

El presente temario tiene **carácter provisional** y se encuentra actualmente en proceso de revisión y actualización tras la aprobación de la modificación sustancial del Máster Universitario en Postproducción Audiovisual por parte de AQU Catalunya. La versión definitiva será elaborada de forma participativa por el conjunto del profesorado del máster durante las reuniones de coordinación académica previas al inicio del curso **2026-2027**, con el objetivo de garantizar la plena alineación entre los resultados de aprendizaje de la memoria verificada, las necesidades del sector audiovisual y la experiencia docente y profesional de los profesores responsables de cada materia. Este proceso permitirá actualizar contenidos, reforzar la coordinación entre asignaturas y asegurar la máxima adecuación del programa a la evolución tecnológica y profesional de la industria audiovisual.

MÓDULO 01. SISTEMA ECONÓMICO DEL SECTOR AUDIOVISUAL (5 ECTS)

Profesor responsable de la asignatura: Dr. Juan Corona

2.1. Descripción de la asignatura

Este módulo profesionalizante acerca a los estudiantes a la realidad empresarial del sector audiovisual, proporcionándoles una visión integral de la industria del cine, la televisión, las plataformas digitales, la publicidad y los nuevos entornos de distribución de contenidos. La asignatura profundiza en la estructura económica y empresarial del sector audiovisual, los modelos de negocio emergentes, la producción audiovisual, el emprendimiento y las nuevas oportunidades derivadas de la transformación digital de las industrias culturales.

2.2. Resultados de aprendizaje

Los estudiantes deben ser capaces de comprender el mapa mediático catalán, español e internacional, así como los procesos de producción, distribución y comercialización de contenidos audiovisuales. Asimismo, deberán ser capaces de desarrollar proyectos empresariales propios en el ámbito audiovisual, elaborar planes de negocio y analizar las nuevas tendencias económicas que afectan a las industrias culturales y creativas.

Competencias básicas

CB6. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios relacionados con su área de estudio.

CB8. Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios incorporando reflexiones sobre responsabilidades sociales y éticas.

CB9. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y conocimientos a públicos especializados y no especializados.

CB10. Que los estudiantes posean habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de forma autónoma.

Competencias generales

CG0. Hablar bien en público.

CG1. Aplicar los conocimientos adquiridos en entornos nuevos o poco conocidos relacionados con la Comunicación Audiovisual y la Postproducción Audiovisual.

CG2. Resolver problemas mediante metodologías adecuadas de estudio, valoración, planteamiento, intervención y evaluación.

CG3. Integrar sintéticamente resultados mediante argumentaciones racionalmente fundadas.

CG4. Reflexionar sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de los conocimientos adquiridos.

CG5. Comunicar conclusiones mediante la elaboración y presentación de documentos profesionales y académicos.

Competencias específicas

CE1. Conocer la teoría, práctica y aplicación de las tecnologías a los medios de comunicación audiovisuales en la fase de postproducción.

CE6. Conocer en profundidad el sector audiovisual y el marco jurídico y económico que afecta a la Comunicación Audiovisual.

2.3. Metodología docente

Sesiones teóricas con prácticas profesionalizadoras orientadas al análisis de casos reales de empresas audiovisuales, elaboración de proyectos empresariales y estudio de modelos de negocio.

C. Magistral: 75 %

Seminario: 19 %

Taller: 6 %

2.4. Sistema de evaluación

Proyectos (evaluación continua): 40 %

Pruebas objetivas (examen final): 40 %

Pruebas de desarrollo (ensayos, disertaciones y participación): 10 %

Disertaciones: 10 %

2.5. Temario. Contenidos

1. Empresa Audiovisual

1.1. Empresa Audiovisual I – Estructura de la industria audiovisual

1.2. Empresa Audiovisual II – Cine, televisión, plataformas OTT y nuevos mercados audiovisuales

1.3. Empresa Audiovisual III – La productora audiovisual y el plan de empresa

1.4. Empresa Audiovisual IV – Internet, publicidad, branded content y creación de contenidos digitales

2. Sistema Económico Audiovisual

2.1. Sistema Económico Audiovisual I

- Producción audiovisual
- Producción ejecutiva
- Coproducción nacional e internacional

- Gestión de contenidos
- Medición de audiencias
- Dirección de programas y contenidos
- Innovación e I+D audiovisual
- Televisión cultural y formatos transmedia

2.2. Sistema Económico Audiovisual II – Nuevas tendencias audiovisuales

- Plataformas de distribución audiovisual
- Economía de las industrias culturales
- Creator economy y nuevos modelos de monetización
- Producción audiovisual para plataformas digitales
- Inteligencia artificial aplicada a la gestión y producción audiovisual
- Emprendimiento y freelancing audiovisual
- Ayudas públicas e incentivos para proyectos audiovisuales
- Tendencias emergentes en el mercado audiovisual

MÓDULO 02. TECNOLOGÍA, CULTURA VISUAL E IA APLICADA A LA POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL (5 ECTS)

