

**FICHA IDENTIFICATIVA****DATOS DE LA ASIGNATURA**

Código: 36607
Nombre: Postproducción visual y sonora
Ciclo: Grado
Créditos ECTS: 6
Curso académico: 2026-27

TITULACIONES

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1333 - Grado en Comunicación Audiovisual	Facultat de Filologia, Traducció i Comunicació	3	Primer cuatrimestre

MATERIAS

Titulación	Materia	Carácter
1333 - Grado en Comunicación Audiovisual	Complementos formativos de carácter optativo	OPTATIVA

COORDINACIÓN

OLASO GONZALEZ RAFAEL

RESUMEN

Postproducción Visual y Sonora es una asignatura optativa del Grado en Comunicación Audiovisual.

Se trata de una asignatura de especialización y consolidación de los aspectos y procesos de trabajo más importantes en la postproducción visual y sonora de productos audiovisuales y multimedia. Se concederá especial relevancia a la ejecución de dicho campo en general, así como de manera más específica a la generación de efectos de carácter interactivo y de animación.

En este sentido se trabajará la manipulación del material audiovisual, la imagen, el sonido, la música, el color y la mezcla final de todos estos elementos. De esta manera, el estudiantado aprenderá el manejo de los softwares especializados más destacados de este campo y con los que se trabaja a nivel profesional en la industria audiovisual.

CONOCIMIENTOS PREVIOS**RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS DE LA MISMA TITULACIÓN**

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.



OTROS TIPOS DE REQUISITOS

No se contemplan otros tipos de requisitos, aunque se recomienda tener los conocimientos básicos de Tecnologías de la comunicación III.

COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1333 - Grado en Comunicación Audiovisual

Capacidad para actuar defendiendo una cultura de la paz y respetando los derechos fundamentales en los procesos de la comunicación, en concreto la igualdad entre mujeres y hombres en todos los tratamientos informativos, interpretativos, sígnicos, dialógicos y opinativos de la comunicación.

Capacidad para buscar, seleccionar, leer, interpretar y analizar textos y documentos tanto escritos como audiovisuales (capacidad analítica, sintética y crítica).

Capacidad para definir temas de investigación o creación personal innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o su interpretación y habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de la investigación de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación.

Capacidad para desarrollar un trabajo personal, sea de creación o de investigación, poniendo en práctica las competencias adquiridas. Saber plantear y asumir la responsabilidad de un proyecto propio, aunque bajo la orientación del tutor.

Capacidad para experimentar e innovar mediante el conocimiento y el uso de métodos y técnicas aplicados.

Capacidad para profundizar en los conocimientos adquiridos y para aplicar y desarrollar las competencias en los diversos campos a que se extiende la comunicación audiovisual.

Conocimiento de los diversos lenguajes, códigos y modos de representación propios de los distintos medios tecnológicos y audiovisuales: fotografía, cine, radio, televisión, vídeo e imagen electrónica, internet, etc. a través de sus propuestas estéticas e industriales, además de su relevancia social y cultural y su evolución a lo largo del tiempo, que deberá generar la capacidad para analizar relatos y obras audiovisuales, considerando los mensajes icónicos como textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.

Conocimiento teórico-práctico de las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales (fotografía, radio, sonido, televisión, vídeo, cine, y soportes multimedia), incluyendo la capacidad para utilizarlos en la construcción y manipulación de los diversos productos que abarca el ámbito de la comunicación audiovisual.

Iniciativa, creatividad, credibilidad, honestidad, imagen, espíritu de liderazgo y responsabilidad tanto de modo individual como corporativo.

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

Que los estudiantes manifiesten respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así



como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respecto por los derechos humanos.

Que los estudiantes posean habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de la actividad periodística.

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

Que los estudiantes sean capaces de obtener y seleccionar la información y las fuentes relevantes para la solución de problemas y la elaboración de estrategias.

Que los estudiantes sean capaces de trabajar en equipo, de comunicar las propias ideas y de integrarse en proyectos comunes destinados a la obtención de resultados.

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 capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos y sociolaborales.

