

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

MASTER EN POSTPRODUCCION DIGITAL

---



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA  
SUPERIOR DE GANDIA

**“Del aula a la oficina: las prácticas en empresa como método de aprendizaje en el Máster de Postproducción Digital”**

**TRABAJO FINAL DE MASTER**

Autor: **Lorena Villanueva García**

Director: **Ignacio Bosch Roig**

**Gandía, Septiembre de 2012**

## RESUMEN

Este Trabajo Final de Máster tiene como objetivo demostrar que las prácticas en empresa son un proceso esencial por el que el alumnado del Máster de Postproducción Digital debería pasar. En él se hace una valoración sobre los beneficios que tienen las prácticas en empresa tanto para el alumnado como para la propia empresa, siendo los/as mismos/as alumnos/as del Máster los/as que opinan y evalúan su propia experiencia.

Además de ello, se justifica, a través de mi experiencia personal y mediante la muestra de varios trabajos audiovisuales realizados durante mi período de prácticas, el valor que supone que el/la alumno/a de prácticas consiga promover la figura de el/la postproductor/a en las empresas que no la aprecian, y en las que sí aportar una perspectiva diferente y enriquecedora. Que la labor de la/el alumno/a en prácticas sirva, incluso, para crear una necesidad.

Para ello comprobaremos, a través de mi ejercicio como alumna de prácticas y de otras vertientes, si se han cumplido los objetivos principales del programa de prácticas en empresa y si éstas constituyen una excelente oportunidad de aprendizaje en un entorno real o por el contrario se convierten en la aportación de mano de obra cualificada por parte de la Universidad a un coste bajo.

### Palabras Claves

Prácticas, Empresa, Postproducción, Aprendizaje, Conocimientos

## SUMMARY

This Master Thesis aims to show the internships are an essential process which the students of the Master of Digital Postproduction should do it. It makes an assessment of the internships benefits for students and for the company. Also the students are who opining and evaluating their own experience.

Moreover, it is justified, through my personal experience and by showing several audiovisual works made during my internship, which is the value that students get internship promote the figure of Post producer. Some companies not appreciate this skills and those that do bring a different perspective. The work of the trainee serves even to create a need.

This will check through my work as a student of practices and other aspects, if the principals goals of this project have been achieved whether they provide an excellent learning opportunity in a real environment or else become in providing skilled labor by the University at a low cost.

### Keywords

Internship, Company, Post production, Learning, knowledge

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>4</b>
<b>1.1. Justificación e interés del tema</b>	4
<b>1.2. Hipótesis de la investigación</b>	5
<b>1.3. Objetivos</b>	5
<b>1.4. Metodología y estructura</b>	6
<b>2. CONTEXTUALIZACIÓN Y ANTECEDENTES</b>	<b>7</b>
<b>2.1. Las prácticas en empresa: una oportunidad ¿para quién?</b>	7
<b>2.2. La opinión del alumnado del Máster</b>	11
<b>2.3. DCIP Consulting: información sobre la empresa</b>	20
2.3.1. La aparición del audiovisual en DCIP	21
<b>3. MI TRABAJO EN LA EMPRESA</b>	<b>22</b>
<b>3.1. El día a día en la empresa</b>	22
<b>3.2. Portal de reproducción asistida</b>	29
3.2.1. Mi labor	30
3.2.2. Ejemplos prácticos	31
• Proceso de realización	35
• Principales problemáticas	38
• Asignaturas relacionadas	43
<b>3.3. Portal de videojuegos</b>	44
3.3.1. Mi labor	44
3.3.2. Ejemplos prácticos	45
• Proceso de realización	47
• Principales problemáticas	48
• Asignaturas relacionadas	49
<b>4. CONCLUSIONES</b>	<b>50</b>
<b>5. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>51</b>

## **1. INTRODUCCIÓN.**

### **1.1. Justificación e interés del tema**

En la actualidad, las prácticas en empresa están consideradas como un elemento clave en el proceso de formación, inserción y promoción laboral de la alumna o del alumno. En el Máster de postproducción Digital de la E.P.S.G. existe la oportunidad, para 10 alumnos/as, de incluir las prácticas en empresa como una asignatura más. No obstante el resto del alumnado puede realizar prácticas en empresa por su cuenta siempre y cuando no se superen las 960 horas por año o curso académico.

Los objetivos de las prácticas en empresas son (entre otros) permitir al alumno o alumna:

- Conocer la realidad laboral de las empresas.
- Adquirir experiencia y habilidades profesionales.
- Aplicar en la práctica real de una empresa los conocimientos adquiridos en sus estudios.
- Convalidar créditos de asignaturas optativas y/o de libre elección por los trabajos realizados.
- Además permiten a las empresas participar en el desarrollo de la formación de los estudiantes que en el futuro se incorporarán en el mundo del trabajo.

Pero cuando un alumno o alumna cumple con las prácticas en empresa, se plantea si realmente se han cumplido estos objetivos.

En este trabajo comprobaremos, a través de mi experiencia personal y de otras vertientes, si se han cumplido estos objetivos y si las prácticas en empresa constituyen una excelente oportunidad de aprendizaje en un entorno real o por el contrario se convierten en la aportación de mano de obra cualificada por parte de la Universidad a un coste bajo.

## **1.2. Hipótesis de la investigación**

La hipótesis de partida trata de demostrar como las prácticas en empresa en el Master de Postproducción Digital suponen un proceso fundamental por el que todo alumno o alumna ha de pasar para su completa formación. Esto implica un enriquecimiento en los conocimientos del alumno y de la alumna y una puerta de entrada al mundo real, al mundo laboral.

Otra de las hipótesis planteadas es que el alumnado considera que las prácticas en empresa se han convertido en la aportación de mano de obra cualificada por parte de la Universidad a un coste bajo independientemente de los conocimientos y la experiencia personal que se adquiriera a raíz de éstas.

La última hipótesis consiste en qué la mayoría de los conocimientos adquiridos en el aula no se quedan en ella, esto es, que gracias a las prácticas en empresa el alumnado consigue aplicar la teoría ofrecida y trabajada en el Máster durante su período de prácticas.

## **1.3. Objetivos**

Mostrar las piezas audiovisuales y mi cargo frente a cada una de ellas, realizadas durante el período de prácticas

Mediante el conocimiento del trabajo personal realizado durante mi período de prácticas podremos comprobar si los conocimientos adquiridos en el aula se corresponden con el trabajo práctico aplicado en la empresa de prácticas y si la labor desempeñada es la labor real de una postproductora .

Explicar los diferentes procesos utilizados en la realización de dichos trabajos y las problemáticas surgidas.

Una de las mejores maneras de comprobar que la alumna o el alumno está preparada/o para desempeñar su función como postproductora/or en el mundo laboral, es analizando y poniendo a prueba su poder de resolución de los problemas a los que se enfrenta.

Valorar los conocimientos adquiridos en el aula y su aplicación en la práctica.

En muchas ocasiones, la labor que desempeñan los/as becarios/as en las empresas de prácticas no tiene nada que ver con lo aprendido en el aula, ni con su temática ni con sus contenidos. Por ello uno de los objetivos principales de este trabajo es resaltar la importancia de que el alumnado desempeñe funciones en la empresa que cumplan con el currículo del Máster.

Exponer el método de trabajo de dicha empresa con respecto al ámbito audiovisual y en concreto a la postproducción.

Conocer el trabajo de Postproducción que llevan a cabo las empresas de prácticas a las que posteriormente se les destina al alumnado es la mejor manera de justificar la elección de estas empresas por parte de la Universidad y de saber si cumplen con las expectativas de la alumna o del alumno.

Demostrar que las prácticas en empresa son un proceso fundamental por el que el alumnado a de pasar para su completa formación

Las prácticas en empresa, cuando están altamente relacionadas con la formación de la alumna o del alumno, mejoran la experiencia laboral del alumnado y no solo eso, sino que da la posibilidad de adquirir nuevos conocimientos.

#### **1.4. Metodología y estructura**

En este TFM se distinguen claramente dos líneas de trabajo:

La primera adopta un enfoque teórico para llevar a cabo un estudio en el que, aprovechando los argumentos y el análisis personal, se pretende analizar y comprender la realidad de las prácticas en empresa en la actualidad. En este aspecto el seguimiento diario de mis prácticas en empresa y de la encuesta realizada al resto de mis compañeros ha resultado esencial.

La segunda es eminentemente práctica y consiste en formar parte profesionalmente del equipo de la empresa de prácticas, desarrollando mi labor

como editora y postproductora, entre otras labores. En esta segunda parte se ponen en práctica los conocimientos adquiridos en las diferentes asignaturas del Máster de Postproducción Digital.

## **2. CONTEXTUALIZACIÓN**

### **2.1. Las prácticas en empresa: una oportunidad ¿para quién?**

Realizar unas prácticas o formación en el lugar de trabajo es una herramienta muy eficaz para el desarrollo de competencias y habilidades profesionales, por parte de la alumna o el alumno.

Los mayores beneficios para los/as jóvenes que pasan por un programa de prácticas es que disponen de una oportunidad para ver de primera mano el mundo de la empresa, esto es lo que los/as empresarios/as están valorando a la hora de realizar nuevas contrataciones. No sólo se valora la experiencia en un puesto determinado sino que además se valora la visión realista del mundo empresarial, desarrollo de habilidades profesionales, la formación y bagaje profesional. Representa también poder entrar en una organización, en consecuencia que la empresa pueda incluirlo en el pool de futuros/as empleados/as teniendo información real sobre sus competencias.

Unas prácticas son una verdadera oportunidad para aprender las habilidades y los hábitos de éxito profesional.

Estos son algunos de los valores más importantes que se pueden adquirir mediante unas prácticas:

<b>BENEFICIOS PARA EL/LA ALUMNO/A</b>	
<b>Una fuerte ética profesional</b>	Respetar los plazos, los clientes o compañeros incluso en situaciones complicadas son algunas de las

	<p>cualidades que se pueden aprender en el lugar de trabajo</p>
<p><b>Responsabilidad y confianza</b></p>	<p>Aunque no siempre se les otorga a los becarios la responsabilidad sobre cuestiones vitales para el éxito de un proyecto. Tener un mentor que ayude a construir estas cualidades al principio de la carrera profesional es crucial</p>
<p><b>Ser positiva/o, tener iniciativa y motivación</b></p>	<p>Para la empresa que el nuevo candidato tenga autonomía lo antes posible y mostrarse motivado es una necesidad para ahorrar tiempo, esfuerzos y recursos</p>
<p><b>Adaptabilidad</b></p>	<p>Que el/la empleado/a sea abierto y flexible significa que sea más eficiente y creativo en la realización de tareas</p>
<p><b>Honestidad, integridad y lealtad</b></p>	<p>Demostrar honestidad e integridad en la trayectoria profesional ayuda a tomar la decisión final en la contratación</p>
<p><b>Motivación por crecer y aprender</b></p>	<p>Aprender nuevas habilidades aporta un valor añadido para las empresas y mantenerse actualizado/a en cuanto a todos los cambios en el área de especialización resulta muy importante</p>
<p><b>Autoconfianza</b></p>	<p>Esta experiencia enseña a no sentirse intimidado a la hora de realizar preguntas, aclarar dudas y aprender nuevas habilidades. Las</p>

	personas con autoconfianza no necesitan cuestionarse a si mismos constantemente, suelen ser más autónomos, tomar decisiones y asumir la responsabilidad de los resultados
<b>Profesionalidad</b>	Respetar el código de vestuario, el horario de trabajo y la jerarquía es imprescindible

Tabla 1: *Contratar a un becario por Jorge González*

Pero en las prácticas en empresa son solo ganan los estudiantes, también se ven beneficiadas las empresas. Por lo tanto, las prácticas tienen ventajas para el alumnado y para la empresa.

