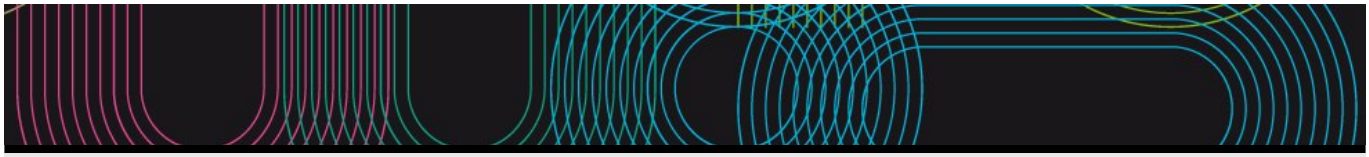

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Postproducción audiovisual				
Asignatura	Postproducción audiovisual			
Código	P04G070V01702			
Titulacion	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	4	1c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Fernández Santiago, Luís Emilio			
Profesorado	Fernández Santiago, Luís Emilio Miragaya López, Laura Maria			
Correo-e	faraon@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Conocimiento general de los procesos de postproducción de Audio y Vídeo orientado tanto a la ejecución de los mismos, como a la utilización en el diseño de la preproducción de contenidos audiovisuales y dirección de la producción.			

Competencias	
Código	
B6	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación.
C1	Conocimiento de la historia y evolución de la fotografía, cine, radio y televisión a través de sus propuestas estéticas e industriales, además de su relevancia social y cultural en el tiempo.
C2	Conocimiento de la relación existente entre la evolución tecnológica e industrial y el lenguaje audiovisual, habida cuenta los conceptos teórico prácticos de las representaciones visuales y auditivas, los sistemas de comunicación y transmisión de conceptos y sus realidades, así como los valores simbólicos y culturales básicos que favorezcan una correcta interpretación y análisis de los signos o códigos de la imagen en toda su extensión.
C5	Conocimiento del uso de las técnicas y las tecnologías audiovisuales en función de sus capacidades expresivas asociadas a los diferentes contextos industriales.
C8	Conocimiento, identificación y aplicación de recursos, elementos, métodos y procedimientos de los procesos de construcción y análisis de los relatos audiovisuales tanto lineales como no lineales.
C18	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.
C28	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 e interactivos.
C31	Capacidad para incorporarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional, haciendo compatible sus propios intereses particulares y los del proyecto colectivo en el que se incorporó.
D1	Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales
D2	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
D3	Capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D4	Capacidad para tomar decisiones fundamentadas en situaciones de incertidumbre, asumiendo de forma constructiva las consecuencias y resultados obtenidos.
D5	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
D6	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

D7	Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, y por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación de mujeres y personas con discapacidad
D8	Sensibilidad, respeto y necesidad de conservación del patrimonio cultural y audiovisual de Galicia y del mundo

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia		Resultados de Formación y Aprendizaje	
Conocer la filosofía, funcionalidad y capacidad de los programas de efectos y composición digital.		C1 C5	D1
Realizar y producir efectos audiovisuales, recrear espacios sonoros y comprender los sistemas.	B6	C2	
Comprender el proceso de producción/realización (Flujos de trabajo) teniendo en cuenta la postproducción como herramienta creativa.		C8 C18 C28	D3 D5 D6 D8
Integrar flujos de trabajo orientados a postproducción en un equipo de producción.		C31	D2 D4 D7

Contenidos

Tema	
Preproducción orientada a la postproducción.	Comunicación entre producción y postproducción. Como escuchar y ver. Análisis de guión. Planificación de producción. (Necesidades de postproducción a definir en la preproducción) Definición de formatos. Definición de estilos (dirección). Entrega de información necesaria por departamentos. Adecuación de los formatos.
Conceptos técnicos previos.	Muestreo y cuantificación. Formatos de archivo. Formatos de vídeo. Codificación. Formatos de compartición y distribución de archivos. Trasiego de información Edición > Postproducción >Edición/Conformado Nomenclaturas.
Interface y filosofía de los sistemas de postproducción	Creación de proyectos y adecuación a formato. Transmisión de contenidos entre sistemas y equipos. AUDIO: Equipos de procesado. Consolas analógicas y digitales. Equipos de reproducción de audio: monitores de proximidad y sistemas de escucha para sonido envolvente Arquitectura de las estaciones de procesado. Procesadores de señal. Procesadores de frecuencia. Procesadores de dinámica. Procesadores de tiempo. Reductores de ruido ProTools. VÍDEO: Sistemas por capas y nodos. Canales. Keyers. tracks. Efectos After effects.(Otros Sistemas)