Profesor responsable de la asignatura: Dr. Alfonso Freire

2.1. Descripción de la asignatura

Este módulo proporciona al estudiante una visión analítica y tecnológica del audiovisual con el objetivo de desarrollar el espíritu crítico y comprender las estrategias visuales, estéticas y narrativas que intervienen en la construcción de productos audiovisuales contemporáneos. La asignatura aborda los fundamentos de la cultura visual, la tecnología audiovisual aplicada a la producción y postproducción, la cinematografía digital, la realización audiovisual y las nuevas herramientas tecnológicas que están transformando los procesos creativos y productivos del sector, incluyendo una introducción a las aplicaciones de la inteligencia artificial en el ámbito audiovisual.

2.2. Resultados de aprendizaje

Los estudiantes serán capaces de entender la esencia de la narración audiovisual contemporánea y los principales recursos visuales y tecnológicos que intervienen en la construcción de relatos audiovisuales. Asimismo, adquirirán conocimientos sobre los procesos de producción y postproducción digital, la dirección de fotografía, la realización audiovisual y las nuevas tecnologías aplicadas a la industria audiovisual.

Competencias básicas

CB6. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios relacionados con su área de estudio.

CB8. Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios incorporando reflexiones sobre responsabilidades sociales y éticas.

CB9. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y conocimientos a públicos especializados y no especializados.

CB10. Que los estudiantes posean habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de forma autónoma.

Competencias generales

CG0. Hablar bien en público.

CG1. Aplicar los conocimientos adquiridos en entornos nuevos o poco conocidos relacionados con la Comunicación Audiovisual y la Postproducción Audiovisual.

CG2. Resolver problemas mediante metodologías adecuadas de estudio, valoración, planteamiento, intervención y evaluación.

CG5. Comunicar conclusiones mediante la elaboración y presentación de documentos profesionales y académicos.

Competencias específicas

CE1. Conocer la teoría, práctica y aplicación de las tecnologías a los medios de comunicación audiovisuales en la fase de postproducción.

CE2. Aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el ámbito del diseño gráfico, multimedia e hipermedia.

CE5. Utilizar adecuadamente herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual.

2.3. Metodología docente

Sesiones teóricas con prácticas profesionalizadoras y actividades en sala de postproducción, estudio fotográfico, plató y exteriores.

C. Magistral: 15 %

Seminario: 23 %

Taller: 63 %

2.4. Sistema de evaluación

Proyectos y ejecuciones audiovisuales (evaluación continua): 50 %

Pruebas objetivas (examen final): 40 %

Pruebas de desarrollo (ensayos, disertaciones y participación): 10 %

2.5. Temario. Contenidos

1. Cultura Visual

1.1. Cultura Visual I – Narrativa visual contemporánea

- Lenguaje audiovisual contemporáneo
- Tendencias narrativas en cine, televisión y plataformas digitales
- Nuevas formas de relato audiovisual
- Análisis de referentes visuales contemporáneos

1.2. Cultura Visual II – Teoría del montaje y construcción del relato audiovisual

- Principios narrativos del montaje
- Ritmo, continuidad y construcción visual
- El montaje como herramienta expresiva
- Casos de estudio audiovisuales

1.3. Cultura Visual III – El proceso de creación audiovisual

- Storytelling audiovisual
- Desarrollo conceptual de proyectos
- Dirección artística y construcción visual
- Branding y narrativa de marca

1.4. Cultura Visual IV – Seminarios de cultura visual y tendencias audiovisuales

- Cine contemporáneo
- Documental creativo
- Estética audiovisual
- Nuevos formatos narrativos

2. Tecnología Audiovisual

2.1. Tecnología Audiovisual I – Cinematografía digital

- Captación digital de imagen
- Cámaras y sensores
- Exposición y color
- Dirección de fotografía aplicada a la postproducción
- Introducción al flujo de trabajo digital

2.2. Tecnología Audiovisual II – Realización audiovisual

- Lenguaje de realización
- Planificación audiovisual
- Producción multicámara
- Realización para plataformas digitales

2.3. Tecnología Audiovisual III – Tecnología aplicada a la postproducción

- Formatos audiovisuales
- UHD, HDR y nuevos estándares de imagen
- Sistemas de almacenamiento y gestión de medios
- TIC y gestión de datos en postproducción

2.4. Tecnología Audiovisual IV – Nuevas tecnologías audiovisuales

- Producción virtual y entornos híbridos
- Introducción a la inteligencia artificial aplicada a la postproducción audiovisual
- Automatización de procesos audiovisuales

- Herramientas emergentes para la creación y gestión de contenidos audiovisuales

2.5. Seminarios especializados

- Tecnología UHD y HDR
- Vídeo inmersivo y 360°
- Tecnología dron
- Nuevas plataformas de distribución audiovisual
- Tecnología audiovisual aplicada a los flujos de trabajo profesionales

MÓDULO 03. COMPOSICIÓN Y CREACIÓN VISUAL (10 ECTS)

Profesora responsable de la asignatura: Dra. Raquel Crisóstomo

2.1. Descripción de la asignatura

Este módulo eminentemente práctico proporciona a los estudiantes las habilidades necesarias para diseñar, crear y postproducir imágenes y piezas audiovisuales destinadas a cine, televisión, publicidad, plataformas digitales y entornos multimedia. La asignatura aborda los fundamentos estéticos de la creación visual contemporánea y profundiza en el uso profesional de herramientas de composición digital, motion graphics y diseño visual aplicadas a la postproducción audiovisual.

