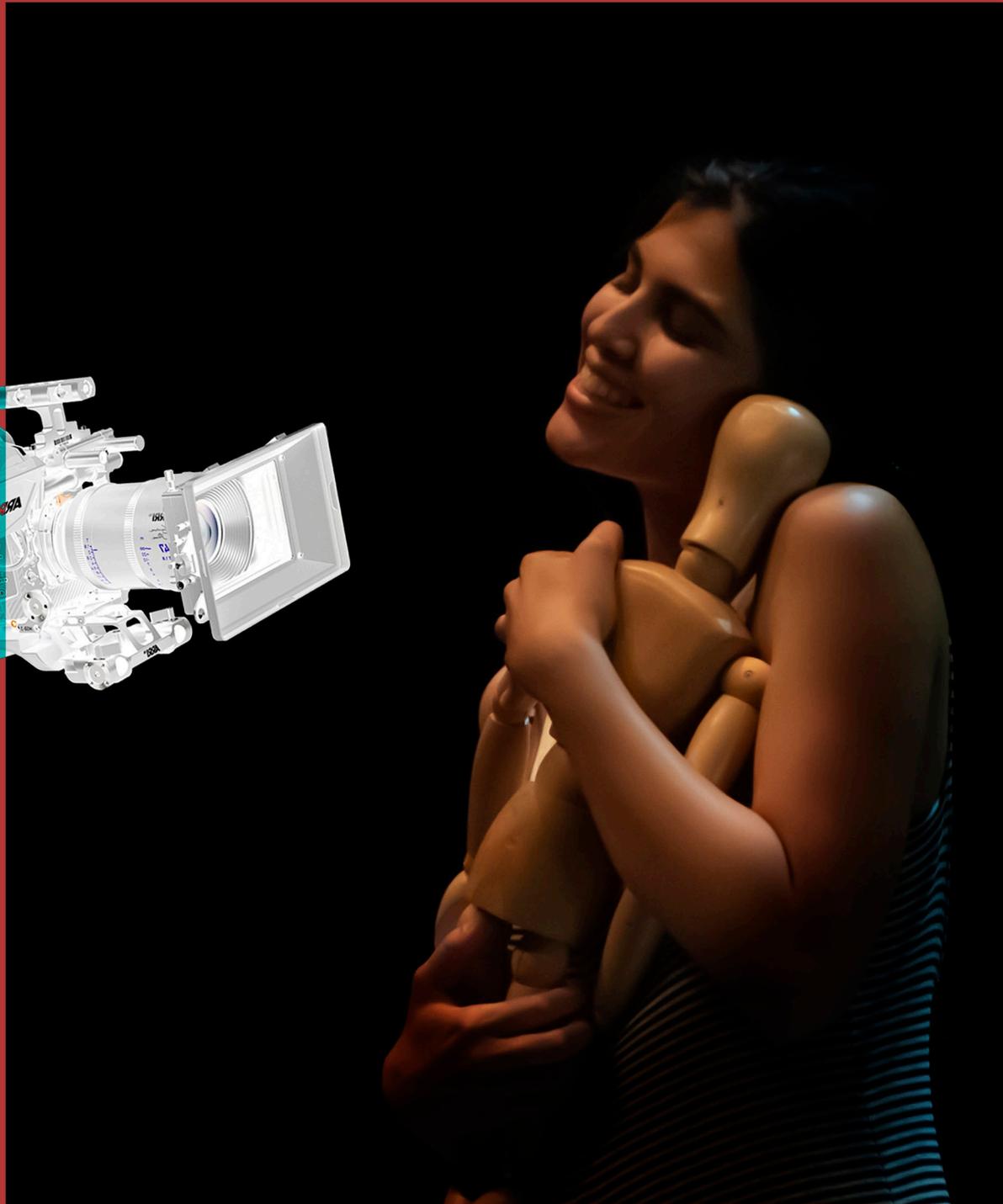
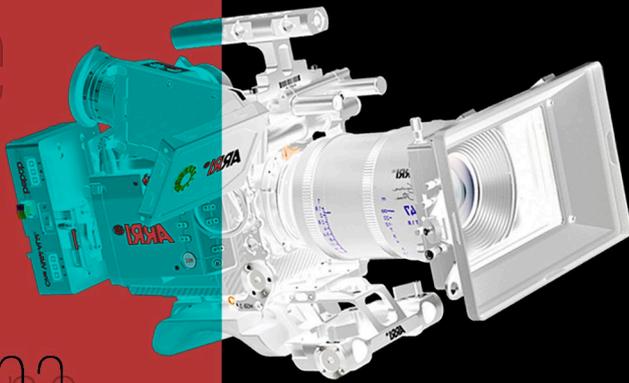


