



DATOS IDENTIFICATIVOS

Posproducción audiovisual

Materia	Posproducción audiovisual			
Código	P04G070V01702			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	4	1c
Lingua impartición	Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Fernández Santiago, Luís Emilio			
Profesorado	Fernández Santiago, Luís Emilio			
Correo-e	faraon@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Coñecemento xeral dos procesos de postproducción de Audio e Vídeo orientado tanto á execución dos mesmos, como á utilización no deseño da preproducción de contidos audiovisuais e dirección da produción.			

Competencias

Código		Tipoloxía
CG3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe	• saber • saber facer
CG4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.	• saber • saber facer
CG6	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos	• saber
CE10	Capacidade para recrear o ambiente sonoro dunha produción audiovisual	• saber
CE19	Coñecemento e aplicación das tecnoloxías audiovisuais (fotografía, cinema, radio, televisión e multimedia) en función das súas capacidades expresivas.	• saber • saber facer
CE21	Capacidade para levar a cabo a gravación, composición, edición e postproducción de produtos audiovisuais.	• saber • saber facer
CT1	Comprender a importancia dos cambios tecnolóxicos, económicos e sociais no desenvolvemento de proxectos audiovisuais	• saber
CT2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.	• saber • Saber estar / ser

Resultados de aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias
1 - Coñecer a filosofía, funcionalidade e capacidade dos programas de efectos e composición dixital	CG6 CE21 CT1
2 - Realizar e producir efectos audiovisuais, recrear espazos sonoros e comprender os sistemas	CG3 CG6 CE10 CE21
3 - Comprender o proceso de produción/realización (fluxos de traballo) tendo en conta a postproducción como ferramenta creativa.	CG3 CG4 CE19 CT1 CT2
4 - Integrar fluxos de traballo orientados a postproducción nun equipo de produción	CT1 CT2

Contidos	
Tema	
Prácticas	Composición de imaxe por capas, chromakey, motion graphics e integración dixital. Postproducción de audio por dinámica e frecuencia. Filmación para efectos.
Obxectivos de postproducción dixital	Producción con CGI: VFX, 3DCGI, interactivos.
Preproducción:	Fluxos de produción (xenérico). Fluxo de Preproducción. Storyboard, animática, previz.
Producción:	Pipelines e workflows de produción: Média, control, workflows por departamento.
Postproducción:	Montaxe, sonorización, composición. Conformado, exportación, master e distribución.
Pipelines específicos:	Vfx, Cgi, Interactivo.

Planificación docente			
	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Estudo de casos	2	10	12
Lección maxistral	22	30	52
Obradoiro	8	0	8
Informe de prácticas	3	12	15
Traballo	4	16	20
Práctica de laboratorio	8	32	40
Resolución de problemas e/ou exercicios	2	0	2
Exame de preguntas obxectivas	1	0	1

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

Metodoloxía docente	
	Descrición
Estudo de casos	Análise de guion para prever a utilización de postproducción de son e vídeo na organización da produción. CG3 CG4 CG19 CT1 CT2
Lección maxistral	Sesións teóricas sobre conceptos de postproducción dixital, interfaces, metodoloxía e fluxos de traballo, equipamiento, orientación da produción á postproducción e integración dentro do esquema de produción. CG6 CT1
Obradoiro	Clases practicas sobre obtención de imaxes e sons orientadas á posproducción. Así como o manexo de ferramentas de software para obter o produto definitivo. Proposta de exercicios e problemas a liquidar polo alumno utilizando ferramentas e coñecementos apresos nas clases teóricas. CG3 CG4 CE10 CE19 CE21 CT2

Atención personalizada	
Probas	Descrición
Práctica de laboratorio	Traballo individual con software destinado a postproducción e elaboración de tarefas evaluables por alumno. En clases e talleres os alumnos contan con quendas de preguntas, con resposta xeral si o contido é relevante para o grupo ou personalizada si é propio da súa tarefa. Así como acceso a tutorías e correo electrónico.
Informe de prácticas	Memoria sobre ou traballo realizado a partir do guión persoal. Informe sobre a tarefa realizada orientada a postproducción dentro dá produción en grupo. Os alumnos contan con acceso a titorías e correo electrónico para a resolución de dúbidas non desenvolvemento destas tarefas.

Avaliación			
	Descrición	Cualificación	Competencias Avaliadas
Práctica de laboratorio	Exercicios de manexo de software de postproducción. Avaliación na eficiencia na análise dos casos propostos, adecuación na elección de ferramentas e uso das mesmas (Individual)	20	CG3 CG6 CE10 CE21

Exame de preguntas obxectivas	Evaluacion de fundamentos teóricos expostos nas clases da asignatura.(Individual)	30	CG6 CT1
Informe de prácticas	Traballo/memoria persoal con descrición das tarefas realizadas no traballo de grupo, problemas atopados e solucións propoñidas.(Individual)	20	CG3 CG4 CG6 CE10 CE19 CT1 CT2
Traballo	Traballo conxunto, levar a término por grupos un guión ata o estado de emisión, produto completo. Inclúe memoria técnica.(Grupal)	30	CG3 CG4 CG6 CE19 CE21 CT1 CT2

Outros comentarios sobre a Avaliación

Todos os traballos terán que presentarse para ser avaliados en primeira convocatoria. é imprescindible superar tres das catro probas para aprobar a materia, sendo a memoria persoal una das partes a superar en todo caso.

2ª convocatoria: Proba test e/ou desenrolo (30%), entrega de probas prácticas (30%- resérvase o dereito de repetir durante o exame algunha das prácticas, -traer material e proxectos orixinais-), A preproducción será un traballo individual, segundo os parámetros dados no curso corrente, Non é necesario realizar o produto final. (40% - Parámetros en Fatic).

Imprescindible superar dous das tres partes para aprobar a materia, sendo a memoria persoal una das partes a superar en todo caso.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

Finance, Charles & Zwerman, Susan., The Visual Effects Producer: Understanding the Art and Business of VFX, Focal Press, 2009,

McCann, Shilo T, Digital Storytelling (MIT Press): The Narrative Power of Visual Effects in Film, MIT Press, 2008,

Bibliografía Complementaria

Goulekas, K, Visual effects in a digital world, Morgan Kaufmann, 2001,

Brinkmann, R., The art and science of digital compositing, 2nd ed., Morgan Kaufmann Publishers, 2008,

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

ALLEN, STANLEY, El manual del audio en los medios de comunicación, Escuela de Cine y Vídeo de Andoain, 1997,

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 Andoain, 2006,

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,

YEWDALE DAVID, LEWIS, Uso práctico del sonido en cine., Escuela de Cine y Vídeo de Andoain, 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,

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

CHION, MICHEL, La audiovisión, Paidós 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 composer, Focal Press,

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

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

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 filmmaking handbook, Charles River Media, 2013,

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, Oxford, OX5 1GB, UK

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultáneamente

Dirección artística e escénica/P04G070V01701

Guión, produción e realización para programas de entretemento/P04G070V01906

Videoxogos: Deseño e desenvolvemento/P04G070V01908

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Comunicación: Tecnoloxía dos medios audiovisuais/P04G070V01203

Teoría e técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría e técnica da fotografía/P04G070V01106

Animación en contornas dixitais e multimedia/P04G070V01402

Expresión sonora e estilos musicais/P04G070V01404

Técnicas de edición dixital/P04G070V01304

Guión, produción e realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, produción e realización para televisión/P04G070V01502

Narrativa audiovisual/P04G070V01503