



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE  
**POSTPRODUCCIÓN**  
**AUDIOVISUAL**

Coordinación: ORIOL CANAMASAS, JOSE MARIA

Año académico 2023-24

## Información general de la asignatura

<b>Denominación</b>	POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL			
<b>Código</b>	101975			
<b>Semestre de impartición</b>	1R Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA			
<b>Carácter</b>	Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
	Grado en Comunicación y Periodismo Audiovisuales	3	OBLIGATORIA	Presencial
<b>Número de créditos de la asignatura (ECTS)</b>	6			
<b>Tipo de actividad, créditos y grupos</b>	<b>Tipo de actividad</b>	PRALAB	PRAULA	TEORIA
	<b>Número de créditos</b>	1.5	1.5	4.5
	<b>Número de grupos</b>	2	2	1
<b>Coordinación</b>	ORIOI CANAMASAS, JOSE MARIA			
<b>Departamento/s</b>	FILOLOGÍA Y COMUNICACIÓN			
<b>Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante</b>	65 HP: 13 sesiones presenciales de 5 horas que incluyen 60 min de formación teórica y preparación de la práctica que se desarrollará a continuación. 90 TA: Distribuidas en 5 trabajos a los que se destinarán 7 horas cada uno. El ejercicio final supone una dedicación de 50h.			
<b>Información importante sobre tratamiento de datos</b>	Consulte <a href="#">este enlace</a> para obtener más información.			
<b>Idioma/es de impartición</b>	Catalán			
<b>Distribución de créditos</b>	Cada sesión tendrá un contenido teórico de unos 30 minutos y una preparación de la práctica de la sesión. La parte práctica dividirá el grupo grande en dos o cuatro medianos, unos trabajarán con el equipamiento multicámara y otros con el equipamiento de postproducción y grabación. El contenido teórico de las sesiones es bastante denso y requiere una posterior revisión autónoma, especialmente de cara al examen final. En el transcurso del cuatrimestre el alumno / a deberá entregar 5 trabajos que se concretarán en clase y un trabajo personal que deberá entregar al final del cuatrimestre pero debería empezar a desarrollar de forma inmediata. También participará en un proyecto colectivo que se definirá al comienzo de curso según intereses y disponibilidad tecnológica. Finalmente deberá entregar una memoria de las prácticas realizadas.			

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\profesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
MANYOSES CARLES, OSCAR	oscar.manyoses@udl.cat	1,5	
ORIOI CANAMASAS, JOSE MARIA	pep.oriol@udl.cat	7,5	
VIÑALS SÁNCHEZ, ÁLEX	alex.vinyals@udl.cat	1,5	

## Información complementaria de la asignatura

Los alumnos / as que dispongan de cámara y auriculares (mejor cerrados) deberían llevarlos a clase. No se pueden dejar trabajos pendientes en el ordenador. Los ejercicios se entregarán el día estipulado. A algunos / as alumnos/as les resulta complicado subir los ejercicios en el servidor, es conveniente no dejarlo para última hora, cualquier duda se puede resolver con el tutorial que se proporciona en la web de la asignatura (véase más abajo) o consultando a los técnicos (César o Xavi).

La calidad en los ejercicios exigirá desde un primer momento. Aquellos / as que tengan dificultad con la tecnología deberán hacer un esfuerzo complementario (que significa más dedicación).

Apuntes y más información sobre el día a día de la asignatura en:

<https://peporioludl.wixsite.com/ripa-2>

Dada la situación de incertidumbre (hoy por hoy todavía no se sabe si habrá más cambios), toda la planificación contenida en el documento (la guía docente) todavía puede verse alterada por razones sanitarias.

## Objetivos académicos de la asignatura

El objetivo de esta asignatura es el conocimiento técnico y especialmente expresivo de la tecnología audiovisual. La adquisición de una visión de conjunto que permita al futuro realizador / a o productor / a establecer los medios necesarios para obtener una determinada producción. El conocimiento de los departamentos implicados en una producción y la función de cada uno.

La asignatura se imparte en el complejo MAGICAL, situado en el Parque de Gardeny, y está estructurada de manera que los alumnos / as que hacen esta primera parte de la asignatura se familiaricen con la tecnología audiovisual, especialmente la destinada a broadcasting. Se supone que, además de vocación, el alumno / a tiene el conocimiento básico de una cámara de vídeo y el software de edición.