<b>BENEFICIOS PARA LA EMPRESA</b>	
<b>Conocer posibles candidatos/as futuros/as</b>	Oportunidad para poder formar a un futuro profesional de acuerdo a las necesidades de su empresa.
<b>Probar el talento</b>	Son el mejor proceso de selección posible: la empresa te conoce mejor, tras un periodo de tres meses de prácticas, que con una entrevista de media hora. Durante este período podrán comprobar si realmente la persona escogida es válida, en el caso de una posterior contratación.
<b>Cubrir una necesidad puntual</b>	Le permiten abordar proyectos que la urgencia del día a día hace que siempre queden arrinconados
<b>Mejora la productividad</b>	Incorporar becarios/as le permite a

	<p>la empresa tener una ayuda. Esta ayuda permite al resto de empleados/as ser más productivos/as y poder dedicar su jornada a realizar tareas más creativas, estratégicas o aquellas que requieran mayor experiencia.</p>
<p><b>Mejorar internamente la organización</b></p>	<p>Los/as becarios/as no son unas manos más, en organizaciones de 12 a 15 empleados, la incorporación de gente nueva lleva consigo nuevas perspectivas, ideas frescas y diferentes fortalezas y capacidades. Como resultado, se mejoran las habilidades de la gente que está trabajando.</p>
<p><b>Beneficio de un coste menor</b></p>	<p>Los/as becarios/as son una fuente de reclutamiento “barata”, sus ayudas son bastante más reducidas que los salarios y aún así, forman parte de las personas más motivadas dentro de la organización.</p>
<p><b>Falta de riesgo</b></p>	<p>Las prácticas se desarrollan mediante convenios de cooperación entre universidades y empresas. Por lo tanto, no hay una relación laboral. En caso de que el becario no sea del gusto del empresario, sólo tiene que dejar concluir esta etapa y el joven quedará desvinculado, sin ningún otro tipo de compromiso contractual.</p>

Tabla 2: 7 razones para incorporar a un becario por Maria Siguenza

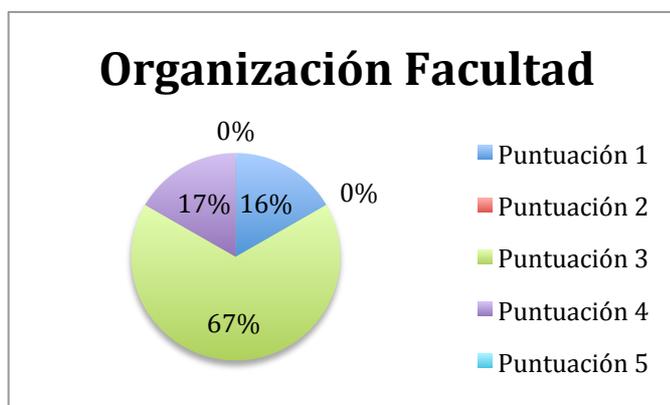
## 2.2. La opinión del alumnado del Máster

Para saber la opinión de los/as alumnos/as del Máster de Postproducción Digital sobre las prácticas en empresa, se pasó una encuesta a aquellos/as alumnos/a que había escogido la opción de prácticas como una asignatura más. Esta opción solo la tuvimos a nuestra disposición 10 alumnos/as del Máster, y estas plazas se iban escogiendo por orden de matrícula. De los/as 10 alumnos/as que decidieron que sus prácticas en empresa fueran curriculares, fueron 6 los/as que respondieron a dicha encuesta creada.

Veamos la valoración de esos/as 6 alumnos/as frente a las prácticas en empresa:

- Valora, entre 1 y 5, la organización de las prácticas por parte de la Facultad siendo 1 la peor puntuación y 5 la mejor

Un 67% de los/as alumnos/as encuestados/as le da una puntuación media a la organización de las prácticas en empresa por parte de la Facultad. Y contrastando opiniones 1 de los/as alumnos/as opina que la organización es mala (puntuación 1) y otro/a opina que es bastante buena (puntuación 4).



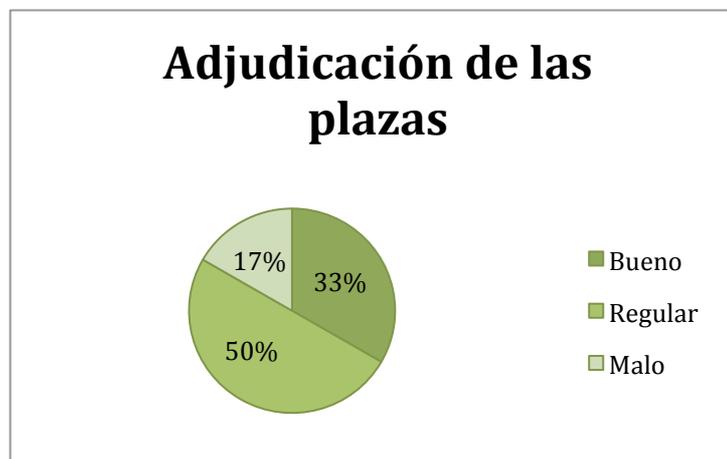
La mayoría de los/as alumnos/as opina que la organización es regular (puntuación 3) porque la mayoría de las empresas que se ofrecían exigían que el/la alumnos/a en prácticas llevara a cabo una labor un tanto diferente al/la de un/a postproductor/a. Además de ello algunos/as de los/as alumnos/as que escogieron realizar prácticas en empresa de manera curricular no encontraron ninguna empresa donde realizarlas y tuvieron que acabar haciendo una asignatura más para cubrir esos créditos.

*Hay poca oferta de prácticas y el hecho de que sea una asignatura no te garantiza poder realizar unas prácticas adecuadas a la formación específica, sin embargo factores como que los responsables de la oficina de prácticas velen porque éstas sean pagadas y que haya una plataforma virtual dónde se ponen en contacto las ofertas de las empresas y los/as alumnos/as es una ventaja con la que no cuentan muchas otras universidades españolas.*

Testimonio alumna

- El sistema de adjudicación de las plazas lo consideras

Como bien he comentado anteriormente las plazas para la realización de prácticas en empresa como una asignatura más, se adjudican según el orden de matrícula. Y el orden de matrícula depende de la nota media de la carrera y de si los estudios se han realizado en la misma Universidad o no.



Este sistema de adjudicación de plazas es bueno para un 33% de los/as alumnos/as encuestados y regular para la mitad de ellos/as. Por el contrario, a tan solo un 17% les parece que este sistema es malo.

*No he percibido ningún problema en la adjudicación de plazas de prácticas pues creo que eran las empresas quienes entrevistaban a los alumnos/as interesados/as.*

Testimonio alumno

- Respecto a la labor del profesor-tutor de la Universidad

De los/as 6 alumnos/as encuestados/as ninguno/a a afirmado haber recibido ayuda por parte de el/la tutor/a de la Universidad. Cinco de ellos/as no lo/a han necesitado y una de las alumnas afirma haber tenido dificultades para reunirse y/o para recibir ayuda por parte de su tutor.



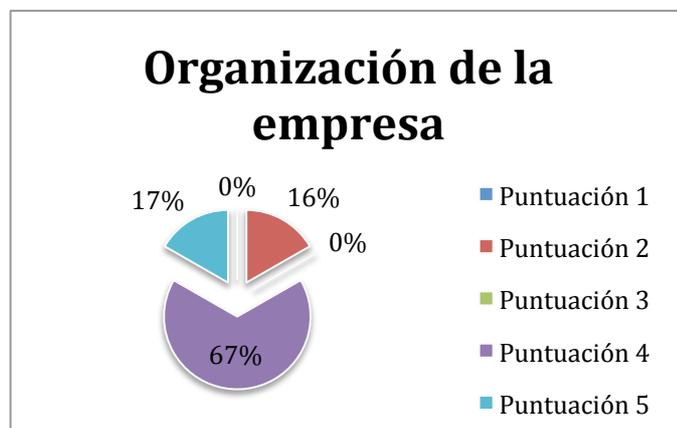
*He tenido que desplazarme más de 50 km para conseguir su firma, la cual me autorizaba a poder empezar mis prácticas .*

Testimonio alumna

- Valora, entre 1 y 5, la organización de las prácticas por parte de la empresa siendo 1 la peor puntuación y 5 la mejor

Con respecto a la organización de la empresa de prácticas el alumnado, por lo general, afirma que es buena.

Incluso uno/a de los/as alumnos/as ha puntuado la organización de su empresa de prácticas como muy buena (puntuación 5). Estos datos declaran que para el alumnado de prácticas la organización de



las empresas con respecto a las prácticas es mejor que la organización de la Facultad.

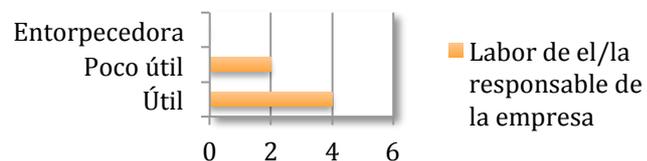
*Me han atendido con paciencia, he aprendido mucho y he colaborado con mi trabajo en un gran producto*

Testimonio alumna

- La labor del responsable de la empresa ha sido para ti

Anteriormente hemos podido comprobar que para el alumnado la labor de el/la tutor/a es innecesaria, al menos tal y como está planteada en la actualidad. Sin embargo la labor de el/la responsable de la empresa juega un papel más importante para la/el alumna/o, aunque no un tanto mayor. Para 4 de los/as alumnos/as encuestados/as la labor de el/la responsable de la empresa les ha sido útil, sin embargo para 2 de ellos/as su labor les ha resultado indiferente, poco útil.

### Labor de el/la responsable de la empresa



*Me ha enseñado muchísimo y han contado conmigo como si se tratase de una profesional, a pesar de ser una alumna de prácticas.*

Testimonio alumna

- ¿Estaban las actividades realizadas en la empresa relacionadas con la formación que has recibido en el máster?

