



**1. Código:** 14205 **Nombre:** Edición y Postproducción Audiovisual

**2. Créditos:** 6,00 **--Teoría:** 3,00 **--Prácticas:** 3,00 **Carácter:** Obligatorio

**Titulación:** 194-Grado en Tecnología Digital y Multimedia

**Módulo:** 3-Formación Específica

**Materia:** 10-Producción y Gestión de Contenidos Multimedia

**Centro:** E.T.S.I. DE TELECOMUNICACIÓN

**3. Coordinador:** Cerdá Boluda, Joaquín

**Departamento:** INGENIERÍA ELECTRÓNICA

#### 4. Bibliografía

Blender

The computer music tutorial

Manual técnico de sonido

Técnicas de grabación sonora

Van Gumster, Jason

Roads, Curtis

Gómez Juan, Eduard

Recuero López, Manuel | Recuero López, Manuel

| Rodríguez Rodríguez, Antonio José | Rodríguez

Rodríguez, Antonio José | Vaquero Fernández,

Manuel | Vaquero Fernández, Manuel | Gil

González, Constantino | Gil González,

Constantino | Tabernero Gil, Francisco |

Tabernero Gil, Francisco | Instituto Oficial de

Radio y Televisión (España) | Instituto Oficial de

Radio y Televisión

Rumsey, Francis

López Roldán, Ricardo

Jago, Maxim

Sonido y grabación

Edición de audio con Adobe Audition : curso práctico

Adobe Premiere Pro CC 2017 release

#### 5. Descripción general de la asignatura

##### Objetivos de la asignatura

La asignatura se divide en dos grandes bloques.

En la parte de audio se estudia la naturaleza y el procesado de la señal de audio, concretándose en los siguientes puntos: Fundamentos de teoría musical. Grabación en estudio y en exterior. Mezcla, edición y masterización. MIDI y OSC. Pistas de Audio e Instrumento. Automatizaciones.

En la parte de video se hará especial hincapié en los sistemas de composición y edición no lineal de vídeo mediante software específico para la generación de material audiovisual. Puntos relevantes en este programa son la Integración de video real y sintético, el montaje y edición no lineal, la realización de efectos especiales de físicas y partículas, la generación de personajes virtuales y la integración de rodaje y animación.

This subject is an "English Friendly Course" (EFC). As an EFC, the lecturers are willing to tutor, conduct examinations and/or accept papers in English, although classes are taught in Spanish. It means that this is a subject where international students with a basic level of Spanish (usually A2), who manage much better in English, are especially welcome.

##### Contextualización de la asignatura

Se trata de una asignatura terminal que recoge conocimientos de todo el plan de estudios para que los estudiantes puedan abordar un proyecto complejo con garantías de éxito.

#### 6. Conocimientos recomendados

(14195) Equipos Multimedia

(14198) Señales y Sistemas Audiovisuales

(14201) Voz y Audio Digital

(14202) Imagen y Vídeo Digital

(14203) Narrativa y Lenguaje Audiovisual

(14204) Diseño Gráfico

#### 7. Resultados

##### Resultados fundamentales

CB4(GE) Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un

Document signat electrònicament per  
Documento firmado electrónicamente por  
Electronically signed document by

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Data/Fecha/Date

06/06/2025

1 / 4

Autenticitat verificable mitjançant Codi Segur Verificació  
Autenticidad verificable mediante Código Seguro Verificación  
Original document can be verified by Secure Verification Code

ALUVX35YBRB

<https://sede.upv.es/e/Verificador>





## 7. Resultados

### Resultados fundamentales

público tanto especializado como no especializado.

CB5(GE) Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

CG1(GE) Evaluar los conceptos, formatos y estándares de multimedia, audio y video.

FE10(ES) Crear guiones y estructuras narrativas de productos interactivos, multimedia y transmedia utilizando los lenguajes y técnicas apropiados.

FE07(ES) Determinar los fundamentos de la imagen y video digital en sus diferentes formatos, así como las herramientas y técnicas de captación, producción, edición y postproducción de imagen en sus dimensiones técnica y creativa

FE08(ES) Determinar los fundamentos de la voz, el sonido y la música digital en sus diferentes formatos, así como las herramientas y técnicas de captación, producción, edición y postproducción de sonido y música en sus dimensiones técnica y creativa

FE09(ES) Diseñar, construir y animar elementos gráficos y visuales, modelos 2D y 3D, incluyendo todas las etapas requeridas para la producción de una imagen o secuencia infográfica.

CG3(GE) Diseñar sistemas, servicios y aplicaciones para la generación, distribución y gestión de contenidos digitales y multimedia con criterios de calidad y eficiencia.

### Competencias transversales

#### (4) Comunicación efectiva

- Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia

RA- 4.1 Estructurar el discurso para favorecer la comprensión de los objetivos, acciones y/ o resultados de un trabajo propio.

