

PROGRAMA DE POSTPRODUCCIÓN					
I.- DATOS GENERALES					
Nombre de la Carrera o Programa: COMUNICACIÓN SOCIAL					
Nombre de la Asignatura: Postproducción					
Departamento y/o cátedra: Artes Audiovisuales					
Concentración: Producción Audiovisual					
Régimen: <i>Semestral</i>			Número de Unidades Crédito: 5		
Ubicación en el plan de estudios: Semestre A					
Tipo de asignatura:			N° horas semanales:		
Obligatoria	x	Electiva	Teóricas:	1	Prácticas/Seminarios 3
Prelaciones/Requisitos:			Asignaturas a las que aporta: De la concentración <u>Producción Audiovisual</u> : Televisión; Documental; Producción Cinematográfica; Realización Cinematográfica.		
Fecha de aprobación del Programa por el Consejo de Facultad: 22/2/2016					

II.- JUSTIFICACIÓN	
<p>La ordenación de una historia resulta en un relato audiovisual. Pero dicha ordenación no se limita a la disposición en la línea del tiempo de los momentos que vive la historia, sino que se vincula también con los elementos creativos y operativos de carácter visual y sonoro que intervienen en el producto. El ensamblaje final de una pieza audiovisual supone entonces el manejo de las herramientas de postproducción.</p> <p>Los programas de edición que resultan de las nuevas tecnologías han ofrecido un sinnúmero de posibilidades creativas y, en consecuencia, han dado paso a nuevas nociones estéticas que han cambiado la forma de enfrentar la comunicación audiovisual.</p> <p>La unidad curricular <i>Postproducción</i> tiene como objetivo que el estudiante desarrolle habilidades en el manejo de la edición, la postproducción y el diseño de elementos gráficos de una pieza audiovisual, con el fin de perfeccionar la apariencia del producto para resaltar el valor narrativo de la historia.</p>	
III.- CONTRIBUCIÓN DE LA ASIGNATURA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	
Esta unidad curricular contribuye al desarrollo de las competencias generales, profesionales básicas y específicas siguientes:	
Competencia general: Aprender a trabajar con el otro	
Toma decisiones efectivas para resolver problemas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Plantea alternativas de solución 2. Ejecuta la opción que considera más adecuada para la solución del problema 3. Promueve los cambios necesarios para asegurar la calidad de los resultados en el

	tiempo
Organiza y planifica el tiempo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Determina el tiempo idóneo para cumplir con objetivos individuales y colectivos 2. Ejecuta las actividades planificadas de acuerdo con el cronograma establecido
Actúa creativamente ante diversas situaciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Propone opciones novedosas de solución 2. Analiza críticamente las opciones propuestas 3. Evalúa, individual o colectivamente, la solución aplicada en términos de novedad, valor y eficacia
Competencia profesional básica: Produce obras de creación de naturaleza comunicacional	
Realiza o gestiona la realización de la obra	1. Interviene en la edición de la obra
Competencia profesional específica: Produce trabajos audiovisuales	
Realiza o gestiona la realización de un producto audiovisual	1. Interviene en la edición del producto audiovisual
Evalúa el proceso y el producto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Construye criterios de análisis para examinar una obra de naturaleza audiovisual 2. Determina qué aspectos del proceso resultaron satisfactorios y cuáles deben mejorarse

IV.- CONTENIDOS	
Unidad I. La etapa de postproducción	1. Introducción a los recursos estéticos y narrativos de una pieza audiovisual
Unidad II. Concepción de la propuesta de edición	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conceptos fundamentales del proceso <ol style="list-style-type: none"> 1.1. La edición y el montaje. Conceptos, relaciones y diferencias 2. La estructura del relato <ol style="list-style-type: none"> 2.1. El tiempo de la historia y el tiempo del relato 2.2. El ritmo y su relación con la estructura del relato 3. El proyecto: concepción y diseño de la estructura general de la pieza <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Organización del material 3.2. Diseño de la línea del tiempo
Unidad III. Diseño y preparación de artes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diseño para TV y animación 2D 2. Herramientas digitales y analógicas, y programas básicos en el proceso de postproducción y animación <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Cómo intervenir la imagen capturada 3. Transcodificación <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Para formatos de video 3.2. Para formatos de audio 4. Manejo de identificación y metadata de material
Unidad IV.	1. Programas de edición



Programas	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Fundamentos de edición y manejo básico de programas 2. Programas de composición <ol style="list-style-type: none"> 2.1. <i>After effects</i> <ol style="list-style-type: none"> 2.1.1. Composiciones 2.1.2. Línea del tiempo. <i>Keyframe</i> 2.1.3. Otros elementos: capas de ajuste, textos para titulación y subtitulación y <i>nulls</i> 2.1.4. Efectos: color, modos de fusión y video sobre video 2.1.5. Canales alfa y transparencias. Composición en capas 2.1.6. Render
Unidad V. Postproducción de audio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Programas de edición y manipulación de audio 2. Codificación y masterización de audio para productos audiovisuales
Unidad VI. Corrección de color, cortes finales y <i>plug-ins</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Editores no lineales <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Lineamientos fundamentales 2. Recursos de colorimetría 3. <i>Plug-ins</i> y otros recursos

