

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Comunicación Audiovisual (PGR-COMU)
ASIGNATURA : Postproducción Digital (3319)
TIPO DE ASIGNATURA : Teórico-práctica
MODALIDAD : Presencial
CURSO ACADÉMICO: 2026-2027
GRUPO: 2627-M1
CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Obligatoria (OB)
ECTS: 6,0
CURSO: 3º
TEMPORALIDAD: 1º Semestre
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE: Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL DOCENTE

NOMBRE Y APELLIDOS: DARÍO MARTÍN SÁNCHEZ
EMAIL: dmartin@uemc.es
TELÉFONO: 983 00 10 00
HORARIO DE TUTORÍAS: Martes a las 11:00 horas
INFORMACIÓN SOBRE TITULACIONES : • Licenciado Comunicación Audiovisual. Especialidad en Guionista y Realización en Cine y Televisión (Universidad <i>Universidad Europea Miguel de Cervantes</i>) • Master universitario: Investigación de la Comunicación como Agente Histórico-Social (UVA) • Master universitario: Intensivo en Edición y Postproducción (Escuela Trazos) • Master universitario: Narrativa de Videojuegos (Tech Universidad) • Doctorado: Ciencias de la Comunicación (2020)
EXPERIENCIA DOCENTE : • Cuenta con experiencia de Más de 10 años en docencia universitaria en el nivel del Grado (Coordinador Académico de Titulación en el Grado de Comunicación Audiovisual)
EXPERIENCIA PROFESIONAL : • Tiene experiencia en el ámbito profesional de Más de 10 años en el sector Privado (Desarrollo y elaboración de productos audiovisuales enmarcados en el ámbito académico y el patrimonio cultural)
EXPERIENCIA INVESTIGADORA : • 6 años (Experto en Narrativa Audiovisual, centrada en la comedia de situación norteamericana (Sitcom). Para mas información sobre mi actividad docente e investigadora ver el siguiente enlace: https://www.linkedin.com/in/dar%C3%ADo-mart%C3%ADn-s%C3%A1nchez-25ba0642/)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

GRANDES COMPETENCIAS : • GC3 - Competencia para la comunicación digital: Conocer, analizar, criticar y aplicar el potencial digital y sus posibilidades creativas en la difusión y elaboración de contenidos de calidad, la búsqueda de
--

información y las estrategias de colaboración y comunicación.

- GC4 - Competencia para el desarrollo de la creatividad audiovisual: Conocer y aplicar las distintas corrientes audiovisuales, así como desarrollar la capacidad creativa para el desarrollo de productos audiovisuales desde cualquiera de sus vertientes de producción.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE :

El alumno será capaz de:

- CO3.1 - Conocer los elementos, técnicas y estrategias de la comunicación digital.
- CO3.2 - Comprender el potencial y el contexto de la comunicación digital para el desempeño de la comunicación audiovisual.
- CT3.1 - Desarrollar la capacidad de liderazgo y toma de decisiones en el entorno digital desde una actitud responsable.
- HD3.1 - Aplicar las tecnologías digitales al ámbito de la comunicación audiovisual.
- HD3.2 - Analizar y desarrollar productos audiovisuales digitales.
- SC3.1 - Interpretar y valorar los avances tecnológicos digitales para su uso en la comunicación.
- SC3.2 - Desempeñar la comunicación digital atendiendo a su potencial creativo y de calidad.
- CO4.1 - Conocer las corrientes artísticas y creativas presentes en la evolución histórica de la comunicación audiovisual.
- CO4.2 - Comprender los diferentes aspectos surgidos de la evolución y desarrollo de los elementos constructivos de una pieza audiovisual.
- CT4.1 - Desarrollar la capacidad creativa y productiva desde una actitud ética y responsable.
- HD4.1 - Aplicar los conceptos de las corrientes artísticas y creativas a la producción de una pieza audiovisual de calidad.
- HD4.2 - Analizar y desarrollar piezas audiovisuales desde cualquiera de sus fases de producción.
- SC4.1 - Interpretar y valorar las corrientes artísticas y creativas presentes en la evolución histórica de la comunicación audiovisual.
- SC4.2 - Desempeñar la producción audiovisual atendiendo a su potencial creativo y de calidad.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA :

La asignatura Postproducción digital permite conocer al alumnado la tecnología audiovisual, como han evolucionado los formatos de imagen y las nuevas tecnologías aplicadas al cine y la televisión. De igual manera se estudiarán todos los aspectos relacionados con la compresión de vídeo y audio y el software de composición digital.

