



1. Identificación

1.1. De la Asignatura

Curso Académico	2021/2022
Titulación	GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
Nombre de la Asignatura	POSTPRODUCCIÓN DIGITAL
Código	5776
Curso	TERCERO
Carácter	OBLIGATORIA
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
Tipo de Enseñanza	Presencial

1.2. Del profesorado: Equipo Docente

Coordinación de la asignatura MANUEL NICOLAS MESEGUER	Área/Departamento	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL/COMUNICACIÓN
	Categoría	PROFESORES TITULARES DE UNIVERSIDAD
	Correo Electrónico / Página web / Tutoría electrónica	mnicolas@um.es Tutoría Electrónica: Sí



Grupo de Docencia: 1 Coordinación de los grupos:1	Teléfono, Horario y Lugar de atención al alumnado	Duración	Día	Horario	Lugar	
		Anual	Martes	11:00- 13:00	868889246, Facultad de Comunicación y Documentación B1.1.013	
		Anual	Miércoles	11:00- 12:00	868889246, Facultad de Comunicación y Documentación B1.1.013	
ROCIO MARTINEZ MONTIEL Grupo de Docencia: 1	Área/Departamento	DIBUJO/BELLAS ARTES				
	Categoría	ASOCIADO A TIEMPO PARCIAL				
	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



2. Presentación

“Postproducción digital” se enmarca en la materia “Técnicas y procesos creativos de producción, realización y postproducción” y está directamente relacionada con los contenidos de la asignatura “Dirección, producción y realización”, que se imparte en el mismo curso.

“Postproducción digital” aborda una formación teórica y práctica en los procesos técnicos y conceptuales del montaje como etapa fundamental en la creación audiovisual, así como en su conexión con otros ámbitos de la postproducción (corrección de color, creación infográfica y de VFX y postproducción de sonido). El trabajo de postproducción de un producto audiovisual ha de estar encaminado a la adecuada consecución de la eficacia comunicativa y a la adaptación de los flujos de trabajo al tipo de proyecto, sin olvidar aspectos relacionados con las implicaciones expresivas, narrativas y estéticas.

El planteamiento didáctico de esta materia se orienta como un laboratorio de postproducción digital a través de ejercicios, talleres y espacios de discusión y análisis sobre ejemplos previos o sobre los trabajos de la asignatura. Esta asignatura se fundamenta en la metodología de "Aprendizaje basado en proyectos", de modo que en los seminarios y clases prácticas se proporcionarán herramientas para que el alumno pueda desarrollar proyectos audiovisuales en los que aplicar de forma creativa los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos. El desarrollo organizado y metódico de los ejercicios y proyectos de postproducción será fundamental en la evaluación del mismo.

3. Condiciones de acceso a la asignatura

3.1 Incompatibilidades

No consta

3.2 Recomendaciones

Los propios del acceso al Título de Grado en Comunicación Audiovisual.

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 la materia Tecnología de los Medios Audiovisuales y Multimedia I y II.



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
- CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
- 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.
- CG3. Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales.
- 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.
- CG5. Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.
- 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.
- CE19. Capacidad y habilidad para planificar y gestionar los recursos humanos, presupuestarios y medios técnicos, en las diversas fases de la producción de un relato cinematográfico o videográfico.
- CE29. Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen mediante las nuevas tecnologías de la información.
- CE37. Capacidad para grabar señales sonoras desde cualquier fuente sonora: acústica o electrónica; digital o analógica y de mezclar estos materiales con una intencionalidad determinada teniendo en cuenta los niveles, efectos y planos de la mezcla final masterizada.

4.3 Competencias transversales y de materia

- Competencia 1. CM1. Conocimiento y aproximación a los fundamentos del montaje y a las técnicas y procesos de la posproducción digital.
- Competencia 2. CM2. Conocimiento de los sistemas técnico-operativos de los actuales equipos de edición y posproducción digital.
- Competencia 3. CM4. Capacidad y habilidad para operar con los equipos de edición y posproducción.
- Competencia 4. CM5. Capacidad de asumir responsabilidades en el desarrollo del oficio de la posproducción en la fase final del proceso de creación de las producciones audiovisuales.