Producción para postproducción	AUDIO: Wildtrack. Efectos en localización. Proceso de doblaje. Traducción y ajuste del texto. Takeado. Creación de elementos sonoros (MIDI y Foley). Grabación de música para banda sonora. VÍDEO: Grabación e iluminación sobre forillos. Nodal pan. Referencias para track. Referencias para integración 3DCGI (teoría). Estereoscopía
Procesos de postproducción	Procesos de postproducción AUDIO: Posproducción de noticias. Posproducción de documentales Posproducción de ficción Posproducción en estéreo y sonido envolvente: Tratamiento de los elementos de la banda sonora. Tratamiento de los diálogos. Tratamiento de los elementos sonoros no musicales. Tratamiento de la música. Downmix. VÍDEO: Tratamiento de los canales y operaciones con capas. Mascaras poligonales y bezier. Textos y gráficos sobre imagen. Borrado de elementos. Keyers (luma, chroma, diferencia). Efectos. Corrección y ajuste de color. Combinación de composiciones. Rotoscopia. Tracks y estabilizado de imagen.
Prácticas	AUDIO: Análisis de la calidad de grabación. Conversión a formato comprimido. Comparación de calidad. Transmisión de audio entre equipos. Doblaje de una escena. Postproducción de un trabajo previo. Elaboración de banda sonora. Creación de efectos sonoros digitales y Foley. Creación de Música. VÍDEO: Importación/exportación de secuencias entre NLE y compositor. Proyecto de composición. Análisis de la calidad de grabación. Chroma key. Integración de fondo sobre croma (distinta temperatura de color). anidado de composiciones. Integración de títulos con textura animada sobre imagen. Máscaras Eliminación de objetos de un plano. Integración de imagen en un monitor (cámara en movimiento, track) Integración de elementos sintéticos 3DCGI COMÚN: Proyecto personal donde se condense lo aprendido en el curso. Imposición de imponderables y búsqueda de solución a los mismos.

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Estudio de casos/análisis de situaciones	2	10	12

Sesión magistral	15	30	45
Talleres	8	0	8
Informes/memorias de prácticas	3	12	15
Trabajos y proyectos	2	24	26
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	8	32	40
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	1	3
Pruebas de tipo test	1	0	1

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías

	Descripción
Estudio de casos/análisis de situaciones	Análisis de guión para preveer la utilización de postproducción de sonido y vídeo en la organización de la producción. Adecuación del trabajo personal de preproducción de un guión propio.
Sesión magistral	Sesiones teóricas sobre conceptos de postproducción digital, interfaces, metodología y flujos de trabajo, equipamiento, orientación de la producción a la postproducción e integración dentro del esquema de producción.
Talleres	Clases practicas sobre obtención de imágenes y sonidos orientadas a la posproduccion. Así comoelmanejo de herramientas de software para obtener el producto definitivo. Propuesta de ejercicios y problemas a solventar por el alumno utilizando herramientas y conocimientos aprendidos en las clases teóricas.

Atención personalizada

Pruebas	Descripción
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	En el sistema de trabajo se analizará la progresión del alumno en la utilización de los recursos estudiados y su habilidad para enfocar y solucionar cada ejercicio con las herramientas apresas. basado en la evolución del proyecto personal (tres entregas) y en los ejercicios prácticos.
Informes/memorias de prácticas	En el sistema de trabajo se analizará la progresión del alumno en la utilización de los recursos estudiados y su habilidad para enfocar y solucionar cada ejercicio con las herramientas apresas. basado en la evolución del proyecto personal (tres entregas) y en los ejercicios prácticos.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Informes/memorias de prácticas	Trabajo/memoria personal a desarollar en tres fases durante el curso, Preproducción orientada a postproducción de un guioón própio	30		C8 C18 C28	D3 D5 D7 D8
Trabajos y proyectos	Trabajo conjunto, llevar la termino por grupos un guion hasta el estado de emisión, producto completo.Incluye memoria técnica.	20		C31	D2 D4 D7
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Exerciciós de manejo de software de postprodución. Evaluación en la eficiencia en el análisis de los casos propuestos, adecuación en la elección de herramientas y uso de las mismas (Chromakey, Título, Track2D, Estabilizado, Borrado, Doblaje)	20	B6	C2	
Pruebas de tipo test	Evaluacion de fundamentos teóricos expuestos en las clases de la asignatura.	30		C1 C5	D1