Uno de los requisitos indispensables para que el alumnado en prácticas aprenda y pueda aplicar los conocimientos adquiridos en el aula es que dichas prácticas estén altamente relacionadas con su formación. Para la mitad de los/as encuestados/as si lo está, pero para el 33% del alumnado las tareas que han realizado se corresponden poco con lo estudiado y aprendido en el aula. En el término medio encontramos un 17% (1 alumno/a) que

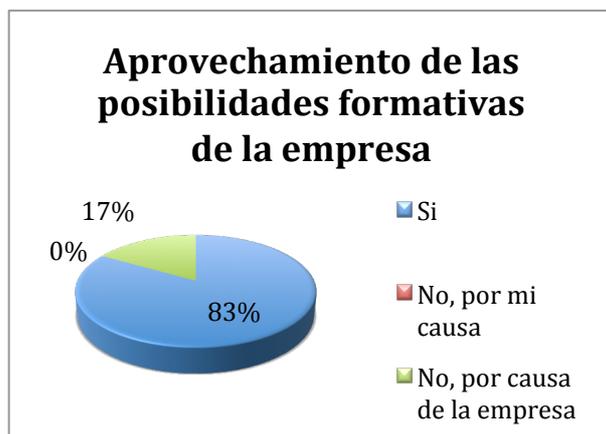


afirma que ha habido bastante relación con la labor de un/a postproductor/a. Sin embargo, que un 33% de las/os encuestadas/os afirme que hay poca relación entre su labor en la empresa y la formación recibida, es un porcentaje muy alto para la importancia que ello conlleva en la formación de la/el alumna/o y en sus expectativas frente a las deseadas prácticas en empresa.

*Tan sólo una asignatura: composición multicapa avanzada.* Testimonio alumno

- ¿Has podido aprovechar todas las posibilidades formativas que ofrecía la empresa?

Pese a que algunos/as de los/as alumnos/as de prácticas afirman haber tenido una prácticas en empresa poco relacionadas con la labor real de un/a postproductor/a,



la mayoría de ellos/as coinciden en que las posibilidades formativas que ofrecía la empresa las han aprovechado al máximo. Tan solo uno/a de ellos/as no pudo aprovechar dichas posibilidades porque la empresa se lo impedía.

- ¿Cómo ha influido la realización de las prácticas en tu motivación ante el Máster?

Las prácticas en empresa son uno de los mayores incentivos del/la alumno/a a la hora de recibir una formación. Pero esa motivación a veces pierde fuerza una vez realizadas las prácticas, porque en varias ocasiones no se cumplen con los objetivos previos que el/la alumno/a se había planteado con anterioridad. En el Máster de Postproducción Digital, la motivación del alumnado aumenta una vez finalizada las prácticas, con lo que estos datos pueden considerarse bastante buenos (4 personas de 6). Tan solo 2 alumnos/as afirman que su motivación no ha variado. Pero un dato positivo a destacar es que a ninguno/a de ellos/as le ha disminuido la motivación una vez finalizado su período de prácticas.



- ¿Te ha contratado la empresa después de las prácticas?

Si anteriormente hablábamos de que una de las mayores motivaciones del alumnado en su formación son las prácticas en empresa, uno de los principales objetivos de el/la



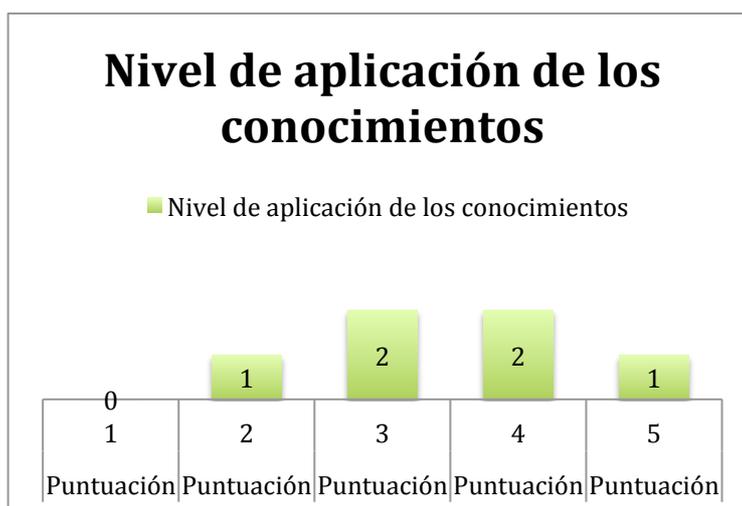
alumno/a al realizar las prácticas es la posible contratación una vez finalizadas las prácticas. En el caso de los/as 6 alumnos/as encuestados tan solo 2 tuvieron la oportunidad de formar parte de la plantilla después de sus prácticas, teniendo en cuenta que una/o de ellas/os fue contratado/a por obra durante un período breve.

*Me han contratado aunque por un período breve, un contrato por obra.*

Testimonio alumna

- Valora del 1 al 5 el nivel de aplicación de los conocimientos previos adquiridos en el aula en las prácticas siendo 1 la peor puntuación y 5 la mejor

Por lo general, el alumnado del Máster de Postproducción considera que los contenidos de las asignaturas del Máster tienen una estrecha relación con su posterior aplicación en las prácticas en empresa. Tan solo uno/a de los/as



alumnos/a encuestados/as afirma no haber aplicado apenas los conocimientos adquiridos en el aula en la empresa de prácticas. De estos datos deducimos que los perfiles de las empresas, y en concreto de sus ofertas de trabajo en prácticas, cumplen con las competencias y los objetivos básicos del Máster de Postproducción Digital.

- Valora globalmente la calidad de las prácticas.

Tras haber obtenido en las anteriores preguntas algunos datos negativos que hacen referencia al descontento de los/as alumnos/as del Máster con algunos de

los puntos o procesos de las prácticas, la valoración global de ellas son positivas. Tan solo 1 alumno/a valora sus prácticas en empresa como negativas. Uno/a de ellos/as regular y el resto ( 4 personas) considera que sus prácticas en empresa le han aportado beneficios y ha sido una buena experiencia. Esta valoración positiva a nivel global se debe, en parte, a los beneficios que recibe el alumnado nombrados anteriormente en el apartado 2.1. de este trabajo.



- Un vez terminadas las prácticas ¿consideras conocer y manejar mejor la función de un/a postproductor/a?

Con el análisis de las respuestas obtenidas al formular esta pregunta, verificamos si se cumple con uno de los principales objetivos de las prácticas en empresa “*Adquirir experiencia y habilidades profesionales*”. El 50% de los/as alumnos/as de prácticas del

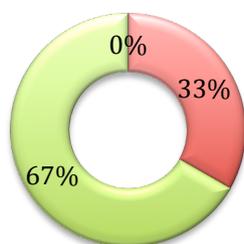


Máster considera conocer mejor la labor de un/a postproductor/a una vez finalizadas las prácticas. Sin embargo, el otro 50% afirma que sus prácticas no le han aportado nada novedoso a nivel de conocimientos de postproducción. Ello hace que nos planteemos la importancia de que las prácticas en empresa supongan para la/el alumna/o algo más que un crecimiento personal (autoconfianza, positividad, ética profesional...), es decir, que supongan también un aprendizaje estrechamente ligado a su actividad como postproductor/a, a su futuro oficio.

- Consideras que las prácticas en empresa corresponden a:

Una de las mayores críticas que han recibido y recibe el programa de prácticas en empresa es que se le considera una “aportación de mano de obra barata” como principal interés. A las empresas les resulta mucho más fácil contratar a un/a alumno/a en prácticas que a un/a empleado/a más, ya que tienen unos ahorros importantes en seguridad social, entre otras ventajas. Así es como dos de las personas encuestadas ven y consideran las prácticas en empresa, como una aportación de mano de obra barata. Sin embargo, la mayoría del alumnado encuestado, a parte de considerar las prácticas como tal, alegan que también son una buena oportunidad de aprendizaje. Pero el detalle más curioso es que nadie opina que las prácticas en empresa tengan el único objetivo de formar al alumnado. Todos/as consideran que detrás de esos beneficios que el alumnado obtiene hay otros mucho mayores que recibe y disfruta la propia empresa.

### Las practicas en empresa son:



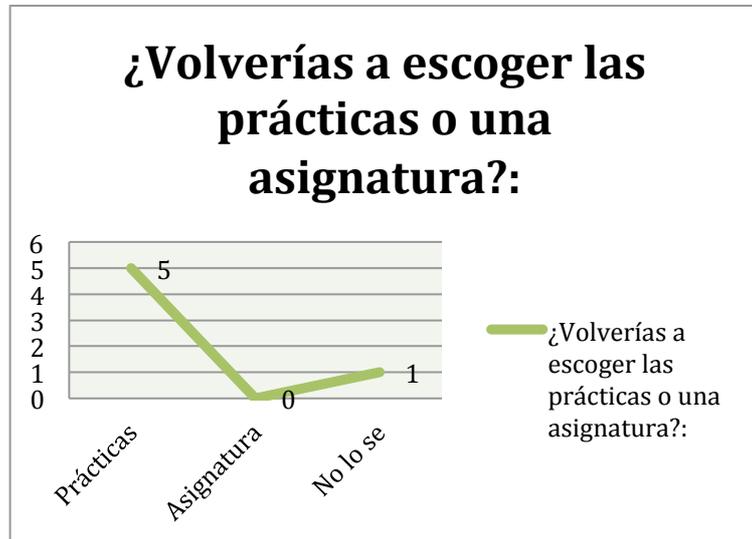
- Una oportunidad de aprendizaje
- Aportación de mano de obra barata
- Ambas

*Son muy útiles para el/la alumno/a pero la existencia eterna de una plaza de becario/a hace que muchas veces los puestos sean imposibles de alcanzar para un/a trabajador/a de media o escasa experiencia.*

Testimonio alumna

- Si tuvieras ahora la oportunidad de escoger entre realizar prácticas en empresa o escoger una asignatura más del Máster de Postproducción Digital ¿Cuál escogerías?

Por último, destacar hasta qué punto las prácticas en empresa suponen una necesidad para los/as estudiantes, y en parte es debido al enfoque tan teórico que ofrece nuestro sistema universitario. Ello provoca una generación de jóvenes



tremendamente preparados sin experiencia. Y de esta manera lo demuestra la gráfica, donde todas las personas encuestadas, menos una, prefieren cubrir sus créditos realizando prácticas en empresa que matriculándose en una asignatura más.

### 2.3. DCIP Consulting: información sobre la empresa

**Nombre de la empresa:** DCIP Consulting

**Tutor de prácticas:** Pedro Perles Roselló

**Ubicación:** Edificio Sorolla Center (Valencia)

**Página Web:** [www.dcip-consulting.com](http://www.dcip-consulting.com)

#### Resumen:

DCIP es una empresa que se creó en el año 2003 con el objetivo de elaborar aplicaciones Web orientadas a dispositivos móviles y PDA. Posteriormente mejoraron estas aplicaciones aprovechando el uso de la tecnología GPRS/UMTS y

la conectividad e Internet. A partir de 2007 y hasta la actualidad han ofrecido y ofrecen especializan en el desarrollo de proyectos web.

