



UNIVERSIDAD DE CASTILLA - LA MANCHA

GUÍA DOCENTE

1. DATOS GENERALES

Asignatura: POSPRODUCCIÓN	Código: 55382
Tipología: OPTATIVA	Créditos ECTS: 6
Grado: 386 - GRADO EN BELLAS ARTES	Curso académico: 2021-22
Centro: 4 - FACULTAD DE BELLAS ARTES (CU)	Grupo(s): 30 39
Curso: 3	Duración: Primer cuatrimestre
Lengua principal de impartición: Español	Segunda lengua: Español
Uso docente de otras lenguas:	English Friendly: N
Página web: https://campusvirtual.uclm.es	Bilingüe: N

Profesor: ANGEL SAENZ ISIDORO - Grupo(s): 30 39				
Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
E. Antonio Saura;D214	ARTE	4509	angel.saenz@uclm.es	viernes 15:30-16:30 Aula 107b

2. REQUISITOS PREVIOS

Recomendable:

Conocimientos de Arte: Control del grado de realismo-grado expresivo para dominar los procesos narrativos a través de imágenes.

Conocimientos de los procesos de trabajo y lenguaje audiovisual.

Conocimiento y manejo básico de programas informáticos de edición.

3. JUSTIFICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS, RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS Y CON LA PROFESIÓN

La Materia *Desarrollos en prácticas audiovisuales* consiste en la puesta en práctica y el desarrollo teórico de los conocimientos adquiridos en artes audiovisuales que el estudiante ha ido adquiriendo a lo largo del Grado, constanding de una oferta de 60 créditos ECTS optativos que se despliega temporalmente entre los cursos 3º y 4º. Esta materia concluirá la formación del estudiante y dotará del perfil adecuado para desenvolverse como profesional de la creación audiovisual, el estudiante estará capacitado para la realización de obras de arte y proyectos artísticos relacionados con el ámbito audiovisual. El alumno o alumna que supere un mínimo de 42 créditos dentro de esta materia podrá obtener una mención en **Proyectos en Artes Audiovisuales** una vez concluya sus estudios de Grado.

La Postproducción es la última fase de trabajo de una obra audiovisual en la que se consigue dar su forma final. En este proceso intervienen una serie de herramientas técnicas que en los últimos años han sufrido una vertiginosa evolución con la incorporación de la tecnología digital.

La Postproducción reúne un gran número de técnicas diferentes encaminadas a dar forma y enriquecer tanto en los aspectos visuales como narrativos a un gran número de trabajos audiovisuales. Desde videos promocionales hasta películas de largometrajes, pasando por spot publicitarios y diversos programas de Televisión. Todas esas técnicas abren camino a diferentes profesiones en la que los conocimientos del arte en sus diferentes facetas son apreciados. Por esa razón la Postproducción es una vía laboral abierta y efectiva para los titulados en Bellas Artes, además de ser un conocimiento útil para desarrollos puramente artísticos.

La postproducción es una materia que pertenece a la rama audiovisual. Tiene una relación directa con todas aquellas asignaturas que tienen como objetivo controlar el medio de expresión audiovisual ya que en esta asignatura se profundiza en el montaje de imágenes para crear distintas obras, sonorización de las mismas así como los efectos visuales que se puedan incorporar.

Existe cada vez más interés por incorporar a todo tipo de obras y exposiciones diferentes elementos audiovisuales. Creación de web, presentación y memorias de trabajos, instalaciones, etc., son ejemplos de medios que si tener una relación directa con la producción audiovisual, utilizan ese medio de expresión.

Aprender a manejar ese medio de expresión y en particular los procesos de postproducción es útil para cualquier graduado en Bellas Artes.

En el desarrollo de la asignatura nos centramos en la Postproducción audiovisual como generadora de un lenguaje narrativo, así como en los elementos técnicos que intervienen en este proceso de trabajo. Conociendo los conceptos teóricos, analizando distintos ejemplos audiovisuales y practicando con las herramientas disponibles.

4. COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUYE A ALCANZAR

Competencias propias de la asignatura

Código	Descripción
CB04	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
CB05	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
E03	Conocimiento del vocabulario y de los conceptos de uso común en las diversas disciplinas artísticas.
G01	Pensar de forma crítica diferenciando y relacionando particularidades de la realidad circundante y de las configuraciones artísticas, sintetizando reflexiones y argumentos aplicables al ámbito del arte y la cultura.
G02	Planificar adecuadamente el tiempo disponible y programar las actividades necesarias para alcanzar los objetivos académicos y artísticos propuestos.
G06	Capacidad de relacionar materiales y conceptos de origen diverso para el desarrollo de proyectos artísticos o culturales.