- Criterios de evaluación

Exposición del trabajo realizado y evaluación

Resultados de Aprendizaje Específicos

RA4.1 - Estructurar el discurso para favorecer la comprensión de los objetivos, acciones y/o resultados de un trabajo propio.

## 8. Unidades didácticas

### 1. Tracking e Integración CGI

1. Composición y edición de video
2. Simulaciones físicas: cuerpo rígido, ropa, fluidos
3. Sistemas de partículas: partículas, cabello, humo
4. Tracking de punto y de cámara
5. Tracking de objeto
6. Práctica 1.1: Simulaciones físicas
7. Práctica 1.2: Efectos de partículas
8. Práctica 1.3: Tracking de punto
9. Práctica 1.4: Tracking de cámara
10. Práctica 1.5: Tracking de objeto

### 2. Personajes Virtuales

1. Modo escultura
2. Modelado de personajes
3. Rigging
4. Animación 2D
5. Práctica 2.1: Escultura de personajes virtuales
6. Práctica 2.2: Rigging y Animación de personajes virtuales

### 3. Producción de audio

1. Fundamentos de música y armonía
2. Captación de señal
3. Síntesis de Sonido
4. MIDI y OSC
5. Práctica 3.1: Grabación estéreo en estudio
6. Práctica 3.2: Grabación multipista en estudio
7. Práctica 3.3: Mejora de grabaciones





## 8. Unidades didácticas

### 4. Postproducción de audio

1. Edición
2. Mezcla y masterización
3. Sincronización
4. Monitorización
5. Práctica 4.1: Edición
6. Práctica 4.2: Mezcla
7. Práctica 4.3: Masterización de audio

## 9. Método de enseñanza-aprendizaje

UD	TA	SE	PA	PL	PC	PI	EVA	TP	TNP	TOTAL HORAS
1	6,00	--	4,00	--	--	10,00	--	20,00	40,00	60,00
2	8,00	--	0,00	--	--	4,00	--	12,00	20,00	32,00
3	8,00	--	--	--	--	6,00	--	14,00	25,00	39,00
4	8,00	--	0,00	--	--	6,00	--	14,00	25,00	39,00
<b>TOTAL HORAS</b>	<b>30,00</b>	<b>--</b>	<b>4,00</b>	<b>--</b>	<b>--</b>	<b>26,00</b>	<b>--</b>	<b>60,00</b>	<b>110,00</b>	<b>170,00</b>

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluación. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

## 10. Evaluación

### Descripción

- (05) Trabajos académicos  
(14) Prueba escrita  
(11) Observación

Nº Actos	Peso (%)
1	40
1	30
1	30

Dado el enfoque creativo de la asignatura, la adquisición de conocimientos tiene un peso relativamente bajo, y se realizará mediante una prueba objetiva tipo test sobre teoría y prácticas (30% de la nota final).

El grueso de la evaluación se centrará en las habilidades desarrolladas. Para el seguimiento del trabajo diario se plantea la observación del trabajo diario y un portafolio de casos. La observación de la participación de los alumnos tanto en clase de teoría como de prácticas así como su grado de implicación en la asignatura constituirá otro 30% de la nota final.

Como objetivo final, el alumno deberá presentar un proyecto que resuma todo lo aprendido. Los alumnos deberán realizar un trabajo audiovisual (40% de la nota final), donde deberán demostrar la correcta aplicación de los conocimientos adquiridos respecto de la producción de audio y vídeo.

Al ser una asignatura finalista, es importante haber fomentado en el alumno un espíritu crítico con su propio trabajo y con el de los demás, motivo por el cual se plantea la inclusión de un componente auto y co- evaluativo.

En caso de suspenso, existe una prueba teórica de recuperación de la asignatura en su conjunto. La presentación a esta prueba debe ser informada a los profesores de manera previa a la realización de la misma e implica la renuncia a la nota de la evaluación continua.

Para los estudiantes con dispensa de asistencia se plantea el mismo procedimiento de evaluación que para el resto. A ese efecto, se publicarán con antelación las fechas de presentación de trabajos. La evaluación de la observación del trabajo de prácticas se sustituye por la presentación del trabajo / memoria correspondiente para comprobar que el estudiante ha hecho el trabajo en casa.

En caso de ausencia reiterada (superar el porcentaje de ausencia máxima) se solicitará la calificación de NO PRESENTADO.

Si un alumno ha perdido el derecho a ser evaluado en un acto de evaluación por aplicación de la Normativa de Integridad Académica (NIA), no podrá acogerse a la evaluación continua y deberá realizar una prueba final correspondiente al 100% de la calificación de la asignatura.

## 11. Porcentaje máximo de ausencia

Actividad	Porcentaje	Observaciones
Teoría Aula	80	
Teoría Seminario	80	





11. Porcentaje máximo de ausencia

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Práctica Aula	80	
Práctica Laboratorio	80	
Práctica Informática	80	
Práctica Campo	80	