V.- ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

DOCENTES	ESTUDIANTES
<ol style="list-style-type: none"> 1. Método expositivo/lección magistral 2. Interacción con los estudiantes a través de preguntas específicas sobre la unidad de contenido en proceso de estudio 3. Demostración <i>in situ</i> de las estrategias de utilización de los programas de postproducción 4. Muestra de productos audiovisuales para ejemplificar elementos de la edición y el montaje 5. Discusión sobre el diseño de la estructura del tiempo de un producto a postproducir 6. Revisión periódica de los materiales editados por los estudiantes 7. Taller pedagógico (el profesor diseñará una situación con cierto grado de dificultad para que sea resuelta por los estudiantes). Las actividades específicas para resolver la situación o problema pueden ser: <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de la línea del tiempo de un producto audiovisual • Edición y montaje de productos audiovisuales con material generado por los estudiantes de materias afines • Corrección de color y utilización de <i>plug-ins</i> en materiales generados por 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Escuchar atentamente 2. Interacción con el profesor y el resto de los estudiantes sobre los contenidos de la clase 3. Visualización de productos audiovisuales siguiendo instrucciones específicas para evaluar los elementos de la edición y el montaje 4. Conformación de grupos para enfrentarse al “problema” de estudio del taller pedagógico 5. Elaboración de la línea del tiempo de productos audiovisuales 6. Uso de los programas de edición 7. Lectura de documentos asignados por el profesor 8. Utilización de canales de difusión de materiales como Vimeo y/o Youtube para compartir materiales sobre postproducción 9. Análisis de elementos de postproducción en piezas asignadas por el profesor



<p>los estudiantes de materias afines</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animación de materiales de acuerdo con lineamientos ofrecidos por el profesor • Edición y montaje de comerciales, <i>trailers</i> y <i>teasers</i> <p>8. Utilización de canales de difusión de materiales como Vimeo y/o Youtube para compartir materiales sobre postproducción</p> <p>9. Búsqueda de invitados especiales</p> <p>10. Guiatura en el proceso de edición y montaje de materiales asignados</p> <p>11. Clases con introducción teórica, apoyadas por ejemplos en video, gráficos y diagramas explicativos</p>	
--	--

VI.- ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Las estrategias de evaluación sugeridas para la asignatura *Postproducción* son:

1. Diseño de la línea del tiempo de productos audiovisuales.
2. Edición y montaje de productos argumentales de entre 5 y 8 minutos, con el material generado por los estudiantes de asignaturas afines.
3. Edición y montaje de productos informativos y/o documentales de entre 3 y 5 minutos, con el material generado por los estudiantes de asignaturas afines.
4. Corrección de color y *plug-ins* en materiales asignados.
5. Animación de materiales.
6. Edición y montaje de comerciales, *trailers* y *teasers*.
7. Evaluación y análisis del manejo de la postproducción en piezas asignadas por el profesor.

VII.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

TEXTOS

Bibliografía básica general:

- Adobe: Manuales de uso de Premiere y After Effects CS6.
- Armenteros Gallardo, M. (2005). *Postproducción digital*. Bubok.
- Aumont, J. (1983). *Cine y narración*. Barcelona: Paidós.
- Autodesk: Manual de uso de 3D Studio Max.
- Bourriaud, N. (2004). *Postproducción*. Barcelona: Adriana Hidalgo Editora.
- Chang, J. (2012). *Edición y montaje cinematográficos*. Barcelona: Blume.
- Eisenstein, S. (1986). *El sentido del cine*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Eisenstein, S. (1989). *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid: Ediciones Rialp.
- Gaudreault, A. (1995). *El relato cinematográfico. Cine y narratología* (1ª edición). España:



Paidós.

Jurgenson, A. y S. Brunet (1995). *La práctica del montaje*. España: Gedisa.

McGrath, D. (2001). *Montaje y postproducción*. Barcelona: Océano.

Reisz, K., Millar, G. (2003). *Técnica del montaje cinematográfico*. Madrid: Plot Ediciones.

Sáenz Valiente, R. (2008). *Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.

Sánchez, R. C. (1994). *Montaje cinematográfico. Arte de Movimiento*. México: Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.

Sánchez-Biosca, V. (1996). *El montaje cinematográfico*. España: Paidós Ibérica.

Thompson, R. (2001). *Manual de montaje: gramática del montaje cinematográfico*. Madrid: Plot Ediciones.

Bibliografía adicional:

Block, B. (2010). *Narrativa visual*. Barcelona: Omega.

Dancyger, K. (2009). *Técnicas de edición en cine y video*. Madrid: Gedisa.

Millerson, G. (1990). *Técnicas de realización y producción en televisión*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión.

Tarkovskij, A. A. (2000). *Esculpir en el tiempo: reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Madrid: Ediciones Rialp.

PÁGINAS WEB

Edición y postproducción audiovisual. Blog sobre edición, montaje y postproducción audiovisual para cine, televisión y multimedios, y efectos visuales.

<http://pedroaurbina.blogspot.com/2013/07/un-buen-libro-gratis-de-postproduccion.html>

GUÍAS Y MATERIAL DE APOYO

Definidas por el profesor al inicio de cada período académico.