### 2.3.1. La aparición del audiovisual en DCIP

En esta empresa el audiovisual es muy reciente y por lo tanto también la postproducción. Y es que no ha pasado mucho tiempo desde que internet comenzó a hacerse audiovisual. La web ha evolucionado hacia contenidos audiovisuales y DCIP, tanto como muchas otras empresas dedicadas a la web, se han visto obligadas a incluir el audiovisual en sus portales.

Gracias a la incesante evolución de las tecnologías de la información y de la comunicación, todo tipo de organizaciones y particulares son ahora capaces de crear, editar, publicar y consumir este tipo de contenidos de una forma rápida y sencilla. Y estos son algunos de los objetivos que DCIP se planteó a la hora de incluir el audiovisual en sus portales. Lo que pretendían y pretenden es enriquecer sus portales web con contenidos audiovisuales y sustituir el lenguaje textual por el audiovisual.

Ello supuso en su momento un cambio radical en el método de trabajo, en el perfil de sus trabajadores/as y en las herramientas de trabajo, entre otros. Ese proceso de cambio llegó a la empresa un mes antes de mi entrada como alumna de prácticas. Y en ese momento el perfil de los/as trabajadores/as no había cambiado todavía (comerciales que hacían de camarógrafos, responsables de marketing que hacían de presentadoras...), tampoco el método de trabajo era el correcto, de hecho no había método de trabajo, cada persona aportaba lo que sabía y lo que podía, sin ningún tipo de orden y/u organización. Con respecto a los materiales, habían comprado material audiovisual básico, aunque suficiente para conseguir un buen resultado, aun así existían ciertas limitaciones para obtener buena calidad en la pieza audiovisual final. Por todo esto, que DCIP apostara por un nuevo enfoque en sus contenidos web, incluyendo el audiovisual en ellos y sustituyendo el

lenguaje textual por el audiovisual, supuso para mi, un reto interesante y sujeto a una gran responsabilidad.

### **3. MI TRABAJO EN LA EMPRESA**

#### **3.1. El día a día en la empresa**

Durante mis prácticas en empresa llevé a cabo un diario donde apuntaba las tareas realizadas cada día y los problemas encontrados. Este diario abarca desde la fecha 01/02/2012 hasta el 31/05/2012. Sin embargo hay algunos días que no aparecen en dicho diario, ello es debido a que durante el mes de febrero estuve trabajando en otro proyecto de la misma empresa, y los días que no aparecen a lo largo del resto de meses los dedicábamos a grabar.

<b>Día</b>	<b>Tareas</b>	<b>Problemas</b>
<b>FEBRERO</b>		
01.02.12	Familiarización con el material audiovisual (cámaras, grabadoras...)	
02.02.12	Familiarización con el material audiovisual y con los distintos portales web de la empresa. Conocimiento de su trabajo y de la labor de cada compañero/a de trabajo.	
14.02.12	- Editar y terminar el video del Dr.Moreno (video entrevista). - Editar e intentar terminar la entrevista de la Dra.Marina Benavent (video entrevista).	-La grabación de la entrevista del Dr.Moreno fue realizada por gente inexperta.
23.02.12	- Corregir video del Dr.Moreno: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Más grande el nombre</li> </ul>	-Las correcciones las mandan cuando ya está el

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer planos más cortos (aumentar escala)</li> <li>• El cartel del nombre que aparezca más de una vez</li> <li>• Aumentar escala del logo</li> </ul> <p>- Retocar la luz y el audio de la entrevista a la Dra. Marina Benavent.</p>	<p>video terminado.</p> <p>-Desconocen el funcionamiento del trabajo audiovisual.</p> <p>- El audio de la entrevista de la Dra. Marina Benavent es el de la cámara.</p>
24.02.12	<p>- Continuar con la edición de la entrevista a la Dra. Marina Benavent y finalizarlo.</p> <p>- Editar y postproducir la entrevista del Dr. Díaz de la Quirón.</p>	<p>- Falta de tiempo para hacer una buena postproducción.</p> <p>- Los brutos son malos.</p>
27.02.12	<p>- Edición y postproducción de la ICSI grabada por las compañeras.</p>	<p>-Calidad baja del material grabado</p>
<b>MARZO</b>		
01.03.12	<p>- Edición y postproducción del reportaje sobre la presentación de SSX en Vallnord. (finalizado)</p>	<p>- La luz, es demasiado cálida.</p>
05.03.12	<p>- Realizar dos videos con el material grabado en IMFER, un video de las instalaciones y el otro de la entrevista a la Dra. Valero</p> <p>- Colgar en nuestra web el video de Insitut Marqués. (finalizado)</p>	
06.03.12	<p>- Editar una entrevista de Katy Perry junto con recursos sobre el videojuego del que habla.</p> <p>- Continuar con videos de IMFER</p>	
07.03.12	<p>- Renderizar videos IMFER</p> <p>- Realizar video instalaciones con el material grabado en Bcn IVF.</p>	<p>- Falta de tiempo en la grabación = brutos de baja calidad</p>
12.03.12	<p>-Continuar con video instalaciones Bcn</p>	

	IVF.	
13.03.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acabar video Bcn IVF</li> <li>- Dividir en 3 partes el video del programa de Juegos DB</li> <li>- Crear una cabecera para la sección "Cool &amp; Fun" de Juegos DB</li> </ul>	
15.03.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Probar efectos para la cabecera de "Cool &amp; Fun"</li> </ul>	
16.03.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Probar efectos para la cabecera de "Cool &amp; Fun"</li> </ul>	
20.03.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terminar la cabecera de "Cool &amp; Fun"</li> <li>- Crear distintos tipos de carteles animados para las entrevistas de Reproducción Asistida</li> </ul>	
21.03.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terminar la cabecera de "Cool &amp; Fun"</li> <li>- Crear distintos tipos de carteles animados para las entrevistas de Reproducción Asistida</li> </ul>	
22.03.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hacer una animación sobre el proceso de inseminación artificial</li> <li>- Hacer un video explicativo de cómo conseguir tu cupón descuento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Material gráfico malo</li> </ul>
23.03.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terminar animación inseminación artificial</li> <li>- Terminar video explicativo del cupón descuento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El audio del video explicativo se ha grabado con reverberación.</li> </ul>
26.03.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear una cabecera para el nuevo programa de Reproducción Asistida</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dudas técnicas trabajando con After Effects.</li> </ul>
28.03.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hacer una animación sobre el proceso de Punción Folicular.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Material gráfico malo</li> </ul>
30.03.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Continuar con la animación de la</li> </ul>	

	Punción Folicular	
<b>ABRIL</b>		
03.04.12	- Terminar animación Punción Folicular	
04.04.12	- Continuar con la Cabecera de reproducción Asistida - Editar y postproducir un video reportaje sobre	- Escasez de planos recurso - Falta de tiempo para editar y postproducir
10.04.12	- Ir a grabar instalaciones FIV - Editar y postproducir entrevista Dr. Castillo	- Ha pasado casi un mes desde la última vez que se abrió el proyecto de la entrevista del Dr.Castillo (incluido cambio de ordenador = pérdida de material)
11.04.12	- Renderizar y exportar entrevista Dr. Castillo - Continuar con la cabecera de Reproducción Asistida - Cortar una entrevista en pequeños videos concretos.	
12.04.12	- Cortar video entrevistas en pequeños videos concretos y añadirles textos. - Locutar y añadir voz a los videos de animación de la Inseminación Artificial y la Punción Folicular.	
13.04.12	- Grabamos la sección "Cool & Fun". - Editar y postproducir video instalaciones FIVV	- Falta de tiempo en la grabación.
18.04.12	- Edición y postproducción de la entrevista a Enric Álvarez, de Juegos DB	- Escasez de Luz
19.04.12	- Continuar y terminar con la entrevista de Enric Álvarez	

	- Continuar con el video de las instalaciones del FIVV	
25.04.12	- Crear una animación que explique lo que es la Azoospermia. - Terminar video entrevista de Miguel Montesinos de Coldwar, Juegos DB.	- Falta de recursos gráficos - Falta de conocimiento sobre la azoospermia
27.04.12	- Continuar con la animación sobre la Azoospermia	
30.04.12	- Continuar con la animación sobre la Azoospermia	
<b>MAYO</b>		
02.05.12	- Locutar y añadir audio a la animación - Terminar animación Azoospermia	- El material técnico para la grabación del audio es muy básico, al igual que las instalaciones y los programas de postproducción de audio
03.05.12	- Editar y postproducir video instalaciones de IMF Madrid, anteriormente grabadas.	- Los de IMF querían presentar ellos mismos las instalaciones: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cambios de luz</li> <li>• Falta de micros</li> <li>• No guión previo</li> <li>• No estructura establecida (narrativa confusa)</li> <li>• Tiempo de grabación escaso</li> <li>• Varios cristales y espejos (sale mi reflejo)</li> </ul>
04.05.12	- Terminar video instalaciones IMF	

	<p>Madrid.</p> <p>- Editar y postproducir entrevistas IMF Madrid</p>	
10.05.12	<p>- Editar y postproducir video instalaciones clínica Tambre con el material grabado anteriormente.</p> <p>- En el video animación de la Azoospermia sustituir la url de reproducción asistida por una nueva.</p>	<p>- Instalaciones muy pequeñas</p> <p>- Poco espacio = no uso de trípode</p>
16.05.12	<p>- Terminar video entrevista del laboratorio de IMF Madrid</p> <p>- Editar y postproducir la entrevista al Dr. Galera de IMF Madrid</p>	<p>- En el video del Dr. Galera:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hay un fallo de raccord con la puerta (primero abierta, luego cerrada)</li> <li>• Cuando se ha terminado de grabar y hemos recogido, quiere añadir otra pregunta (voz off, pero faltan planos recurso)</li> </ul>
18.05.12	<p>- Acabar video entrevista Dr. Galera</p> <p>- Institut Marqués envía un video sobre el Embryoscope y queremos colgarlo en la web</p>	<p>- Hay un códec del video que el Institut Marqués nos envía que mi ordenador no detecta.</p>
23.05.12	<p>- Renderizar y exportar entrevista Dr. Galera</p> <p>- Editar, postproducir y terminar el video de las instalaciones de Invitam</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En la clínica Invitam: Espacios muy pequeños y con poca luz</li> </ul>

	(terminado)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desorganización por parte del personal y falta de atención.</li> </ul>
24.05.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Editar y postproducir video sobre el FIFA 13, para Juegos DB</li> <li>- Modificar/Eliminar el plano donde aparecen Graffitis en la video de las instalaciones Invitam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En el video de FIFA 13: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mal material grabado</li> <li>• Hay audio pero no imagen</li> <li>• Faltan planos recurso</li> <li>• El idioma como hándicap (inglés)</li> <li>• BSO del videojuego = inadecuada</li> <li>• Dificultad en la sincronización del audio y del video</li> </ul> </li> <li>- Volver a hacer todo el proceso de renderización y exportación del video de las instalaciones de Invitam</li> </ul>
25.05.12	- Editar y postproducir el video de las instalaciones de Procreatec Madrid con el material grabado anteriormente.	
28.05.12	- Terminar video instalaciones Procreatec	
29.05.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Editar el video sobre el Embryoscope de IMF</li> <li>- Corregir el video de Procreatec</li> </ul>	- Al exportar el video de Procreatec los planos tiemblan (por la

	- Poner subtítulos al video de FIFA 13.	incompatibilidad de la cámara lenta con los zooms)
30.05.12	- Terminar de añadir los subtítulos al video de FIFA 13 - Editar y postproducir video sobre la feria OK!Mami de bebés.	- El material grabado es malo
31.05.12	- Terminar video OK!Mamis	
FIN DE PRÁCTICAS		

### 3.2. Portal de reproducción asistida

Reproduccionasistida.org es un portal de nicho que nace con el objetivo de informar a todas aquellas parejas que tienen problemas de fertilidad. Su lanzamiento se produjo en el año 2007 y ha ido consolidándose hasta el momento como el proyecto líder indiscutible del sector con más de 200.000 usuarios/as únicos/as mensuales. Ahora se está ampliando el área de información ya que se va a incluir una serie de apartados para mejorar la información científica y el sistema de interacción de los/as usuarios/as.

