



## 1. Identificación

### 1.1. De la Asignatura

Curso Académico	2023/2024
Titulación	GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
Nombre de la Asignatura	EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN EN AUDIO Y VIDEO
Código	5787
Curso	CUARTO
Carácter	OPTATIVA
N.º Grupos	1
Créditos ECTS	6
Estimación del volumen de trabajo del alumno	150
Organización Temporal/Temporalidad	1 Cuatrimestre
Idiomas en que se imparte	ESPAÑOL

### 1.2. Del profesorado: Equipo Docente

Coordinación de la asignatura MARIANO FLORES GUTIERREZ	Área/Departamento	DIBUJO/BELLAS ARTES
	Categoría	PROFESORES TITULARES DE UNIVERSIDAD
	Correo Electrónico /	ocysim@um.es
	Página web / Tutoría electrónica	ocitsym@um.es Tutoría Electrónica: Sí



Grupo de	Teléfono, Horario y	Duración	Día	Horario	Lugar	Observaciones
Docencia: 1 Coordinación de los grupos:1	Lugar de atención al alumnado	Anual	Martes	10:30- 11:30	868884604, Facultad de Bellas Artes B2.1.038	Podeis contactar de forma virtual a través del aula virtual mensajes privados o sala de discord: Movimiento: <a href="https://discord.gg/UExD6KDMjx">https:// discord.gg/ UExD6KDMjx</a> Postproducción: <a href="https://discord.gg/KCensz92eY">https:// discord.gg/ KCensz92eY</a>
		Anual	Miércoles	09:00- 14:00	868884604, Facultad de Bellas Artes B2.1.038	
ROCIO MARTINEZ	Área/Departamento	DIBUJO/BELLAS ARTES				
MONTIEL	Categoría	ASOCIADO A TIEMPO PARCIAL				
Grupo de Docencia: 1	Correo Electrónico / Página web / Tutoría electrónica	r.martinezmontiel@um.es r.martinezmontiel@um.es Tutoría Electrónica: SÍ				



	Teléfono, Horario y Lugar de atención al alumnado	Duración	Día	Horario	Lugar	Observaciones
		Anual	Martes	13:00- 14:00		Pedir cita previa a rmartinezmontiel@um.eso contactar la sala de discord
		Anual	Martes	19:00- 20:00		Pedir cita previa a rmartinezmontiel@um.eso contactar la sala de discord
MARIA LUZ RUIZ BAÑON	Área/Departamento	ESCULTURA/BELLAS ARTES				
Grupo de Docencia: 1	Categoría	PROFESOR AYUDANTE DOCTOR				
	Correo Electrónico / Página web / Tutoría electrónica	marialuz.ruiz1@um.es Tutoría Electrónica: Sí				



	Teléfono, Horario y Lugar de atención al alumnado	Duración	Día	Horario	Lugar	Observaciones
		Anual	Lunes	09:30- 10:30	868888065, Facultad de Bellas Artes B2.1.015	Facultad de Bellas Artes. Despacho 1.19pedir cita previa en marialuz.ruiz1@um.es
		Anual	Martes	11:30- 12:30	868888065, Facultad de Bellas Artes B2.1.015	Facultad de Bellas Artes. Despacho 1.19pedir cita previa en marialuz.ruiz1@um.es
		Anual	Jueves	09:30- 10:30	868889343, Facultad de Bellas Artes B2.0.036	Facultad de Bellas Artes. Despacho 1.19pedir cita previa en marialuz.ruiz1@um.es

## 2. Presentación

La asignatura optativa de Edición y Postproducción en Audio y Video está destinada a incidir en los procesos de la postproducción digital como puede ser el tratamiento del sonido, flujos de trabajo, corrección de color, integración de elementos 2D y 3D con imagen real y el uso de diferentes elementos en la creación de una unidad discursiva audiovisual. A través del análisis de casos, prácticas y seminarios se proporcionará al estudiante las herramientas y metodología propias del ámbito de los efectos visuales para la confección de proyectos compositivos.