2.2. Resultados de aprendizaje

Los estudiantes deben comprender la importancia de la imagen estática y dinámica como base de los procesos de composición visual contemporánea. Asimismo, adquirirán competencias avanzadas en el uso de herramientas de composición, motion graphics y diseño visual, aplicadas a proyectos audiovisuales y multimedia. También desarrollarán una comprensión crítica de las tendencias estéticas contemporáneas y de su aplicación práctica en la industria audiovisual.

Competencias básicas

CB6. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios relacionados con su área de estudio.

CB8. Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios incorporando reflexiones sobre responsabilidades sociales y éticas.

CB9. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y conocimientos a públicos especializados y no especializados.

CB10. Que los estudiantes posean habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de forma autónoma.

Competencias generales

CG0. Hablar bien en público.

CG1. Aplicar los conocimientos adquiridos en entornos nuevos o poco conocidos relacionados con la Comunicación Audiovisual y la Postproducción Audiovisual.

CG2. Resolver problemas mediante metodologías adecuadas de estudio, valoración, planteamiento, intervención y evaluación.

CG5. Comunicar conclusiones mediante la elaboración y presentación de documentos profesionales y académicos.

Competencias específicas

CE1. Conocer la teoría, práctica y aplicación de las tecnologías a los medios de comunicación audiovisuales en la fase de postproducción.

CE2. Aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el ámbito del diseño gráfico, multimedia e hipermedia.

CE5. Utilizar adecuadamente herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual.

2.3. Metodología docente

Sesiones teóricas con prácticas profesionalizadoras y actividades en sala de postproducción, estudio fotográfico y entornos de creación digital.

C. Magistral: 44 %

Seminario: 0 %

Taller: 56 %

2.4. Sistema de evaluación

Proyectos y ejecuciones audiovisuales (evaluación continua): 60 %

Pruebas objetivas (examen final): 30 %

Pruebas de desarrollo (ensayos, disertaciones y participación): 10 %

2.5. Temario. Contenidos

1. Creación Visual Contemporánea

1.1. Creación Visual Contemporánea I – Estética audiovisual

- Principios estéticos de la imagen contemporánea
- Tendencias visuales en cine, televisión y plataformas digitales
- Narrativas visuales emergentes

1.2. Creación Visual Contemporánea II – Serialidad audiovisual

- Lenguaje visual de las series contemporáneas
- Identidad visual y construcción estética
- Casos de estudio

1.3. Creación Visual Contemporánea III – El foco de la realidad

- Imagen documental y representación visual
- Realidad, ficción e hibridación de formatos
- Nuevas formas de representación audiovisual

2. Composición Visual

2.1. Composición Visual I – Adobe After Effects

- Interfaz y flujo de trabajo
- Animación de gráficos
- Composición de capas
- Integración de elementos visuales
- Motion design aplicado

2.2. Composición Visual II – Adobe After Effects Avanzado

- Tracking y estabilización
- Keying y composición avanzada
- Integración de efectos visuales
- Automatización de procesos

2.3. Composición Visual III – Nuke

- Introducción al entorno nodal
- Composición profesional
- Integración de elementos CGI
- Flujos de trabajo para VFX

3. Motion Graphics

3.1. Motion Graphics I – Diseño en movimiento

- Principios del motion graphics
- Diseño audiovisual para televisión y plataformas
- Cabeceras, grafismo y branding audiovisual

3.2. Motion Graphics II – Adobe Photoshop avanzado

- Tratamiento avanzado de imagen
- Diseño gráfico aplicado al audiovisual
- Creación de recursos para postproducción

4. Seminario de arte multimedia y experiencias visuales

4.1. Arte multimedia contemporáneo

4.2. Mapping y experiencias inmersivas

4.3. Instalaciones audiovisuales y nuevos formatos visuales

4.4. Aplicaciones creativas de la tecnología audiovisual

MÓDULO 04. POSTPRODUCCIÓN DE VÍDEO (15 ECTS)

Profesor responsable de la asignatura: Dr. Fernando Morales

2.1. Descripción de la asignatura

Este módulo constituye el núcleo técnico y profesional del Máster Universitario en Postproducción Audiovisual. Su objetivo es proporcionar al estudiante una visión integral de los procesos de edición, conformado, etalonaje, efectos visuales, creación digital y gestión de flujos de trabajo que intervienen en la postproducción contemporánea. La asignatura aborda de manera transversal el workflow completo de una producción audiovisual, desde la recepción del material hasta la entrega final para cine, televisión, plataformas digitales y nuevos entornos de distribución.