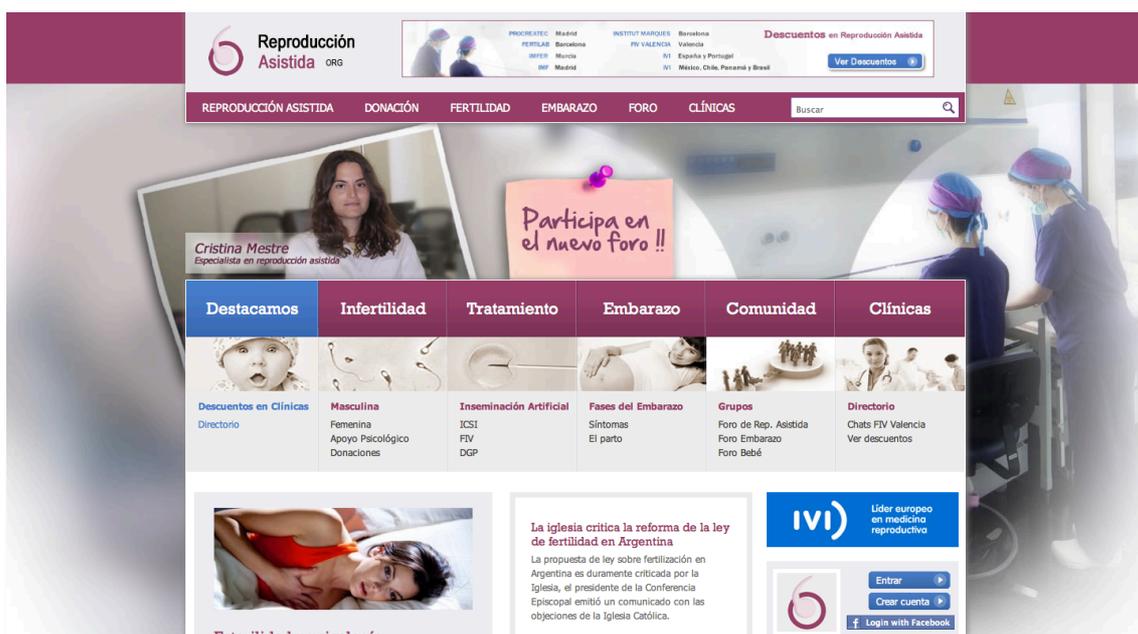


Foto1: Portal de reproducción Asistida (Home)

### 3.2.1. Mi labor

En este portal dedicado a la reproducción asistida llevé a cabo más de una labor. Mi papel en este portal fue el de desarrollar varias piezas audiovisuales de principio a fin. Durante 3 meses y medio realicé 25 videos. Mis tareas por lo tanto fueron las de desarrollar la idea y crear el guión, dirigir y llevar a cabo la grabación del audio y de la imagen, editar y postproducir el material grabado y en varias ocasiones, locutar y grabar la voz para añadir a los videos voz en off (narración).

Toda esta cantidad de tareas que debía desempeñar de manera autónoma, suponían una serie de ventajas a la hora de trabajar y de valorar positivamente el resultado final del producto. Teniendo en cuenta que yo era la que planificaba y grababa el material con el que posteriormente iba a editar y postproducir, eso suponía una mayor fluidez en el trabajo y un gran ahorro de tiempo. Este es uno de los conocimientos básicos que el profesorado del Máster se encargó de destacar, **“Cómo una buena organización y grabación facilita el proceso de postproducción”**, de ahí la importancia de que el/la postproductor/a esté en el lugar de grabación y su importancia en la planificación del Rodaje.

En las grandes empresas esto se corresponde a un buen trabajo en equipo, a un buen “workflow”, con el objeto de reducir tiempo y acelerar la realización de un trabajo. En mi caso la reducción del tiempo y la buena organización dependían de mi, por lo que, hubieron una serie de pautas que hicieron que consiguiera crear buenos productos en un corto período de tiempo (1 o 2 días). Algunas de las pautas que lo hicieron posible fueron:

- Elección de un formato de grabación correcto para no tener problemas a la hora de volcar el material grabado al ordenador.
- Tener el control sobre los diferentes planos a grabar y descartar en ese mismo momento los que sabes que no te van a servir con posterioridad o aquellos que van a darte problemas en la postproducción.
- Grabar ya con un orden y una planificación para acelerar el proceso de edición y postproducción.

- Controlar y dirigir los diferentes elementos de la escena (personas, objetos, luces...) para que no dificulten la postproducción y la hagan lo más factible posible.

El tiempo es fundamental en este tipo de empresas, que lo que buscan es publicar varios videos semanales para recibir más visitas en sus portales y por lo tanto aumentar su posición en la red y su clientela. Por ello, la calidad es menor con respecto a aquellas empresas que disponen de un mayor tiempo para crear un producto audiovisual y que disponen de un equipo de personas profesionales y especialistas en su función, sin tener la necesidad de ser también especialistas en el resto de labores. Un/a camarógrafo/a ha de tener una idea básica sobre la postproducción, pero no necesariamente ha de ser un/a experto/a en ella.

Las diferentes piezas audiovisuales que se pueden encontrar en dicho portal y que yo realicé durante mis practica en empresa se distinguen en 5 grupos con respecto a su formato y su contenido: video entrevistas, video instalaciones, animaciones, video tutoriales, reportajes sobre eventos. En el siguiente punto veremos las características de cada uno de estos videos y el proceso de realización de casa uno de ellos.

### **3.2.2. Ejemplos prácticos**

En este punto se recogen los diferentes videos que podemos encontrar en el portal de reproducción asistida y de los cuales me encargué yo de todo el proceso de realización. Cabe destacar que antes de que entrara yo como alumna en prácticas, este portal contaba con solo dos tipos de videos: las video entrevistas y los reportajes. Más tarde, se incorporaron las video instalaciones. Como consecuencia del trabajo monótono y mi inquietud por aplicar los conocimientos adquiridos en el aula a la práctica propuse hacer video animaciones, dicha propuesta fue aceptada y a día de hoy son los videos que más visitas reciben. Además de ello, con el tiempo algunos/as compañeros/as se dieron cuenta de las posibilidades que el audiovisual ofrecía y todo lo que se podía conseguir con él, por lo que me plantearon llevar a cabo algunos video tutoriales.

### **Video entrevistas**

Las video entrevistas se componen de una entrevista a un/a doctor/a sobre un tema concreto (por ejemplo: “La acupuntura aplicada a la reproducción asistida”). Dichas entrevistas se llevan a cabo en las diferentes clínicas, que por lo general se encuentran entre Madrid, Barcelona, Murcia y Valencia.

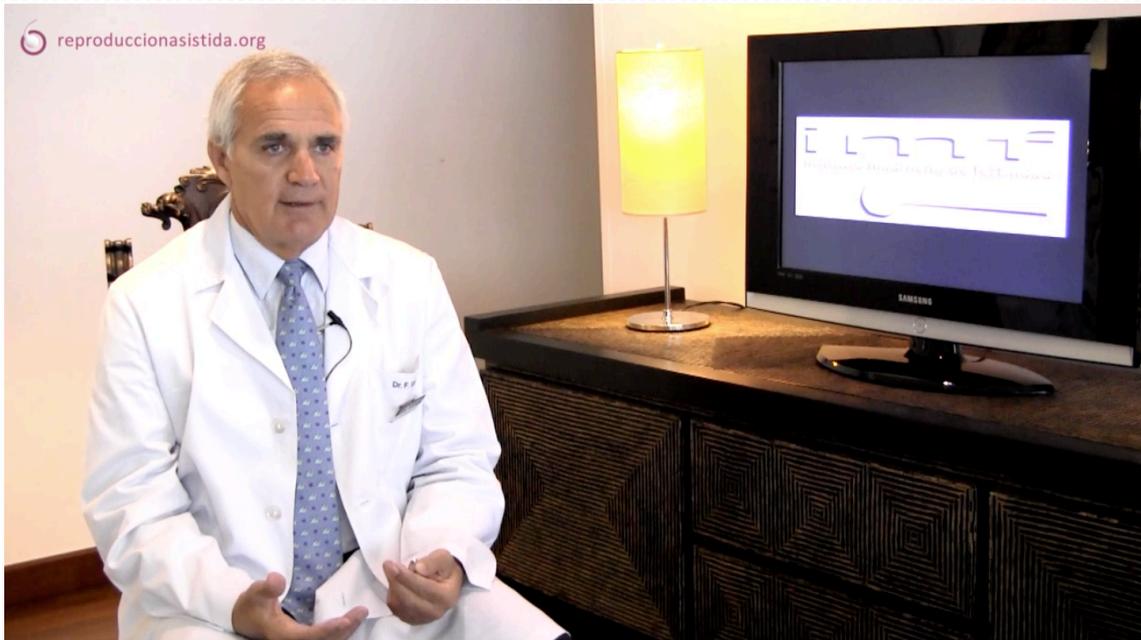


Foto2: Video Entrevista Dr.Galera (IMF Madrid)

### **Video instalaciones**

Las video instalaciones, como bien dice su nombre, se caracterizan por mostrar las instalaciones de las diversas clínicas. En este tipo de videos se expone la imagen de la clínica junto con una música de fondo que la acompaña. Tan solo en una ocasión el formato de este tipo de video cambió, ya que el cliente pidió que el equipo de la clínica participara en dicho video y que fueran ellos mismos los que presentaran sus instalaciones. Tan solo las clínicas que el portal considera como “centro destacado” puede disfrutar de esta oferta.