### 3. Condiciones de acceso a la asignatura

#### 3.1 Incompatibilidades

No consta

#### 3.2 Recomendaciones

Si bien no se establecen requisitos previos específicos para la materia, es altamente recomendable tener superados los créditos de los cuatrimestres anteriores, especialmente en lo relativo a las competencias de las materias "Procesos de ideación y narrativa audiovisual" y "Técnicas y procesos creativos de producción, realización y postproducción". Resultará especialmente productivo haber superado las asignaturas "Tecnología Audiovisual y Multimedia" y "Postproducción digital".

### 4. Competencias

#### 4.1 Competencias Básicas

- CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
- CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
- CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

#### 4.2 Competencias de la titulación

- CG1. Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados.
- CG2. Creatividad: capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos en el marco de las disponibilidades y plazos de la producción audiovisual, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
- CG4. Práctica sistemática de autoevaluación crítica de resultados: valoración de la importancia de corregir y ajustar constantemente los errores cometidos en los procesos creativos u organizativos de las producciones audiovisuales.



- CG6. Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respeto por los derechos humanos.
- CE1. Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de creación y difusión audiovisuales en sus diversas fases, tanto en el cine como en televisión, vídeo y multimedia desde el punto de vista de la puesta en escena desde la idea inicial hasta su acabado final.
- CE30. Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack.
- CE34. Capacidad para desarrollar mediciones vinculadas con la cantidad de luz y la calidad cromática durante el proceso de construcción de las imágenes, a partir del conocimiento teórico y práctico de los fundamentos científicos de la óptica.
- CE35. Capacidad para desarrollar mediciones vinculadas con las cantidades y calidades del sonido durante el proceso de construcción del audio, a partir del conocimiento teórico y práctico de los fundamentos científicos de la acústica.
- CE38. Capacidad para incorporarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional, haciendo compatibles e incluso sinérgicos sus propios intereses particulares y los del proyecto colectivo en el que se ha incorporado.
- CE6. Conocimiento teórico-práctico y aplicación de las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales (fotografía, radio, sonido, televisión, vídeo, cine, y soportes multimedia).
- CE7. Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios en sus diversos soportes (cine, TV, vídeo, multimedia, etc.), hasta su comercialización.
- CE8. Conocimiento de la imagen espacial y de las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como audiovisual, así como los elementos constitutivos de la dirección artística. Estos conocimientos también abarcan las relaciones entre imágenes y sonidos desde el punto de vista estético y narrativo en los diferentes soportes y tecnologías audiovisuales. También se incluyen los conocimientos de los modelos psicológicos específicamente desarrollados para la comunicación visual y la persuasión a través de la imagen.
- CE10. Conocimiento de la planificación sonora y de las representaciones acústicas del espacio, así como los elementos constitutivos de diseño y la decoración sonora ("sound designer"). Estos conocimientos también abarcarán la relación entre los sonidos y las imágenes desde el punto de vista estético y narrativo en los diferentes soportes y tecnologías audiovisuales. También se incluyen los modelos psicológicos específicamente desarrollados para la comunicación sonora y la persuasión a través del sonido.
- CE16. Capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización y creación en las diversas fases de la construcción de la producción multimedia y materiales interactivos.
- CE21. Capacidad para aplicar procesos y técnicas implicadas en la organización y gestión de recursos técnicos en cualquiera de los soportes sonoros y visuales existentes.
- CE22. Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación y recursos técnicos o humanos necesarios para el diseño de producción integral de un trabajo audiovisual desde los elementos escenográficos y la imagen de marca hasta su proyecto gráfico de comercialización.
- CE27. Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de diferentes productos audiovisuales y multimedia.

### 4.3 Competencias transversales y de materia

- Competencia 1. C77 Conocimiento y dominio de las técnicas y recursos creativos en la producción de contenidos audiovisuales.
- Competencia 2. C79 Dominio de las técnicas, herramientas y procesos de edición y posproducción de contenidos audiovisuales y sonoros en entornos analógicos y digitales.



