

CARRERA: TECNÓLOGO EN INDUSTRIA AUDIOVISUAL.



énfasis en:

*** Diseño de imagen y sonido**

*** Diseño en Videojuegos**

*** Producción , Guión y Dirección
de Arte**

**Edición de Audio y
Video
(Montaje)**

Módulo: II (VJ y I y Sonido)
Módulo IV (Prod. Guión D. Arte)

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 3

Créditos educativos: 5

I) Propósitos de la unidad curricular

La unidad curricular “Edición Audio y Video” tiene como propósito profundizar en los principios fundamentales de la edición y construcción narrativa audiovisual e interactiva, abordando el montaje como un proceso creativo que articula imagen, sonido, ritmo y sentido.

Se busca que los estudiantes desarrollen competencias teóricas y prácticas para seleccionar, organizar y ensamblar planos, escenas, secuencias, sonidos y elementos visuales, aplicándolos tanto a producciones cinematográficas y audiovisuales como a entornos multimedia y videojuegos.

El curso promueve la comprensión crítica de los distintos tipos y funciones del montaje (narrativo, expresivo, rítmico y temático) y su relación con la construcción de experiencias inmersivas e interactivas.

Al finalizar, los estudiantes serán capaces de integrar criterios técnicos, estéticos y narrativos en la planificación y realización de proyectos audiovisuales y de videojuegos, aportando una mirada creativa, reflexiva y colaborativa dentro del ecosistema de las industrias creativas y culturales.

II) Logros de aprendizaje

- Explica los conceptos históricos y teóricos del montaje audiovisual, identificando sus evoluciones y principales teóricos (como Sergei Eisenstein o Lev Kuleshov) para comprender el lenguaje audiovisual relacionado a la narrativa desde el montaje
- Utiliza software de edición básico para seleccionar, organizar y unir elementos visuales y sonoros para crear secuencias coherentes.
- Integra la edición de audio y video, incluyendo transiciones, efectos y sincronización, para lograr una obra final con coherencia estética y emocional.
- Incorpora el sonido al proceso de edición y montaje para trabajar en un workflow a nivel profesional.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
1. Introducción al montaje audiovisual	Conceptos básicos del montaje como proceso de selección y unión de elementos. Historia y evolución del montaje.	<ul style="list-style-type: none">- Definición y funciones del montaje.- Teóricos clave (Eisenstein, Pudovkin, teoría del montaje soviético).- Análisis de ejemplos históricos (cine mudo, Hollywood clásico).
2. Tipos de Montaje	Clasificación y aplicación de tipos de montaje: narrativo, expresivo y temático.	<ul style="list-style-type: none">- Montaje narrativo: continuidad, eje de acción, regla de los 180°.- Montaje expresivo: emociones a través de yuxtaposiciones.- Montaje temático: asociaciones simbólicas.- Ejemplos en cine y video (e.g., Godard, Hitchcock).- Actividad: Identificación de tipos en clips proporcionados.

3. Edición de video	<ul style="list-style-type: none"> ● Técnicas prácticas de edición visual. 	<ul style="list-style-type: none"> - Herramientas: cortes, transiciones, efectos visuales (fades, wipes). - Organización de material: bins, secuencias, exportación. - Análisis de estructura narrativa (inicio, desarrollo, clímax).
4. Edición de audio y integración	<ul style="list-style-type: none"> ● Edición de sonido y sincronización con video. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conceptos de audio: pistas, niveles, ecualización, efectos sonoros. - Sincronización: diálogos, música, SFX. - Montaje audiovisual integral: equilibrio entre imagen y sonido. - Actividad: Edición de audio en un video existente.

IV) Orientaciones metodológicas:

El temario se organiza en 4 unidades, distribuidas a lo largo de las 16 semanas de duración de la unidad curricular. Cada unidad incluye saberes estructurantes (conocimientos clave), subtemas y tiempo asignado. Se considera un enfoque progresivo: de lo teórico a lo práctico, con integración de conceptos relacionados con edición de audio/video y tipos de montaje. La distribución semanal permite 2-3 horas teóricas y 3-4 horas prácticas por semana, incluyendo evaluaciones formativas.

V) Orientaciones para la Evaluación

La evaluación priorizará la demostración de competencias reales, con énfasis en la aplicación, la creatividad y la resolución de problemas. Se recomienda un sistema de evaluación continua que combine observación directa, productos finales y retroalimentación iterativa.

Se propone a continuación la siguiente rúbrica:

Componente de Evaluación	Descripción	Peso en la Nota Final	Criterios de Evaluación
Pruebas Prácticas	Pruebas presenciales donde los estudiantes manejan equipamiento para completar tareas específicas.	35%	Precisión técnica, eficiencia, seguridad en el uso de equipos, calidad del resultado.
Proyectos individuales y/o grupales	Desarrollo de un proyecto completo.	20%	Creatividad, integración de herramientas, colaboración, innovación en el uso de tecnología.
Portafolio y reflexión	Compilación de trabajos prácticos con una reflexión escrita o oral sobre el proceso.	5%	Calidad del portafolio, profundidad de la reflexión, evidencia de mejora continua.
Participación y asistencia	Participación activa en clases y talleres, incluyendo manejo seguro de equipos y contribución a discusiones prácticas.	35%	Asistencia regular, iniciativa, retroalimentación a pares.
Autoevaluación y evaluación por pares	Los estudiantes evalúan su propio trabajo y el de compañeros.	5%	Honestidad, objetividad, alineación con estándares de la industria.

Notas Generales:

- El docente podrá adaptar esta rúbrica según su criterio en relación a su planificación y diagnóstico de grupo.
- El criterio de evaluación se ajustará al Reglamento de Pasaje de Grado vigente en el momento.
- Se sugiere la ponderación del trabajo en equipo y la asistencia activa en clase como factores fundamentales para la obtención de un resultado positivo en el curso.

V) Bibliografía:

- Dancyger, K. (2020). *The technique of film and video editing: History, theory, and practice* (7.^a ed.). Routledge.
- Murch, W. (2001). *In the blink of an eye: A perspective on film editing* (2.^a ed.). Silman-James Press.
- Reisz, K., & Millar, G. (2010). *The technique of film editing* (2.^a ed. reimpresión). Focal Press. (Obra clásica originalmente publicada en 1953, pero la edición de Focal Press es la más usada hoy).
- Van Sijll, J. (2005). *Cine: El lenguaje invisible. Gramática del montaje cinematográfico*. Plot Ediciones.

Versión Preliminar