ESCIMOSE

ESCUELA
de
Cine
de
Molina
de
Segura



Asociación Cultural Última Toma



1. Identificación

1.1. De la asignatura

Curso académico	2025
Titulación	Realización y creatividad cinematográfica
Nombre de la asignatura	Postproducción digital
Nº Alumnos/ as	10
Volumen de trabajo total	40 horas
Temporalidad	2 meses

1.2. Del profesorado

Nombre	Laura Martínez
Email	lura.martinez@gmail.com
Biografía	Estudió Comunicación audiovisual en la Universidad Complutense y completó sus estudios en el máster de Montaje de la ESCAC. A partir de ahí ha trabajado como montadora y ayudante de montaje en diversos programas de televisión de Discovery Max.
CV (como ayudante de montaje)	L' alquería blanca (À Punt) Seprona en acción (Disc.MAX) Control de carreteras (Disc.MAX) Control de puertos (Disc.MAX) Historia de un verano (montadora en webserie)
Web	

2. Presentación



“Postproducción digital” está directamente relacionada con los contenidos de las asignaturas “Narrativa audiovisual” y “Dirección y producción”, que se imparten en el mismo curso.

“Postproducción digital” aborda una formación teórica y práctica en los procesos técnicos y conceptuales, haciendo hincapié en el montaje como etapa fundamental en la creación audiovisual, y en menor medida, en su conexión con otros ámbitos de la postproducción (titulación, corrección de color y postproducción de sonido). El trabajo de postproducción de un producto audiovisual ha de estar encaminado a la adecuada consecución de la eficacia comunicativa y a la adaptación de los flujos de trabajo al tipo de proyecto, sin olvidar aspectos relacionados con las implicaciones expresivas, narrativas y estéticas.

El planteamiento didáctico de esta materia se orienta como un laboratorio de postproducción digital a través de ejercicios, talleres y espacios de discusión y análisis sobre ejemplos previos o sobre los trabajos de la asignatura, siendo uno de sus objetivos principales el montaje y edición del material escrito y rodado en las asignaturas previas. Esta asignatura se fundamenta en la metodología de “aprendizaje basado en proyectos”, de modo que en las sesiones prácticas de taller se proporcionarán herramientas para que el alumno pueda desarrollar proyectos audiovisuales en los que aplicar de forma creativa los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos.

El desarrollo organizado y metódico de los ejercicios y proyectos de postproducción será fundamental en la evaluación del mismo.

3. Condiciones de acceso

3.1. Requisitos

El alumnado deberá estar en posesión de un ordenador portátil para llevar a cabo los diferentes ejercicios propuestos en clase, o en su defecto, disponer de un ordenador personal en casa en el que poder trabajarlos.

Los programas utilizados para el flujo de trabajo de la asignatura son DaVinci Resolve y AVID First, y las características técnicas mínimas que deberán tener las computadoras son las siguientes.



Requisitos mínimos:

- Procesador Intel i5 o equivalente de AMD.
- 16 GB de RAM.
- Tarjeta gráfica compatible con CUDA con al menos 2 GB de VRAM.
- Pantalla con resolución mínima de 1280×768.
- Sistema operativo Windows 10, macOS Catalina 10.15.6 o posterior, o Linux CentOS 7.3.

