



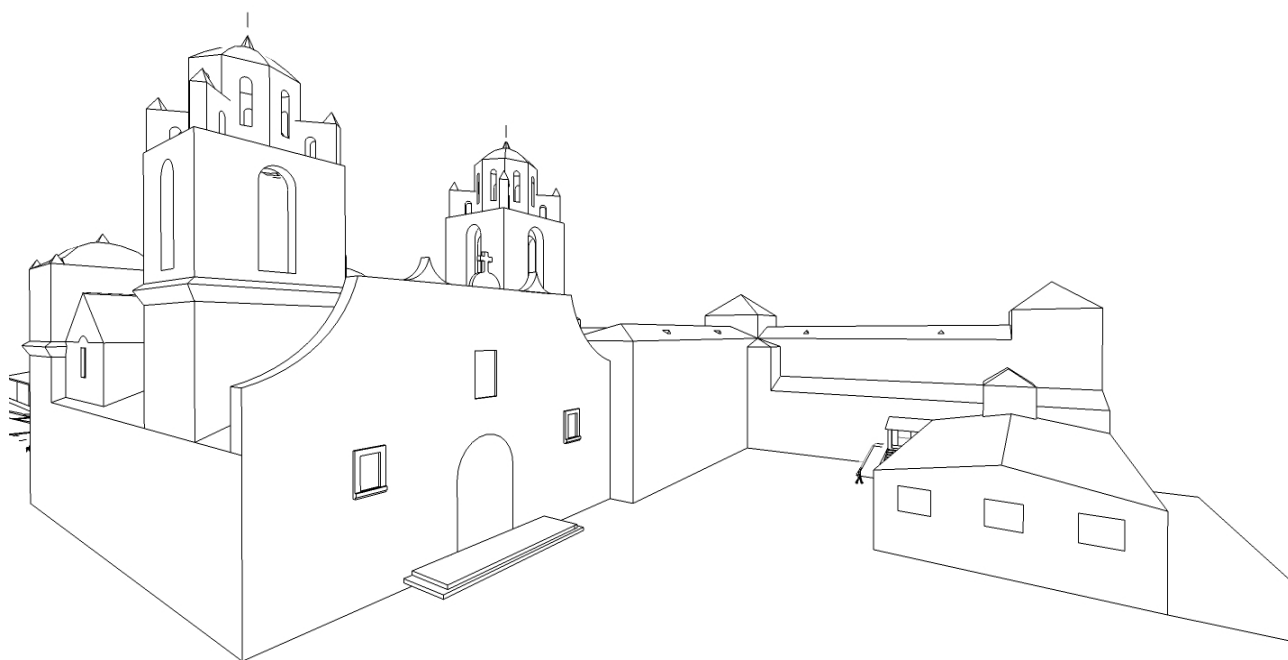
INSTITUTO SUPERIOR DE
FORMACIÓN PROFESIONAL

SAN ANTONIO
UCAM

0907 - PLANIFICACIÓN DEL MONTAJE Y POSPRODUCCIÓN DE AUDIOVISUALES

TÉCNICO SUPERIOR DE REALIZACIÓN DE
PROYECTOS AUDIOVISUALES Y ESPECTÁCULOS

Ciclo Formativo de Grado Superior (LOE)





ÍNDICE

Planificación del montaje y postproducción de audiovisuales.....	¡Error! Marcador no definido.
Introducción.....	3
Objetivos del módulo	4
Competencias del módulo	4
Contenidos del módulo.....	6
Temporalización	9
Metodología didáctica	10
Criterios de evaluación	10
Procedimiento de evaluación. Criterios de calificación.....	13
Criterios de recuperación	14
Materiales, textos y recursos didácticos.....	15
Actividades complementarias y extraescolares no incluidas en la programación	16

Realización del montaje y posproducción de audiovisuales

Código: **0907**.

Nº de horas: **160**.