CONTENIDOS MÍNIMOS :

Introducción a la tecnología audiovisual.

Evolución de los formatos de imagen en cine y televisión.

Nuevas tecnologías aplicadas a la postproducción.

Compresión de video.

Software de composición digital.

RECURSOS DE APRENDIZAJE :

- Recursos didácticos: Casos, Recursos multimedia
- Recursos tecnológicos : Software especializado
- Recursos audiovisuales: Vídeos y podcast

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Steve E. Browne (2008): Postproducción en Alta Definición - Edición y Finalización del Vídeo en HD. Elsevier. ISBN: 978-84-935769-2-9
- Kurt Lancaster (2011): Cine DSLR. Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-3022-5
- W.A.A. (2009): Adobe After Effects CS4. Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-2600-6
- Chad Perkins (2011): After Effects CS5: Soluciones Prácticas. Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-2902-1
- Antonio Lara Martínez (2005): El Cine ha Muerto, Larga Vida al Cine: Pasado, Presente y Futuro de la Postproducción. T&B Editores. ISBN: 978-84-95602-06-0
- Andy Beach (2009): Técnicas de Compresión de Vídeo. Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-2485-9
- Esteve Rimbau (2011): Hollywood en la Era Digital. De Jurassic Park a Avatar. Cátedra. ISBN: 978-84-376-2754-0
- Thomas A. Ohanian (1996): Edición Digital no Lineal. IORTV. ISBN: 978-84-88788-17-7
- Steve Wright (2003): Efectos Digitales en Cine y Vídeo. Escuela de Cine y Vídeo de Andoaín. ISBN: 978-84-932844-4-2
- Barry Purves (2011): Stop Motion. Blume. ISBN: 978-84-8076-961-7
- Charlotte Worthington (2009): Producción. Parramón. ISBN: 978-84-342-3556-4
- Carlos Díaz Maroto (2010): Ray Harryhausen. El Mago del Stop-Motion. Calamar Ediciones. ISBN: 978-84-96235-36-6
- Daniel Wallace (2016): Warcraft. Tras el portal oscuro. El libro de la película. Minotauro. ISBN: 9788445003763

OTRAS FUENTES DE REFERENCIA:

Spielberg, Steven (1993): *Jurassic Park*.

Zemeckis, Robert (1994): *Forrest Gump*.

Lasseter, John (1995): *Toy Story*.

Jackson, Peter (1996): *The Frighteners*.

Cameron, James (1997): *Titanic*.

Spielberg, Steven (1998): *Saving Private Ryan*.

Lucas, George (1999): *Star Wars. Episode I: The Phantom Menace*.

Wachowski, Andy, Wachowski, Larry (1999): *The Matrix*.

Jackson, Peter (2001): *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*.

Luhrmann, Baz (2001): *Moulin Rouge!*.

Spielberg, Steven (2001): *Artificial Intelligence: AI*.

Jackson, Peter (2002): *The Lord of the Rings: The Two Towers*.

Lucas, George (2002): *Star Wars. Episode II: Attack of the Clones*.

Spielberg, Steven (2002): *Minority Report*.

Jackson, Peter (2003): *The Lord of the Rings: The Return of the King*.

Verbinski, Gore (2003): *Pirates of the Caribbean. The Curse of the Black Pearl*.

Proyas, Alex (2004): *I, Robot*.

Del Toro, Guillermo (2004): *Hellboy*.

