

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Publicidad		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Postproducción Video		
Tipo:	Optativa	Créditos ECTS:	3
Curso:	4	Código:	3387
Periodo docente:	Octavo semestre		
Materia:	Diseño y Producción de Mensajes		
Módulo:	Diseño y Producción de Mensajes Publicitarios (Herramientas)		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	75		
Equipo Docente	Correo Electrónico		
Jorge Juárez López	jorge.juarez@ufv.es		

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

El comunicador publicitario idea sus mensajes con criterios estéticos o visuales que sirven a la eficacia del mensaje.

En la fase de la postproducción el creador audiovisual estructura y da sentido al material con el materializará su proyecto, para lo que es muy importante conocer las herramientas de que dispone y aplicarlas con criterio al servicio de mejora de la calidad y coherencia del mensaje. en concreto trabajará en el montaje, edición, elaboración de efectos digitales y edición y tratamiento de sonido y locución.

OBJETIVO

1. Ser capaces de entender mediante la observación y el análisis del complejo entramado del audiovisual contemporáneo patrones estructurales del relato audiovisual, poner en cuestión estas mismas estructuras o arquetipos, y en última instancia afrontar la ejecución de un obra audiovisual acorde a los recursos de producción utilizados en el grado.
2. Revelar cualidades de intuición y sensibilidad en el alumno. Pensamiento táctico y crítico que permanezca alerta tanto a las dificultades de la traducción de una idea a lo real.
3. Saber aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación. Poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
4. Aprender a transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público.
5. Saber incorporarse y adaptarse a un equipo de trabajo haciendo compatibles sus propios intereses con los del proyecto común.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Paquete de contenidos Adobe.

Adobe Premiere

CONTENIDOS

- 1) Preproducción y Planificación. Herramientas para producir videos - Tipos de video - Preproducción de un rodaje - Herramientas básicas para el desarrollo de un rodaje en función de la naturaleza. - Diferentes elecciones de material de grabación en función del desarrollo Creativo de un video
- 2) Teoría de la imagen -La exportación y El códec. -Formatos adecuados para video. Compresión con pérdida y compresión sin perdida. TIFF, TGA, PSD, JPEG, EPS, GIF, PNG. Los formatos y sus propiedades. -Estándares del mercado audiovisual: SD, HDV, HD, 2K, 4K, 8K (UHD). Como generar grafismo y productos audiovisuales para cada estándar.
- 3) Teoría de Montaje: - Herramientas de Postproducción - Herramientas de Postproducción y flujo de trabajo - Concepto de realización y montaje. -Montaje concebido desde la creación del guión y el rodaje -Sintaxis audiovisual y antecedentes históricos del montaje. -Clasificación de planos según su escala. -Clasificación de planos según su angulación. -Transiciones y significados sintácticos -Recursos expresivos: Acelerados, ralentizados, tiempo invertido, congelado. -Cortinillas y superposiciones. -Funciones expresivas de los movimientos de cámara. -Tipos de montaje: interno: profundidad de campo, enfoque retorico, composición. Y externo. - Continuidad o discontinuidad temporal.
- 4) -Rodaje - Planificación y Estructuración de un rodaje - Herramientas de rodaje - Set Up de cámara en función de las necesidades de la agencia y en función del montaje.
- 5) Premontaje y Montaje Premiere: - Características generales de un proyecto - Importación - Secuencia y sus settings - Ventana de proyecto - Monitor de origen y monitor de programa - Administración de pistas - Marca de entrada y marca de salida Página 2 - Insertar y sobrescribir - Desplazar clips en el timeline - Congelar un fotograma - Ralentizado - Trimado - subclips - Audio -Títulos, rótulos - Efectos de video -Exportación o Render : Formatos de video atendiendo al tipo de archivo y su codec. - Formatos de video y Codecs - Postproducción y Corrección de color - Efectos de corrección de color, y teoría del color. - Exportación - Feedback y Cambios - Trato con el cliente

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos.

