

PLAN DE ESTUDIOS – MASTER UNIVERSITARIO EN POSTPRODUCCIÓN DIGITAL

SEM.	ECTS	TIPO (*)	ASIGNATURA	BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA
A	1	OBL	Taller de workflow audiovisual	Análisis de los flujos de trabajo que se establecen entre el vídeo y el sonido. Análisis de las funciones que desempeñan los diferentes profesionales que participan en un equipo de postproducción.
A	1	OBL	Formatos digitales avanzados	Estudio de las características avanzadas que definen la imagen, el vídeo y el audio digital, centrándose en el análisis tecnológico de los nuevos formatos de vídeo (SD, HD) y de audio (HDCCD, SACD). Conocimiento de los estándares, formatos, codecs, pensando en los diferentes canales de almacenamiento y distribución de contenidos audiovisuales: DVD, kinescopado, Internet, DVB, TDT y telefonía móvil.
A	1	OBL	Taller de dispositivos y periféricos digitales	Análisis de los diferentes tipos de dispositivos y periféricos de entrada y salida de la señal digital, profundizando en su funcionalidad y conectividad. Estudio del funcionamiento de los dispositivos de captura (magnetos y tarjetas de captura), monitorización, exportación, copiado y almacenamiento.
A	3	OBL	La narración en la post-producción	Profundización en los recursos narrativos que deben ser articulados en la edición y la composición. Análisis teórico y práctico de las estrategias narrativas articuladas en ejemplos contemporáneos procedentes de diferentes géneros: videoclip, spot publicitario, producciones de ficción, documentales y reportajes.
A	3	OBL	Análisis avanzado de recursos narrativos sonoros	Reconocimiento de las características distintivas que aporta la sonorización digital. Reconocimiento del valor narrativo y estético específico de los nuevos ambientes y voces del sonido audiovisual. Fundamentos y teoría de los efectos y las características sonoras de los diferentes géneros.
A	3	OBL	Grafismo Audiovisual	Profundización en los principios que definen el grafismo audiovisual. Análisis y aplicación de las técnicas de creación y desarrollo de la propuesta gráfica de una producción audiovisual. Análisis de las nuevas tendencias estéticas, expresivas y narrativas en la creación gráfica audiovisual.
A	6	OBL	Herramientas de post-producción de audio	Manejo de herramientas de postproducción de audio como Apple Logic o Protools . Automatización, sincronización y mezclas de audio. Uso de códigos de tiempo. Gestión de archivos de audio. DPS, MIDI..
A	4	OBL	Sonido diegético: sonido ambiente y sonido acción	Utilización del sonido de rodaje y de bases de datos sonoros; grabación de ambientes y efectos sonoros. Análisis del guión, de la imagen y del montaje para diseñar los sonidos de acciones y ambientes relevantes. Transformación de sonido y montaje con imagen destacando el poder narrativo o realista del diseño sonoro.
A	5	OBL	Edición no lineal de vídeo	Análisis de las teorías y técnicas del montaje audiovisual. Profundización en el lenguaje audiovisual a través de las herramientas de edición no lineal de vídeo multiformato. Capacitación para realizar la edición no lineal de producciones audiovisuales en diferentes formatos con el software comercial profesional AVID.
A	5	OBL	La composición multicapa avanzada	Profundización en la teoría, técnicas y herramientas profesionales de composición multicapa. Adquisición de los conocimientos esenciales para crear productos donde se integren adecuadamente imágenes reales con imágenes sintéticas, en especial con el software comercial profesional de Adobe After Effects.
	32			
B	4	OPT	Edición no lineal avanzada de vídeo	Análisis de las teorías y técnicas del montaje audiovisual. Profundización en el lenguaje audiovisual a través de las herramientas de edición no lineal de vídeo multiformato.
B	4	OPT	Postproducción Audiovisual en Tiempo Real	Introducción a las tecnologías existentes para la realización de audiovisuales en el contexto de eventos que requieren tiempo real: Videomapping, Videojockey y Vídeo Interactivo. Manejo de software para corrección geométrica y mapeo, y software de composición que permiten la mezcla y superposición en tiempo real.
B	4	OPT	Aplicación de la composición: efectos digitales	Profundización en el diseño, producción y postproducción de efectos digitales avanzados. Estudio de técnicas avanzadas para el diseño, animación e integración de la imagen real y sintética.
B	4	OPT	Modelado 3D	Conocimiento de los procesos de modelado y texturizado 3D, así como las acciones relativas a la puesta a punto para el proceso de animación abarcando el rigging, el pesado de malla, las dinámicas y las partículas.
B	4	OPT	Aplicación de la composición: Grafismo cinematográfico	Aplicación del lenguaje gráfico, creativo y narrativo sobre diferentes formatos y procesos de un producto cinematográfico. Corrientes innovadoras dentro del ámbito de la cinematografía. Uso de métodos creativos en el desarrollo gráfico en el medio cinematográfico.
B	4	OPT	Corrección de Color	Conocimiento del concepto y objeto de la corrección de color. Introducción al flujo de trabajo en la corrección de color. Aprendizaje de los fundamentos de la corrección de color. Uso de las herramientas de corrección de color.
B	4	OPT	Mezcla y espacialización del sonido audiovisual	Estudio de la combinación de los elementos sonoros y bases de análisis de escenas auditivas. Análisis de los principios de la mezcla estéreo y la mezcla multicanal, con Masterización y formato del producto final.
B	4	OPT	Técnicas de doblaje	Análisis del carácter polisemiótico de la adaptación para el doblaje. Técnicas y metodologías de trabajo en función del género. Referentes culturales. El ajuste y/o la sincronización. Adaptación particular de series o largometrajes de animación. Efectos especiales. El casting de voces.
B	4	OPT	Prácticas en entidades externas	Se realizan prácticas en empresas del sector audiovisual.
	16			
B	12	TFM	Trabajo Fin de Master	Poner en práctica y desarrollar los conocimientos y habilidades adquiridos por el alumnado durante el periodo de docencia. Consiste en la elaboración de una memoria escrita donde el alumno expone las bases metodológicas y científicas de su investigación, y, en función de la tipología y especialidad elegida, un producto audiovisual.

(*) Tipos de asignaturas:

OB: Obligatoria (32 ECTS)

OPT: Optativa (16 ECTS) – Se pueden realizar hasta un máximo de 4 ECTS en prácticas externas de carácter curricular.

TFG: Trabajo fin de master (12 ECTS)

Carga lectiva global: **60 ECTS**

El **crédito ECTS** (European Credit Transfer System) equivale a un tiempo de trabajo entre 25 y 30 horas. Incluye el tiempo dedicado a horas lectivas, de estudio, tutorías, seminarios, trabajos, prácticas o proyectos, así como las horas exigidas para la preparación y realización de exámenes y evaluaciones.

Sistema de calificación:

Las calificaciones corresponden a la escala establecida en el Real Decreto 1125/2003 de 5 de septiembre siguiente: SUSPENSO entre 0 y 4,9; APROBADO entre 5 y 6,9; NOTABLE entre 7 y 8,9; SOBRESALIENTE entre 9 y 10; MATRICULA DE HONOR podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.