En cuanto a los aspectos técnicos, el alumno / a debe valorar su grado de relación con la tecnología, hay alumnos que se decantan por una vertiente concreta (grafismo y FX, música y sonido, fotografía ...) y otros que prefieren una visión más global. Así pues existe la posibilidad de elegir y seguir una especialización o hacer una preparación más destinada a la realización, la producción o el diseño de producción.

Alrededor de la producción multicámara se trabajará con los conceptos involucrados (guión técnico, puesta en escena, grafismo, sonorización, grabación ...) y se realizará un programa donde se pone en práctica el trabajo en equipo.

Esta asignatura se sitúa en la mitad del plan de estudios, una vez alcanzados conocimientos básicos sobre tecnologías audiovisuales.

Se trata de un temario con cuestiones técnicas y teóricas en evolución permanente, esto exige el contacto personal del alumno / a con la evolución de este oficio que desarrolla la asignatura, durante la formación y en el desarrollo profesional.

## **Relación con otras asignaturas**

En esta asignatura se trabaja con la convicción obvia que todos los alumnos cursan la asignatura de sonido y también la de fotografía, como mínimo (siendo interesante la de diseño gráfico), y por tanto, aunque pueda haber elementos recurrentes, estos aspectos se tratan sólo desde la vertiente expresiva.

## **Proyección en campos profesionales**

En los dos cursos que dura la asignatura el alumno / a podrá experimentar con la tecnología audiovisual situándonos en un objetivo doble: conocer esta tecnología de cara a aplicarla en un futuro profesional y adquirir las habilidades necesarias para realizar producciones propias de nivel profesional.

## **Competencias**

CB2. La competencia básica es la obtención de un criterio de nivel profesional, tanto de la realización como de la dirección, sobre la forma de producir un audiovisual adecuado a las características conceptuales del proyecto y su presupuesto, además de conocer las peculiaridades del equipo que habrá de intervenir, la forma de dirigirlo y gestionarlo.

CG2. Participación en grupos de trabajo divididos en equipos grandes y sub equipos, que producirán un programa de televisión multicámara; y grupos pequeños (de 4-5 alumnos) que desarrollarán un proyecto como trabajo práctico del curso. Ambas actividades se realizarán en las instalaciones profesionales del MAGICAL. La formación de grupos (o subgrupos) requerirá la organización y la planificación de estos grupos que deben autogestionarse. Desarrollo de trabajo en equipo. Informativos. Experimentar también la producción bajo presión.

CG3. Los conocimientos teóricos se aplicarán especialmente a los ejercicios que se piden, donde se contempla la utilización de estos conocimientos. Este concepto incluye ejercicios personales, practica continuada en el aula y producción multicámara.

CG4. Obtención de estrategias y recursos técnicos para la producción audiovisual profesional a través del conocimiento de las tecnologías implicadas en la captación de imagen y sonido, en especial las posibilidades narrativas de la tecnología digital. Adquisición de la corrección formal y observación de la utilización óptima del material disponible.

CG6. Desarrollo de la creatividad, tanto en propuestas abiertas como en los ejercicios personales o las propuestas sujetas a condiciones técnicas o temporales. El aspecto creativo bajo control técnico.

CE9. Concebir, planificar y, en algunos casos desarrollar proyectos audiovisuales.

CE11. Diseñar los aspectos formales y estéticos del audiovisual.

CE12. Dominio de las tecnologías y los sistemas empleados para procesar, elaborar y distribuir producciones audiovisuales.

CE13. Identificar y aplicar los fundamentos teóricos y prácticos de las Tecnologías de la información.

CE14. Identificar y aplicar lógicas y habilidades narrativas y expositivas específicas de los contenidos audiovisuales de carácter informativo y no informativo.

CE15. Desarrollar la capacidad creativa en la realización audiovisual de los diversos géneros.

CT3. Adquirir capacitación en la utilización de las tecnologías del audiovisual. .

CT4. Adquirir conocimientos básicos de emprendeduría y entornos profesionales.

CT6. Aplicar la perspectiva de género a las funciones propias del ámbito profesional.

## **Contenidos fundamentales de la asignatura**

### **Punto de partida.**

Acciones incorrectas. Los contenidos: la innovación. Enumeración de los trabajos a realizar. Conocimiento del nuevo equipamiento. Preparación de los ejercicios.

