

**Nombre la actividad: DIPLOMADO EN EDITOR AUDIOVISUAL**

**Responsable de la actividad: Profesor Julio García**

**Nombre y correo electrónico: Profesor Julio García/ juliopan1@gmail.com**

**Número de horas académicas: 24 sesiones de 4 horas académicas, 45 minutos cada una. 2 sesiones por semana durante 12 semanas. Modalidad presencial y virtual con transmisión simultánea durante la clase para quienes no estén cerca de la ciudad de Caracas. (participantes mínimo: 10 / participantes máximo: 30) Total: 96 horas.**

**Área de conocimiento: Operaciones y tecnología.**

**Dirigido a: Personas con interés en prepararse, desde un nivel básico hasta un nivel profesional, en los procesos de edición y montaje digital para especializarse como técnicos en edición y posproducción de contenidos audiovisuales en el área publicitaria, redes, televisión, producción cinematográfica, ámbito corporativo y comercial.**

**Descripción general: El pensamiento crítico es importante en el desarrollo creativo y es una competencia fundamental para el profesional de la posproducción audiovisual. Implica la capacidad de analizar información de manera objetiva, evaluar diferentes perspectivas, identificar problemas y generar soluciones creativas e innovadoras. El pensamiento crítico dota al profesional de la posproducción de la agilidad mental y la capacidad analítica necesaria para transformar el material en bruto en una obra audiovisual coherente, impactante y que cumpla con las expectativas del cliente, al mismo tiempo que fomenta la innovación y la excelencia creativa en su labor. En este sentido, el diplomado en editor audiovisual capacitará a los participantes como editores técnicos para atender a la gran demanda de producción de contenidos audiovisuales generada por los servicios de *streaming* en la región, la producción cinematográfica, además de contenido de redes y los medios tradicionales, como el cine, la televisión y la publicidad, agregando el elemento creativo que le permita hacer propuestas a sus clientes y así ganar autonomía, credibilidad y reputación como profesional experto.**

A través de esta formación el estudiante aprenderá las funciones relacionadas con la edición y posproducción de obras audiovisuales. Así como, manejar equipos y programas como el Adobe Premiere, Adobe After Effects, Da Vinci Resolve (edición por nodos y su galardonado mundialmente módulo de diseño de color), Cap Cut para contenido de redes, tanto en su versión para celular como la versión para escritorio, aplicaciones periféricas para agilización de procesos de importación y exportación, exploración de recursos de inteligencia artificial generativa y redacción primaria de *prompts* para creación de recursos sonoros y visuales, programas de generación de masters profesionales para proyección en salas de cine en DCP (Digital Cinema Package) para la maquetación, edición, composición, corrección de imagen y sonido, según lo requiera el proyecto. Asimismo, el participante comprenderá el montaje de la obra audiovisual a producir dentro de un departamento de posproducción, su género, el formato, la

plataforma de difusión/exhibición, así como entender las intenciones y/o necesidades comunicativas y narrativas de su cliente, la manipulación de materiales e insumos audiovisuales, sonoros o visuales.

Por otra parte, el participante podrá generar y animar elementos gráficos mínimos necesarios para complementar los materiales audiovisuales; realizar correcciones de imagen y sonido; realizar una propuesta de banda sonora y preparar los materiales para el trabajo coordinado con terceros en el área de post (flujo de trabajo/ *workflow*) y la entrega final de la pieza. Y podrá ejercer, en el marco de un equipo de trabajo, el proceso de determinación de necesidades y requerimientos para la edición de una producción audiovisual, definir las tareas, necesidades y los procedimientos de forma autónoma cuando la escala de los proyectos audiovisuales así lo requieran.

### **Competencias:**

Generales:

Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.

Capacidad para organizar y planificar el tiempo.

Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Habilidad para trabajar en forma autónoma, creativa y también en equipo.

Competencia profesional básica:

Habilidad en el manejo de la edición y la posproducción integral, analizar los diferentes mecanismos y elementos para la generación de contenidos audiovisuales en sus distintos formatos (cine, televisión, streaming y plataformas multimedia).

Competencia profesional específica:

Capacidad de analizar y comprender en profundidad la responsabilidad y las funciones de cada integrante dentro del equipo de posproducción para el dominio de los procesos técnicos y creativos; así discernir y responder a las diversas exigencias visuales y artísticas que un contenido audiovisual requiere para obtener la aprobación del cliente o productor de la obra.

### **Contenido programático:**

#### **Módulos y temas.**

#### **MÓDULO 1. Introducción**

T1. Identificación de los recursos y herramientas necesarias para el trabajo de posproducción. Programas aliados de la interfaz de edición; convertidores de video, creadores de gráficas, logos, correctores de sonido, *plugins*, librerías.

T2. Preparación y personalización de la interfaz de trabajo (Ventanas, módulos, pestañas). Introducción al manejo de Adobe Premiere, creación de un proyecto, *shortcuts* o atajos del teclado. “El editor más rápido y eficiente es el que usa sus dos manos para el proyecto”.

T3. Trabajo de archivo gráfico en Premiere, manejo de capas o canales de video, edición vertical, módulo de movimiento, uso de *keyframes*/ fotogramas clave, animación de capas.

## **MÓDULO 2.** Edición y Montaje.

T1. Montaje cinematográfico. Montaje de escenas de un largometraje real estrenado en cartelera, Procesos a entender antes de comenzar a editar. ¿Qué hace un asistente de edición? Efectos sonoros y librerías musicales.

