

| 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 | | | |
| 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 | |
| B3 | 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 |
| B4 | Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación. |
| B6 | Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos |
| C10 | Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual |
| C19 | Conocimiento y aplicación de las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas. |
| C21 | Capacidad para llevar a cabo la grabación, composición, edición y postproducción de productos audiovisuales. |
| D1 | Comprender la importancia de los cambios tecnológicos, económicos y sociales en el desarrollo de proyectos audiovisuales |
| D2 | Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio. |

| Resultados de aprendizaje | | | |
|---|---|---|---|
| Resultados previstos en la materia | Resultados de Formación y Aprendizaje | | |
| 1 - Conocer la filosofía, funcionalidad y capacidad de los programas de efectos y composición digital | B6 | C21 | D1 |
| 2 - Realizar y producir efectos audiovisuales, recrear espacios sonoros y comprender los sistemas | B3<br>B6 | C10<br>C21 | |
| 3 - Comprender el proceso de producción/realización (flujos de trabajo) teniendo en cuenta la postproducción como herramienta creativa. | B3<br>B4 | C19 | D1<br>D2 |
| 4 - Integrar flujos de trabajo orientados a postproducción en un equipo de producción | | | D1<br>D2 |

| Contenidos | |
|---|---|
| Tema | |
| Prácticas | Composición de imagen por capas, chromakey, motion graphics e integración digital.<br>Posprodución de audio por dinámica y frecuencia.<br>Filmación para efectos. |

| | |
|---|---|
| Objetivos de postprodución digital | Producción con CGI: VFX, 3DCGI, interactivos.<br><br>Pipeline de producción (genérico). |
| Preproducción: | Pipeline de Preproducción.<br>Storyboard, animática, previz. |
| Producción: | Pipelines y workflows de producción:<br>Média, control, workflows por departamento. |
| Postproducción: | Montaje, sonorización, composición.<br>Conformado, exportación, master y distribución. |
| Pipelines específicos: | Vfx, Cgi, Interactivo. |

**Planificación**

| | Horas en clase | Horas fuera de clase | Horas totales |
|---|---|---|---|
| Estudio de casos | 2 | 10 | 12 |
| Lección magistral | 22 | 30 | 52 |
| Talleres | 8 | 0 | 8 |
| Informe de prácticas | 3 | 12 | 15 |
| Trabajo | 4 | 16 | 20 |
| Práctica de laboratorio | 8 | 32 | 40 |
| Resolución de problemas | 2 | 0 | 2 |
| Examen de preguntas objetivas | 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 guión para preveer la utilización de postproducción de sonido y vídeo en la organización de la producción.<br>CG3 CG4 CG19 CT1 CT2 |
| Lección 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.<br>CG6 CT1 |
| Talleres | Clases practicas sobre obtención de imágenes y sonidos orientadas a la posproducción. Así como el manejo de herramientas de software para obtener el producto definitivo.<br>Propuesta de ejercicios y problemas a solventar por el alumno utilizando herramientas y conocimientos aprendidos en las clases teóricas.<br>CG3 CG4 CE10 CE19 CE21 CT2 |

**Atención personalizada**

| Pruebas | Descripción |
|---|---|
| Práctica de laboratorio | Trabajo individual con software destinado a postproducción y elaboración de tareas evaluables por alumno. En clases y talleres los alumnos cuentan con turnos de preguntas, con respuesta general si el contenido es relevante para el grupo o personalizada si es propio de su tarea. Así como acceso a tutorias y correo electrónico. |
| Informe de prácticas | Memoria sobre el trabajo realizado a partir del guión. Informe sobre la tarea realizada orientada a postproducción dentro de la producción en grupo. Los alumnos cuentan con acceso a tutorías y correo electrónico para la resolución de dudas en el desarrollo de estas tareas. |

