

Original



CARRERA: TECNÓLOGO EN INDUSTRIA AUDIOVISUAL. Énfasis en:

Post producción de
Imagen
Módulo: IV

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 3

Créditos educativos: 5

I) Propósitos de la unidad curricular

La unidad curricular “Post producción de imagen” es la asignatura culminante del Tecnólogo en Industria Audiovisual en el área de postproducción y finalización de imagen. Su propósito es integrar todos los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera (fotografía, dirección de fotografía, montaje, edición, VFX y realización) para formar profesionales capaces de liderar y ejecutar la postproducción de imagen de proyectos audiovisuales complejos con estándares profesionales. Se abordan de forma avanzada los procesos de corrección, retoque, efectos visuales, coordinación de postproducción, control de calidad y preparación de entregables finales para cine, televisión, publicidad y plataformas digitales.

II) Logros de aprendizaje

- Domina los flujos de trabajo profesionales de postproducción de imagen para coordinar con las demás áreas (montaje, sonido y VFX).
- Aplica técnicas avanzadas de corrección de color, retoque y efectos visuales para dar coherencia estética y estilo visual al proyecto.
- Gestiona y supervisa procesos completos de postproducción, incluyendo control de calidad (QC) y generación de entregables técnicos para adaptarlos a los estándares de la industria.
- Coordina equipos de postproducción y toma decisiones técnicas y creativas de alto nivel para lograr la visión final del proyecto.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
1. Flujos de trabajo profesionales en postproducción	Organización de proyectos y pipelines de postproducción.	Conform, proxy workflow, conform final, gestión de media y colaboración en red. Integración de mezclas finales de sonido. Loudness.
2. Corrección de color avanzada (Color Grading)	Teoría del color, LUTs, scopes y calibración de monitores.	Etalonaje creativo, color narrativo, matching de escenas, HDR y delivery para cine / broadcast.
3. Efectos Visuales (VFX) básicos y avanzados	Integración de elementos generados por computadora con footage real.	Rotoscopia, tracking, compositing, clean up, set extensions y partículas básicas.
4. Control de calidad y Entregables	Revisión técnica exhaustiva y preparación de masters.	Quality Check (QC), deliverables, metadatos y estándares de plataformas.
5. Coordinación y Supervisión de Postproducción	Gestión de equipos, timelines y comunicación con cliente / director.	Scheduling de post, revisión de versiones, aprobación y archivo del proyecto.

IV) Orientaciones pedagógicas

El temario se organiza en 5 unidades distribuidas a lo largo de las 16 semanas. El curso combina el estudio teórico avanzado con un fuerte componente práctico-proyectual. Cada estudiante trabajará en la postproducción completa de imagen de un proyecto real o simulado desarrollado en talleres anteriores (cortometraje, documental o pieza publicitaria). Se enfatiza el uso de software profesional, el análisis de casos de la industria y la simulación de flujos reales de postproducción en estudios.

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

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

- Svanberg, F. (2019). The Art and Science of Digital Color. Routledge.
- Brinkmann, R. (2008). The Art and Science of Digital Compositing (2.^a ed.). Morgan Kaufmann.
- James, J. (2020). Color Correction Handbook (2.^a ed.). Peachpit Press.
- Van Hurkman, A. (2018). Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema. Peachpit Press.
- Okun, J. A., & Zwerman, S. (2020). The VES Handbook of Visual Effects (3.^a ed.). Focal Press.
- Dancyger, K. (2020). The Technique of Film and Video Editing. Routledge.