### **Montaje y postproducción**

El montaje como herramienta narrativa y sus normas, características y limitaciones. Gestión de materiales para distribución: normas y formatos. La preparación de materiales para la realización de efectos especiales.

## **El suspense**

Mantener la atención del espectador es la pretensión fundamental de todo narrador; conducirla a momentos de tensión y calma hasta el final. El suspense es una herramienta para tener al espectador interesado en lo que sucede delante.

## **Efectos especiales**

El trabajo de diseño y preparación de efectos especiales. Conocimiento de software. Las prácticas en el MAGICAL para este curso consistirán en el diseño y producción de una escena con efectos especiales. Como puede suponerse se trata de conocer tecnología que nos permita cierta autonomía a la hora de incorporar efectos a las propias producciones, pero al mismo tiempo permita conectar con el mundo profesional.

## **Las imágenes del silencio**

Hay una serie de puestas en escena o situaciones que sugieren unas lecturas difíciles de alterar. La propia fuerza del planteamiento se superpone como significado. La forma de estas escenas supone una reflexión importante sobre la interacción de los aspectos artísticos.

## **Planificación avanzada**

Formas de planificar una escena en función del resultado expresivo o revelador. La persecución, diálogos, peleas, movimientos de cámara y actores.

## **Animación**

Principios fundamentales de la animación de personajes. Éste es un aspecto que también se puede trabajar en las prácticas en el MAGICAL dentro del diseño de efectos especiales.

## **La coreografía (tema complementario)**

Es una herramienta para establecer la forma en que los actuantes se moverán ante la pantalla. Una escena con cuatro personajes puede resultar más complicada que la coreografía de bailarines para un spot. La grabación de actuaciones de danza no exige a los bailarines lo mismo en un escenario que frente a la cámara.

## **Multicámara II**

La producción del proyecto multicámara tiene unas exigencias superiores que el que se realiza en segundo curso. Ni que decir tiene que la organización del programa y el trabajo en el plató deben servir para pulir y mejorar el resultado. Al mismo tiempo el programa se grabará y se emitirá en directo, por lo que será necesaria también una promoción para captar espectadores.

## **Ejes metodológicos de la asignatura**

Hay tres líneas de trabajo:

El control técnico, que se puede obtener con el conocimiento del hardware y sus particularidades técnicas.

El progreso cualitativo del discurso audiovisual personal a través del conocimiento de los recursos narrativos y expresivos.

La obtención de un método de trabajo enfocado a la profesionalización. El alumno / a debe abordar esta asignatura con una actitud profesional, tanto en el trato respetuoso con el material en las prácticas, como en la participación activa en las sesiones teóricas y los trabajos en equipo. Sin dejar de lado la absoluta corrección de los trabajos presentados.

La metodología combina diversos elementos que avanzan al mismo tiempo: el ámbito teórico, el ámbito técnico, la práctica personal o en equipo y un espacio para la creatividad alcanzable.

El objetivo principal es la corrección formal y expresiva. La asignatura supone un cierto conocimiento básico de la tecnología audiovisual y agradece una cierta vocación. Hay que tener en cuenta que requiere más tiempo del que se suele dedicar, para que los ejercicios alcancen el nivel técnico suficiente.

## **Plan de desarrollo de la asignatura**

### **DESARROLLO**

Cada sesión constará de una parte teórica y una práctica. Las sesiones teóricas pretenden que el alumno / a alcance un grado de eficacia profesional tanto en el planteamiento de ideas audiovisuales como en su realización. Las sesiones prácticas pretenden que se alcance un conocimiento suficiente de la tecnología audiovisual como

para obtener un criterio global a propósito de su utilización. En la medida que el curso avanza se va incorporando el conocimiento del hardware profesional tanto desde el punto de vista técnico como expresivo. Por otra parte, se proponen varios ejercicios y trabajos en equipo en los que el alumno / a puede escoger las tareas que más le interesen dentro de su proyecto profesional personal.

## FUNCIONAMIENTO GENERAL

La asignatura, en su ámbito profesionalizador, exige de los alumnos la actitud que se supone en cualquier entorno laboral: responsabilidad, pulcritud y actitud proactiva ...