2.2. Resultados de aprendizaje

Los estudiantes adquirirán habilidades avanzadas en edición audiovisual utilizando software profesional estándar de la industria. Asimismo, serán capaces de diseñar y gestionar flujos de trabajo de postproducción, aplicar técnicas avanzadas de corrección de color, integrar efectos visuales y gráficos digitales, gestionar procesos de conformado y dominar las herramientas necesarias para la entrega profesional de proyectos audiovisuales.

Competencias básicas

CB6. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

—

CB7. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios relacionados con su área de estudio.

CB8. Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios incorporando reflexiones sobre responsabilidades sociales y éticas.

CB9. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y conocimientos a públicos especializados y no especializados.

CB10. Que los estudiantes posean habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de forma autónoma.

Competencias generales

CG0. Hablar bien en público.

CG1. Aplicar los conocimientos adquiridos en entornos nuevos o poco conocidos relacionados con la Comunicación Audiovisual y la Postproducción Audiovisual.

CG2. Resolver problemas mediante metodologías adecuadas de estudio, valoración, planteamiento, intervención y evaluación.

CG5. Comunicar conclusiones mediante la elaboración y presentación de documentos profesionales y académicos.

Competencias específicas

CE1. Conocer la teoría, práctica y aplicación de las tecnologías a los medios de comunicación audiovisuales en la fase de postproducción.

CE2. Aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el ámbito del diseño gráfico, multimedia e hipermedia.

CE3. Realizar la ordenación técnica de materiales sonoros y visuales mediante técnicas narrativas y tecnológicas adecuadas.

CE4. Integrar recursos sonoros y visuales en la construcción de productos audiovisuales.

CE5. Utilizar adecuadamente herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual.

CE6. Conocer en profundidad el sector audiovisual y los procesos profesionales vinculados a la postproducción.

2.3. Metodología docente

Sesiones teóricas con prácticas profesionalizadoras y actividades en sala de postproducción audiovisual.

C. Magistral: 35 %

Seminario: 56 %

Taller: 10 %

2.4. Sistema de evaluación

Proyectos y ejecuciones audiovisuales (evaluación continua): 50 %

Pruebas objetivas (examen final): 20 %

Proyecto Final Audiovisual (PFA): 30 %

2.5. Temario. Contenidos

1. Estética de la postproducción audiovisual

1.1. Evolución histórica de la postproducción

1.2. Narrativa audiovisual y montaje contemporáneo

1.3. Tendencias estéticas en cine, televisión y plataformas digitales

2. Montaje audiovisual global

2.1. Principios narrativos del montaje

2.2. Construcción del relato audiovisual

2.3. Ritmo, continuidad y estructura narrativa

3. Lenguaje audiovisual de la postproducción

3.1. El montaje como herramienta narrativa

3.2. Diseño visual de la postproducción

3.3. Construcción estética de productos audiovisuales

4. Edición avanzada

4.1. Adobe Premiere Pro

- Configuración de proyectos
- Gestión de medios
- Montaje avanzado
- Integración con Creative Cloud

4.2. DaVinci Resolve

- Edición avanzada
- Conformado
- Gestión de proyectos complejos

4.3. Entornos colaborativos de postproducción

- Organización de proyectos
- Gestión de equipos
- Flujos de trabajo compartidos

5. Workflow de postproducción audiovisual

5.1. Diseño del flujo de trabajo

5.2. Del rodaje a la edición

5.3. Resoluciones, códecs y formatos

5.4. De la edición a la composición

5.5. Integración de elementos 3D

5.6. Conformado final y entregables

5.7. Distribución para plataformas audiovisuales

6. Creación digital y entornos 3D

6.1. Cinema 4D

- Modelado básico
- Motion graphics tridimensional
- Integración con After Effects

7. Etalonaje y tratamiento del color

7.1. DaVinci Resolve

- Colorimetría digital
- Corrección primaria y secundaria
- Gestión del color
- HDR y nuevos estándares audiovisuales

8. Visual Effects (VFX)

8.1. Integración de efectos visuales

8.2. Tracking y composición

8.3. Rotoscopia y efectos digitales

8.4. Integración de gráficos y elementos generados digitalmente

9. Seminarios especializados

9.1. Cine contemporáneo y postproducción

9.2. Postproducción publicitaria

9.3. Nuevos flujos de trabajo audiovisuales

9.4. Producción virtual y tecnologías emergentes

9.5. Aplicaciones profesionales de la inteligencia artificial en postproducción
audiovisual

10. Proyecto Final Audiovisual (PFA)

10.1. Diseño y planificación del proyecto

10.2. Desarrollo técnico

10.3. Ejecución profesional

10.4. Entrega final y presentación

MÓDULO 05. POSTPRODUCCIÓN SONORA (5 ECTS)

Profesor responsable de la asignatura: Dr. Gerard Casau

2.1. Descripción de la asignatura

Este módulo capacita al estudiante para desarrollar los procesos de postproducción sonora en proyectos audiovisuales profesionales. La asignatura aborda tanto los fundamentos físicos y narrativos del sonido como las principales técnicas de grabación, edición, mezcla y masterización utilizadas en cine, televisión, publicidad, plataformas digitales y nuevos formatos audiovisuales. Asimismo, proporciona formación práctica en las herramientas profesionales más utilizadas por la industria y en los sistemas avanzados de sonido inmersivo.