Requisitos recomendados:

- Procesador Intel i7 o equivalente de AMD.
- 32 GB o más de RAM.
- Tarjeta gráfica NVIDIA o AMD con al menos 8 GB de VRAM.
- Pantalla con resolución mínima de 1920×1080.
- Sistema operativo Windows 10, macOS Big Sur 11.1 o posterior, o Linux CentOS 7.3 o posterior.

A su vez, el alumno estará en posesión de un disco duro extraíble, idealmente un disco duro SSD de al menos 2 TB de capacidad.

3.2. Recomendaciones

Las propias del acceso al Título de Realización y creatividad cinematográfica. Si bien no se establecen requisitos previos específicos para la materia, es altamente recomendable tener superadas las asignaturas anteriores.

4. Competencias

4.1. Competencias básicas

- CB1. 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.
- CB2. 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.

- CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

4.2. Competencias de la titulación

- CT1. Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados.
- CT2. Creatividad: capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos en el marco de las disponibilidades y plazos de la producción audiovisual, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
- CT3. Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales.
- CT4. Práctica sistemática de autoevaluación crítica de resultados: valoración de la importancia de corregir y ajustar constantemente los errores cometidos en los procesos creativos u organizativos de las producciones audiovisuales.
- CT5. Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.
- CT6. Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios en sus diversos soportes (cine, TV, vídeo, multimedia, etc.), hasta su comercialización.
- CT7. Conocimiento de la imagen espacial y de las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como audiovisual, así como los elementos constitutivos de la dirección artística. Estos conocimientos también abarcan las relaciones entre imágenes y sonidos desde el punto de vista estético y narrativo en los diferentes soportes y tecnologías audiovisuales. También se incluyen los conocimientos de los modelos psicológicos específicamente desarrollados para la comunicación visual y la persuasión a



través de la imagen.

- CT8. Conocimiento de la planificación sonora y de las representaciones acústicas del espacio, así como los elementos constitutivos de diseño y la decoración sonora ("sound designer"). Estos conocimientos también abarcarán la relación entre los sonidos y las imágenes desde el punto de vista estético y narrativo en los diferentes soportes y tecnologías audiovisuales. También se incluyen los modelos psicológicos específicamente desarrollados para la comunicación sonora y la persuasión a través del sonido.
- CT9. Capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización y creación en las diversas fases de la construcción de la producción multimedia y materiales interactivos.
- CT10. Capacidad y habilidad para planificar y gestionar los recursos humanos, presupuestarios y medios técnicos, en las diversas fases de la producción de un relato cinematográfico o videográfico.
- CT11. Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen mediante las nuevas tecnologías de la información.
- CT12. Capacidad para grabar señales sonoras desde cualquier fuente sonora: acústica o electrónica; digital o analógica y de mezclar estos materiales con una intencionalidad determinada teniendo en cuenta los niveles, efectos y planos de la mezcla final masterizada.

4.3. Competencias transversales y de materia

- CM1. Conocimiento y aproximación a los fundamentos del montaje y a las técnicas y procesos de la posproducción digital.
- CM2. Conocimiento de los sistemas técnico-operativos de los actuales equipos de edición y posproducción digital.
- CM3. Capacidad y habilidad para operar con los equipos de edición y posproducción.
- CM4. Capacidad de asumir responsabilidades en el desarrollo de la posproducción en la fase final del proceso de creación de las producciones audiovisuales.

