLOQUE IV. VMIX. EL SOFTWARE PARA LA PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES

Introducción vMix.

Producción de un evento.

Exportación y grabación.

BLOQUE V. Nuevas formulas de transmisión de contenidos multimedia y técnicas.

Protocolo de V/A NDI, SRT, DANTE y RTMP

SET VIRTUALES.

LIVE STREAMING.

BLOQUE VI. Las Nuevas Tecnologías aplicadas a las Artes Escénicas y Eventos

Contenidos para las Artes Escénicas y Eventos

Programas de Realización Audiovisual de Eventos

10.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Alexis van Hurkman, (2013) Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema, 2, Peach Pit, 978-0321929662,

Fernando Jover Ruiz, (2020) Control de la iluminación y dirección de fotografía: proyectos audiovisuales, 2, Altaria, España, 978-8412385595, <https://altariaeditorial.com/es/img-y-sonido/149-2-edicion-control-de-iluminacion-y-direccion-de-fotografia.html>.

Martínez Martínez, Silvia, (15/03/2022) Los nuevos lenguajes audiovisuales, 1ª Edición, Tirant lo Blanch, 9788418534386,

Saccone, Paul y Scoppettuolo, Dion, (2019) The Beginner's Guide to DaVinci Resolve 16, 1, Blackmagicdesign, 978-1-7342279-1-8,



BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

David Landau, (2014) Lighting for Cinematography: A Practical Guide to the Art and Craft of Lighting for the Moving Image, 1, Bloomsbury Academic USA, 978-1628926927,

Miles Huber, D., (2007) Técnicas de Grabación Modernas, 1, Omega, Barcelona, 978-84-282-1297,

Stuart Blake Jones, (2004) Corrección de color para edición de vídeo no lineal, 1, Escuela de cine y vídeo, 978-8493344511,

10.4- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto

https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8289&auth=SAML

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

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 CG07 CE07	13	0	13
Clases de resolución de problemas, prácticas en aulas específicas (informáticas u otras) y exposiciones orales.	CG06 CG10 CE07	13	0	13
Realización de trabajos prácticos de forma autónoma por parte del estudiante	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, 3 y 4 supone un 0 en el procedimiento afectado.
- El procedimiento 1a que implica la asistencia a clase será sustituido por el 1b en el caso de no superar el primero en la primera convocatoria.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE FIN DE ESTUDIOS DE MÁSTER

La evaluación de los conocimientos de los estudiantes 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. Prueba teórica sobre el contenido visto en las clases presenciales o disponible en la plataforma con un valor de 2 puntos (2/10).
2. Realización de una prueba práctica individual de captura / edición de vídeo con un valor de 4 puntos (4/10). En esta prueba se valorará de forma especial la correcta aplicación de las herramientas más eficientes para cada tarea.
3. Realización de una prueba práctica individual de realización multimedia / multicámara en directo (4/10). 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 sistema de evaluación para estudiantes de intercambio deberá ser modificado en el supuesto de que los calendarios académicos de las universidades de origen y destino no sean coincidentes.



Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Proc. 1a. 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.	25 %	0 %
Proc. 2. Práctica de edición y postproducción de vídeo realizada con DaVinci Resolve	40 %	40 %
Proc. 3. Práctica Realización VMIX.	25 %	25 %
Proc. 4 Práctica sobre las nuevas formulas de transmisión de contenidos multimedia y técnicas.	10 %	10 %
Proc. 1b. Participación y realización de actividades prácticas relacionadas con la asignatura.	0 %	25 %
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 edición de vídeo y postproducción con un valor de 3,5 puntos (3,5/10).
3. Realización de una prueba práctica individual de realización de contenidos audiovisuales en directo (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