

Original

CARRERA: TECNÓLOGO EN INDUSTRIA AUDIOVISUAL.

Énfasis en:



Desarrollo de
Proyecto - Post
producción de
Imagen
Módulo: VI

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 3

Créditos educativos: 5

I) Propósitos de la unidad curricular

La unidad curricular “Desarrollo de proyecto - Post producción de imagen” tiene como propósito que los estudiantes desarrollen la postproducción completa de imagen de su Proyecto Audiovisual Final de la carrera. A través de un proceso tutoriado y riguroso, se busca que consoliden su visión estética visual, trabajando la corrección de color, etalonaje, efectos visuales y finalización técnica de la imagen. Las tutorías funcionan como reuniones reales de postproducción, donde los estudiantes llegan con avances concretos (cortes, secuencias etalonadas, pruebas de color, etc.) para recibir retroalimentación especializada de los docentes.

II) Logros de aprendizaje

1. Desarrolla la postproducción integral de imagen de su Proyecto Audiovisual Final para aplicar en su Proyecto Audiovisual Final.
2. Aplica técnicas avanzadas de corrección de color, grading y efectos visuales coherentes con la estética del proyecto para definir el estilo estético y narrativo del proyecto.
3. Defiende y mejora su propuesta de postproducción de imagen mediante tutorías iterativas, simulando reuniones de postproducción para poder reflexionar en conjunto.
4. Integra la postproducción de imagen con los demás componentes del proyecto (montaje, sonido y realización) para lograr un trabajo donde cada rol sea consciente del trabajo generado por los demás roles.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
Conceptualización de la estética visual final	Definición del look general y estilo visual del proyecto.	Desarrollo de LUTs personalizados, paleta cromática final y referencias de grading.
Flujo de trabajo de postproducción	Organización del material y pipeline técnico.	Conform, proxy workflow, conform final y gestión de versiones.
Corrección de color y etalonaje avanzado	Color grading narrativo y creativo.	Uso avanzado de DaVinci Resolve, scopes, matching de escenas y HDR.
Efectos Visuales y retoque	Compositing, clean up y elementos VFX integrados.	Rotoscopia, tracking, set extensions y efectos prácticos en postproducción.
Finalización y entregables	Preparación de masters y control de calidad técnico.	Quality Check (QC), deliverables (DCP, ProRes, IMF, H.264, etc.) según destino.

IV) Orientaciones pedagógicas

La asignatura se desarrolla principalmente como un taller de postproducción y desarrollo de proyecto con un fuerte componente de tutorías. Los estudiantes deben llegar a cada sesión de tutoría con avances concretos y materiales trabajados previamente (secuencias etalonadas, pruebas de color, LUTs, composiciones VFX, rough grades, etc.), de manera que las tutorías funcionen como verdaderas reuniones de postproducción.

Se combinan clases grupales para el análisis de técnicas avanzadas de grading y casos de estudio con sesiones individuales y/o en pequeños grupos de tutoría. Cada estudiante es responsable de avanzar de forma autónoma en la postproducción de imagen de su proyecto final, recibiendo orientación personalizada de los docentes. Se fomenta la presentación

periódica de avances (proyecciones de secuencias con grading) y la defensa oral de las decisiones estéticas y técnicas.

V) Orientaciones para la evaluación

La evaluación priorizará la demostración de competencias reales, con énfasis en la aplicación, la creatividad y la resolución de problemas. Se recomienda un sistema de evaluación continua que combine observación directa, productos finales y retroalimentación iterativa.

Se propone a continuación la siguiente rúbrica:

Componente de Evaluación	Descripción	Peso en la Nota Final	Criterios de Evaluación
Pruebas Prácticas	Pruebas presenciales donde los estudiantes manejan equipamiento para completar tareas específicas.	35%	Precisión técnica, eficiencia, seguridad en el uso de equipos, calidad del resultado.
Proyectos individuales y/o grupales	Desarrollo de un proyecto completo.	20%	Creatividad, integración de herramientas, colaboración, innovación en el uso de tecnología.
Portafolio y reflexión	Compilación de trabajos prácticos con una reflexión escrita o oral sobre el proceso.	5%	Calidad del portafolio, profundidad de la reflexión, evidencia de mejora continua.
Participación y asistencia	Participación activa en clases y talleres, incluyendo manejo seguro de equipos y contribución a discusiones prácticas.	35%	Asistencia regular, iniciativa, retroalimentación a pares.
Autoevaluación y evaluación por pares	Los estudiantes evalúan su propio trabajo y el de compañeros.	5%	Honestidad, objetividad, alineación con estándares de la industria.

Notas Generales:

- El docente podrá adaptar esta rúbrica según su criterio en relación a su planificación y diagnóstico de grupo.
- El criterio de evaluación se ajustará al Reglamento de Pasaje de Grado vigente en el momento.
- Se sugiere la ponderación del trabajo en equipo y la asistencia activa en clase como factores fundamentales para la obtención de un resultado positivo en el curso.

V) Bibliografía

Van Hurkman, A. (2018). *Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema*. Peachpit Press.

James, J. (2020). *Color Correction Handbook* (2.^a ed.). Peachpit Press.

Brinkmann, R. (2008). *The Art and Science of Digital Compositing* (2.^a ed.). Morgan Kaufmann.

Poynton, C. (2012). *Digital Video and HD: Algorithms and Interfaces* (2.^a ed.). Morgan Kaufmann.

Okun, J. A., & Zwerman, S. (2020). *The VES Handbook of Visual Effects* (3.^a ed.). Focal Press.

Svanberg, F. (2019). *The Art and Science of Digital Color*. Routledge.