Unidad Temporal: **Segundo curso – ANUAL (8 horas semanales)**.

Introducción

El módulo de Realización del montaje y posproducción de audiovisuales pretende transmitir al alumno todos aquellos conocimientos teórico-prácticos para realizar, con eficiencia, las tareas comunes de montaje audiovisual, el etalonaje y la posproducción audiovisual, tanto en el ámbito de la TV, como en el ámbito de la producción cinematográfica y publicitaria.

Los procesos habituales que el alumno estudiará, son aquellos que se inician con la ingesta de imágenes en una estación de montaje hasta finalizar con la exportación del producto audiovisual editado y posproducido para su correcta emisión en TV, salas de cine, CCTV o internet. Todos estos procesos estarán en directa consonancia con el modo de trabajar y el equipamiento empleado de las TV y productoras del territorio regional y nacional. El software y hardware que el alumno empleará y conocerá durante esta asignatura es el mismo que dichas empresas usan para su producción diaria, de este modo el alumno no encontrará problemas a la hora de iniciar su andadura en las actividades laborales comunes de montaje y posproducción de cualquiera de las empresas de ámbito regional y nacional.

Este módulo está estrechamente ligado a las asignaturas de “Procesos de Realización en cine y video” y “Procesos de Realización en TV”. El alumno trabajará con el material generado en estas asignaturas y del mismo modo elaborará montajes y posproducción para estas asignaturas; así se entenderá mejor el proceso de montaje y posproducción dentro de una cadena de trabajo, además de poder hacer proyectos idénticos a los elaborados en una TV o en una productora de contenidos cinematográficos o publicitarios.

La asignatura consta de un total de 160 horas, distribuidas en ocho horas semanales, con un carácter teórico-práctico, en donde la realización de prácticas tiene una gran importancia, siendo ésta fundamental para un conocimiento integral de la planificación técnica.

Objetivos del módulo

Real Decreto 1680/2011, de 18 de noviembre, por el que se establece el título de Técnico Superior en Realización de proyectos audiovisuales y espectáculos y se fijan sus enseñanzas mínimas [RD 1680/2011 de 18 de noviembre (BOE 16/12/2011)].

Orden ECD/328/2012, de 15 de febrero, por la que se establece el currículo del ciclo formativo de Grado Superior correspondiente al título de Técnico Superior en Realización de Proyectos de Audiovisuales y Espectáculos [Orden ECD/238/2012 de 15 de febrero (BOE 24/02/2012)]

Los objetivos generales de este módulo formativo son los siguientes:

- a) Configuración y mantenimiento del equipamiento de edición y posproducción
- b) Realización del montaje y posproducción de productos audiovisuales.
- c) Generación e introducción de efectos de imagen en el proceso de montaje y posproducción.
- d) Preparación de los materiales destinados al intercambio con otras plataformas y empresas externas.
- e) Procesos de acabado en la posproducción del producto audiovisual.
- f) Adecuación de las características del máster a los distintos formatos y tecnologías empleadas.

Competencias del Módulo

La competencia general de este módulo es conocer e identificar todas las fases del proceso de montaje y la posproducción audiovisual, adquiriendo destrezas para la ingesta de imágenes, edición, posproducción y exportación de contenidos audiovisuales tal y como se realizan en las empresas de TV y producción cinematográfica y publicitaria que comercializan estos productos audiovisuales

Competencias profesionales, personales y sociales

Las competencias profesionales, personales y sociales de este título son las que se relacionan a continuación:

- a) Planificar el proceso de montaje y posproducción, en consonancia con el plan general de producción y aplicando los estándares de montaje y posproducción de las TV autonómicas y nacionales y de las empresas de producción audiovisual.
- b) Coordinar los procesos completos de montaje/edición y postproducción de programas audiovisuales, planificando las operaciones, preparando materiales y efectos y realizando el montaje y la postproducción hasta la obtención del master definitivo.
- c) Cumplir y hacer cumplir la legislación vigente que regula los medios de comunicación, espectáculos y eventos.