2.2. Resultados de aprendizaje

Los estudiantes serán capaces de comprender las propiedades físicas y expresivas del sonido, diseñar narrativas sonoras, capturar audio en diferentes contextos de producción y desarrollar procesos completos de edición, mezcla y postproducción sonora. Asimismo, dominarán las herramientas profesionales utilizadas por la industria audiovisual para la creación de bandas sonoras, diseño sonoro y mezcla multicanal.

Competencias básicas

CB6. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios relacionados con su área de estudio.

CB8. Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios incorporando reflexiones sobre responsabilidades sociales y éticas.

CB9. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y conocimientos a públicos especializados y no especializados.

CB10. Que los estudiantes posean habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de forma autónoma.

Competencias generales

CG0. Hablar bien en público.

CG1. Aplicar los conocimientos adquiridos en entornos nuevos o poco conocidos relacionados con la Comunicación Audiovisual y la Postproducción Audiovisual.

CG2. Resolver problemas mediante metodologías adecuadas de estudio, valoración, planteamiento, intervención y evaluación.

CG5. Comunicar conclusiones mediante la elaboración y presentación de documentos profesionales y académicos.

Competencias específicas

CE1. Conocer la teoría, práctica y aplicación de las tecnologías a los medios de comunicación audiovisuales en la fase de postproducción.

CE2. Aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el ámbito multimedia e hipermedia.

CE3. Realizar la ordenación técnica de materiales sonoros y visuales conforme a una idea narrativa.

CE4. Recrear ambientes sonoros y desarrollar estrategias narrativas mediante música, efectos sonoros y diseño de sonido.

2.3. Metodología docente

Sesiones teóricas con prácticas profesionalizadoras y actividades en sala de postproducción sonora, estudio de grabación, plató y exteriores.

C. Magistral: 30 %

Seminario: 37 %

Taller: 33 %

2.4. Sistema de evaluación

Proyectos y ejecuciones audiovisuales (evaluación continua): 60 %

Pruebas objetivas (examen final): 20 %

Proyecto Final Audiovisual (PFA): 20 %

2.5. Temario. Contenidos

1. El sonido en el audiovisual

1.1. Propiedades físicas del sonido

- Amplitud
- Frecuencia
- Timbre
- Longitud de onda
- Muestreo digital
- Resolución de audio
- Formatos y estándares profesionales

1.2. Narrativa sonora

- El sonido como elemento narrativo
- Paisaje sonoro
- Diseño sonoro
- Música y emoción
- El silencio como recurso expresivo

2. Producción sonora

2.1. Sonorización en plató

- Técnicas de captación
- Micrófonos y sistemas inalámbricos
- Control de calidad del audio

2.2. Sonorización en exteriores

- Grabación en localizaciones
- Gestión de incidencias sonoras
- Registro de ambientes

2.3. Identidad sonora audiovisual

- Branding sonoro
- Diseño de identidad acústica
- Aplicaciones corporativas y audiovisuales

3. Postproducción sonora

3.1. Adobe Audition

- Edición de audio
- Limpieza y restauración básica
- Mezcla multipista
- Integración audiovisual

3.2. Avid Pro Tools

- Flujo de trabajo profesional
- Edición avanzada
- Automatización
- Mezcla y masterización

3.3. Integración de audio en workflows audiovisuales

- Relación entre imagen y sonido
- Exportación y conformado
- Entregables audiovisuales

4. Sonido inmersivo

4.1. Dolby Atmos

- Principios de audio inmersivo
- Mezcla multicanal
- Aplicaciones en cine y plataformas digitales

4.2. Nuevos formatos sonoros

- Sonido espacial
- Experiencias inmersivas
- Tendencias de la industria audiovisual

5. Seminarios especializados

5.1. Música para audiovisuales

5.2. Diseño sonoro para ficción y documental

5.3. Sonido para plataformas digitales y podcasting

5.4. Restauración y optimización de audio

5.5. Nuevas tecnologías aplicadas a la postproducción sonora

6. Proyecto Final Audiovisual (PFA)

6.1. Diseño del proyecto sonoro

6.2. Edición y mezcla

6.3. Integración con imagen

6.4. Entrega final

MÓDULO 06. DERECHO Y ÉTICA AUDIOVISUAL (5 ECTS)
--

Profesor responsable de la asignatura: Dr. Jorge Martínez Lucena

2.1. Descripción de la asignatura

Los profesionales de la postproducción audiovisual desarrollan su actividad en un entorno regulado por normas jurídicas y principios éticos que afectan directamente a la creación, distribución y explotación de contenidos audiovisuales. Esta asignatura proporciona al estudiante los conocimientos fundamentales sobre propiedad intelectual, derechos de autor, contratación audiovisual y regulación de la comunicación, al tiempo que fomenta la reflexión crítica sobre las implicaciones éticas derivadas de la producción y difusión de contenidos audiovisuales en la sociedad contemporánea.