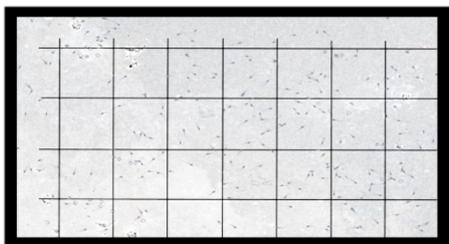
Foto3: Video instalaciones de la Clínica Tambre

### Animaciones

Las animaciones representan de manera audiovisual los diferentes procesos y/o técnicas que se aplican en la reproducción asistida. Por ejemplo, en lugar de definir lo que es la inseminación artificial de manera textual, se explica mediante imagen animada y audio (voz en off). Estos videos suponen un mayor atractivo para los/as internautas, ya que al poder ver y escuchar, les facilita la comprensión de los diferentes conceptos, procesos y técnicas de la reproducción asistida. Una de las animaciones a la que más tiempo dediqué es la animación sobre Azoospermia *(ANEXO I: La Azoospermia)*

[www.AZOOSPERMIA.es](http://www.AZOOSPERMIA.es)

#### Paciente normal



#### Paciente con azoospermia



Foto4: Video explicativo sobre la Azoospermia

## Video tutoriales

Consisten en mostrar paso a paso y de manera ejemplar, las pautas que ha de seguir el/la usuario/a para conseguir un fin. En el caso de este portal los videos tutoriales son necesarios para explicar a la/el usuaria/o qué pasos debe seguir para conseguir, por ejemplo, un cupón descuento. De esta manera se evita que la persona que quiere obtener el cupón descuento no se equivoque en el proceso y lo consiga lo más fácil y rápido posible. Tan solo tiene que imitar lo que ve en el video.

Estos videos se llevan a cabo mediante la grabación de pantalla del propio ordenador, junto con voz en off y música de fondo.

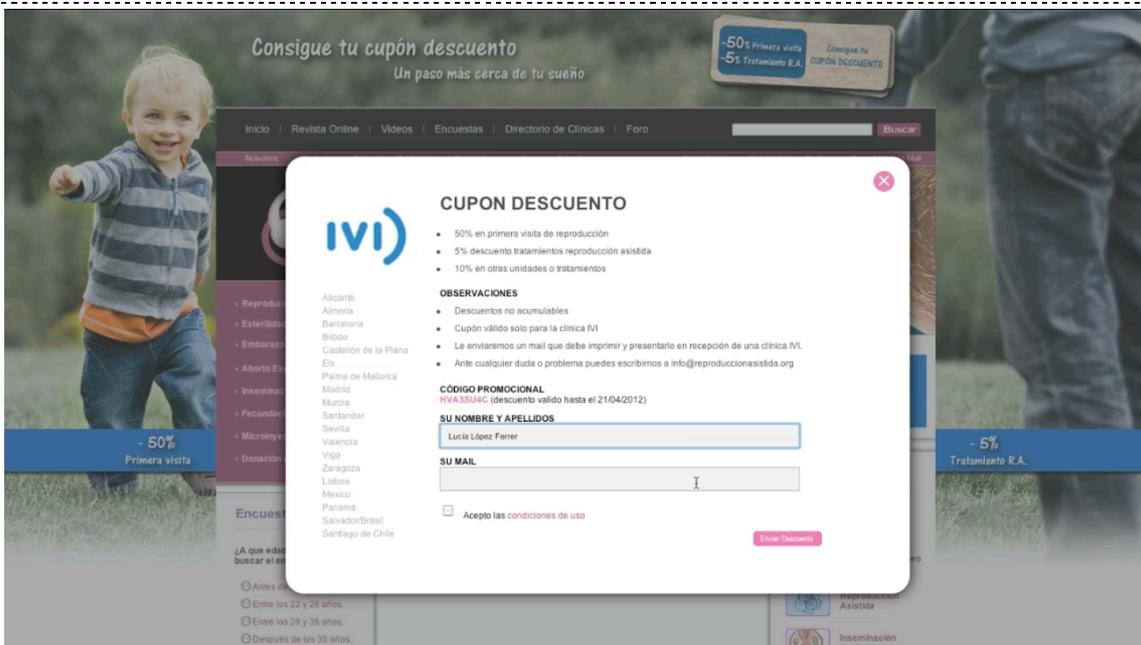


Foto5: Video Tutorial del Cupón descuento

## Reportajes sobre eventos

Son videos que resumen diferentes eventos relacionados con la reproducción asistida, como por ejemplo, la feria del bebé de Valencia. Estos videos son sencillos y se componen de imagen y música de fondo. Lo que pretenden es reflejar la presencia de la revista online en dicho evento.



- **Proceso de realización**

Una vez conocidos los diferentes tipos de videos que existen, es interesante destacar de qué manera se realizaron y el papel que tuvo la postproducción en ellos.

Como he comentado en puntos anteriores yo era la encargada de realizar la pieza audiovisual al completo, es decir, no había un equipo de trabajo. Por ello lo primero que tenía que tener claro era la **idea principal** del video a realizar y la estructura que tendría. La falta de tiempo y el no conocer previamente las instalaciones de las clínicas suponía una improvisación instantánea, no tenía ni storyboard ni guión en el que basarme.

En el proceso de **grabación** yo disponía de dos cámaras, de las que debía ocuparme y un micro con cascos inalámbricos para poder controlar también el audio. Una de las cámaras la dejaba en un plano fijo con su respectivo trípode y la otra la utilizaba para crear diferentes planos. Mientras, debía estar pendiente de

que el audio que entraba desde el micro era el correcto, una de las tareas más complicadas que en el siguiente punto analizaremos.

Una vez grabado el material correspondiente, que solía abarcar entre 1 y 2 horas, se llevaba a cabo la fase de **edición y postproducción** . El primer paso era la capturación del material grabado. Las cámaras grababan en alta definición en tarjetas SD. Este sistema ahorra muchísimo tiempo en la transferencia de archivos. Tampoco era necesario conectar la cámara al Mac (adiós a los cables firewire, HDMI, USB...). Pero el formato AVCHD en cada cámara puede variar pues no es estándar. Con las que yo trabajaba este formato se traduce como .MTS, un formato que requiere de gran capacidad de almacenamiento en disco ya que se trabaja con grandes tamaños, la calidad es mucha y no estamos recomprimiendo. Con respecto al audio de los micros, la transferencia era mediante USB y el formato de grabación era en MP3.

A continuación seleccionaba y ordenaba los planos en Adobe Premiere según la idea y el guión que establecía en un principio, de esta manera ya tenía editada la primera versión del video. Una de las tareas más complejas fue la de sincronizar el audio extraído de los micros con la imagen, ya que el audio de la cámara la eliminaba por su mala calidad. En este proceso de edición también se añadía una música anteriormente escogida por mi y que estaba libre de derechos de autor, la página web a la que solía recurrir para adquirir este tipo de canciones era [www.freemusicarchive.org](http://www.freemusicarchive.org). Normalmente no era necesario retocar el audio, excepto en algunas ocasiones donde el micro rozaba con la ropa o había mucho ruido producido por las máquinas de los laboratorios. El retoque del audio era, en ocasiones, insuficiente, debido a la falta de tiempo y a las prioridades de mi tutor de la empresa.



Tanto para trabajar con el audio como para trabajar con la imagen utilizaba programas como Adobe Premiere, Adobe Photoshop o Adobe After Effects.

Una vez editado el material y añadido el audio correspondiente, creaba algunas animaciones con texto en After Effects o algunos diseños en Photoshop para enriquecer el video. Estas animaciones y/o diseños los pasaba a Adobe Premiere mediante el Adobe Dynamic Link, una función de Adobe Creative Suite Production Premium y Master Collection que ofrece una alternativa al flujo de trabajo tradicional. Puede crear enlaces dinámicos entre After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro y Encore. Los cambios realizados en After Effects a una composición con enlace dinámico aparecen de inmediato en los clips enlazados de Adobe Premiere Pro o Encore. Los cambios realizados en Adobe Premiere Pro a secuencias con un enlace dinámico aparecen de inmediato en After Effects y Encore. En resumen: no hace falta procesar ni guardar los cambios primero, lo cual me permitía un gran ahorro de tiempo.

A continuación procedía a la corrección de color, en un principio llevada a cabo por los diferentes parámetros que ofrece After Effects en “efectos-corrección de color” y más tarde, y teniendo en cuenta la necesidad de corrección del plano, realizada con Adobe Premiere.

Por último, quedaba la **exportación**. Para este proceso volvía a utilizar Adobe Dynamic Link, de esta manera enviaba el proyecto a Adobe Media Encoder y mientras éste Software se encarga de comprimir y exportar adecuadamente el proyecto de Adobe Premiere, yo podía seguir trabajando en otro proyecto con este mismo programa. Así pues, el tiempo de espera de exportación quedaba aprovechado por la posibilidad de estar trabajando al mismo tiempo en otro proyecto. El formato de exportación elegido era el H.264/MPEG-4 AVC, ya que, es un estándar capaz de proporcionar una buena calidad de imagen con tasas binarias notablemente inferiores a los estándares previos (MPEG-2, H.263 o MPEG-4 parte 2), además de no incrementar la complejidad de su diseño. Un buen formato para utilizar con aquellos videos que son para la web.



La dinámica de trabajo fue siempre la misma excepto con las animaciones y los videos tutoriales.

Las **animaciones** fueron los videos a los que más tiempo dediqué, los más complejos y los que mayor postproducción conllevaban. El objetivo de estas animaciones era narrar audiovisualmente los diferentes procesos o conceptos de la reproducción asistida. Para ello recurría a imágenes de archivo, gráficos ya creados y libres de derechos y/o grafismo propio. El Software utilizado para ello era After Effects . En lo que a audio respecta, las animaciones incluían voz en off y música de fondo. Como locutora radiofónica, yo era la que ponía voz a las narraciones y la que grababa mediante las mismas grabadoras y los mismos micrófonos que se utilizaban en las video entrevistas. La calidad del audio no era la deseada por mi parte, ya que el lugar donde las grababa era un despacho normal y corriente, donde la reverberación estaba muy presente. Además de ello los micrófonos y la grabadora no eran de muy buena calidad. Ello conllevaba a un mayor tiempo de dedicación a la postproducción de audio, tiempo que no teníamos. Con lo que la postproducción de audio se ceñía a pequeños retoques con las herramientas de audio disponibles en Adobe Premiere, en lugar de hacer una buena postproducción con programas específicos de audio como Pro Tools o Logic. Los **video tutoriales** se realizaban con el software Screenium. Este programa grababa todos los pasos que yo realizaba en mi ordenador para servir de ejemplo a las/os usuarias/os. A esta grabación/captura de la pantalla se le añadía música, títulos y la correspondiente voz en off que acompañaba a la imagen.