Otros comentarios sobre la Evaluación

Todos los trabajos tendrán que presentarse para ser evaluados en primera convocatoria. es imprescindible superar tres de las cuatro pruebas para aprobar la materia, siendo la memoria personal una de las partes a superar en todo caso.

2ª convocatoria: Prueba test (30%), entrega de pruebas prácticas (30%- se reserva el derecho de repetir durante el examen alguna de las practicas, -traer material y proyectos originales-), memoria personal de preproducción según los parámetros dados en el curso corriente (40% - Parámetros en *Faitic). Imprescindible superar dos de las tres partes para aprobar la materia, siendo la memoria personal una de las partes a superar en todo caso.

Fuentes de información

AMYES, TIM, **Técnicas de postproducción de audio en vídeo y film**,
ALTEN, STANLEY, **El manual del audio en los medios de comunicación**,
WYATT, HILARY. AMYES, TIM, **Postproducción de audio para TV. y cine : una introducción a la tecnología y las técnicas**,
TRIBALDOS, CLEMENTE, **Sonido profesional**,
RUMSEY, FRANCIS. MCCORMICK, TIM, **Sonido y grabación; Introducción a las técnicas sonoras**, 2ª edición,
DIGI DESIGN, **Guia de usuario de Pro Tools 7.4**,
RUNSEY, FRANCIS. MCCORMICK, **Sonido y grabación: Introducción a las técnicas sonoras.**,
NISBETT, ALEC, **El uso de los micrófonos**,
BARTLETT, BRUCE. BRUCE, JENNY, **Grabando música en vivo: capturando la actuación en directo**,
YEWDALL DAVID, LEWIS, **Uso práctico del sonido en cine.**,
THEME AMENT, VANESSA, **The Foley Grayl**,
LABRADA, JERÓNIMO, **El sentido del Sonido**,
BELTRÁN MONER, R., **La ambientación musical**,
CHION, MICHEL, **La audiovisión**,
NIETO, JOSÉ, **Música para la imagen**,
RECUERO LÓPEZ, M., **Técnicas de grabación sonora 1**,
RECUERO LÓPEZ, M., **Técnicas de grabación sonora 2**,
MURCH, WALTER. ONDAATJE, MICHEL, **El Arte del Montaje**,
RODERO, ANTÓN, **Locución radiofónica**,
PERROLO, ANDREA. DEROSA, RICHARD, **Acoustic and midi orchestration for the contemporary componer**,
KAYE, DEENA. LEBRECHT, JAMES, **Sound and Music for the Theatre**,

Brinkmann, R., **The art and science of digital compositing**, 2nd ed.,
Case, D, **Nuevas tecnologías aplicadas a la postproducción**,
Wright, S, **Compositing visual effects**, 3rd ed,
Lanier, L, **Professional digital compositing**,
Swartz, C, **Understanding digital cinema**,
Long, B. Schenk, S, **Digital filmaking handbook**,
Goulekas, K, **Visual effects in a digital world**,
Ozu, Ed. . Zwerman, **The VES handbook of visual effects**,
adobe after effects,
HERRERO, JULIO CESAR, **MANUAL DE TEORIA DE LA INFORMACION Y DE LA COMUNICACION**,

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Producción y realización en nuevos formatos/P04G070V01909

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Dirección artística y escénica/P04G070V01701
Guión, producción y realización para programas de entretenimiento/P04G070V01906

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Tecnología de los medios audiovisuales/P04G070V01203
Teoría y técnica cinematográfica/P04G070V01205
Teoría y técnica de la fotografía/P04G070V01106
Expresión sonora y estilos musicales/P04G070V01404
Técnicas de edición digital/P04G070V01304
Guión, producción y realización de programas de ficción/P04G070V01602
Guión, producción y realización para televisión/P04G070V01502
Narrativa audiovisual/P04G070V01503