Que los estudiantes tengan la capacidad y la creatividad necesarias para asumir riesgos expresivos y temáticos en el marco de las disponibilidades y plazos de la producción comunicativa, aplicando soluciones y puntos de vista fundados en el desarrollo de los proyectos.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Corrección de color

- 1.1. Introducción al etalonaje (DaVinci Resolve)
- 1.2. Interfaz módulo de color. Configuración de un proyecto
- 1.3. Correcciones primarias
- 1.4. Correcciones secundarias
- 1.5. Diseño de estilos creativos.
- 1.6. Exportación

2. Composición multicapa

- 2.1. Introducción a la composición (After Effects)
- 2.2. La creación de un proyecto. Flujo de trabajo
- 2.3. Capas y máscaras. El timeline
- 2.4. Animación de imágenes y texto en 2D y 3D
- 2.5. Efectos



3. Edición y postproducción sonora

- 3.1. Procesado de la señal de audio
- 3.2. Software de edición y mezcla
- 3.3. Efectos

Resultados de aprendizaje

Estos contenidos se plasmarán en los siguientes resultados de aprendizaje:

- Conocer los códigos y modos de representación propios de la comunicación audiovisual.
- Llevar a cabo análisis de relatos y obras audiovisuales.
- Asumir la responsabilidad de un proyecto propio.
- Desarrollar un trabajo creativo o de investigación.
- Analizar la relevancia de la creatividad de las imágenes.
- Identificar las estructuras organizativas en el campo de la comunicación visual y sonora.
- Aplicar las técnicas y procesos de producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases.
- Diseñar estrategias visuales persuasivas.
- Aplicar recursos y procedimientos de ideación gráfica.
- Representar icónicamente la imagen fija y la imagen en movimiento.
- Medir la calidad de una grabación sonora.
- Grabar señales acústicas.
- Recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto
- Manejar las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación.

VOLUMEN DE TRABAJO (HORAS)

ACTIVIDADES PRESENCIALES

Actividad	Horas
Laboratorio	60,00
Total horas	60,00

ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

Actividad	Horas
Asistencia a otras actividades	0,00
Elaboración de trabajos individuales o en grupo	30,00
Estudio y trabajo autónomo	30,00
Preparación de clases	30,00
Preparación de actividades de evaluación	0,00
Resolución de casos prácticos	0,00



METODOLOGÍA DOCENTE

Actividades presenciales

La docencia presencial seguirá las siguientes metodologías:

- **Lección magistral.** Explicación por parte del profesorado de los contenidos de la asignatura y del manejo de los softwares específicos.
- **Estudio y análisis de casos.** Análisis de diferentes contenidos multimedia para interpretar e imitar su tratamiento visual y sonoro.
- **Realización de proyectos audiovisuales (incluyendo clases prácticas en el taller de audiovisuales).** Elaboración en el laboratorio de diferentes prácticas relacionadas con el etalonaje y efectos de animación de imagen y texto, así como el tratamiento sonoro.
- **Exposición en aula y trabajo por grupos.** Defensa y explicación al profesorado de la realización de los proyectos realizados en el laboratorio.

Actividades no presenciales

El alumnado desarrollará las siguientes actividades no presenciales:

- **Elaboración de trabajos individuales o en grupo:** El alumnado desarrollará proyectos prácticos de edición y posproducción aplicando los conocimientos adquiridos en clase, ya sea de forma individual o colaborativa, siguiendo pautas técnicas y narrativas específicas.
- **Estudio y trabajo autónomo:** Se fomentará el aprendizaje autónomo mediante la revisión de materiales teóricos y tutoriales, así como la práctica continuada con software de edición audiovisual para consolidar habilidades técnicas.
- **Preparación de clases:** El estudiantado deberá visionar contenidos audiovisuales, realizar pequeñas tareas preparatorias y revisar recursos didácticos previamente indicados para participar activamente en las sesiones prácticas presenciales.

Esta asignatura se adscribe al proyecto de innovación educativa "Profesionales en el aula: integración de la experiencia laboral en la docencia de la comunicación (ProfCom)", y sigue las actividades aprobadas al respecto por el Servicio de Formación Permanente e Innovación



Educativa (SFPIE) con los objetivos de: 1) Incrementar la motivación e implicación del estudiantado mediante charlas impartidas por profesionales en activo; 2) Fomentar el aprendizaje autónomo y colaborativo; 3) Establecer un canal de actualización y colaboración entre el profesorado y los profesionales que permita el intercambio continuo de buenas prácticas.

Objetivos de Desarrollo Sostenible

Esta asignatura se alinea con varios Objetivos de Desarrollo Sostenible, en especial los ODS 4, 5 y 9, promoviendo una formación técnica con responsabilidad social, inclusiva y orientada a la innovación.

- **ODS 4: Educación de calidad.** La asignatura promueve una educación inclusiva, equitativa y de calidad, desarrollando habilidades prácticas en edición y postproducción audiovisual. Apuesta por metodologías activas que favorecen el aprendizaje significativo y el desarrollo profesional continuo en el ámbito audiovisual.
- **ODS5: Igualdad de género.** Se fomenta la integración de la perspectiva de género tanto en los contenidos como en los productos audiovisuales generados (vídeos, campañas o materiales didácticos). Esta perspectiva se alinea con el III Plan de Igualdad de la Universitat de València y con la incorporación transversal del enfoque de género en la docencia universitaria, reforzando una representación equitativa y diversa en el ámbito creativo y técnico.
- **ODS 9: Industria, innovación e infraestructura.** La asignatura promueve la innovación mediante el uso de tecnologías audiovisuales avanzadas y la gestión responsable de recursos como equipamiento y software. Se fomenta una producción eficiente y sostenible, coherente con los principios de sostenibilidad tecnológica y el desarrollo de infraestructuras digitales inclusivas.