- d) Aplicar las herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación propia del sector, en el desempeño de las tareas, manteniéndose continuamente actualizado en las mismas.
- e) Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación de los recursos existentes en el aprendizaje a lo largo de la vida y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.
- f) Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo.
- g) Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.
- h) Generar entornos seguros en el desarrollo de su trabajo y el de su equipo, supervisando y aplicando los procedimientos de prevención de riesgos laborales y ambientales, de acuerdo con lo establecido por la normativa y los objetivos de la empresa.

Contenidos del Módulo

Los contenidos básicos y sus unidades de trabajo quedan agrupados en las siguientes temas teórico-prácticos:

PRIMERA EVALUACIÓN

Unidad 1 – Manual de identidad corporativa

Cualquier marca, empresa, organización o programa de televisión ha de disponer de una marca y unas normas para usarla a la hora de trabajar con ella en grafismo.

En esta unidad veremos las distintas partes de las que está formado un MIC (manual de identidad corporativa) y su aplicación en un programa de TV.

Esta unidad servirá también para repasar el interfaz y funcionalidad del programa Adobe Photoshop

Recursos técnicos: Adobe Photoshop

Unidad 2 – Elementos gráficos de un programa de TV

Esta unidad es una continuación de la anterior. El siguiente paso, tras crear el logo y las normas de uso de la marca de un programa de TV, es realizar todos los elementos gráficos que demandará el programa.

Analizaremos el grafismo de varios formatos de programas televisivos e identificaremos los elementos gráficos y como se adapta la marca del programa a ellos.

Esta unidad servirá también para repasar el interfaz y funcionalidad del programa Adobe Photoshop

Recursos técnicos: Adobe Photoshop y Adobe AfterEffects

Unidad 3 – Diferencias entre formato, codecs y resolución

Antes de empezar un proyecto de montaje es imprescindible tomar decisiones que marcarán el flujo de trabajo de nuestro proyecto. Generalmente el formato de grabación suele marcar la dinámica de trabajo en el programa de montaje, pero no siempre es así. Para adoptar un formato adecuado para nuestro proyecto es necesario tener claro estos tres conceptos.

En esta unidad también repasaremos el interfaz de Adobe Premiere.

Recursos técnicos: Adobe Premiere, Adobe Media Encoder y Streamclip

Unidad 4 – Montaje básico

En el curso anterior aprendisteis a usar el software Adobe Premiere, reconocido software de montaje no lineal, pero no el único. Durante el curso aprenderemos a usar otro software comercializado y presente en la mayoría de televisiones y productoras, Avid Media Composer.

En esta unidad aprenderemos a usar el software de edición no lineal Avid Media Composer montando las noticias grabadas en la asignatura de RTV.

Recursos técnicos: Avid Media Composer

Unidad 5 – Montaje musical

Es importante adquirir velocidad en el montaje, sobre todo a la hora de seleccionar planos en el monitor de previo y ajustarlos en el Timeline. En esta unidad aprenderemos a manejar con soltura la selección de material bruto y su colocación en la línea de tiempos.

Seguiremos repasando el interfaz Avid Media Composer

Unidad 6 – Montaje de reportaje con grafismo

Esta unidad persigue dos objetivos, profundizar en el montaje, con la elaboración de un reportaje (grabado previamente en la clase de realización) e incluir gráficos elaborados en la unidad 2 con el software Avid Media Composer

Seguiremos repasando el interfaz Avid Media Composer

Recursos técnicos: Avid Media Composer.

Unidad 7 – Montaje multicámara

Es común realizar entrevistas con varias cámaras o grabar la señal de varias cámaras en una realización en directo con la intención de corregir errores o incluir material no emitido; también hay muchos programas de TV que se graban en falso directo y después se ingestan sus videos y se realiza directamente en el software de montaje.

