



Consejo de Educación  
Técnico Profesional  
Universidad del Trabajo del Uruguay

**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO  
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
<b>TIPO DE CURSO</b>		050	Curso técnico terciario		
<b>PLAN</b>		2012			
<b>SECTOR DE ESTUDIO</b>			Electrónica		
<b>ORIENTACIÓN</b>		003	Audiovisuales		
<b>MODALIDAD</b>		-----	Semestral		
<b>AÑO</b>		-----	-----		
<b>TRAYECTO</b>		-----	-----		
<b>SEMESTRE</b>					
<b>MÓDULO</b>		-----	-----		
<b>ÁREA DE ASIGNATURA</b>		821	Post producción audiovisual		
<b>ASIGNATURA</b>		3461	Postproducción de imagen		
<b>ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR</b>		-----			
<b>MODALIDAD DE APROBACIÓN</b>		Exoneración			
<b>DURACIÓN DEL CURSO</b>		6 horas	96 horas	Cantidad de semanas: 16	
Fecha de Presentación:	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/__

**ANTECEDENTES:**

La asignatura Post-producción de Imagen pretende capacitar al alumno en el uso de programas y herramientas que al día de hoy se han convertido en instrumentos cotidianos de la post-producción audiovisual.

Se debe asesorar al futuro profesional sobre estas herramientas y su implementación en el ámbito tecnológico. De esta manera, el alumno no sólo estará preparado para afrontar y comprender los futuros advenimientos tecnológicos, sino que también podrá hacer uso de ellos, ya sea para sí o para terceros, como operador o realizador.

La digitalización del medio audiovisual es un hecho, y si bien el legado analógico dejó marcas profundas en la base de la manipulación digital de datos, hoy en día, un alumno puede no saber absolutamente nada de aquel legado y sin embargo estar capacitado para desempeñar tareas en el área de la post-producción digital. Esto se debe a que el cambio fue tan revolucionario, que el principiante toma directamente esas bases, las que surgieron de esa revolución digital, ese es su saber. La tarea de esta materia es indicarle al alumno cuales son sus posibilidades creativas y cuales son sus limitaciones tecnológicas reales. Hasta donde es uso y cuando se transforma en abuso. Utilizar la herramienta con criterio conociendo las formas de trabajo que implican. El estudiante debe integrar este “modo de pensar” a su quehacer en el ámbito del audiovisual. Es el último semestre de capacitación antes de su pasantía, por lo tanto el desarrollo del curso debe estar inmerso en el trabajo profesional y diario de la post producción.

Objetivos generales

- Que el alumno desarrolle prácticamente labores de postproducción digital, integrando los conocimientos adquiridos en otras asignaturas de la carrera.
- Que el alumno elabore y produzca proyectos que integren lenguajes visuales y audiovisuales.
- Que el alumno, se pregunte, planifique y conozca las herramientas y metodologías disponibles durante la post-producción antes de iniciar la etapa de rodaje e inclusive durante la generación del guión. Sea cual sea su rol (post-productor, productor, director, D.F., ó realizador general).

**CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS**

Que el alumno conozca las técnicas y herramientas básicas de post-producción y composición de video digital. En particular el software de edición Adobe After Effects CS6. Que comprenda las nuevas posibilidades expresivas relacionadas a estas técnicas.

**Contenidos procedimentales:**

Que el alumno domine el software y los diferentes formatos estándares audiovisuales. Que pueda articular las técnicas digitales en función de la comunicación y/o expresión. Que sepa seleccionar el software y la herramienta adecuada en función del tipo de realización y material de trabajo.

**Contenidos actitudinales**

Que el alumno trabaje y se integre dentro de una modalidad de taller, participando activamente en el desarrollo de las clases.

Que comience a encarar este tipo de trabajos con una mirada profesional y con toda la responsabilidad que ello implica. Que se relacione con las áreas adyacentes como Post producción de sonido, DF y DIT .

**Contenido del plan de estudios: (Herramienta: Adobe After Effects CS6):**

-*Workflow* de trabajo, protocolos de exportación, metadatos. Que el alumno presencie y comprenda un proceso de post-producción de inicio a fin mediante ejemplos.

-Formatos y contenedores.

-Todos los usos del *Chroma-Key* (Uso práctico con switcher del estudio de TV) y Sin fin.

-Intermedio digital, Amelie como primer ejemplo.

-Recorte, rotoescopía.

-FX

-*Color correction. Exposición y Gamma.*

-*Mask, Mask Tracking. Capas*

-Animación 2D, Desarrollo 3D

-Teoría y espacios de color. RGB. RGBA. CMYK. YIQ. YPbPr. xvYCC (Su uso en el ITU BT.601) HSV. HSL

-*Chroma subsampling.* 4:4:4 Y'CbCr, 4:4:4 R'G'B'(sub sampling y no subsampling)  
4:2:2. 4:2:1. 4:1:1. 4:2:0

-*Out of GAMUT colors*

-Aliasing

-*Waveform y Vectorscope. RGB parade* (Trabajo con Taller de fotografía)

-Resolución efectiva

-Diferentes formatos de intercambio y master. OMF, EDL, MXL, AAF. Trabajos con Post producción de audio.

-Bit depth

-Softwares usados por DIT. DaVinci, Scratch (Visita a Tajam para uso en el estudio)

-Finalización para Broadcast

## **ENFOQUE METODOLÓGICO**

Curso práctico donde el uso del software es la principal herramienta. Se trabajará en conjunto con las asignaturas Post Producción de sonido y Taller de fotografía creando productos semanalmente en conjunto.

## **EVALUACIÓN:**

La forma de evaluación propuesta es mediante los proyectos en clase y la realización de dos parciales durante el semestre.

## **BIBLIOGRAFÍA:**

Manuales del software correspondientes a la herramienta en uso .  
After Effects.