

Original

CARRERA: TECNÓLOGO EN INDUSTRIA
AUDIOVISUAL.

énfasis en:

- *Diseño de imagen y sonido
- *Diseño en Videojuegos
- *Producción , Guión y Dirección de Arte

**Edición Audio
y Video**

Módulo: I (I y Sonido)

Módulo II (Videojuegos)

Módulo III (Prod. Guión D. Arte)

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 3

Créditos educativos: 5

Dirección Técnica de Gestión Académica

Programa de Educación Terciaria

estudiante en los fundamentos de la edición no lineal y los procesos de postproducción digital, comprendiendo la computadora y el software especializado como ejes centrales del trabajo creativo y técnico.

Se busca que los estudiantes desarrollen competencias iniciales en la gestión del flujo de trabajo digital (workflow), el uso de herramientas de edición audiovisual y sonora, y la integración de recursos multimedia aplicados tanto a la producción audiovisual tradicional como al diseño de experiencias interactivas y videojuegos.

La unidad promueve la resolución de problemas técnicos y creativos, fortaleciendo la articulación entre sonido, imagen, ritmo y narrativa interactiva, con una mirada estética y funcional acorde a las demandas contemporáneas de las industrias creativas y culturales.

Al finalizar, los estudiantes serán capaces de planificar y ejecutar proyectos básicos de edición y postproducción, aplicando criterios éticos, estéticos y comunicacionales en contextos de producción audiovisual, artística y de videojuegos.

II) Logros de aprendizaje

- Identifica y aplica los principios básicos de la edición no lineal en audio y video, utilizando software especializado para estructurar secuencias narrativas.
- Comprende y ejecuta un workflow digital completo, desde la importación de material hasta la exportación final, optimizando el uso de la computadora como herramienta principal para asegurar un producto de nivel profesional.
- Manipula elementos de audio y video para lograr sincronización, transiciones y efectos básicos, asegurando coherencia técnica y estética en producciones simples.

- Aplica parámetros básicos de corrección digital de imagen para desarrollar un producto audiovisual coherente.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
1. Introducción a la edición no lineal y el entorno digital	● Conceptos básicos	● Conceptos básicos de edición audiovisual: historia de la edición. ● Interfaz de usuario, importación de archivos, organización de proyectos ● Fundamentos del workflow digital Estructura del workflow
2- Edición de vídeo básica	● Técnicas de corte, transiciones y efectos visuales ● Narrativa en video	● Cuts, fades, wipes ● Principios de montaje ● Transiciones basicas y su uso narrativo

3. Edición de audio y su integración con video	• Principios de audio digital • Sincronización audio-video	• Tasa de muestreo (Sampling Rate) • Profundidad de bits • Cuantización • Teorema de Nyquist • Timecode, claqueta, LTC.
4. Corrección y mejora digital	• Corrección de color básica	• Balance de blancos, exposición y estabilización de imagen. Integración de gráficos y texto. Prácticas: aplicación de LUTs y efectos en secuencias.

IV) Orientaciones pedagógicas

La enseñanza se basa en un enfoque activo y práctico, combinando clases teóricas con laboratorios prácticos y evaluaciones continuas. Se recomienda el uso de metodologías como aprendizaje basado en proyectos, donde los estudiantes trabajen en equipos para simular entornos profesionales, fomentando la colaboración y el uso real de computadoras y software.

V) Orientación 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.

VI) Bibliografía

Bowen, C. J., & Thompson, R. (2018). *Grammar of the edit* (4th ed.). Routledge.

Purcell, J. (2014). *Dialogue editing for motion pictures: A guide to the invisible art* (2nd ed.). Routledge.

Rosenblum, R., & Karen, R. (1979). *When the shooting stops ... the cutting begins: A film editor's story*. Da Capo Press.