## 5. Contenidos

### Bloque 0: Presentación

TEMA 0.1. Presentación

### Bloque 1: Introducción

TEMA 1. Historia de los VFX

TEMA 2. Flujo de trabajo en los VFX

### Bloque 2: Composición

TEMA 3. Sonido

- Principios teóricos sobre el sonido y su registro
- El software de edición de sonido
- Posibilidades en el procesamiento del sonido

TEMA 4. Modelado 3D

- Primitivas
- Edición de primitivas
- Materiales

TEMA 5. Efectos animados

- Animación de objetos
- Animación de cámara
- Animación de Shader
- Animación de luces
- Animación de máscaras
- Efectos de partículas

TEMA 6. Composición basada en nodos

- Compositor de nodos
- Nodos de entrada y salida
- Manipulación de imágenes



- Nodos avanzados
- Efectos del secuenciador
- Croma
- Tracking
- Telas
- Fluidos / físicas

### Bloque 3: Edición

#### TEMA 7. Calidad

- Formatos
- Estándares
- resolución
- cadencia
- muestreo
- Profundidad de color

#### TEMA 8. Integración imagen real y 3D

- Integración de imagen real y 3D (Compositing)
- Rotoscopia y mascarar
- Mattepaiting

#### TEMA 9. Color

- Balance de blancos
- LUT
- Teoría del color
- Color en el cine

## PRÁCTICAS

Práctica 1. Proyecto de composición (VFX): Relacionada con los contenidos Bloque 2, Tema 5, Tema 6, Tema 3, Tema 4, Tema 1 y Tema 2

Ejercicio de composición. Montaje de un plano a partir de capas.



Práctica 2. Ejercicios prácticos: Relacionada con los contenidos Bloque 3, Bloque 2, Tema 5, Tema 6, Tema 3, Tema 8 y Tema 4

Ejercicios prácticos de materialización de los contenidos teóricos de edición con nodos

- Modelado 3D
- Croma
- Tracking
- Simulaciones

Práctica 3. Ejercicio de integración compositiva: Relacionada con los contenidos Bloque 3, Tema 8, Tema 9 y Tema 7

Elaboración de un proyecto de integración de elementos diferentes que serán postproducidos en After Effects.

## 6. Metodología Docente

Actividad Formativa	Metodología	Horas Presenciales	Trabajo Autónomo	Volumen de trabajo
Presentación de la asignatura	Actividades de clase expositiva	1		1
Lección magistral	Actividades de clase expositiva	34	47	81
Seminario	Seminarios	7	8	15
Realización de prácticas	Actividades de clase práctica de aula	13	17	30
Tutoría formativa	Tutorías individualizadas	3	6	9
	Tutoría online			
Evaluación final	Prueba escrita y cuestionario específico	2	12	14
	Total	60	90	150

## 7. Horario de la asignatura

<https://www.um.es/web/estudios/grados/audiovisual/2023-24#horarios>



## 8. Sistema de Evaluación

Métodos / Instrumentos	Pruebas escritas (exámenes): pruebas objetivas, de desarrollo, de respuesta corta, de ejecución de tareas, de escala de actitudes realizadas por los alumnos para mostrar los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos.
Criterios de Valoración	Se tendrá en cuenta el grado de dominio de los conocimientos impartidos, la precisión de las respuestas, la claridad expositiva, así como la estructuración de ideas.
Ponderación	50
Métodos / Instrumentos	Informes escritos, trabajos y proyectos: trabajos escritos, portafolios con independencia de que se realicen individual o grupalmente
Criterios de Valoración	En los trabajos de la asignatura se valorará el nivel de preparación y organización del trabajo en las distintas fases; el orden, rigor y corrección en la elaboración de la documentación y la memoria correspondiente; la capacidad crítica y autocrítica; y, finalmente, la calidad creativa del resultado.  Se solicitará la defensa (c. ordinaria) o una prueba práctica (c. extraordinaria) que evidencie la autoría de los trabajos.
Ponderación	40
Métodos / Instrumentos	Procedimientos de observación del trabajo del estudiante: registros de participación, de realización de actividades, cumplimiento de plazos, participación en foros.
Criterios de Valoración	Se valorará la diligencia y el interés en el cumplimiento de plazos y requisitos para las distintas tareas, así como la capacidad crítica y autocrítica y la preparación y la implicación de cara a la participación en foros y debates de clase.  En la convocatoria extraordinaria se realizará una prueba oral y/o práctica de evidencia de los trabajos realizados
Ponderación	10