Seguiremos repasando el interfaz Avid Media Composer

Recursos técnicos: Avid Media Composer

Unidad 8 – Montaje multicámara “programa TV”

Muchos programas de TV que se graban en falso directo y después se ingestan sus videos y se realiza directamente en el software de montaje. También se corrigen programas en directo, ya emitidos, gracias a la ingesta de la señal de estas cámaras (muy práctico para reposiciones).

Seguiremos repasando el interfaz Avid Media Composer

Recursos técnicos: Avid Media Composer

Unidad 9 – Edición con archivos RAW, introducción al etalonaje.

Cuando el montaje está terminado es el momento de etalonar. El proceso de etalonaje nos ocupará varias sesiones del segundo trimestre, en esta unidad veremos los formatos Raw y una introducción a como se trabaja con ellos en software de edición. En esta sesión solo realizaremos revelado de fotografía fija en formato Raw, no obstante, en próximas sesiones, emplearemos las funciones de Avid para tal efecto y el software de etalonaje DaVinciResolve 12.

Emplearemos imagen fija en formato Raw y el software de revelado de Adobe Photoshop

Recursos técnicos: Adobe Photoshop

SEGUNDA EVALUACIÓN

Unidad 1 – Introducción al etalonaje con Avid Media Composer.

Tras trabajar con el programa de revelado y comprender los parámetros necesarios para equilibrar el color de una imagen, pasamos ahora a realizar el equilibrado de color con nuestro programa de montaje. En esta unidad analizaremos la interfaz de retoque de color de Avid y realizaremos el equilibrado de una de las piezas montadas anteriormente.

Recursos técnicos: Avid Media Composer

Unidad 2 – Introducción al etalonaje con DaVinciResolve

Sin duda, DaVinciResolve es uno de los software más prácticos y empleados para etalonar películas. En esta unidad aprenderemos a su interfaz y como importar una EDL para poder empezar a trabajar

Recursos técnicos: DaVinciResolve

Unidad 3 – Equilibrado de color con DaVinci

Una vez familiarizados con el interfaz, realizaremos el etalonaje de una secuencia completa. Aprenderemos el uso de máscaras y tracker y su utilidad dentro del proceso de etalonaje

Recursos técnicos: DaVinciResolve

Unidad 4 – Introducción a AfterEffects

En esta unidad daremos un repaso a los conocimientos adquiridos en el curso anterior sobre esta herramienta.

Recursos técnicos: Adobe AfterEffects

Unidad 5 – Creación de Máscaras con AfterEffects

Las máscaras son reservas empleadas en cualquier proyecto de postproducción. No solo nos sirven para jugar con las luces en una entrevista, también se emplean en la creación de cualquier grafismo.

Recursos técnicos: Adobe AfterEffects

Unidad 6 – Chromakey

Las transparencias, el canal alfa y como no el chromakey, esta técnica se emplea, no solo para que un presentador haga unas entradillas y sustituir su fondo por uno de realidad virtual, también se usa en la postproducción de cualquier película que demande cualquier tipo de efecto especial o recreación de decorados imposibles.

Recursos técnicos: Adobe AfterEffects

Unidad 7 – Trabajo con Vectoriales en AfterEffects

Los gráficos vectoriales son la base de cualquier composición de postproducción. La animación de una cabecera o la creación de un catch para Tv son ejemplos prácticos de como animar vectores con este programa de postproducción

Recursos técnicos: Adobe AfterEffects

Unidad 8 – Creación de Tracker con AfterEffects

Otra de las bases de la animación es la creación de rastreadores o trackermotion. En esta unidad aprenderemos a usar tracker en secuencias de nuestros trabajos realizados.

Recursos técnicos: Adobe AfterEffects

Unidad 9 – Nesting de Photoshop en AfterEffects

Un recurso práctico para animación y grafismo de TV es animar composiciones de Photoshop. En esta unidad trabajaremos con composiciones previamente realizadas en Adobe Photoshop, y su posterior empleo y animación en AfterEffects.