2.2. Resultados de aprendizaje

Los estudiantes serán capaces de comprender e interpretar el marco jurídico que regula la actividad audiovisual y aplicar sus principios a situaciones profesionales concretas. Asimismo, desarrollarán la capacidad de analizar críticamente los dilemas éticos que afectan al ejercicio profesional en los ámbitos de la comunicación, la creación audiovisual y la postproducción.

Competencias básicas

CB6. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios relacionados con su área de estudio.

CB8. Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios incorporando reflexiones sobre responsabilidades sociales y éticas.

CB9. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y conocimientos a públicos especializados y no especializados.

CB10. Que los estudiantes posean habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de forma autónoma.

Competencias generales

CG0. Hablar bien en público.

CG2. Resolver problemas mediante metodologías adecuadas de estudio, valoración, planteamiento, intervención y evaluación.

CG3. Integrar sintéticamente resultados mediante argumentaciones racionalmente fundadas.

CG4. Reflexionar sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de los conocimientos adquiridos.

CG5. Comunicar conclusiones mediante la elaboración y presentación de documentos profesionales y académicos.

Competencias específicas

CE2. Aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el ámbito multimedia e hipermedia.

CE6. Conocer en profundidad el sector audiovisual y el marco jurídico regulatorio local, nacional e internacional que afecta a la Comunicación Audiovisual.

2.3. Metodología docente

Sesiones teóricas, debates, análisis de casos, lecturas dirigidas y trabajos académicos vinculados a la ética y la legislación audiovisual.

C. Magistral: 70 %

Seminario: 20 %

Taller: 10 %

2.4. Sistema de evaluación

Proyectos (evaluación continua): 30 %

Pruebas de respuestas cortas (examen final): 20 %

Ensayos: 50 %

2.5. Temario. Contenidos

1. Ética audiovisual

1.1. Ética audiovisual I – Fundamentos de ética profesional

- Ética y deontología profesional
- Responsabilidad social de los comunicadores
- Libertad de expresión y responsabilidad profesional

1.2. Ética audiovisual II – Comunicación y sociedad

- Verdad, objetividad y representación
- Manipulación audiovisual
- Desinformación y alfabetización mediática

1.3. Ética audiovisual III – Representación y diversidad

- Representación de colectivos sociales
- Perspectiva de género y diversidad
- Inclusión y accesibilidad en la producción audiovisual

1.4. Ética audiovisual IV – Retos éticos contemporáneos

- Plataformas digitales y algoritmos
- Uso responsable de nuevas tecnologías
- Inteligencia artificial y creación audiovisual

1.5. Ética audiovisual V – Casos prácticos

- Análisis de casos reales
- Dilemas éticos en la industria audiovisual
- Resolución de conflictos profesionales

2. Entorno legal del audiovisual

2.1. Derecho audiovisual I

- Marco normativo audiovisual
- Regulación nacional e internacional
- Organismos reguladores

2.2. Derecho audiovisual II

- Contratación audiovisual
- Derechos de imagen
- Protección de datos y privacidad

2.3. Propiedad intelectual y derechos de autor

- Derechos morales y patrimoniales
- Gestión colectiva de derechos
- Licencias y explotación de contenidos

2.4. Legislación aplicada a entornos digitales

- Plataformas audiovisuales
- Distribución digital de contenidos
- Protección jurídica de obras audiovisuales

3. Representatividad audiovisual

3.1. Representatividad audiovisual I

- Construcción de imaginarios colectivos
- Narrativas sociales y culturales

3.2. Representatividad audiovisual II

- Diversidad y pluralismo
- Estereotipos y sesgos audiovisuales

3.3. Representatividad audiovisual III

- Cultura visual contemporánea
- Impacto social de los medios audiovisuales

4. Seminarios especializados

4.1. Propiedad intelectual aplicada a la postproducción

4.2. Casos jurídicos relevantes en la industria audiovisual

4.3. Ética profesional y nuevos entornos digitales

4.4. Retos regulatorios de la inteligencia artificial aplicada al audiovisual

MÓDULO 07. PRÁCTICAS ACADÉMICAS EXTERNAS (5 ECTS)
--

Profesora responsable de la asignatura: Silvia Punsoda

2.1. Descripción de la asignatura

Las Prácticas Académicas Externas constituyen un módulo profesionalizador destinado a facilitar la integración de los estudiantes en entornos reales de trabajo vinculados a la producción y postproducción audiovisual. A través de la incorporación a empresas e instituciones del sector, el alumnado podrá aplicar los conocimientos y competencias adquiridos durante el máster, conocer los flujos de trabajo profesionales y desarrollar habilidades relacionadas con el ejercicio de la profesión.