5. OBJETIVOS O RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS

Resultados de aprendizaje propios de la asignatura

Descripción

Habrá adquirido destrezas para la presentación de proyectos relacionados con la fotografía, el cine, el video, el montaje (fotografía, cine, vídeo).

Será capaz de elaborar un proyecto artístico a partir de una propuesta personal.

Será capaz de participar en una actividad donde intervenga la reflexión y crítica de lo realizado.

Resultados adicionales

- Conceptuales

Conocimiento de los conceptos del montaje de imagen, montaje de sonido y los efectos visuales . -Conocer cual es su función y mecánica de trabajo

Profundización de los distintos niveles del drama. Control del ritmo de las emociones de un espectador

Conocer como se desarrolla la Postproducción en el mundo profesional

- Procedimentales

Estudio y análisis de diferentes estructuras audiovisuales

Capacidad de estructurar material audiovisual, elaborar su espacio sonoro y potenciarlo con efectos visuales como modo de expresión con sentido artístico

Desarrollo de trabajos creativos en grupo con fin de optimizar tiempos de producción y aumentar la capacidad creativa individual.

- Actitudinales

Motivar un planteamiento de trabajo no dogmático

Generar inquietud para explorar las capacidades del lenguaje audiovisual en todas sus facetas

6. TEMARIO

Tema 1: Montaje de Imagen :

Tema 1.1 Significado y Función del montaje

Tema 1.2 Conceptos de montaje de imagen

Tema 1.3 Procesos de edición digital

Tema 2: Sonorizaciones :

Tema 2.1 Influencia del audio en la percepción de la obra audiovisual

Tema 2.2 Montaje del sonido

Tema 3: Efectos Visuales y Trucajes :

Tema 3.1 Objetivos de los trucajes y manipulaciones de imagen

Tema 3.2 Tratamiento de imágenes. Composición digital de imágenes. Introducción

COMENTARIOS ADICIONALES SOBRE EL TEMARIO

Tema 1 - Montaje de imágenes en diferentes obras audiovisuales

Obra audiovisual no como sucesión de imágenes inconexas. Obra audiovisual como lenguaje o medio de comunicación de ideas, conceptos o emociones.

Para poder transmitir esos conceptos es necesario estructurar el mensaje. Para ello es necesario Control del ritmo visual y narrativo a través del espacio y tiempo

Tema 2 - Sonorización

Presencia del espacio sonoro en la creación audiovisual. Alteraciones de la información de imagen con el sonido. Montaje práctico de los diferentes sonidos de una obra audiovisual

Tema 3 - Efectos visuales y trucajes

Elementos técnicos Potenciar efectos narrativos. Uso de la gradación de imagen y la composición de diferentes imágenes

7. ACTIVIDADES O BLOQUES DE ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA

Actividad formativa	Metodología	Competencias relacionadas	ECTS	Horas	Ev	Ob	Descripción
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL]	Método expositivo/Lección magistral	E03 G01	0.8	20	S	N	Exposición de conceptos teóricos y ejemplos audiovisuales. Actividad no recuperable
Resolución de problemas o casos [PRESENCIAL]	Resolución de ejercicios y problemas	CB04 CB05 E03 G01 G02 G06	1	25	S	N	Análisis y resolución práctica de ejercicios propuestos. Ejercicios de montaje de imagen, sonorizaciones y manipulación y ajuste de imagen. Actividad no recuperable
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA]	Prácticas	CB04 CB05 G02 G06	3.6	90	S	S	Diferentes Ejercicios de Montaje de imagen y sonido así como ajustes de imagen con un objetivo expresivo concreto
Tutorías de grupo [PRESENCIAL]	Tutorías grupales	CB04 CB05 E03 G01 G02 G06	0.48	12	S	N	Seguimiento de los distintos trabajos propuestos y propuestas personales
Prueba final [PRESENCIAL]	Pruebas de evaluación	CB04 CB05 E03 G01 G02 G06	0.12	3	S	S	Examen escrito o presentación de trabajo dirigido
Total:			6	150			
Créditos totales de trabajo presencial: 2.4			Horas totales de trabajo presencial: 60				
Créditos totales de trabajo autónomo: 3.6			Horas totales de trabajo autónomo: 90				