**Evaluación**

| | Descripción | Calificación | Resultados de Formación y Aprendizaje | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Informe de prácticas | Trabajo/memoria personal con descripción de las tareas realizadas en el trabajo de grupo, problemas encontrados y soluciones porpuestas.(Individual) | 20 | B3<br>B4<br>B6 | C10<br>C19 | D1<br>D2 |
| Trabajo | Trabajo conjunto, llevar la termino por grupos un guion hasta el estado de emisión, producto completo.Incluye memoria técnica.(Grupal) | 30 | B3<br>B4<br>B6 | C19<br>C21 | D1<br>D2 |
| Práctica de laboratorio | 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 (Individual) | 20 | B3<br>B6 | C10<br>C21 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Examen de preguntas objetivas | Evaluacion de fundamentos teóricos expuestos en las clases de la asignatura.(Individual) | 30 | B6 | 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-), La preproducción será un trabajo individual, según los parámetros dados en el curso corriente, No es necesario realizar el producto final. (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**

**Bibliografía Básica**


WYATT, HILARY. AMYES, TIM, **Postproducción de audio para TV. y cine : una introducción a la tecnología y las técnicas**, Escuela de Cine y Vídeo de Andoaín, 2006

BELTRÁN MONER, R., **La ambientación musical**, IORTV, 2007

Case, D, **Nuevas tecnologías aplicadas a la postproducción**, Escuela de Cine y Video de Andoain, 2003


**Bibliografía Complementaria**


AMYES, TIM, **Técnicas de postproducción de audio en vídeo y film**, IORTV,

ALTEN, STANLEY, **El manual del audio en los medios de comunicación**, Escuela de Cine y Vídeo de Andoaín, 1997

TRIBALDOS, CLEMENTE, **Sonido profesional**, Paraninfo, 1996

RUMSEY, FRANCIS. MCCORMICK, TIM, **Sonido y grabación; Introducción a las técnicas sonoras**, 2ª edición, IORTV,

NISBETT, ALEC, **El uso de los micrófonos**, IORTV, 1990

YEWDALL DAVID, LEWIS, **Uso práctico del sonido en cine.**, Escuela de Cine y Vídeo de Andoaín, 2008

THEME AMENT, VANESSA, **The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation**, Focal Press, 2014

LABRADA, JERÓNIMO, **El sentido del Sonido**, Alba editorial,

CHION, MICHEL, **La audiovisión**, Paidos Comunicación,

NIETO, JOSÉ, **Música para la imagen**, SGAE,

RECUERO LÓPEZ, M., **Técnicas de grabación sonora  1**, IORTV,

RECUERO LÓPEZ, M., **Técnicas de grabación sonora  2**, IORTV,

MURCH, WALTER. ONDAATJE, MICHEL, **El Arte del Montaje**, PLOT Ediciones,

RODERO, ANTÓN, **Locución radiofónica**, IORTV,

PERROLO, ANDREA. DEROSA, RICHARD, **Acoustic and midi orchestration for the contemporary componer**, Focal Press,

KAYE, DEENA. LEBRECHT, JAMES, **Sound and Music for the Theatre**, Focal Press,

Wright, S, **Compositing visual effects**, 3rd ed, Elsevier,

Lanier, L, **Professional digital compositing**, Wiley Publishing,

Swartz, C, **Understanding digital cinema**, Elsevier,

Long, B. Schenk, S, **Digital filmaking handbook**, Charles River Media, 2013

Goulekas, K, **Visual effects in a digital world**, Academic Press,

Ozu, Ed. . Zwerman, **The VES handbook of visual effects**, Elsevier,

www.THX.com,

www.dolby.com,

DIGI DESIGN, **Guia de usuario de Pro Tools 7.4**, www.digidesign.com,

http://www.avid.com/US/resources/digi-orientation,

http://www.steinberg.net/en/home.html,

Brinkmann, R., **The art and science of digital compositing**, 2nd ed., Elsevier,

**adobe after effects**, http://www.adobe.com/es/products/aftereffects.html,

HERRERO, JULIO CESAR, **MANUAL DE TEORIA DE LA INFORMACION Y DE LA COMUNICACION**, Universitas,

Grage, Pierre, **Inside VFX: An Insider's View Into The Visual Effects And Film Business**, 2nd ed, Createspace Independent Publishing Platform, 2014

Eran Dinur, **The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors and Cinematographers**, Focal Press, 2017

Wright, Steve, **Digital Compositing for Film and Video**, Focal Press, Elsevier,

Renee Dunlop, **PRODUCTION PIPELINE FUNDAMENTALS FOR FILM AND GAMES**, Focal Press, 2014


**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