



GUÍA DOCENTE 2019-2020
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

Alberto Olegario González Lorenzo

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:

Decidir el formato y medio de captación óptimo en función del destino de su producción.

Utilizar una herramienta profesional para la edición del vídeo, sonido, graduación del color y postproducción como es DaVinci Resolve.

Manejar de herramientas como son el mezclador de vídeo y la transmisión en streaming.

Conocer los principios básicos de la realización en directo.



10.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)

Bloque I. Bases y conceptos de la edición 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.

Herramientas de análisis presentes en editores de vídeo.

El códec H.264 y codificación en 4k/8k.

Normas para la producción y el intercambio internacional de programas.

Discusión sobre la norma UIT-R BT.709 en su última versión.

Bloque II. Aspectos avanzados en la captación de imágenes.

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.

Realización en Artes Escénicas.

Nuevas tecnologías en las artes escénicas.

Herramientas y software en las artes escénicas.

Bloque III. Empleo de aplicaciones profesionales en el proceso de creación audiovisual

Flujo de trabajo en DaVinci Resolve

Herramientas y técnicas de edición en Resolve

Tratamiento del audio en el módulo Fairlight

Corrección y graduación de color en Resolve



Bloque IV. Postproducción.

Papel del módulo Fussion en el trabajo con Resolve.

Aportación de Fussion en la labor de postproducción,

Diferencias respecto a Premiere.

El empleo de "nodos" en la edición.

Empleo básico de Fussion en la postproducción.

Herramientas básicas de Fussion.

Empleo de los nodos en la edición.

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, (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,

Saccone, Paul y Scoppettuolo, Dion, (2018) The definitive guide to DaVinci Resolve 15, 1, Blackmagicdesign, 978-0-9993913-6-5, www.blackmagicdesign.com.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

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

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,

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,

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,

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,

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



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	25	0	25
Clases de resolución de problemas, prácticas en aulas específicas (informáticas u otras) y exposiciones orales.	CG06 CG10 CE07	11	0	11
Realización de trabajos prácticos de forma autónoma por parte del alumno	CG01 CG10 CE01 CE07	2	62	64
Total		38	62	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.

Dada la complementariedad de algunos de los contenidos con la asignatura Tecnología del Audiovisual Digital, los alumnos matriculados en ambas asignaturas podrán utilizar el material de Tecnología para realizar la práctica o prácticas del Procedimiento 3.



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 1,75 puntos (1,75/10).

En esta prueba se valorará de forma especial la correcta aplicación de las herramientas más eficientes para cada tarea. Además del trabajo grupal y la coordinación en equipo.

3. Realización de una prueba práctica individual de una realización multicámara en plató de TV con un valor de 1,75 puntos (1,75/10).

En esta prueba se valorará de forma especial la correcta aplicación de las herramientas más eficientes para cada tarea. Además del trabajo grupal y la coordinación en equipo.

4. 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.	20 %	20 %
Proc. 2. Práctica de grabación multicámara y realización en software de edición no lineal.	20 %	20 %



Proc. 3. Práctica realización multicámara en TV.	20 %	20 %
Proc. 4. Práctica de edición del material grabado realizada de forma individual.	40 %	40 %
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>



UNIVERSIDAD DE BURGOS
DEPARTAMENTO DE HISTORIA, GEOGRAFÍA Y COMUNICACIÓN

15. Idioma en que se imparte:

Español