Burton, Tim (2005): *Charlie and the Chocolate Factory*.

Jackson, Peter (2005): *King Kong*.

Lucas, George (2005): *Star Wars. Episode III: Revenge of the Sith*.

Miller, Fark, Rodriguez, Robert (2005): *Sin City*.

Bay, Michael (2007): Transformers.

Vaughn, Matthew (2007): Stardust.

Zemeckis, Robert (2007): *Beowulf*.

Fincher, David (2008): The Curious Case of *Benjamin Button*.

Nolan, Christopher (2008): The Dark Knight.

Cameron, James (2009): *Avatar*.

Nolan, Christopher (2010): *Inception*.

Yates, David (2010): Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1.

Yates, David (2011): Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 2.

Hooper, Tom (2012): Les Misérables.

Jackson, Peter (2012): El Hobbit: An Unexpected Journey.

Lee, David (2012): Life of Pi.

Abrams, J.J. (2013): Star Trek Into Drakness.

Black, Shane (2013): Iron Man 3.

Blomkamp, Neill (2013): Elysium.

Foster, Marc (2013): World War Z.

Kosinski, Josep (2013): Oblivion.

Raimi, Sam (2013): Oz the Great and Powerful.

Snyder, Zack (2013): Man of Steel.

Del Toro, Guillermo (2013): Pacific Rim.

Cuarón, Alfonso (2014): Gravity.

Gunn, James (2014): Guardians of the Galaxy.

Garland, Alex (2014) Ex Machina.

Blomkamp, Neill (2015): Chappie.

Miller, George (2015): Mad Max: Fury Road.

McQuarrie, Christopher (2015): Mission: Impossible — Rogue Nation.

Scott, Ridley (2015): The Martian.

Snyder, Zack (2016): Batman vs Superman: Dawn of Justice.

Favreau, Jon (2016): The Jungle Book.

Jones, Duncan (2016): Warcraft.

Burton, Tim (2016): Miss Peregrine's Home for Peculiar Children.

Derrickson, Scott (2016): Doctor Strange.

Tyldum, Morten (2016): Passengers.

Vogt-Roberts, Jordan (2017): Kong: Skull Island.

Sanders, Rupert (2017): Ghost in the Shell.

Watts, Jon (2017): Spider-Man: Homecoming.

Villeneuve, Denis (2017): Blade Runner 2049.

del Toro, Guillermo (2017): The Shape of Water.

Payne, Alexander (2017): Downsizing.

Russo, Anthony y Russo, Joe (2018): Avengers: Infinity War

Spielberg, Steven (2018): Ready Player One

Fleischer, Ruben (2018): Venom

Wan, James (2018): Aquaman

Coogler, Ryan (2018): Black Panther

Yates, David (2018): Fantastic Beasts: The Crimes of Grindelwald

Rodríguez, Robert (2019): Alita: Battle Angel

Boden, Anna y Fleck, Ryan (2019): Captain Marvel

Dougherty, Michael (2019): Godzilla: King of the Monsters

Russo, Anthony y Russo, Joe (2019): Avengers: Endgame

Favreau, Jon (2019): The Lion King

Addiss, Jeffrey y Matthews, Will (2019): The Dark Crystal: Age of Resistance

Lee, Ang (2019): Gemini Man

Mangold, James (2019): Ford v Ferrari

Scorsese, Martin (2019): The Irishman

Favreau, Jon (2019): The Mandalorian

Mendes, Sam (2019): 1917

Kripke, Eric (2019): The Boys

Caro, Niki (2020): Mulan

Beyer, Kristen; Chabon, Michael y Goldsman, Akiva (2020): Star Trek: Picard

Cretton, Destin Daniel (2021): Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings

Collet-Serra, Jaume (2021): Jungle Cruise

Watts, Jon (2021): Spider-Man: No Way Home

Reitman, Jason (2021): Ghostbusters: Afterlife

Zhao, Chloé (2021): Eternals

Reeves, Matt (2022): The Batman

Trevorrow, Colin (2022): Jurassic World: Dominion

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

TIPO DE ASIGNATURA :

Teórico-práctica

METODOLOGÍAS:

MÉTODO DIDÁCTICO:

La asignatura será impartida mediante clases presenciales, trabajos en grupo, aprendizaje mediante problemas basados en casos, clases prácticas, laboratorio, tutorías y evaluaciones.