T2. Manejo del color, la función del colorista y su responsabilidad, Introducción al uso de la aplicación Lumetri Color). Diferencia entre corrección de color y gradación de color, uso y comprensión de los “Ámbitos de Lumetri” Vectorscopio, Forma de onda, RGB parade.

T3. Utilización de los cuatro recursos que todo editor debe manejar perfectamente: creación de capas/ *layers*, animaciones, máscaras y efectos.

## **MÓDULO 3.** Efectos visuales en Premiere y After Effects.

T1. Introducción al uso de la aplicación After Effects. Creación de textos animados. Animación de fondos y sólidos. Animar opening masterclass.

T2. Manejo de la herramienta de *chromakey* y remoción de fondo en Pr. y Ae. Uso de filtros (*plugins*) propios de AE

T3. Exploración de la Inteligencia artificial generativa para video y para audio, usando varias plataformas.

## **MÓDULO 4.** Introducción a Cap Cut para celulares

T1. Manejo del editor Cap Cut para uso de redes y recorrido por sus características generales.

T2. Producción de un mensaje o comercial para redes, grabando y editando en el celular, adición de fx de transiciones, color, efectos visuales, sonido.

T3. Aspectos relevantes del trabajo de redes y la inmediatez constante para lograr ser *trending topic*.

#### **MÓDULO 5.** After Effects, AI y Cap Cut para escritorio

T1. Manejo del editor Cap Cut de escritorio y recorrido por sus características generales.

T2. Expresiones, capas animadas, creación de sólidos en After Effects, uso del Photoshop como apoyo a la generación de gráficas para composiciones en After Effects.

T3. Inteligencia artificial generativa como herramienta de apoyo al trabajo de composición en After Effects.

#### **MÓDULO 6.** DaVinci Resolve y Diseño de color.

T1. Introducción al manejo de DaVinci Resolve. Preparación y personalización de la interfaz de trabajo (Ventanas, módulos, pestañas) creación de un proyecto, *shortcuts* o atajos del teclado.

T2. Montaje cinematográfico en DaVinci. Montaje de una secuencia de escenas de un largometraje real. Procesos a entender antes de comenzar a editar.

T3. Premasterización de la escena para ser enviada a color.

T4. El módulo de color en DaVinci. Espacios de color, archivos nativos según el formato de grabación. Diferencia entre corrección de color y gradación de color, uso y comprensión de los “Ámbitos de Color” vectorscopio, forma de onda, RGB parade. Masterización final para *delivery*.

#### **MÓDULO 7.** Procesos de masterización.

T1. ¿Qué es un codec?, codecs para edición codecs para *delivery*, compresiones, formatos de entrega según su destino, variables de peso para archivar, transmitir y proyectar. Tipos de proyecciones, en sala de cine, por videobeam, para monitores, etc.

T2. Comprensión del formato DCP. Creación del DCP.

### **Estrategias Didácticas:**

Clases teórico-prácticas. Clases magistrales y estudio de casos pertinentes a la labor profesional del editor que maneja diferentes recursos de edición, montaje y posproducción.

Casos prácticos. Ejercicios de montaje cinematográfico. Prácticas personalizadas de creación de piezas audiovisuales para televisión, publicidad, redes y cine usando distintos programas de post. Uso de las posibilidades y alternativas que ofrece la IA generativa.

Al culminar el contenido del diplomado, se realizará una actividad práctica donde cada estudiante generará un archivo DCP (Digital Cinema Packing) que contendrá dos ejercicios elegidos por él mismo y el montaje de la secuencia creada con el profesor Mauricio Mendoza para ser proyectados en la sala de cine de Bolivar Films. Estos DCP deben ser entregados días antes de la proyección al profesor Julio García.

### **Evaluación del Aprendizaje:**

1. Asistencia y participación activa, tanto presencial como virtual con el recurso de la transmisión simultánea, así como la creación de un playlist personal del estudiante con los ejercicios y prácticas desarrolladas a lo largo del diplomado. **Ponderación: 70% de la nota final.**

2. Entrega final e individual de lista de reproducción (Presentación en vivo de los trabajos realizados, entrega virtual a través de YouTube playlist oculta o Drive según instrucciones) con contenido seleccionado por el coordinador docente de los ejercicios y prácticas realizados durante el curso. **Ponderación: 30% de la nota final.**

### **Ejercicios a evaluar por módulo y tema:**

1º ejercicio: "Surfing" - módulo 1

2º ejercicio: "Escena 14" - módulo 2

3º ejercicio: "Intro Masterclass" - módulo 2

4º ejercicio: Montaje de comercial de la empresa Cazatasa, Colombia – módulo 3

5º ejercicio: Mensaje promocional del diplomado o de la marca de ropa

@byisabellaeugenia - módulo 4

6º ejercicio: Practica - módulo 5

7º ejercicio: Secuencia ML – módulo 6

8º ejercicio: Entrega de DCP – módulo 7

**Para tener derecho a la acreditación debe obtener una nota mínima aprobatoria de 10 puntos, en una escala de 0 a 20, y cumplir con el 75% de asistencia al curso (18 clases presencial o virtual de 24 clases).**

**Bibliografía recomendada y material de apoyo:**

García Julio. Clases producidas, YouTube.com

Murch, Walter. El Momento del Parpadeo.

Michael Ondaatje. The Conversations: Walter Murch and the Art of Editing Film.

The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing (sub español).

<https://youtu.be/625zwxnMvM>