

Nuevo

# CARRERA: TECNÓLOGO EN INDUSTRIA AUDIOVISUAL.



énfasis en:

\*Diseño de imagen y sonido

**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 el estudiantado desarrolle 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, quienes integran la comunidad estudiantil 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**

- Explicar los conceptos históricos y teóricos del montaje audiovisual, identificando sus evoluciones y principales referentes teóricos (como Sergei Eisenstein o Lev Kuleshov) para comprender el lenguaje audiovisual relacionado a la narrativa desde el montaje.
- Utilizar software de edición básico para seleccionar, organizar y unir elementos visuales y sonoros para crear secuencias coherentes.
- Integrar la edición de audio y video, incluyendo transiciones, efectos y sincronización, para lograr una obra final con coherencia estética y emocional.
- Incorporar el sonido al proceso de edición y montaje para trabajar en un flujo de trabajo 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"><li>- Definición y funciones del montaje.</li><li>- Teóricos clave (Eisenstein, Pudovkin, teoría del montaje soviético).</li><li>- Análisis de ejemplos históricos (cine mudo, Hollywood clásico).</li></ul>                                                                                                                                   |
| 2. Tipos de Montaje                    | Clasificación y aplicación de tipos de montaje: narrativo, expresivo y temático.                                | <ul style="list-style-type: none"><li>- Montaje narrativo: continuidad, eje de acción, regla de los 180°.</li><li>- Montaje expresivo: emociones a través de yuxtaposiciones.</li><li>- Montaje temático: asociaciones simbólicas.</li><li>- Ejemplos en cine y video (e.g., Godard, Hitchcock).</li><li>- Actividad: Identificación de tipos en clips proporcionados.</li></ul> |
| 3. Edición de video                    | Técnicas prácticas de edición visual.                                                                           | <ul style="list-style-type: none"><li>- Herramientas: cortes, transiciones, efectos visuales (fades, wipes).</li><li>- Organización de material: bins, secuencias, exportación.</li><li>- Análisis de estructura narrativa (inicio, desarrollo, clímax).</li></ul>                                                                                                               |

|                                   |                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4. Edición de audio y integración | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Edición de sonido y sincronización con video.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conceptos de audio: pistas, niveles, ecualización, efectos sonoros.</li> <li>- Sincronización: diálogos, música, SFX.</li> <li>- Montaje audiovisual integral: equilibrio entre imagen y sonido.</li> <li>- Actividad: Edición de audio en un video existente.</li> </ul> |
|-----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

#### 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                                                                     |
|--------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pruebas Prácticas</b>                   | Pruebas presenciales donde los estudiantes manejan equipamiento para completar tareas específicas. | 35%                   | Precisión técnica, eficiencia, seguridad en el uso de equipos, calidad del resultado.       |
| <b>Proyectos individuales y/o grupales</b> | Desarrollo de un proyecto completo.                                                                | 20%                   | Creatividad, integración de herramientas, colaboración, innovación en el uso de tecnología. |
| <b>Portafolio y reflexión</b>              | 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.          |

|                                              |                                                                                                                        |     |                                                                     |
|----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|---------------------------------------------------------------------|
| <b>Participación y asistencia</b>            | Participación activa en clases y talleres, incluyendo manejo seguro de equipos y contribución a discusiones prácticas. | 35% | Asistencia regular, iniciativa, retroalimentación a pares.          |
| <b>Autoevaluación y evaluación por pares</b> | Los estudiantes evalúan su propio trabajo y el de compañeros.                                                          | 5%  | Honestidad, objetividad, alineación con estándares de la industria. |

#### Notas Generales:

- El equipo 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.
- De Lauretis, T. (2000). "La tecnología del género", en *Diferencias*. Etapas de un camino a través del feminismo. Madrid: Horas y horas.
- Haraway, D. (1995). "Ciencia, cyborgs y mujeres: La reinención de la naturaleza". Madrid: Cátedra.
- Noble, S. U. (2018). "Algorithms of Oppression: How Search Engines Reinforce Racism". New York: NYU Press.
- Wajcman, J. (2004). "TechnoFeminism". Cambridge: Polity Press.