Actividades formativas

Clases teóricas

Clases practicas

Análisis de referencias visuales y audiovisuales

Realización de prácticas mensuale.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	15 horas

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Saber incorporarse y adaptarse a un equipo de trabajo haciendo compatibles sus propios intereses con los del proyecto común

Desarrollar la capacidad para desempeñar labores creativas y de gestión, como trabajador autónomo y en sistemas de autoempleo.

Adquirir el conocimiento propio de cada una de las materias que configuran los planes de estudio de publicidad.

Competencias específicas

Utilizar y conocer las tecnologías y los sistemas utilizados para procesar, elaborar y transmitir mensajes, así como para expresar y difundir creaciones publicitarias a través de los medios de comunicación .Especialmente, el diseño gráfico , la fotografía y la tecnología multimedia.

Ser capaz de idear y producir contenidos comunicativos de interés para los públicos como nuevos territorios de relación comunicativa.

Comunicar en el lenguaje propio de cada medio de comunicación (prensa, revistas, radio, televisión, exterior), y en los diferentes soportes digitales que vehiculan la comunicación y los mensajes masivos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Ser capaces de entender mediante la observación y el análisis del complejo entramado del audiovisual contemporáneo patrones estructurales del relato audiovisual, poner en cuestión estas mismas estructuras o arquetipos, y en última instancia afrontar la ejecución de un obra audiovisual acorde a los recursos de producción utilizados en el grado.

-Aprender y mimetizar el proceso completo de creación de un producto audiovisual desde la ideación. Crear, interpretar y editar un guión literario y técnico de acuerdo al estándar profesional.

Revelar cualidades de intuición y sensibilidad en el alumno. Pensamiento táctico y crítico que permanezca alerta tanto a las dificultades de la traducción de una idea a lo real.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

El sistema de evaluación se sustentará sobre tres pilares básicos de trabajo.

1. La calificación del trabajo transversal que integrará a más asignaturas del propio grado representará un 40% de la nota.
2. Un examen final que representará el 50% de la nota.
3. Un 10% de la nota representará la implicación y participación que el alumno haya ejercido durante el curso de la asignatura.

* La asignatura es de evaluación continua con asistencia a clase obligatoria (excepto dispensas validadas por la dirección del grado). El 20% queda a libre disposición por lo que no se considerará ningún tipo de justificación medica, otros exámenes no académicos, viajes familiares, etc. Si hubiera intervenciones quirúrgicas, y

hospitalización médica de varios días, se justificará al PEC de cada curso, quien informará al claustro de profesores. La asistencia a clase y la regularidad son fundamentales para poder realizar los trabajos parciales. La no asistencia a clase podrá dar lugar a la pérdida de la evaluación continua.

**Tendrán lugar dos convocatorias durante el curso: Ordinaria y extraordinaria. Aquellos alumnos que vayan a la extraordinaria se les guardará las calificaciones obtenidas en los trabajos realizados durante el curso.

***En el caso de alumnos repetidores de la asignatura, no se guardarán las calificaciones de otros trabajos de otros años. Si se da la circunstancia de que el alumno repetidor no puede asistir presencialmente a las clases por incompatibilidad de horarios, deberá ponerse en contacto con el profesor y éste determinará el sistema de contacto con el alumno, y tutoría inicial para la explicación del procedimiento a seguir, para la entrega de trabajos solicitados en el Aula Virtual.

****Para aprobar la asignatura, deberán estar aprobados sendos trabajos troncales (Trabajo Final/Trabajo transversal)

***** Los exámenes se realizarán en cualquiera de las circunstancias de manera presencial.

***** Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de convivencia de la Universidad.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Antonio del Amo ESTÉTICA DEL MONTAJE Artes gráficas Mag

Santos Zunzunegui Pensar la imagen Cátedra

Ángel Quintana DESPUÉS DEL CINE. IMAGEN Y REALIDAD EN LA ERA DIGITAL Acantilado

Laura Mulvey Placer visual y cine narrativo. 2001 Akal