5. Contenidos



SESIÓN 1. Conceptos generales de la postproducción

- Introducción a la postproducción
- Breve historia del montaje
- Masterclass de ayudantía
 - Organización en disco duro y AVID
 - Proxys (en DaVinci)
 - Ingesta y sincronización

SESIÓN 2. Teoría del montaje I

- Revisión de proyectos y dudas
- Teoría del montaje:
 - Relación con direct@
 - Conceptos básicos (relación, referencia, correspondencia)
 - Visionado de secuencia y análisis

SESIÓN 3. Teoría del montaje II

- Revisión tarea
- Teoría del montaje externo:
 - Tipos de montaje
 - Enfrentarse al material
 - Efectos
 - Transiciones

SESIÓN 4. Cerrando el montaje

- Revisión de tarea y dudas
- Envíos a color y sonido (de offline a online)
- Píldora más allá de la ficción

SESIÓN 5. Introducción a la corrección de color y postproducción de sonido

- Masterclas corrección de color
 - Principios básicos del color
 - Interfaz y manejo en DaVinci
 - Corrección primaria
 - Corrección secundaria
- Masterclass postproducción de sonido:
 - Pistas de sonido
 - Efectos de sonido



- Músicas
- Diálogos
- Sonorizar una secuencia de referencia

SESIÓN 6. Despedida del curso

- Visionado de los proyectos finales y puesta en común
- Despedida del curso

PRÁCTICAS

PRÁCTICA 1.

- Sincronizar el proyecto del cortometraje grabado en la asignatura anterior.

PRÁCTICA 2.

- Realizar el *asamble* del cortometraje.

PRÁCTICA 3.

- Montar la primera versión del cortometraje.

PRÁCTICA 4.

- Realizar un trailer y cerrar el montaje del corto.

PRÁCTICA 5.

- Realizar la corrección de color y la sonorización del cortometraje.

6. Metodología docente

Actividad formativa	Metodología	Horas presenciales
Exposición teórica	Exposición teórica, clase magistral, proyección, etc. con independencia de que su contenido sea teórico o aplicado. Junto a la exposición de conocimientos, en las clases se plantean cuestiones, se aclaran dudas, se realizan ejemplificaciones, se establecen relaciones con las diferentes actividades prácticas que se	7H



	realizan y se orienta la búsqueda de información.	
Resolución de problemas/ estudio de casos/ simulaciones	Actividades prácticas de ejercicios y resolución de problemas, estudio de casos, aprendizaje orientado a proyectos, exposición y análisis de trabajos, debates, simulaciones, etc. Suponen la realización de tareas por parte de los alumnos, dirigidas y supervisadas por el profesor, con independencia de que en el aula se realicen individualmente o en grupos reducidos.	7H
Prácticas con ordenador	Actividades de los alumnos en realizadas en grupos reducidos o individualmente, dirigidas al uso y conocimiento de los programas de edición, supervisadas por el profesor.	6H
Trabajo autónomo	Trabajo individual consistente en lecturas, búsquedas documentales, sistematización de contenidos, preparación de los ejercicios, estudio y desarrollo de proyectos de montaje que aglutinen técnicas y herramientas propuestas en la materia.	20H
Evaluación final	Creación de una pieza de cortometraje a partir del material generado en las asignaturas previas.	0H
Total		40H

7. Horario de la asignatura Calendario 2025

- Miércoles 7 de mayo: 3H (18:00-21:00)
- Miércoles 14 de mayo: 3H (18:00-21:00)
- Miércoles 21 de mayo: 3H (18:00-21:00)
- Miércoles 28 de mayo: 3H (18:00-21:00)
- Miércoles 4 de junio: 4H (18:00-22:00)
- Miércoles 11 de junio: 4H (18:00-22:00)



Este horario puede sufrir alguna modificación, que será convenientemente anunciada por los canales oficiales de la escuela.