Recursos técnicos: Adobe AfterEffects

Unidad 10 – Masterizado, el formato MXF para TV y DCP para Cine

Es necesario conocer el flujo de trabajo que sigue nuestra película o programa tras ser exportado el máster en su máxima calidad. El formato MXF es el más empleado en el mundo de la TV y, a pesar de que las TV emplean diferentes codecs, el contenedor más empleado es sin duda el que vamos a estudiar. Por otro lado tenemos el cine, es el DCP el mas habitual si deseamos estrenar nuestra película, spot o programa en una sala.

En esta unidad conoceremos las diferentes configuraciones de estos formatos y los flujos de trabajo más habituales

Recursos técnicos: DCP-o-matic y Adobe Media Encoder

Temporalización

La propuesta de programación está constituida por una relación secuencial de unidades de trabajo con sus contenidos y actividades de formación a través de los cuales se integran y desarrollan los conocimientos, procedimientos y actitudes del módulo:

PRIMER TRIMESTRE (MONTAJE)

9 Unidades de 3 sesiones cada una.

- UD 1. Manual de identidad corporativa
- UD 2. Grafismo en TV
- UD 3. Codecs, formatos, resoluciones...
- UD 4. Montaje básico colas + total. AVID
- UD 5. Montaje promo película. AVID
- UD 6. Montaje pieza info. AVID
- UD 7. Montaje multicámara. AVID
- UD 8. Montaje multicámara TV. AVID
- UD 9. Revelado RAW

SEGUNDO TRIMESTRE (POSTPRODUCCIÓN)

10 Unidades de 3 sesiones cada una.

- UD 1. Etalonaje. AVID
- UD 2. Etalonaje. DaVinci
- UD 3. Etalonaje. DaVinci
- UD 4. IntroAfterEffects
- UD 5. Máscaras AfterEffects
- UD 6. ChromakeyAfterEffects
- UD 7. Vectoriales AfterEffects
- UD 8. TrackerAfterEffects
- UD 9. NestingAfterEffects
- UD 10. MXF Y DCP

Metodología didáctica

La finalidad de este módulo es que los alumnos adquieran las destrezas y habilidades indispensables para la correcta planificación y ejecución de proyectos a través del montaje/edición y la postproducción. Para ello, se programan diferentes y múltiples actividades de enseñanza-aprendizaje con el objetivo de que el alumno adquiera las capacidades propuestas por el Título y que pueda responder a la demanda profesional que el mundo laboral exige.

Estas actividades están enfocadas a la realización de diferentes tipos de montaje y proyectos de posproducción de forma que el alumno pueda ejecutar cualquier tipo de proyecto audiovisual. Para ello, se analizan las principales teorías y técnicas del montaje que permiten identificar y aplicar los conceptos aprendidos en la construcción de diversos géneros y estilos a través de las distintas tecnologías. Así mismo, se enseñaran los programas de edición y posproducción más empleados en el ámbito profesional con la finalidad de que el alumno los conozca en profundidad y no tenga problemas a la hora de integrarse en la cadena de trabajo de las empresas.

El modelo propuesto se ajusta a los criterios establecidos con contenidos de tipo procedimental, ligados a una serie de contenidos conceptuales y actitudinales, de forma que el alumno pueda planificar y optimizar los procesos de planificación del montaje/edición y la postproducción para que los alumnos sean capaces de aplicar lo aprendido.

La metodología de trabajo que se aplica está basada en la exposición de contenidos en clases magistrales, el visionado de obras audiovisuales, realización de diversos ejercicios en sala Mac y elaboración de trabajos con exposición de los mismos de forma individualizada.

Los principales programas que se utilizarán para el desarrollo de los ejercicios son Adobe Premiere, Avid Media Composer, DaVinciResolve y Adobe AfterEffects, entre otros.