Ev: Actividad formativa evaluable

Ob: Actividad formativa de superación obligatoria (Será imprescindible su superación tanto en evaluación continua como no continua)

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y VALORACIONES

Sistema de evaluación	Evaluación continua	Evaluación no continua*	Descripción
Valoración de la participación con aprovechamiento en clase	5.00%	5.00%	Participación y planteamiento de ideas
Realización de prácticas en laboratorio	15.00%	15.00%	Participación en las clases prácticas
Realización de trabajos de campo	20.00%	20.00%	Presentación de trabajos durante el curso
Prueba final	60.00%	60.00%	Prueba final: Examen escrito en el que se valoraran los conocimientos adquiridos o presentación de un Trabajo dirigido, consistente en una obra audiovisual presentado en formato Dvd, en la que se valorará: El uso expresivo de las herramientas visuales de la imagen en movimiento La factura técnica del trabajo
Total:	100.00%	100.00%	

* En **Evaluación no continua** se deben definir los porcentajes de evaluación según lo dispuesto en el art. 6 del Reglamento de Evaluación del Estudiante de la UCLM, que establece que debe facilitarse a los estudiantes que no puedan asistir regularmente a las actividades formativas presenciales la superación de la asignatura, teniendo derecho (art. 13.2) a ser calificado globalmente, en 2 convocatorias anuales por asignatura, una ordinaria y otra extraordinaria (evaluándose el 100% de las competencias).

Crterios de evaluación de la convocatoria ordinaria:

Evaluación continua:

Se establecerá una media porcentual entre las diferentes actividades formativas en las que haya participado el alumno; Prueba final, trabajos, etc.

Evaluación no continua:

Se establecerá una media porcentual entre las diferentes actividades formativas en las que haya participado el alumno; Prueba final, trabajos, etc.

Particularidades de la convocatoria extraordinaria:

Recuperación de prueba presencial. Las mismas características que en convocatoria ordinaria.

Los trabajos autónomos durante el curso se pueden presentar en esta convocatoria para su recuperación

9. SECUENCIA DE TRABAJO, CALENDARIO, HITOS IMPORTANTES E INVERSIÓN TEMPORAL

No asignables a temas

Horas	Suma horas
Tema 1 (de 3): Montaje de Imagen :	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	20
Resolución de problemas o casos [PRESENCIAL][Resolución de ejercicios y problemas]	8
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Prácticas]	20
Tutorías de grupo [PRESENCIAL][Tutorías grupales]	10
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	3
Periodo temporal: 6 semanas	
Comentario: El calendario se ajustará al progreso de los alumnos	
Tema 2 (de 3): Sonorizaciones :	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	8
Resolución de problemas o casos [PRESENCIAL][Resolución de ejercicios y problemas]	8
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Prácticas]	30
Tutorías de grupo [PRESENCIAL][Tutorías grupales]	4
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	1
Periodo temporal: 5 semanas	
Comentario: El calendario se ajustará al progreso de los alumnos	
Tema 3 (de 3): Efectos Visuales y Trucajes :	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	4
Resolución de problemas o casos [PRESENCIAL][Resolución de ejercicios y problemas]	4
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Prácticas]	25
Tutorías de grupo [PRESENCIAL][Tutorías grupales]	4
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	1
Periodo temporal: 4 semanas	
Comentario: El calendario se ajustará al progreso de los alumnos	
Actividad global	
Actividades formativas	Suma horas
Tutorías de grupo [PRESENCIAL][Tutorías grupales]	18
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	5
Resolución de problemas o casos [PRESENCIAL][Resolución de ejercicios y problemas]	20
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Prácticas]	75
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	32
Total horas: 150	

10. BIBLIOGRAFÍA, RECURSOS

Autor/es	Título/Enlace Web	Editorial	Población ISBN	Año	Descripción
Steve Wright	Efectos digitales en cine y video	Escuela de cine y video	9788493284442	2003	
José Luís Fdz Casado. Tirso	Postproducción Digital. Cine y	Escuela de cine	9788492048687	1999	

Nohales Escribano	video no lineal	y video		
Michael Chion	La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido	Paidós comunicación	9788475098593	1993
Pablo Iglesias Simón	Postproducción digital de sonido por ordenador	RA:MA	9788478975082	2002
Rafael C. Sánchez	Montaje cinematográfico. Arte de movimiento	LaCrujía Ediciones	9789871004386	