8. Sistema de evaluación

Métodos	Informes escritos, trabajos y proyectos: trabajos realizados de forma autónoma, individual o grupalmente, y puestos en común en clase.
Criterios de valoración	Se valorará el nivel de preparación y organización del trabajo en las distintas fases; el orden, rigor y corrección en la elaboración de la documentación y la memoria correspondiente; la capacidad crítica y autocrítica; y, finalmente, la calidad creativa del resultado y la hondura de las conclusiones extraídas.
Ponderación	40
Métodos	Proyecto final: esta prueba consistirá en la asunción del material rodado en la asignatura anterior, y el trabajo aplicado sobre esos este, en base a todos los conocimientos adquiridos durante las clases, para la consecución de una obra de cortometraje completa.
Criterios de valoración	Se valorará el resultado final en términos de corrección técnica, aplicación de las diferentes enseñanzas impartidas de forma efectiva y narrativa, ritmo, creatividad y originalidad.
Ponderación	40
Métodos	Procedimientos de observación del trabajo del estudiante: registros de participación, de realización de



	actividades, cumplimiento de plazos, participación y comunicación.
Criterios de valoración	Se valorará la asistencia y calidad de la interacción en las clases, el respeto a los plazos y procesos de entrega, la capacidad crítica y autocrítica y la preparación y la implicación de cara a la participación en foros y debates de clase.
Ponderación	20

9. Resultados del aprendizaje

- RA1. Dominio de las técnicas, herramientas y procesos de montaje y postproducción de contenidos audiovisuales en entornos digitales.
- RA2. Capacidad y habilidad para gestionar procesos de dirección-producción en los diversos medios audiovisuales.
- RA3. Habilidad para el manejo de las técnicas de composición fotográfica y cinematográfica.
- RA4. Habilidad para el manejo de las técnicas de composición y tratamiento de la imagen y el sonido en entornos digitales.
- RA5. Capacidad y habilidad para gestionar procesos de dirección-producción en los medios digitales interactivos.

10. Bibliografía

- “En el momento del parpadeo” (Walter Murch)
- “El montaje cinematográfico, del guion a la pantalla” (Joan Marimon)
- “Manual de montaje” (Roy Thomson)
- “El arte del montaje: una conversación entre Walter Murch y Michael Ondaatje”
- “Hacia una teoría del montaje” (S.M. Eisenstein)
- “El sentido del Cine” (S.M. Eisenstein)

11. Observaciones

ACERCA DE LA EVALUACIÓN



- Para superar la asignatura aplicando las medias correspondientes, el estudiante debe aprobar con un 5 como mínimo cada uno de los instrumentos de evaluación.
- Se penalizarán las faltas de ortografía y errores gramaticales encontrados en cualquiera de los trabajos de la asignatura.
- Se penalizarán las prácticas con evidencias de plagio y de un uso irresponsable de los materiales prestados.
- La parte práctica se evaluará con los trabajos entregados y la evidencia de autoría por una defensa o examen práctico: $\text{Nota Trabajos} * \text{Evidencia}$

ACERCA DEL DESARROLLO DE LAS CLASES

- Los profesores habilitarán un seguimiento del control de asistencia tanto a las sesiones y tendrán la potestad de penalizar en la calificación.
- La asistencia a las clases es obligatoria. El desarrollo y el sentido de las prácticas se explicará en las clases de teoría. Sin ese punto de partida, las clases prácticas no dejan de ser meros ejercicios mecánicos.
- La ausencia no justificada (mediante un documento oficial) a la mitad de las horas de la asignatura, imposibilitará la expedición del correspondiente título.
- El profesor o la profesora decidirá según su criterio si proporciona "apuntes" ya redactados o no, correspondientes a los contenidos de su docencia. Se recomienda que el alumnado elabore sus propios apuntes asistiendo a las clases, atendiendo a las diversas explicaciones, análisis, ejemplos presentados y aclaraciones desarrolladas en las mismas por parte del profesorado.
- Está expresa y totalmente prohibida la grabación de audio y/o vídeo por parte del alumnado de las clases o partes de las mismas sin el consentimiento expreso y por escrito del profesorado y la coordinación de la Escuela.

ODS

Esta asignatura se encuentra vinculada de forma directa con los Objetivos de Desarrollo Sostenible:

- Objetivo 4: Educación de Calidad
- Objetivo 8 : Trabajo Decente y Crecimiento Económico
- Objetivo 9: Industria, Innovación e infraestructura