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación irán asociados a las distintas capacidades terminales expresadas en los objetivos, ya que la evaluación en Formación Profesional Superior responde a unos criterios que se apoyan en la consecución o no de la competencia profesional, lo cual viene expresado en las capacidades terminales que se deben alcanzar. Así:

PRIMER TRIMESTRE

UD 1. Manual de identidad corporativa

- a) El alumno entiende la importancia de la identidad en una empresa, cadena de TV, programa de TV o película.
- b) Conoce y aplica las normas de un manual de identidad corporativa y todas sus variantes.
- c) Aplica en un supuesto práctico la creación de un identidad corporativa y un manual de identidad corporativa.
- d) Entiende la necesidad de que todo el equipo de trabajo ha de respetar las normas de este manual de identidad corporativa y las aplica correctamente.
- e) El alumno conoce el software necesario para crear y aplicar la identidad corporativa a cualquier elemento que deba integrarla.

UD 2. Grafismo en TV

- a) El alumno sabe identificar y nombrar los elementos gráficos dentro de un programa de TV o producción audiovisual.
- b) Detecta las necesidades de grafismo de un programa de TV o una producción audiovisual.
- c) Conoce el software para poder ejecutar cualquier demanda que se realice al departamento de posproducción que tenga que ver con la identidad corporativa de un programa de TV o producción audiovisual

UD 3. Codecs, formatos, resoluciones...

- a) Conocer los formatos de grabación y edición del mercado y su correcto uso
- b) Sabe diseñar un flujo de trabajo con los archivos adecuados para que el proyecto termine en un archivo u archivos máster con adecuada factura.
- c) Comprende los diferentes procesos de transcodificación de audio y video y el por que de ellos.

UD 4. Montaje básico colas + total. AVID

- a) Conoce los comandos básicos para el montaje de colas, piezas o totales de un programa de TV.
- b) Adecúa la interfaz del software de montaje para un trabajo fluido y eficiente.

UD 5. Montaje promo película. AVID

- a) Aplica los conocimientos de montaje a una necesidad básica de un canal de TV.
- b) Adapta los conocimientos de narrativa audiovisual y los conocimientos del software de montaje de un modo creativo.
- c) Usa los modos de exportación y difusión de formatos.

UD 6. Montaje pieza info. AVID

- a) Profundiza en la herramienta de trabajo y elabora piezas de más complejidad en el grafismo y montaje.
- b) Cuida el estilo y los detalles a la hora enviar una pieza a un informativo en directo.
- c) Emplea recursos adicionales como efectos de imagen o uso de música.

UD 7. Montaje multicámara. AVID

- a) Entiende la necesidad de un recurso como la grabación y el montaje multicámara y lo aplica de forma correcta.
- b) Conoce el interfaz de software para crear secuencias multicámara y edita con soltura.

UD 8. Montaje multicámara TV. AVID

- a) Identifica fallos de realización y conoce como resolverlo con la edición multicámara y con recursos de cámara grabados durante el directo.
- b) Sincroniza la señal de master de un programa de TV y enfasa con cámaras grabadas durante el directo para corrección de errores.

UD 9. Revelado RAW

- a) Identifica los parámetros de control de colorimetría para su correcto ajuste.
- b) Asocia estos conceptos al equilibrio de color o etalonaje en el proceso de montaje
- c) Conoce el proceso de revelado de imagen fija

SEGUNDO TRIMESTRE

UD 1. Etalonaje. AVID

- a) Identifica los parámetros de equilibrado de color y etalonaje en el interfaz del software de montaje.
- b) Demuestra saber equilibrar el color de dos planos de diferentes naturalezas de color de una forma adecuada y armoniosa.

UD 2. Etalonaje. DaVinci

- a) Demuestra adaptarse a entornos de etalonaje profesionales en distintas plataformas de software.
- b) Identifica los parámetros de equilibrio de color al cambiar de software.
- c) Demuestra adaptarse a cambios y rutinas de trabajo dentro de un entorno de trabajo diferente.