5. Contenidos

Bloque 1: Conceptos creativos e ideologías del montaje

TEMA 1. Principios teóricos del montaje

1. La construcción espacio-temporal
2. La organización del ritmo. Elementos de puntuación y transición
3. Elementos de construcción intelectual y emocional
4. El diseño de la banda sonora (elementos, relaciones y usos)

TEMA 2. Una perspectiva histórica

1. La consolidación de un modelo de representación-Narración: Noël Burch o el Modo de Representación Institucional (MRI) frente al Modo de representación Primitivo (MRP)
2. La Escuela Soviética del montaje. Eisenstein, Pudovkin y Kulechov
3. El cine de la transparencia. Andre Bazin y el montaje en el cine clásico
4. Otros modelos de montaje: de los 60 a "la era de la postproducción"

Bloque 2: El montaje y sus operaciones en el proceso de postproducción

TEMA 1. La organización del trabajo



1. El DIT y el Data Wrangler
2. El flujo de trabajo. Diferencias entre el trabajo en TV y Cine. De la ingesta al masterizado. Edición offline y online
3. Funciones en el fase de montaje: ayudante de montaje y montador

TEMA 2. Herramientas de trabajo para el montaje

1. Software de montaje.
2. Herramientas para la edición en la línea de tiempo (corte, trimado, transiciones,...)
3. Herramientas básicas de composición y efectos en el software de edición de vídeo no lineal
4. La edición multicámara
5. El subtitulado

TEMA 3. El sonido en el montaje

1. 1. Gestión del sonido en el proyecto (trabajo con pistas, mezclas y submezclas)
2. Sincronización y ajustes básicos (ajuste de ganancia y normalización)
3. Construcción de la banda sonora: inclusión de ambientes, apoyo dramático de la música, *wild tracks, room tones*.

TEMA 4. Introducción a la corrección de color

1. 1. Herramientas de monitorización de la luminancia y la crominancia en la señal de vídeo
2. Nociones básicas de la corrección de color para correcciones primarias

PRÁCTICAS

Práctica 1. Práctica de montaje interno: Relacionada con los contenidos Bloque 1, Tema 1 (Bloque 1) y Tema 2 (Bloque 1)

Ejercicio para desarrollar la capacidad de análisis y de diseño del montaje dentro del plano

Práctica 2. Práctica de diseño de flujo de trabajo: Relacionada con los contenidos Bloque 2 y Tema 1 (Bloque 2)

Organización del material y del proyecto (seguridad del material y del trabajo). Creación de proxies. Creación de archivos de intercambio (XML, EDL, AAF...). Importación, captura y exportación.

Práctica 3. Práctica de montaje con número limitado de planos: Relacionada con los contenidos Bloque 2, Tema 1 (Bloque 1), Tema 1 (Bloque 2) y Tema 2 (Bloque 2)



Ejercicio de montaje a partir de material grabado en las prácticas de la asignatura "Dirección, producción y realización".

Práctica 4. Práctica de montaje I: Relacionada con los contenidos Bloque 2, Tema 1 (Bloque 1), Tema 1 (Bloque 2) y Tema 2 (Bloque 2)

Ejercicio de montaje a partir de material grabado en las prácticas de la asignatura "Dirección, producción y realización".

Práctica 5. Práctica de montaje II: Relacionada con los contenidos Bloque 2, Tema 1 (Bloque 1), Tema 1 (Bloque 2) y Tema 2 (Bloque 2)

Ejercicio de montaje a partir de material grabado en las prácticas de la asignatura "Dirección, producción y realización".

Práctica 6. Edición multicámara: Relacionada con los contenidos Bloque 2, Tema 1 (Bloque 1), Tema 1 (Bloque 2) y Tema 2 (Bloque 2)

Ejercicio para montar mediante la herramienta del software de edición de vídeo no lineal que permite montar hasta cuatro fuentes sincronizadas.

Práctica 7. Subtitulado: Relacionada con los contenidos Bloque 2, Tema 1 (Bloque 2) y Tema 2 (Bloque 2)

Ejercicio de subtitulado en castellano e inglés siguiendo estándares de tipografía y disposición en pantalla

Práctica 8. Montaje de sonido: Relacionada con los contenidos Bloque 2, Tema 1 (Bloque 1), Tema 1 (Bloque 2), Tema 3 (Bloque 2) y Tema 2 (Bloque 2)

Operaciones básicas de montaje de sonido (en software de edición de vídeo no lineal). Organización en la línea de tiempo, normalización, mezcla y submezcla.