Las prácticas se desarrollarán bajo la supervisión conjunta de un tutor académico y un tutor profesional de la entidad colaboradora.

2.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante será capaz de aplicar en un entorno profesional los conocimientos, habilidades y competencias adquiridos durante el Máster Universitario en Postproducción Audiovisual, integrándose en equipos de trabajo y participando en procesos reales de producción y postproducción audiovisual.

Competencias básicas

CB6. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

—

CB7. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios relacionados con su área de estudio.

CB8. Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios incorporando reflexiones sobre responsabilidades sociales y éticas.

CB9. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y conocimientos a públicos especializados y no especializados.

CB10. Que los estudiantes posean habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de forma autónoma.

Competencias generales

CG1. Aplicar los conocimientos adquiridos en entornos profesionales relacionados con la Comunicación Audiovisual y la Postproducción Audiovisual.

Competencias específicas

CE1. Conocer la teoría, práctica y aplicación de las tecnologías a los medios de comunicación audiovisuales en la fase de postproducción.

CE2. Aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el ámbito multimedia e hipermedia.

CE3. Realizar la ordenación técnica de materiales sonoros y visuales conforme a una idea narrativa.

CE4. Recrear ambientes sonoros y desarrollar estrategias narrativas mediante música, efectos sonoros y diseño de sonido.

CE5. Utilizar adecuadamente herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual.

CE6. Conocer en profundidad el sector audiovisual y el marco profesional de la industria audiovisual.

2.3. Metodología docente

Incorporación en una empresa o institución colaboradora durante un mínimo de 100 horas de prácticas profesionales.

El estudiante desarrollará tareas reales relacionadas con la producción, edición, postproducción audiovisual, diseño gráfico, motion graphics, sonido, comunicación digital o gestión de contenidos audiovisuales.

La actividad estará supervisada por:

- Tutor académico UAO CEU.
- Tutor profesional de la entidad colaboradora.

Actividades formativas

Tutoría académica

Prácticas profesionales externas

Seguimiento individualizado

Memoria final de prácticas

Prácticas externas: 100h curriculares y hasta 900 extracurriculares

Trabajo autónomo: 15 h

2.4. Sistema de evaluación

Memoria de prácticas y seguimiento del tutor académico UAO CEU: 50 %

Informe y valoración del tutor de la entidad colaboradora: 50 %

La evaluación tendrá en cuenta:

- Nivel de integración profesional.
- Aplicación de conocimientos y competencias.
- Capacidad de trabajo en equipo.
- Responsabilidad y autonomía.
- Calidad de la memoria final de prácticas.

La Junta de Evaluación podrá conceder Matrícula de Honor a partir de una calificación final igual o superior a 9,2.

2.5. Temario. Contenidos

Practicum profesional en empresas e instituciones del sector audiovisual.

Las prácticas podrán desarrollarse en ámbitos como:

1. Producción audiovisual

- Productoras audiovisuales
 - Televisiones
 - Plataformas de contenidos
2. Postproducción audiovisual
- Edición de vídeo
 - Corrección de color
 - Motion graphics
 - Composición digital
 - Efectos visuales
3. Postproducción sonora
- Grabación
 - Edición de audio
 - Mezcla
 - Diseño sonoro
4. Comunicación y contenidos digitales
- Contenidos para redes sociales
 - Branded content
 - Marketing audiovisual
5. Innovación y nuevas tecnologías

- Flujos de trabajo digitales
- Producción virtual
- Automatización de procesos audiovisuales

6. Desarrollo profesional

- Trabajo en equipo
- Gestión de proyectos
- Comunicación profesional
- Organización del trabajo
- Empleabilidad y desarrollo de carrera

El estudiante deberá elaborar una memoria final de prácticas en la que analice críticamente las actividades desarrolladas, los conocimientos aplicados y las competencias adquiridas durante su estancia en la entidad colaboradora.

MÓDULO 08. TRABAJO FIN DE MÁSTER (10 ECTS)

Profesora responsable de la asignatura: Dra. Eva Perea

2.1. Descripción de la asignatura

El Trabajo Fin de Máster (TFM) constituye la culminación académica del Máster Universitario en Postproducción Audiovisual. Consiste en la elaboración individual de un trabajo académico o profesional aplicado que permita al estudiante integrar los conocimientos, habilidades y competencias adquiridos a lo largo del programa.

El TFM podrá adoptar una orientación investigadora o profesionalizadora, siempre que incorpore una adecuada fundamentación teórica, una metodología rigurosa y una reflexión crítica sobre los resultados obtenidos. El trabajo deberá ser defendido públicamente ante un tribunal académico.