- **Principales problemáticas**

Dependiendo del tipo de video que debía realizar me enfrentaba a una serie de problemáticas que impedían que llevara a cabo mi labor de una manera satisfactoria y correcta, tal y como había aprendido en el aula. A lo largo del aprendizaje en las diferentes asignaturas del Máster te planteas si realmente todas esas pautas, reglas y esa forma de trabajo que los/as docentes establecen, van a poder llevarse a cabo de la misma manera en la vida real, la vida laboral. Y

dependiendo del perfil de la empresa pueden cumplirse estas pautas y requisitos para hacer una buena labor de postproducción, pero en mi caso, existían muchas limitaciones para conseguirlo; el sistema de trabajo o los materiales con los que acostumbraba a trabajar en el aula eran muy distintos a lo que encontré en mi empresa de prácticas. Y aunque el concepto de postproducción del Máster se enfoca de una manera más profesional y más detallada que en mi empresa de prácticas, para mi ha sido fundamental conocer “qué es lo que esta bien”, “de qué manera se trabaja mejor”, “cómo evitar posibles problemas en la postproducción”...aunque no haya podido aplicarlos a la práctica.

Algunos de estos problemas, de los que yo misma era consciente y no podía solucionarlos, eran:

- Gran sensibilidad de las grabadoras

Las grabadoras de audio tenían una gran sensibilidad y no existía la opción de disminuirla. Ello provocaba que cualquier pequeño movimiento de el/la entrevistado/a se reflejara como ruido en el posterior clip de audio. En un principio se intentó eliminar o disminuir dichos ruidos manipulando la propia onda o aplicando efectos como “puertas de ruido”, pero el tiempo que suponía y el insatisfactorio producto final hizo que acabara utilizando el sonido de la cámara. A consecuencia de esto se consiguieron comprar otras grabadoras que sí que permitían manipular la sensibilidad del audio de entrada, los ruidos desaparecieron y el resultado fue mucho mejor.

- Falta de luz

La mayoría de las grabaciones se llevaban a cabo en los laboratorios de las clínicas. En estos lugares la luz es escasa y no se permite utilizar focos o aumentar la entrada de luz. Esto suponía una mayor dedicación en el proceso de Postproducción y una disminución de la calidad de imagen, ya que en muchas ocasiones debía utilizar parámetros altos (por ejemplo el brillo y el contraste, la luminancia, los niveles... ) para que se consiguiera apreciar mejor la imagen.

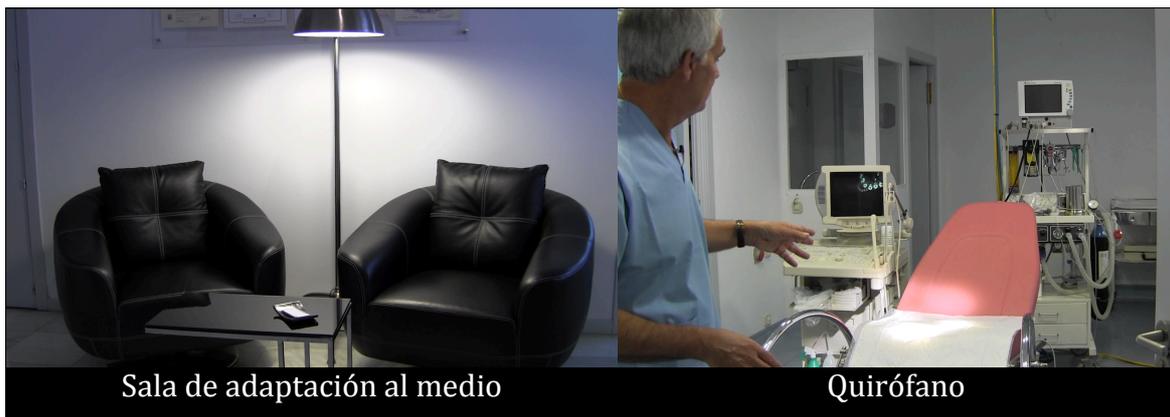
Plano real sin retoque

Plano retocado



Fotos 7-8: Embryoscope de IMF Madrid

Uno de los mayores retos para mí fue cuando visitamos una clínica de Madrid para grabar sus instalaciones y al llegar nos propusieron aparecer el personal en el video y presentar ellos/as las mismas instalaciones, visitando los diferentes departamentos. Teniendo en cuenta que yo no conocía las instalaciones, que disponíamos de 2 horas para grabar 2 entrevistas y las instalaciones de la clínica, que no había una organización ni un guión previo, y que el material del que disponíamos era básico e insuficiente, les intenté convencer de que el resultado no iba a ser bueno. Aun así, quisieron hacerlo. Por ello, durante la postproducción de este video (*ANEXO II. Instalaciones IMF Madrid*) me encontré con un gran trabajo de corrección de color y de luminancia, ya que cada habitación tenía una luz diferente y nosotras no disponíamos de focos ni de filtros.



Sala de adaptación al medio

Quirófano



○ Reflejos

Las clínicas de reproducción asistida suelen tener bastantes espejos y habitaciones acristaladas, así como las vitrinas de los laboratorios. A principio de mis prácticas, al transferir el material grabado, me di cuenta de que en muchos de los planos

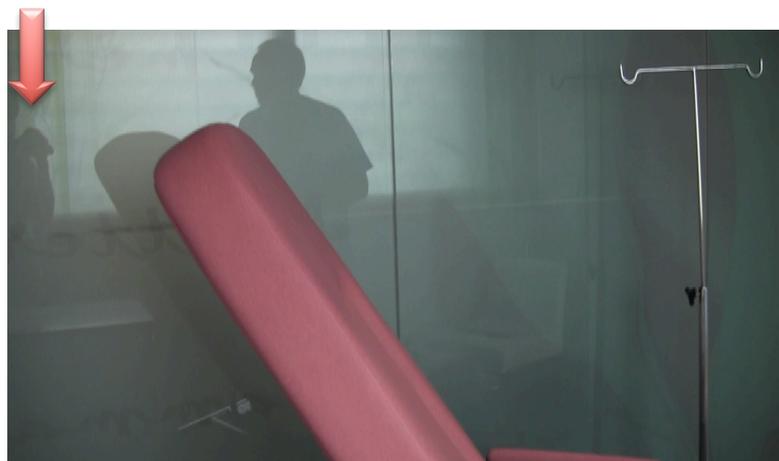


Foto9: Sala de reposo de IMF Madrid

salía gente e incluso yo reflejada en las paredes acristaladas. Había planos que eran importantes en la continuidad y en la propia estructura del video, y al no poder utilizar dichos planos tenía que buscar alternativas para que el video no perdiera sentido. Estos problemas con los reflejos sobre todo aparecieron en el video que he comentado anteriormente (*ANEXO II: Instalaciones IMF Madrid*), ya que no conocía las instalaciones y no había posibilidad de parar la grabación a mitad. En la postproducción estos planos los eliminaba quedándose el audio correspondiente y siendo cubierto ese espacio con otros planos recurso. Sin embargo en el ejemplo que vemos no pude sustituir ese plano por otro ya que era una plano secuencia.

- Falta de tiempo

El tiempo es uno de los mayores hándicaps del mundo audiovisual. En mi caso, disponíamos de 1 o 2 horas para ver las instalaciones, preparar los materiales y los distintos elementos que iban a salir en el video y grabar. Además de ello, el objetivo de la empresa era publicar varios videos a la semana en sus portales para aumentar o mantener el número de visitas, con lo que la fase de edición y/o postproducción debía ser lo más rápida posible. En una misma mañana llegaba a hacer 2 videos completos (exceptuando la grabación a la que se dedicaba un día a parte). Por supuesto esto ocasiona una menor dedicación y por lo tanto una menor precisión en el trabajo, que a veces deriva en un producto de menor o baja calidad. Sin embargo, lo que para mi era un producto de baja calidad o un producto mejorable, tanto para la empresa como para los/as usuarios del portal, era un producto muy válido y bueno. Y esta perspectiva crítica viene condicionada por los conocimientos adquiridos en el Máster.

- Falta de trabajo en equipo

Como bien he destacado en puntos anteriores el equipo de trabajo era yo, es decir, no había trabajo en equipo. Es por lo tanto indiscutible saber que no es lo mismo realizar un video con una persona especializada en cada puesto (técnico/a de sonido, camarógrafa/o, editor/a...) que una persona sola sea la que tenga que llevar a cabo todas las labores. Puesto que no se es especialista en todo, quizás el tema de edición y postproducción que es el que más interés me causaba si que

estaba bien enfocado , pero el resto de labores quedaban a un nivel más bajo, que como bien sabemos, afecta a la fase de postproducción.

- **Asignaturas relacionadas**

- ✓ Formatos Digitales Avanzados
- ✓ Taller de dispositivos periféricos y Digitales
- ✓ La narración en la postproducción
- ✓ La composición multicapa avanzada
- ✓ Aplicación de la composición: Efectos digitales
- ✓ Aplicación de la composición: Grafismo televisivo

Y en menor nivel y teniendo en cuenta las prioridades y exigencias de la empresa:

- ✓ Grafismo audiovisual
- ✓ Herramientas de postproducción de audio

### 3.3. Portal de videojuegos

Juegosdb es uno de los portales orientados a videojuegos más importantes de España, supera el 1.000.000 de usuarios/as únicos/as mensuales y ha tenido un crecimiento espectacular desde que se lanzó la revista digital en 2007. Es un portal global porque aglutina información, venta e interacción.

La base del proyecto consiste en informar a los/as jugadores/as acerca de las últimas novedades en materia de videojuegos y consolas. Posteriormente el proyecto ha ido creciendo hasta incorporar sistemas interactivos como foros y redes sociales. Más recientemente se ha incluido una tienda online para que nuestros/as usuarios/as puedan comprar los productos que necesitan.