### Fechas de exámenes

<https://www.um.es/web/estudios/grados/audiovisual/2023-24#examenes>



## 9. Resultados del Aprendizaje

La adquisición y puesta en práctica conforme a criterios de eficacia, adecuación y oportunidad de las competencias vinculadas a esta materia se consideran explícitamente como los resultados de aprendizaje previstos.

- RA77. Conocimiento y dominio de las técnicas y recursos creativos en la producción de contenidos audiovisuales.
- RA78. Capacidad para la ideación, planificación y desarrollo de guiones cinematográficos, televisivos y radiofónicos, así como de proyectos multimedia.
- RA79. Dominio de las técnicas, herramientas y procesos de edición y posproducción de contenidos audiovisuales y sonoros en entornos analógicos y digitales.

## 10. Bibliografía

### Bibliografía Básica



Adobe Systems (Edit.): Adobe Premiere Pro CS6 [libro de formación oficial]. Madrid: Anaya, 2012.



Benchimol, D. (coord.) (2012). Postproducción integral : domine las últimas etapas de la edición y producción de vídeo. Buenos Aires: Fox Andina, Dalaga.



Eastman Kodak Company, 2007: La guía de referencia esencial par cineastas. Eastman Kodak Company.



Utray Delgado, F. (ed.) (2015): Postproducción digital: una perspectiva contemporánea. Madrid, Dykinson.

### Bibliografía Complementaria



Adobe Systems (edit.): Adobe After Effects CS6 [libro de formación oficial]. Madrid : Anaya, 2012.



Amyes, T., Wyatt, H. (2005). Postproducción de audio para TV y cine. Andoain: Escuela de Cine y Vídeo.



Ayala Coca, A. (2011). Manual de postproducción de audio. Córdoba: Galisgamdigital.



Brown, S., Street, S., Watkins, L. (2013). Color and the moving image: history, theory, aesthetics, archive. Routledge



Browne, S. E. (2008). Posproducción en Alta Definición: edición y finalización del vídeo en HD. Andoain, Escuela de Cine y Vídeo.



Labrada, J. (2009). El sentido del sonido. La expresión sonora en el medio audiovisual. Madrid: Alba.



Lara, A. (2005). El cine ha muerto, larga vida al cine: pasado, presente y futuro de la postproducción. Madrid: T&B.



MacLeod, S (2009). Postproducción del color. Barcelona: Blume.



Ràfols, R., Colomer, A. (2012). Diseño audiovisual. Barcelona: Gustavo Gili.



Rodríguez García, T., Del Olmo Barbero, J. (2011). Notas esenciales sobre Diseño Gráfico Audiovisual. Madrid: Bubok.



Sanz, J. C. (2003). El libro del color. Madrid: Alianza.



Solana, G., Boneu A. (2008). Uncredited. Diseño gráfico y títulos de texto. Barcelona: Index Books.



Tornquist, J. (2008). Color y luz: teoría y práctica. Barcelona: Gustavo Gili.



Van Hurkman, A. (2011). Color Correction Handbook: professional techniques for video and cinema. Berkeley: Peachpit Press.



Wright, S. (2003). Efectos digitales en cine y vídeo. Andoain: Escuela de Cine y Vídeo



709 MEDIAROOM. Es un proyecto formativo audiovisual de múltiples niveles que se realiza en colaboración con el Campus Audiovisual de la Escuela de Imagen y Sonido CES.



Cine Digital TV. Se trata de un portal mexicano dedicado al cine digital en el ámbito semiprofesional / independiente, especializado en flujos de trabajo con cámaras DSLR. Producen un programa semanal que se aloja en su canal de Youtube.