La maquinaria del MAGICAL no es un material de prácticas en sentido estricto, se trata de material delicado, que hay que utilizar como tal.

Por eso cada trabajo que se desarrolla requiere toda la atención de aquel que se responsabiliza de los resultados y del equipo. Hay que revisar el material al recogerlo y al devolverlo, y comunicar cualquier deficiencia o avería.

## Sistema de evaluación

La evaluación se hará en base a los trabajos, las prácticas y el examen final y computarán porcentualmente sobre la calificación según la siguiente disposición:

### Ejercicios.

A lo largo del curso se proponen 5 trabajos que supondrán un 5% de la nota cada uno. El solo hecho de que el trabajo sea admitido ya supone el logro de este 5%. En la corrección del trabajo el profesor establece menciones que luego servirán para corregir las notas de los trabajos en grupo. Estos trabajos suponen una media de 7 horas de dedicación cada uno. El trabajo práctico en el aula también es obligatorio y se califica sobre la memoria de prácticas.

### Trabajo personal.

El alumno deberá realizar por medios propios (o de la facultad) un trabajo de entre 3 y 5 minutos de temática libre y enfocado a las preferencias propias (periodismo, narración, publicidad, documental ...) El objetivo del trabajo es el de obtener una absoluta corrección técnica y expresiva, desde la temática elegida. El trabajo supone el 25% de la nota final.

### Multicámara.

El grueso de los alumnos se dividirá en tres o cuatro grupos que realizarán una serie de prácticas programadas y un programa multicámara y que se emitirá en directo.

Trabajo presencial: Equipamiento técnico. Diseño de producción. Ensayos de cámara. Grafismo. Integración de elementos de continuidad. Grabación.

Trabajo no presencial: Guión. Reportajes. Diseño de programa. Ensayos.

### Examen.

Finalmente y también por un 25% de la nota se realizará un examen de las materias trabajadas en la asignatura (o un trabajo personal si, por razones sanitarias, no se puede realizar el examen).

Los estudiantes que combinen sus estudios con un trabajo a tiempo completo o un trabajo a tiempo parcial coincidente con el horario de clase tienen derecho a pedir la evaluación alternativa en un plazo de cinco (5) días desde el comienzo del semestre. Para más información, envíe un correo electrónico a [academic@lletres.udl.cat](mailto:academic@lletres.udl.cat) o diríjase a la Secretaria de la Facultad de Letras".

La asignatura puede proponer una evaluación alternativa, a pesar de que es presencial y troncal. Entendemos que la asistencia a las sesiones de clase se podría evaluar con el examen (presencial) pero las prácticas y la entrega del resto de trabajos son imprescindibles para superar la asignatura. Así pues, la evaluación alternativa puede eximir de algunas prácticas, pero no podrá contemplar la ausencia en las prácticas de multicámara, que se hacen en semanas y turnos alternativos.

## RESUMEN

Examen: 25%

Trabajos personales 50%

Trabajos en equipo: 25%

Menciones: Tal como se ha especificado anteriormente, la excelencia en los ejercicios individuales puede llegar a compensar una nota baja en cualquier trabajo de equipo que no se haya suspendido. Así un / a alumno / a puede llegar a la nota máxima aunque los trabajos en grupo no lo permitan por la media.

En caso de plagio, se aplicará lo que establece la 'Normativa de Evaluación y Calificación de la Docencia en los Grados y Másteres de la UdL'

([https://www.udl.cat/export/sites/universitatlleida/ca/udl/norma/.galleries/docs/Ordenacio\\_academica/Normativa-davaluacio-iqualif.-graus-i-masters-Acord-235-CG-21-7-2022.pdf](https://www.udl.cat/export/sites/universitatlleida/ca/udl/norma/.galleries/docs/Ordenacio_academica/Normativa-davaluacio-iqualif.-graus-i-masters-Acord-235-CG-21-7-2022.pdf))

## Bibliografía y recursos de información

En la Biblioteca de la Universidad se pueden encontrar muchos textos que tratan aspectos del temario, demasiado extenso para hacer una bibliografía útil. También en Internet se pueden encontrar trabajos que desarrollan prácticamente todas las partes de la asignatura, especialmente las marcas de material profesional. En cada colección de presentaciones se incluyen enlaces de interés. Se ampliarán las fuentes si fuera necesario.