



GUÍA DOCENTE 2024-2025

**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>)

**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**

\*CB08 - 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.

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

\*CG02 - Fomentar, en contextos académicos y profesionales, el avance tecnológico, social o cultural dentro de una sociedad basada en el conocimiento.

\*CG03 - Utilizar la razón crítica aplicándola a la fiabilidad y validez de los procedimientos utilizados y al análisis de sus resultados.

\*CG04 - Colaborar con equipos interdisciplinares en el ámbito de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación o establecer vías de colaboración entre el mundo académico y profesional.

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.

\*CG08 - Utilizar de un modo seguro y crítico las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el ocio y la comunicación.

\*CG09 - Conocimiento de las materias y tecnologías que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

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.

\*CE02 - Conocer y aplicar principios teórico-prácticos sobre creatividad a través de diversas herramientas y tecnologías.



\*CE03 - Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar proyectos en el ámbito de la comunicación multimedia y/o desarrollo multimedia que tengan por objeto, la concepción, el desarrollo o la explotación de sistemas, servicios y aplicaciones

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.

\*CE09 - Conocer las dinámicas de trabajo relacionadas con la creatividad, desde la creación o producción de una idea hasta su desarrollo y difusión utilizando herramientas TICS para su desarrollo.

\*CE10 - Conocer y ser capaz de utilizar fuentes y recursos específicos de la documentación digital en el marco de la convergencia mediática.

\*CE11 - Capacidad para el desarrollo de servicios en red, desde el punto de vista de distintas arquitecturas, junto con la integración de sistemas de información

## 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.

ODS 9.5. Aumentar la investigación científica y mejorar la capacidad tecnológica de los sectores industriales de todos los países, en particular los países en desarrollo, entre otras cosas fomentando la innovación y aumentando considerablemente, de aquí a



2030, el número de personas que trabajan en investigación y desarrollo por millón de habitantes y los gastos de los sectores público y privado en investigación y desarrollo. ODS 9.b: Apoyar el desarrollo de tecnologías, la investigación y la innovación nacionales en los países en desarrollo, incluso garantizando un entorno normativo propicio a la diversificación industrial y la adición de valor a los productos básicos, entre otras cosas

## **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- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto**

[https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC\\_UBU/lists?courseCode=8289&auth=SAML](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.

| <b>Metodología</b>                                                                      | <b>Competencia relacionada</b> | <b>Horas presenciales</b> | <b>Horas de trabajo</b> | <b>Total de horas</b> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|---------------------------|-------------------------|-----------------------|
| Clases teóricas con material de apoyo disponible en plataformas de apoyo al aprendizaje | CG06<br>CG07<br>CE07           | 13                        | 0                       | 13                    |
| Clases de resolución                                                                    | CG06                           | 13                        | 0                       | 13                    |



|                                                                                            |                              |    |    |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|----|----|-----|
| de problemas, prácticas en aulas específicas (informáticas u otras) y exposiciones orales. | CG10<br>CE07                 |    |    |     |
| Realización de trabajos prácticos de forma autónoma por parte del estudiante               | CG01<br>CG10<br>CE01<br>CE07 | 0  | 74 | 74  |
| <b>Total</b>                                                                               |                              | 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.

| <b>Procedimiento</b>                                                                                                         | <b>Peso primera convocatoria</b> | <b>Peso segunda convocatoria</b> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| Proc. 1a. Realización en el aula y en la plataforma on-line de prácticas individuales relacionadas con cada tema de Resolve. | 25 %                             | 0 %                              |
| Proc. 2. Práctica de edición y postproducción de vídeo realizada con DaVinci Resolve                                         | 40 %                             | 40 %                             |
| Proc. 3. Realización en el aula y en la plataforma on-line de prácticas individuales relacionadas con el software VMIX.      | 25 %                             | 25 %                             |
| Proc. 4 Práctica Realización Streaming.                                                                                      | 10 %                             | 10 %                             |
| Proc. 1b. Participación y realización de actividades prácticas relacionadas con la asignatura.                               | 0 %                              | 25 %                             |
| <b>Total</b>                                                                                                                 | <b>100 %</b>                     | <b>100 %</b>                     |

### **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