UD 3. Etalonaje. DaVinci

- a) Muestra habilidad con el uso de parámetros de equilibrio de color.
- b) Comprende el proceso de equilibrado de color.
- c) Entiende y muestra los conocimientos necesarios para llevar un trabajo editado con un software de montaje a otra plataforma para su correcto equilibrado de color.

UD 4. IntroAfterEffects

- a) Conoce la interfaz de software de postproducción y la aplicación de herramientas básicas.
- b) Aplica efectos de animación y grafismo a entornos de TV (faldones, gafas, cortinillas...)
- c) Identifica los módulos del software para el equilibrado de color.

UD 5. Máscaras AfterEffects

- a) Comprende el uso de máscaras en el ámbito de la postproducción.
- b) Aplica máscaras con creatividad en el proceso de creación en postproducción.
- c) Entiende la necesidad de esta herramienta en el proceso creativo.

UD 6. ChromakeyAfterEffects

- a) Comprende el uso de chromakey en el ámbito de la postproducción.
- b) Aplica la técnica del chromakey con creatividad en el proceso de creación en posproducción.
- c) Entiende la necesidad de esta herramienta en el proceso creativo.

UD 7. Vectoriales AfterEffects

- a) Comprende el uso de trabajar con objetos vectoriales en el ámbito de la postproducción.
- b) Aplica el uso de objetos vectoriales con creatividad en el proceso de creación en posproducción.
- c) Entiende la necesidad de este modo de trabajo en el proceso creativo.

UD 8. TrackerAfterEffects

- a) Comprende el uso de tracker en el ámbito de la postproducción.
- b) Aplica el uso de tracker con creatividad en el proceso de creación en posproducción.
- c) Entiende la necesidad de este modo de trabajo en el proceso creativo.

UD 9. NestingAfterEffects

- a) Comprende el uso de nesting en el ámbito de la postproducción.
- b) Aplica el uso de nesting con creatividad en el proceso de creación en posproducción.
- c) Entiende la necesidad de este modo de trabajo en el proceso creativo.

UD 10. MXF Y DCP

- a) Conoce estos dos formatos de distribución industrial, los configura y los emplea con soltura.
- b) Entiende el protocolo que se emplea en TV y Cine con estos formatos y los aplica con soltura.

Procedimiento de evaluación. Criterios de calificación

La evaluación será continua y tendrá en cuenta conceptos, actitudes y procedimientos en el proceso de aprendizaje que conformarán la nota que recibirá el alumno. La calificación se realizará con números sin decimales del 1 al 10, siendo suspenso del 1 al 4. El dominio de los contenidos conceptuales, la destreza manual, la rapidez y seguridad en la realización de las prácticas y la aplicación a éstas de los conocimientos teóricos, determinará la escala de notas del 1 al 10.

Se realizarán dos evaluaciones, con un examen por evaluación al final del trimestre, y la nota estará compuesta por:

	Prácticas	Actitud	Examen teórico-práctico
1ª Evaluación	55%	15%	30%
2ª Evaluación	55%	15%	30%

Cada una de las partes que componen la nota de evaluación deberá ser superada con una nota mínima de 5. Así, el alumno no podrá superar la evaluación si no tiene aprobadas cada una de ellas.

El alumno que apruebe alguna de las partes anteriormente expuestas en recuperación no podrá optar a la máxima nota.

El alumno tendrá la oportunidad de recuperar las evaluaciones suspensas en cada evaluación posterior, teniendo en junio la recuperación de aquellas que hasta la fecha aún no hayan sido superadas.

También se realizará un examen global en junio para aquellos alumnos que no hayan superado alguna de las evaluaciones, o para los que pierdan la condición de evaluación continua.

Pérdida de evaluación continua:

Cuando se hayan superado el número de faltas correspondientes al 30% del total de horas/ evaluación, se perderá la posibilidad de la evaluación continua, teniendo que presentarse el alumno a superar esta parte en el examen final de Junio.