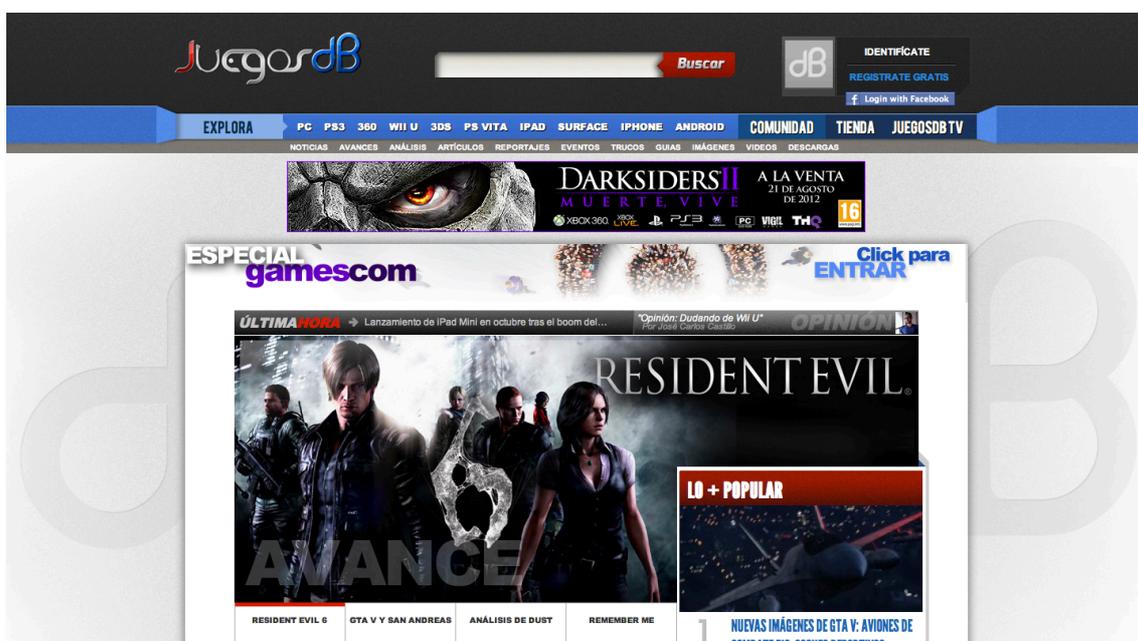


Foto10: Portal de JuegosDB (Home)

#### 3.3.1. Mi labor

A diferencia del portal de reproducción asistida, en JuegosDB mi labor se centraba en la **edición y la postproducción**, y en menor medida colaboré como **locutora y presentadora**. En lo que a la edición y postproducción se refiere, hice 8 videos a lo largo del período de prácticas. Para este portal la empresa si que cuenta con un

profesional del audiovisual, con él tuve la oportunidad de trabajar en equipo y nos aportamos mutuamente conocimientos que desconocíamos.

El proceso de trabajo en este portal era un tanto distinto al de reproducción asistida ya que sí que había un mínimo de trabajo en equipo entre las personas que grababan el material y yo. Sin embargo, en lugar de ser una ventaja, en muchas ocasiones supuso para mi un proceso de postproducción mucho más complejo y lento. A continuación veremos porqué estos videos exigían más postproducción y mayor tiempo de dedicación.

### **3.3.2. Ejemplos prácticos**

En JuegosDB el audiovisual está mucho más presente y se le dedica más tiempo y precisión que en el de reproducción asistida. Esto es porque se lleva trabajando más tiempo el audiovisual, y el perfil del portal (videojuegos) requiere de unos contenidos más dinámicos y altamente relacionados con la tecnología.

En un principio mi labor en la empresa iba a estar ceñida al portal de reproducción asistida, sin embargo, acabaron incluyéndome en algunos proyectos audiovisuales de JuegosDB. Veámos algunos de ellos:

<b>Video entrevistas</b>
Consisten en entrevistar a profesionales de los videojuegos en las presentaciones o en los eventos relacionados con dichos videojuegos. Para estos videos, se requerían las imágenes y el audio del propio videojuego y las imágenes grabadas del evento. Aquí vemos el ejemplo del creador del videojuego Coldwar en su presentación.



Foto11: Video entrevista a Miguel Montesinos, de Coldwar

### Reportajes sobre eventos

Lo que distingue a estos videos de los anteriores es que no hay entrevistas y se les incluye voz en off para narrar lo encontrado o lo sucedido en el evento.



Foto12: Nuria Roca en el video sobre el evento de PS Vita Women

### Cabeceras animadas

JuegosDB dispone de un programa de televisión online, y en el comienzo de mis prácticas decidieron incluir en dicho programa una nueva sección dedicada a los gadgets curiosos y dispositivos periféricos. En un principio se creó una cabecera

sencilla y básica y más tarde, me propusieron crear la cabecera de esta sección que yo misma presentaba “Cool and Fun”.



Foto13: Primera versión de la cabecera de Cool&Fun

- **Proceso de realización**

En primer lugar, cabe matizar que el trabajo de estos videos se llevaba a cabo entre 3 personas (el Brand Manager del portal, el director y yo). Tanto el Brand Manager como el director se encargaban de grabar el material que posteriormente me pasaban para que yo lo editara y lo postprodujera. La única e importante diferencia que existía entre ellos dos, es que el director tenía un amplio conocimiento sobre el audiovisual y el Brand Manager apenas sabía lo básico. Por ello mi trabajo de postproducción iba condicionado dependiendo de si el material con el que debía trabajar me lo daba el Brand Manager (material malo) o el Director (buen material). Más adelante destacaré qué problemas encontré en el proceso de postproducción ante esta situación.

Para editar y postproducir los videos, utilizaba los mismos softwares y los mismos formatos que el portal de reproducción asistida. Incluso las diferentes música también las adquiría de la misma página web, aunque para los videos entrevista se utilizaba el audio de los propios videojuegos.

El sistema de trabajo, en lo que a **edición y postproducción** respecta, era el mismo pero con un enfoque muy distinto: el ritmo del video era mucho más acelerado, los planos eran menos convencionales, incluía más efectos, transiciones más elaboradas, el audio comprendía diversas pistas (sonido ambiente, música, voz en off...) que unidas producían más energía y dinamismo. Además de ello, en muchas ocasiones se necesitaban subtítulos, ya que el portal no se centra solo en el ámbito de videojuegos a nivel nacional, sino también internacionalmente.

- **Principales problemáticas**

- Mal material grabado

Este es, sin duda, uno de los mayores problemas a los que me enfrenté a la hora de editar y de postproducir el material que el Brand Manager de la empresa me daba para que trabajara con él. Al no tener conocimiento sobre el mundo audiovisual me daba un material que se componía de:

- Material desenfocado
    - Sin balance de blancos
    - Grabaciones de audio de gran duración de las que solo servían unos pocos minutos y a veces segundos.
    - Gran cantidad de clips de video sin continuidad; paraba de grabar cuando quería cambiar de plano y a veces ocurría en medio de una entrevista.
    - Pocos planos recurso; muy necesitados para cubrir los momentos en los que no se disponía de imagen pero si de audio.

Este tipo de problemas no surgieron siempre que el Brand Manager grababa, pero si hubo una ocasión donde realmente se juntaron todas estas condiciones, y fue en un video sobre el videojuego FIFA 13 (*ANEXO III: FIFA 13*).

- El tiempo

Como bien hemos visto anteriormente el tiempo es una de las mayores limitaciones a la hora de trabajar en el mundo audiovisual. Y continuando con el ejemplo del video de FIFA 13, cabe destacar que esta pieza audiovisual me

pidieron montarla y postproducirla de una manera “sencilla”, “rápida”, “sin complicaciones”. Así es como el Brand Manager me lo definió. Y lo que supuestamente iba a ser un montaje rápido y sencillo se convirtió en un proceso lento y complejo. El tiempo que le tuve que dedicar fue mucho mayor al esperado por el Brand Manager (4 días)

- Sincronización de audio e imagen

Sincronizar el audio con la imagen puede ser un proceso complejo o quizás menos riguroso cuando no se dispone de claqueta o de un “timeline” que nos permita sincronizar audio y video desde la grabación. La manera en la que debía sincronizar ambos durante la edición, era intentando acoplar lo máximo posible el movimiento de sus labios con la palabra que correspondía en ese momento. Este método no es muy preciso y mucho menos cuando el/la entrevistado/a habla en Inglés, ya que al no ser el idioma natal cuesta más de encontrar el clip de audio que corresponde a la imagen de ese momento. Esto ocurrió también en el video de FIFA 13.

- **Asignaturas relacionadas**

- ✓ Formatos Digitales Avanzados
- ✓ La narración en la postproducción
- ✓ La composición multicapa avanzada
- ✓ Aplicación de la composición: Efectos digitales
- ✓ Aplicación de la composición: Grafismo televisivo

Y en menor medida:

- ✓ Grafismo audiovisual

#### **4. CONCLUSIONES**

Cómo hemos podido comprobar en este trabajo, las prácticas en empresa son un programa con beneficios bidireccionales, aunque en experiencias personales específicas haya una descompensación de provecho por alguna de las dos partes. En las ocasiones donde el alumnado no recibe la formación necesaria o no realiza la labor que le corresponde durante sus prácticas, es donde la Universidad debería actuar. Y es que, como la mayoría de alumnos/as de prácticas del Máster afirma, la organización por parte de la Universidad es “aceptable”, y la de el/la tutor/a, aparentemente innecesaria. El/la tutor/a de la Universidad debería implicarse más en la labor de la/el alumna/o de prácticas y tener la certeza de que sus prácticas en empresa están siendo productivas.

Otra de las conclusiones importantes extraídas del trabajo, es que la formación que la/el alumna/o recibe por parte de los/as docentes del Máster, si que está estrechamente relacionada con la labor que posteriormente desempeña en la empresa de prácticas. Sin embargo el nivel de postproducción que se exige en el aula es mucho mayor al que luego se encuentra en las prácticas en empresa, donde solo se aplica una parte de ella o toda ella pero a nivel muy básico.

De lo que no cabe duda es de que las prácticas en empresa son una gran motivación para el alumnado del Máster, y que, en mi experiencia personal, han servido para que la empresa conozca y valore la postproducción y se den cuenta de lo importante que resulta esta fase en la creación de un producto audiovisual. Es motivador y satisfactorio saber que como alumna de practicas he creado una necesidad en la empresa, he despertado el interés por incluir el audiovisual en la web y subir su nivel, he conseguido que no se conformen con cualquier producto audiovisual creado por gente inexperta y por último he sido el canal por el que han fluido todos los conocimientos adquiridos en el aula y que han desembocado en el resultado de un buen trabajo en la empresa.

¿Y qué es lo que me han aportado a mi? Autoconfianza, motivación por crecer y aprender, tener iniciativa y la posibilidad de hacer un poco más real esa noción de postproducción que vas adquiriendo cada día en el aula del Máster de Postproducción Digital y que hasta que no la aplicas se mantiene en una nebulosa.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

DARKIN, CHRISTIAN (2002). *After effects most wanted*. Olton : Friends of Ed.

HERVÁS IVARS, CHRISTIAN (2002). *El diseño gráfico en televisión : técnica, lenguaje y arte* .Madrid : Cátedra.

MURCH, WALTER (2007). *El arte del montaje : una conversación entre Walter Murch y Michael Ondaatje*. Editorial: Madrid : Plot Ediciones.

MURCH, WALTER (2003).*En el momento del parpadeo : un punto de vista sobre el montaje cinematográfico* .Madrid: Ed. Ocho y Medio.

NIETO, JOSÉ (2003). *Música para la imagen : la influencia secreta*. Madrid : Iberautor Promociones Culturales

WRIGHT, STEVE (2006). *Digital compositing for film and video* . Burlington: Elsevier/Focal Press.

WILDBUR, PETER. (1998). *Infografía: soluciones innovadoras en el diseño contemporáneo*. Barcelona: Gustavo Gili.