Práctica 9. Montaje de sonido fuera de campo: Relacionada con los contenidos Bloque 2, Tema 1 (Bloque 1), Tema 1 (Bloque 2), Tema 3 (Bloque 2) y Tema 2 (Bloque 2)

Trabajo creativo de búsqueda de efectos, montaje de atmósfera, diálogos, efectos y música.

Práctica 10. Etalonaje. Correcciones primarias: Relacionada con los contenidos Tema 1 (Bloque 2) y Tema 4 (Bloque 2)

Ejercicio de correcciones primarias mediante software específico de corrección de color



6. Metodología Docente

Actividad Formativa	Metodología	Horas Presenciales	Trabajo Autónomo	Volumen de trabajo
AF1 Exposición teórica / Clase magistral	Exposición teórica, clase magistral, proyección, etc. dirigida al grupo completo de estudiantes, con independencia de que su contenido sea teórico o aplicado. Junto a la exposición de conocimientos, en las clases se plantean cuestiones, se aclaran dudas, se realizan ejemplificaciones, se establecen relaciones con las diferentes actividades prácticas que se realizan y se orienta la búsqueda de información.	24	12	36.00
AF2 Tutorías formativas y resolución de dudas	Sesiones de intercambio individual con el estudiante prevista en el desarrollo de la materia. Tutorías en grupo: sesiones programadas de orientación, revisión o apoyo a los alumnos por parte del profesor, realizadas en pequeños grupos, con independencia de que los contenidos sean teóricos o prácticos. Tutorías individualizadas: sesiones de intercambio individual con el estudiante prevista en el desarrollo de la materia.	3	0	3.00



Actividad Formativa	Metodología	Horas Presenciales	Trabajo Autónomo	Volumen de trabajo
AF3 Resolución de problemas / Estudio de casos / Simulaciones	Actividades prácticas de ejercicios y resolución de problemas, estudio de casos, aprendizaje orientado a proyectos, exposición y análisis de trabajos, debates, simulaciones, etc. Suponen la realización de tareas por parte de los alumnos, dirigidas y supervisadas por el profesor, con independencia de que en el aula se realicen individualmente o en grupos reducidos.	18	8	26.00
AF4 Prácticas con ordenadores / Seminarios especializados	Actividades de los alumnos en aulas de informática, realizadas en grupos reducidos o individualmente, dirigidas al uso y conocimiento de TIC, supervisadas por el profesor.	13	25	38.00
AF5 Trabajo autónomo del alumno. Estudio y preparación de contenidos teórico-prácticos y resolución de proyectos individuales.	Trabajo individual consistente en lecturas, búsquedas documentales, sistematización de contenidos, preparación de los ejercicios, estudio y desarrollo de proyectos de montaje que aglutinen técnicas y herramientas propuestas en la materia.	0	35	35.00
Evaluación final	Prueba escrita y cuestionario específico	2	10	12.00
	Total	60	90	150



Docencia en presencialidad adaptada

Puesto que la docencia prevista aprobada para el curso 21-22 es presencial (si las autoridades sanitarias no promulgan nuevas restricciones), se adoptarán las siguientes medidas:

Docencia de grupo completo (lección magistral o seminario de grupo completo): Se desarrollará de forma presencial. En el caso de que el aula asignada no tuviese capacidad suficiente para el grupo completo en función de las medidas de distanciamiento, se habilitará un aula suplementaria donde se podrá seguir la sesión a través de videoclase. El sistema zoom se utilizará como complemento a la docencia presencial, no para hacer clases en remoto.

Docencia de grupo reducido (sesión de laboratorio o seminario de grupo reducido): Se desarrollará de forma presencial. En el caso de que el aula asignada no tuviese capacidad suficiente para el grupo completo en función de las medidas de distanciamiento, se habilitará un aula suplementaria donde se podrá seguir la sesión a través de videoclase. En el caso de no contar con ADLAS o AULAS suficientes se realizará un desdoblamiento de los grupos



para que la docencia pueda desarrollarse presencial y online. Se establecerá la oportuna rotación de turnos para que todos los grupos cuenten con la misma proporción de asistencia presencial y online.

Pruebas de evaluación: Se realizarán de forma presencial con el desdoblamiento oportuno en aulas suplementarias en caso de que sea necesario para respetar las medidas de distanciamiento.