MÉTODO DIALÉCTICO:

Este método se caracteriza por la participación de los alumnos y la intervención de éstos a través del diálogo y de la discusión crítica (seminarios, grupos de trabajo, etc.). Utilizando este método el alumno adquiere conocimiento mediante la confrontación de opiniones y puntos de vista. Dentro del trabajo autónomo los alumnos deberán realizar trabajos y estudios teóricos y prácticos.

MÉTODO HEURÍSTICO:

Este método requiere el mínimo grado de intervención magistral basándose en una elevada dosis de iniciativa y creatividad por parte del alumno (*problem based learning*, clases prácticas en el aula o en el laboratorio, etc.).

ACTIVIDADES FORMATIVAS :

- Clases teóricas
- Clases prácticas
- Evaluación
- Trabajo autónomo

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

Esta planificación estimada podrá verse modificada por causas ajenas a la organización académica primera presentada. El profesor informará convenientemente a los alumnos de las nuevas modificaciones puntuales.

Para la mejor comprensión de todos los programas informáticos (After Effects, Photoshop, etc), el alumno contará con todo el software necesario para el desarrollo de las actividades. Los programas instalados en los ordenadores de los diferentes laboratorios serán la base para ello.

El calendario aproximado para la realización de esta asignatura será, con posibles modificaciones, el siguiente:

Semana 1 a la 6: Bloque teórico.

Semana 7 a la 15: Bloque práctico.

Semana 15: Fecha máxima para entrega de trabajos.

“El horario de las tutorías grupales quedará fijado por el profesor o profesora teniendo en cuenta el horario del grupo, siendo debidamente comunicado al alumnado”.

1. Esta(s) actividad(es) es(son) susceptible(s) de utilizar herramientas de inteligencia artificial de manera ética y responsable, lo que supone que su uso está destinado para conseguir más información, contrastar y ayudar de manera efectiva a fomentar la creatividad y enriquecer el aprendizaje activo. Así se entiende que la aplicación inapropiada como el traslado de la reproducción de las herramientas sin aportación y trabajo propio, representa un comportamiento inadecuado, que no cumple con los objetivos de la(s) actividad(es) y así se verá reflejado en su calificación.
- 2.
3. El profesor podrá incorporar medidas de carácter aleatorio o fijo (sustentación oral del resultado, incluir variaciones en los enunciados, aplicaciones de los resultados a otros contextos, etc.), antes, durante o al finalizar cada actividad formativa, con el propósito de confirmar el uso apropiado de la herramienta de inteligencia artificial.

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES Y EVALUACIONES :

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	EF	¿Se evalúa en CO?	Sistema evaluación	¿Se mantiene en CE?	Convocatoria extraordinaria
Proyectos After Effects Se realizarán 7 prácticas en las que se tratarán los distintos aspectos y herramientas del software After Effects							X	X	X	X	X	X	X	X			X	Ejecución de prácticas:40%	X	Es necesario la nota media mínima de un 5 para aprobar esta parte de la asignatura. En caso contrario se deberán repetir todas aquellas prácticas que no superen el 5.

