

GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

104333 - POSTPRODUCCIÓ D'ÀUDIO

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatoria
- Curs: Tercer
- Trimestre: Tercer
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Antoni Satue Villar [<satue@tecnocampus.cat>](mailto:satue@tecnocampus.cat)
 - Angel Valverde Vilabella [<avalverde@tecnocampus.cat>](mailto:avalverde@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Català

La bibliografia està en anglès. Part dels recursos didàctics pot estar en castellà o anglès.

Presentació de l'assignatura

Aquesta assignatura és la darrera de la matèria de so i el seu objectiu principal és, com el seu nom indica, saber fer la postproducció de so d'una producció audiovisual. En assignatures prèvies s'han treballat continguts de so i producció sonora i de música i producció musical; ara es busca combinar els elements d'àudio de que disposem millorant la seva qualitat i adequar-los a les necessitats d'una producció. És important que l'estudiant accedeixi a l'assignatura amb els coneixements consolidats de les assignatures prèvies de la matèria.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfobes, trànsfobes i discriminatòries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Específica

- E9_Aplicar els principis mecànics, electrònics i digitals de la captació, amplificació i gravació de so per a la seva aplicació a diferents plataformes: espectacles, ràdio, televisió, audiovisual i multimèdia. Postproduir l'àudio i afegir els efectes sonors d'una producció audiovisual
- E10_Aplicar processos, mètodes i tècniques per a desenvolupar la creativitat i la innovació en la realització audiovisual, en el desenvolupament multimèdia i en la programació de videojocs

Bàsiques i Generals

- G2_ Que els estudiants sàpiguin aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que es solen demostrar per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi
- G4_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat

Transversal

- T2_ Que els estudiants tinguin capacitat per treballar com a membres d'un equip interdisciplinar ja sigui com a un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

No definides

Continguts

1. Postproducció d'elements sonors.

Introducció a la postproducció

Panoramització

Talls i encadenats

Eliminació/reducció de sorolls. Anàlisi amb espectrogrames

Reverberació

Retards i eco

Alteracions del pitch i el temps (*pitchshift*, *timestretch*)

Distorsions

Moduladors

Altres efectes i efectes combinats

2. Masterització.

Introducció a la masterització. Anàlisi amb vectorscopis

Equalitzadors. Anàlisi amb gràfics de freqüència

Control de dinàmica i normalització

Compressors i limitadors

Expansors i portes de soroll

3. Àudio multicanal.

Introducció a l'àudio multicanal

Configuracions envoltants

Postproducció i masterització d'àudio multicanal

Reproducció de so envoltant. Tècniques avançades

Formats i interfícies. Estat de l'art

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 12 - Consum i producció responsables
- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 04 - Educació de qualitat

Activitats i Sistema d'avaluació

El pes de cada activitat en la nota final és proporcional a la dedicació esperada. Així, l'examen representa un 50%, la presentació oral d'un tema un 10%, la pràctica de postproducció estèreo un 10%, la pràctica de postproducció de so envoltant un 10% i la pràctica de disseny de so en videojocs un 20%.

Totes les activitats s'han de lliurar dins els terminis establerts. Qualsevol activitat no lliurada dins el termini tindrà una qualificació de "No Presentat". Es recomana no esperar al darrer dia del termini per tenir temps de reacció davant imprevistos.

Per superar l'assignatura cal obtenir una nota mínima de 5 a l'examen final i una nota mínima ponderada de 5 en el conjunt de les 3 pràctiques. Si la nota de l'examen final o la nota ponderada conjunta de les pràctiques és inferior a 5, l'assignatura quedarà suspesa, amb la menor de les dos notes.

S'oferirà una prova de recuperació en el cas de l'examen final per aquells estudiants que no superin la globalitat de l'assignatura. No es podran recuperar les activitats de la part pràctica ni la presentació oral. Es mantindrà el pes de les activitats pràctiques en el càlcul de la nota final dels estudiants que fan la

recuperació.

La identificació de plagi es considera una circumstància greu que pot comportar una qualificació de suspens a una activitat. En cas de detecció de plagi s'informarà a la coordinació del grau per tal que es puguin prendre les mesures disciplinàries corresponents.

Qualsevol forma de frau acadèmic serà sancionada d'acord amb la normativa d'avaluació del centre. En cas que es detectin indicis de frau, inclòs l'ús indegut d'eines d'intel·ligència artificial generativa, el professorat de l'assignatura podrà convocar l'estudiant a una entrevista individual amb l'objectiu de verificar-ne l'autoria.

Bibliografia i Recursos

- Holman, Tomlinson. (2008). Surround sound: up and running. CRC Press.
- Rose, Jay. (2012). Audio postproduction for film and vídeo 2nd ed.. Elsevier.
- Theme, Vanessa. (2022). The Foley Grail. The art of performing sound for film, games and animation. Routledge.
- Waddell, Gebre. (2013). Complete audio mastering: practical techniques. McGraw.
- Katz, Bob; Katz, Robert. (2014). Mastering audio: the art and the science. Focal Press, Taylor&Francis Group.
- Zafra, Julian. (2022). "Masterización en el audio". Ra-Ma.