2.2. Resultados de aprendizaje

Los estudiantes serán capaces de diseñar, desarrollar y presentar un proyecto de investigación o aplicación profesional vinculado al ámbito de la postproducción audiovisual, utilizando metodologías adecuadas, fuentes académicas y profesionales relevantes, así como procedimientos de análisis y evaluación acordes con los estándares universitarios.

Competencias básicas

CB6. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios relacionados con su área de estudio.

CB8. Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios incorporando reflexiones sobre responsabilidades sociales y éticas.

CB9. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y conocimientos a públicos especializados y no especializados.

CB10. Que los estudiantes posean habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de forma autónoma.

Competencias generales

CG0. Hablar bien en público.

CG5. Comunicar conclusiones mediante la elaboración y presentación de documentos profesionales y académicos.

Competencias específicas

CE1. Conocer la teoría, práctica y aplicación de las tecnologías a los medios de comunicación audiovisuales en la fase de postproducción.

CE2. Aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el ámbito multimedia e hipermedia.

CE3. Realizar la ordenación técnica de materiales sonoros y visuales conforme a una idea narrativa.

CE4. Recrear ambientes sonoros y desarrollar estrategias narrativas mediante música, efectos sonoros y diseño de sonido.

CE5. Utilizar adecuadamente herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual.

CE6. Conocer en profundidad el sector audiovisual y su marco profesional.

2.3. Metodología docente

El TFM se desarrollará durante todo el curso académico mediante un sistema de tutorización continuada, sesiones metodológicas y trabajo autónomo del estudiante.

Las actividades formativas incluyen:

- Sesiones metodológicas colectivas.
- Seminarios de investigación.
- Tutorías individuales.
- Seguimiento periódico del proyecto.
- Elaboración del trabajo escrito.
- Preparación de la defensa pública.

Tutoría

Seminario

Trabajo autónomo: 200 horas

2.4. Sistema de evaluación

La evaluación del TFM se realizará mediante rúbrica específica.

Criterios de evaluación del trabajo escrito

- Calidad y relevancia del tema elegido.
- Adecuación metodológica.
- Calidad de las fuentes utilizadas.
- Capacidad de análisis y argumentación.
- Rigor académico y profesional.
- Originalidad y aportación del trabajo.
- Calidad de las conclusiones.

Criterios de evaluación de la defensa

- Calidad de la presentación oral.
- Capacidad de síntesis.
- Capacidad de respuesta a las preguntas del tribunal.
- Uso adecuado de recursos audiovisuales.
- Dominio del tema desarrollado.

La presentación y defensa del TFM requerirá la autorización expresa del tutor asignado.

La evaluación corresponderá a un tribunal académico formado conforme a la normativa vigente de la Universitat Abat Oliba CEU.

La Junta de Evaluación podrá conceder Matrícula de Honor a partir de una calificación final igual o superior a 9,2.

2.5. Temario. Contenidos

1. Introducción al Trabajo Fin de Máster
 - 1.1. Normativa y planificación del TFM
 - 1.2. Modalidades de TFM: investigación y proyecto profesional
 - 1.3. Calendario y procedimientos académicos
2. Metodología de investigación aplicada
 - 2.1. Diseño de proyectos de investigación
 - 2.2. Planteamiento de objetivos y preguntas de investigación
 - 2.3. Diseño metodológico
 - 2.4. Técnicas de investigación aplicadas a la comunicación audiovisual
3. Herramientas para la investigación académica
 - 3.1. Búsqueda y gestión de fuentes bibliográficas
 - 3.2. Gestores bibliográficos
 - 3.3. Normas de citación y referencias
 - 3.4. Ética académica y prevención del plagio
4. Diseño y desarrollo de proyectos profesionales

- 4.1. Proyectos de postproducción audiovisual
- 4.2. Proyectos de innovación tecnológica
- 4.3. Desarrollo de propuestas profesionales aplicadas
- 4.4. Evaluación de resultados
5. Comunicación científica y profesional
 - 5.1. Redacción académica
 - 5.2. Presentación de resultados
 - 5.3. Diseño de presentaciones profesionales
 - 5.4. Técnicas de exposición oral
6. Defensa pública del TFM
 - 6.1. Preparación de la defensa
 - 6.2. Presentación ante tribunal
 - 6.3. Comunicación eficaz de resultados
 - 6.4. Respuesta a preguntas y debate académico

Líneas orientativas de investigación y desarrollo profesional

- Postproducción audiovisual.
- Narrativa audiovisual.
- Efectos visuales y composición digital.

- Motion graphics.
- Postproducción sonora.
- Tecnologías emergentes aplicadas al audiovisual.
- Plataformas digitales y distribución audiovisual.
- Industria audiovisual y modelos de negocio.
- Derecho y ética audiovisual.
- Innovación y emprendimiento audiovisual.

Actualització: 8 de junio de 2026