Norender.com. Es una web con noticias, tutoriales e información sobre acciones formativas en el ámbito de la tecnología audiovisual.



Panorama Audiovisual. Se trata de un portal profesional creado en 2009 con información sobre la industria del broadcast, el cine y los nuevos medios.



García Santamaría, J. V. (2015): La exhibición cinematográfica en España: cincuenta años de cambios. Madrid, Cátedra



Armenteros, M. (dir.) (2011). Posproducción Digital. Madrid: Bubok



Saccone, P. (2018). Guía definitiva de da Vinci Resolve 14. Leipzig: Amazon.



Wickes, Roger (2009) Foundation Blender Compositing

## 11. Observaciones y recomendaciones

### ACERCA DE LA EVALUACIÓN

- Para superar la asignatura aplicando las medias correspondientes, el estudiante debe aprobar con un 5 como mínimo cada uno de los instrumentos de evaluación (examen y prácticas)
- Se penalizarán las faltas de ortografía y errores gramaticales encontrados en cualquiera de los trabajos de la asignatura.
- Se penalizarán las prácticas con evidencias de plagio y de un uso irresponsable de los materiales prestados por la facultad.
- La nota obtenida en cada uno de los instrumentos de evaluación se conservará solamente hasta la convocatoria del julio del curso correspondiente a esta guía.
- El examen teórico será tipo test, constará de un total de 20 preguntas (10 de la primera parte y 10 de la segunda parte).
- La parte práctica se evaluará con los trabajos entregados y la evidencia de autoría por una defensa o examen práctico:  $\text{NotaTrabajos} * \text{Evidencia}$

### ACERCA DEL DESARROLLO DE LAS CLASES

- Los profesores podrán habilitar o no, según su criterio, un seguimiento del control de asistencia tanto a las sesiones teóricas como prácticas y tendrán la potestad de penalizar en la calificación de los trabajos prácticos.



- La asistencia a las clases de teoría es altamente recomendable. El desarrollo y el sentido de las prácticas se explicará en las clases de teoría. Sin ese punto de partida, las clases prácticas no dejan de ser meros ejercicios mecánicos. Además, los contenidos teórico-prácticos del examen final se habrán explicado en las clases teóricas.
- Cada uno de los profesores decidirá según su criterio si proporcionan "apuntes" ya redactados o no correspondientes a los contenidos de su docencia. Se recomienda que los alumnos elaboren sus propios apuntes asistiendo a las clases, atendiendo a las diversas explicaciones, análisis, ejemplos presentados y aclaraciones desarrolladas en las mismas por parte de los profesores.
- Está expresa y totalmente prohibida la grabación de audio y/o vídeo por parte del alumnado de las clases o partes de las mismas sin el consentimiento expreso y por escrito de los profesores.
- Se recuerda que el medio oficial de comunicación es el correo electrónico y mensajes del Aula Virtual. Cualquier información comunicada por este medio tiene un carácter oficial, tal como contempla el Reglamento de la Universidad de Murcia por el que se regulan las notificaciones electrónicas obligadas <https://sede.um.es/sede/normativa/reglamento-de-notificaciones-electronicas-obligatorias/pdf/15339>.
- NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES. Aquellos estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales podrán dirigirse al Servicio de Atención a la Diversidad y Voluntariado (ADYV; <http://www.um.es/adyv/>) para recibir orientación sobre un mejor aprovechamiento de su proceso formativo y, en su caso, la adopción de medidas de equiparación y de mejora para la inclusión, en virtud de la Resolución Rectoral R-358/2016. El tratamiento de la información sobre este alumnado, en cumplimiento con la LOPD, es de estricta confidencialidad.

## ODS

Esta asignatura se encuentra vinculada de forma directa con los Objetivos de Desarrollo Sostenible

- Objetivo 4: Educación de Calidad
- Objetivo 8 : Trabajo Decente y Crecimiento Económico
- Objetivo 9: Industria, Innovación e infraestructura