7. Horario de la asignatura

<https://www.um.es/web/estudios/grados/audiovisual/2021-22#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 teórico-prácticos adquiridos
Ponderación	40
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.
Ponderación	50



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 calidad de la interacción en las clases, el respeto a los plazos y procesos de entrega, la capacidad crítica y autocrítica y la preparación y la implicación de cara a la participación en foros y debates de clase.
Ponderación	10

Fechas de exámenes

<https://www.um.es/web/estudios/grados/audiovisual/2021-22#exámenes>

9. Resultados del Aprendizaje

RA64. Capacidad y habilidad para gestionar procesos de dirección-producción en los diversos medios audiovisuales.

RA65. Habilidad para el manejo de las técnicas de composición fotográfica, cinematográfica, televisiva e hipermedia.

RA66. Habilidad para el manejo de las técnicas de composición y tratamiento de la imagen y el sonido en entornos digitales.

RA67. Capacidad y habilidad para gestionar procesos de dirección-producción en los medios digitales interactivos.

RA68. Habilidad para el manejo de las técnicas de composición fotográfica, cinematográfica, televisiva e hipermedia.

10. Bibliografía

Bibliografía Básica



Peláez Barceló, Antonio (2015) Montaje y postproducción audiovisual: curso práctico. Editorial Altaria. ISBN: 978-8494300790



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



-  Chang, Justin (2012). Edición y montaje cinematográficos. Barcelona: Blume.
-  Reisz, Karel / Millar, Gavin (2003). Técnica del montaje cinematográfico. Madrid: Plot.
-  Sánchez-Biosca, Vicente (1996). El montaje cinematográfico. Barcelona: Paidós.
-  Pinel, Vincent (2004). El montaje. El espacio y el tiempo del film. Barcelona, Paidós.
-  Morales Morante, Fernando (2013). Montaje audiovisual. Teoría, técnica y métodos de control. Barcelona, UOC.

Bibliografía Complementaria

-  VVAA (2016) Postproducción de sonido para audiovisuales. Editorial Altaria. ISBN: 978-8494477690
-  Utray Delgado, F. (ed.) (2015): Postproducción digital: una perspectiva contemporánea. Madrid, Dykinson.
-  Labrada, J. (2009). El sentido del sonido. La expresión sonora en el medio audiovisual. Madrid: Alba.
-  Padrosa, Joan Marimon (2021). El montaje cinematográfico. Del guion a la pantalla. Barcelona, Universidad de Barcelona.
-  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.
-  Panorama Audiovisual. Se trata de un portal profesional creado en 2009 con información sobre la industria del broadcast, el cine y los nuevos medios.
-  Eastman Kodak Company, 2007: La guía de referencia esencial par cineastas. Eastman Kodak Company.
-  Norender.com. Es una web con noticias, tutoriales e información sobre acciones formativas en el ámbito de la tecnología audiovisual.
-  Gradepunk. Blog dedicado a la corrección de color y al color grading.



Everyframeapainting. Canal de youtube dedicado al análisis fílmico a través de breves reportajes de montaje.



Eastman Kodak. Recursos en Kodak. Incluye una sección de manuales

11. Observaciones y recomendaciones

- Para superar la asignatura aplicando las medias correspondientes, el estudiante debe aprobar con un 50% cada uno de los instrumentos de evaluación.
- 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.
- La asistencia a las clases prácticas es obligatoria para aprobar la asignatura. Las faltas de asistencia penalizarán 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.
- En caso de no poder asistir a clase con regularidad por motivos justificados (salud, responsabilidades familiares, trabajo...), el estudiante informará al profesor en las tres primeras semanas clase para fijar las condiciones de una evaluación adaptada.
- 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/advv/>) 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.

- El artículo 8.6 del Reglamento de Evaluación de Estudiantes (REVA) prevé: "Salvo en el caso de actividades definidas como obligatorias en la guía docente, si el o la estudiante no puede seguir el proceso de evaluación continua por circunstancias sobrevenidas debidamente justificadas, tendrá derecho a realizar una prueba global". Será necesario justificar documentalmente y con antelación a la primera fecha de entrega de actividades evaluables las circunstancias que justifican la necesidad de prueba global. La misma se realizará a la vez que el examen de la evaluación ordinaria.