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	EF	¿Se evalúa en CO?	Sistema evaluación	¿Se mantiene en CE?	Convocatoria extraordinaria
Entrega Documental VFX Realización de un documental sobre VFX utilizados en una película, de un listado a sugerencia del profesor															X		X	Ejecución de prácticas:25%	X	Es necesario la nota media mínima de un 5 para aprobar esta parte de la asignatura. En caso contrario se deberá repetir la práctica.
Prueba de Evaluación Prueba de tipo Test																X	X	Pruebas escritas:30%	X	Es necesario la nota media mínima de un 5 para aprobar esta parte de la asignatura. En caso contrario se deberá repetir la prueba de evaluación.
Técnicas de observación Se tendrá en cuenta la actitud del alumno, así como su asistencia a clase	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	Técnicas de observación:5%		

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

El valor del porcentaje de cada una de estas actividades se puede ver en esta guía. Es necesario tener en cuenta los siguientes aspectos:

PRUEBAS DE EVALUACIÓN EN EL TRANCURSO DE LA ASIGNATURA (70%):

- Ejecución de prácticas (40%): Realización de trabajos mediante la herramienta Adobe After Effects.
- Ejecución de prácticas (25%): Elaboración de un documental sobre VFX de un film a elección. El documental deberá ser de un mínimo de 15 minutos. El listado de películas se encuentra en la Guía docente. Elegir una que no se haya seleccionado ya (este listado se encontrará en el Teams correspondiente a esta asignatura).
- Técnicas de observación (5%): Actitud del alumno frente a las tareas encomendadas.

PRUEBA DE EVALUACIÓN (30%):

- Pruebas de tipo test (30%)

Criterio de evaluación de la nota final:

El alumno obtendrá su calificación en función del resultado alcanzado en las distintas actividades y pruebas de evaluación establecidas, siguiendo las directrices marcadas en el método de evaluación. Todas las pruebas, seminarios, proyectos, etc. que se establezcan deberán ser superados con una **nota mínima de 5** para poder realizar la media en la calificación final.

La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de 20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.

La planificación de la evaluación tiene un carácter meramente orientativo y podrá ser modificada a criterio del profesor, en función de circunstancias externas y de la evolución del grupo. Los sistemas de evaluación descritos en esta GD son sensibles tanto a la evaluación de las competencias como de los contenidos de la asignatura. La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de 20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.

El uso inapropiado de herramientas de inteligencia artificial, tendrán una calificación de cero (0). Asimismo, si se comprueba que este comportamiento irresponsable es generalizado o habitual por parte del estudiante, además de reflejarlo en su evaluación continua y final, puede acarrear la apertura de un expediente disciplinario.

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

En el caso de la convocatoria extraordinaria se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

PRUEBAS DE EVALUACIÓN EN EL TRANSCURSO DE LA ASIGNATURA (70%):

- Ejecución de prácticas (40%): En caso de que la media no llegue a 5 se deberán de repetir todas aquellas prácticas que estén suspensas.
- Ejecución de prácticas (30%): En caso de que la media no llegue a 5 se deberá repetir el montaje del documental de VFX. No se podrá repetir el montaje sobre la película anteriormente valorada.

PRUEBA DE EVALUACIÓN (30%):

- Pruebas de tipo test (30%)

Criterio de evaluación de la nota final:

El alumno obtendrá su calificación en función del resultado alcanzado en las distintas actividades y pruebas de evaluación establecidas, siguiendo las directrices marcadas en el método de evaluación. Todas las pruebas, seminarios, proyectos, etc. que se establezcan deberán ser superados con una **nota mínima de 5** para poder realizar la media en la calificación final.

La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de 20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.

La planificación de la evaluación tiene un carácter meramente orientativo y podrá ser modificada a criterio del profesor, en función de circunstancias externas y de la evolución del grupo. Los sistemas de evaluación descritos en esta GD son sensibles tanto a la evaluación de las competencias como de los contenidos de la asignatura. La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de 20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.

El uso inapropiado de herramientas de inteligencia artificial, tendrán una calificación de cero (0). Asimismo, si se comprueba que este comportamiento irresponsable es generalizado o habitual por parte del estudiante, además de reflejarlo en su evaluación continua y final, puede acarrear la apertura de un expediente disciplinario.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

Tipo de asignatura	Pruebas escritas	Pruebas orales	Ejecución práctica	Técnicas de observación
Teórico-práctica	30 %	0 %	65 %	5 %