



GUÍA DOCENTE 2022-2023
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 Historia, Geografía y Comunicación

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

Mario Alaguero Rodríguez - malaguero@ubu.es - 667533763 I Alberto Olegario
González Lorenzo - aogonzalez@ubu.es

4.b Coordinador de la asignatura

Mario Alaguero Rodríguez. malaguero@ubu.es
<http://apps.ubu.es/profesorado/cv.php?docente=malaguero@ubu.es>

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 comúnmente empleados en la producción y posterior postproducción de elementos audiovisuales, tales como la edición de vídeo, la animación y los efectos especiales.

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.



9.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)

Preproducción y producción audiovisual

Definición del proyecto y sus objetivos

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

Gestión de recursos en la posproducción

Cálculo de recursos humanos, temporales y materiales para la realización de posproducción de contenidos audiovisuales.

Planificación para edición y posproducción

Procesos de organización y toma de decisiones para la producción y posproducción de audiovisuales.

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.

La importancia del guión sonoro.

El imprescindible trabajo de preproducción.

La ambientación sonora.

Los efectos especiales y la figura del Foley.

El doblaje y el ADR.

El compositor de música y mitos/realidades del diseño sonoro.

Técnicas y herramientas en la postproducción audiovisual

Edición avanzada de vídeo

Técnicas avanzadas para la edición de vídeo

Narrativa audiovisual en el montaje

Técnicas de animación 2D y motion graphics

Animaciones a partir de transformaciones de objetos, vídeos y textos.

Gestión de color y etalonaje

Teoría del color aplicada a la corrección de color y el etalonaje en proyectos audiovisuales.

Efectos especiales en vídeo

Máscaras de recorte, claves de cromacidad, inclusión de CGIs, partículas, trackings.

Posproducción de audio

Técnicas de posproducción de audio con Adobe Audition

Edición avanzada de sonido

Técnicas de grabación dependiendo de la situación.

Técnicas esenciales para la edición de sonido en Adobe Premiere.

Técnicas de sonido con Adobe Premiere

El desafío de la producción.

El trabajo de la sincronización y la estética del montaje sonoro en la producción audiovisual.



Posproducción de audio

Técnicas esenciales para la edición de sonido en Adobe Audition.

Efectos especiales...

9.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

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

JOSEP GUSTEMS, Música y sonido en los audiovisuales, UNIV DE BARCELONA, 9788447535958,

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

ADRIÁN ENCINAS SALAMANCA, (2017) ANIMANDO LO IMPOSIBLE. Los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945), Diabolo Ediciones, 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,

Ian Crook, Fundamentos del motion graphics. Principios y prácticas de la animación gráfica, Promo Press, ISBN-10: 8416504814 ISBN-13: 978-8416504817,

LAURENT JULLIER, El sonido en el cine, PAIDOS IBERICA,

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

9.4- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto

https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=5676&auth=SAML



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) Todos los procedimientos podrán ser recuperables en la segunda y sucesivas convocatorias.



Los profesores podrán flexibilizar el sistema de evaluación para el alumnado de intercambio, con el fin de atender a las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.

Para la evaluación de esta asignatura en Convocatoria Extraordinaria Fin de Estudios de Grado se prevé realizar una única prueba, en la fecha que el Centro establezca, en la que se evalúan tanto los contenidos teóricos como los aspectos prácticos.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Planificación y organización de un proyecto de posproducción completo	10 %	10 %
Realización de un proyecto de postproducción completo con After Effects	40 %	40 %
Realización de prácticas en el aula y en la plataforma on-line. Colaboración con actividades prácticas propuestas en la asignatura.	40 %	40 %
Test teórico	10 %	10 %
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:

- Realización de un proyecto de posproducción completo con el software after effects.
- Realización de una memoria de entre 10 y 20 páginas explicando el proceso de desarrollo del proyecto

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

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

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