EVALUACIÓN

El sistema general de calificaciones seguirá el Reglamento de evaluación y calificación de la Universitat de València para títulos de grado y máster, aprobado por el Consell de Govern el 30 de mayo de 2017 (ACGUV 108/2017).

Evaluación en la primera convocatoria

La evaluación en primera convocatoria se desarrollará del siguiente modo:

- **Prueba escrita final (70%):** desarrollo de un proyecto de postproducción que engloba desde



trabajos breves y sencillos individuales hasta trabajos amplios y complejos tanto individuales como en grupo). Es recuperable en segunda convocatoria.

- **Presentación de esquemas, resúmenes y textos propuestos (10%):** Se evaluarán tanto el contenido como la expresión escrita. Es recuperable en segunda convocatoria.
- **Valoración de actitud y participación en la dinámica de clase (20%):** observación en el propio contexto de aprendizaje: ejecución de tareas, prácticas, trabajos en grupo, asistencia. No es recuperable en segunda convocatoria.

Para obtener una evaluación positiva, en la prueba final se deberá obtener una calificación mínima de 5 sobre 10.

Dado que se trata de una asignatura práctica impartida en laboratorio, es obligatoria la asistencia a al menos el 80% de las sesiones.

Evaluación en la segunda convocatoria

La evaluación en segunda convocatoria mantendrá, si fuera el caso, las calificaciones obtenidas en los bloques aprobados en la primera. La evaluación de los bloques suspendidos o no presentados se realizará del siguiente modo:

- **Prueba escrita final (70%):** desarrollo de un proyecto de postproducción que engloba desde trabajos breves y sencillos individuales hasta trabajos amplios y complejos tanto individuales como en grupo).
- **Presentación de esquemas, resúmenes y textos propuestos (10%):** Se evaluarán tanto el contenido como la expresión escrita.
- **Valoración de actitud y participación en la dinámica de clase (20%):** no es recuperable en segunda convocatoria. Se mantendrá la nota obtenida en la primera convocatoria.

Para obtener una evaluación positiva, en la prueba final se deberá obtener una calificación mínima de 5 sobre 10.

Observaciones

- Tanto en el examen como en el resto de pruebas, ejercicios o trabajos escritos se exigirá



corrección ortográfica y gramatical. Cada falta comportará una reducción de la calificación obtenida, que puede llegar hasta el suspenso.

- En el caso de comprobarse plagio en un trabajo de evaluación, este se podrá puntuar con la calificación numérica de cero, con independencia del procedimiento disciplinario que se pueda incoar y, si procede, de la sanción que sea procedente de acuerdo con la legislación vigente.
- La honestidad intelectual es vital en las comunidades académicas y para la justa evaluación del trabajo del estudiantado. Todos los trabajos presentados en este curso han de ser de autoría original. No se admitirán trabajos en los que se haga uso de colaboración fraudulenta según el "Protocolo de actuación ante prácticas fraudulentas de la Universitat de València" aprobado por el Consell de Govern de 14 de julio de 2020. ACGUV 123/2020. La utilización de herramientas de inteligencia artificial se adecuará a lo dispuesto en la "Guía de actuación para el uso responsable de la inteligencia artificial (IA) en las actividades docentes y de evaluación en la Universitat de València" o normativa que la sustituya.

BIBLIOGRAFÍA

Referencias básicas

- Blackmagic Design. *DaVinci Resolve 19 Beginner's Guide* <https://www.blackmagicdesign.com/es/products/davinciresolve>
- Fridsma, Lisa (2023): *Adobe After Effects Classroom in a Book*. Adobe Press.
- Moreno, Rafael (2019): *Videos, realización, edición y corrección del color. Cómo convertirte en un DaVinci del audiovisual*. Anaya Multimedia.

Referencias complementarias

- Bellantoni, Patti (2005): *If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling*. Focal Press.
- Cortés-Selva, Laura y Roselló Tormo, Emilio (2021): *Cromo-filia: Historia(s) del color en el cine*. Aula Magna / McGraw Hill.
- Zarranz, Miguel Ángel (2015): *El sonido en el cine: historias, técnicas y estética*. Cátedra.
- Adobe Audition 2023: Manual de referencia https://helpx.adobe.com/pdf/audition_reference.pdf