Criterios de recuperación

La recuperación de los contenidos que no se hayan superado en junio se realizará en una convocatoria extraordinaria en el mes de septiembre. El contenido de cada recuperación, tanto teórico como práctico, será semejante al de la evaluación que se pretende recuperar.

El alumno deberá presentar todos los trabajos que no haya entregado en la evaluación. Esta condición es indispensable para presentarse a las pruebas teórica y práctica.

Todas las pruebas que se realicen durante el curso, serán en “convocatoria única”, es decir, ningún alumno podrá pedir que se le haga a él aparte la prueba, alegue la causa que alegue, dado que la propia dinámica de la asignatura impediría el normal desarrollo del curso, por otra parte la realización de las recuperaciones impiden que ese alumno se vea perjudicado por esta decisión.

Actividades de recuperación para alumnos con el módulo pendiente

Los que no pueden asistir a clase por encontrarse en 2º curso o realizando el módulo de FCT, se presentarán a una prueba final que realizarán en la fecha que se determine. Consistirá en una prueba teórico-práctica que versará sobre todos los contenidos del módulo.

Materiales, textos y recursos didácticos

Bibliografía básica

El alumno tiene a su disposición una bibliografía extensa que se adaptan a los contenidos y enseñanzas mínimas que debe adquirir en este módulo. Además de los temas teóricos expuestos en las clases magistrales existe una bibliografía recomendada a disposición del alumno:

- La Señal de Vídeo en Alta Definición. Fco. José Espinosa Pérez, 2013. Círculo Rojo
- Postproducción Digital. Manuel Armenteros Gallardo, 2011. Bubok Publishing S.L.
- DaVinciResolve 10, Colorist Reference Manual, 2013. Blackmagicdesign
- *Avid. Edición de vídeo.* Rafael Moreno, 2007. Anaya.
- *Cine y Televisión Digital. Manual Técnico.* Jorge Carrasco, 2010. UBe.
- *Edición digital no lineal.* Thomas A. Ohanian, 1996. IORTV.
- *El montaje.* Dominique Villain, 1994. Cátedra.
- *Estética del montaje. Cine. Tv. Vídeos.* Antonio del Amo, 1971. Ed. Del autor.
- *La práctica del montaje.* A Jurgenson, S. Brunet, 1992. Gedisa.
- *Manual de montaje.* Roy Thompson, 2001. Plot.
- *Postproducción digital.* J.L. Fernández y Tirso Nohales, 1999. Escuela de Cine y Vídeo
- *Postproducción en Alta Definición.* Steven E. Browne, 2008. Escuela de cine y vídeo.
- *Televisión, realización y lenguaje audiovisual.* José María Castillo, 2009. IORTV.

Webs

- 709mediaroom.com
- Movie-mistakes.com
- Avid.com
- Adobe.com
- Videocopilot.net

Documentos audiovisuales

- Reportajes
- Documentales
- Largometrajes
- Cortometrajes

Recursos didácticos

- Sala Mac
- Programas de edición y postproducción
- Soportes informáticos
- Recursos audiovisuales: documentales, largometrajes, cortometrajes.
- Cañón y pizarra

Actividades complementarias y extraescolares no incluidas en la programación

Estas actividades se corresponden con las actividades propias a nivel de centro (visitas a empresas, asistencia a conferencias, participación en actividades de divulgación, diseño de talleres de educación nutricional,...).

Se mantendrá un contacto cercano con la Asociación de Guionistas de Murcia con el fin de asistir a los cursos, charlas o talleres relacionados que puedan surgir durante el curso y que guarden relación con los contenidos del módulo.

Así mismo se promueve su asistencia y participación en eventos tales como el Festival de Cine de Cartagena, el CREAJOVEN o el Festival de la Luciérnaga Fundida, el Broadcast Madrid o la asistencia a productoras, programas y televisiones del ámbito audiovisual.