UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Gráfico

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

EDICION, AUDIO Y VIDEO

NIVEL

SEXTO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
EDICION, AUDIO Y VIDEO
Carrera
Diseño Gráfico</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DG-MP-UP-06-03</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>GUIONISMO Y LENGUAJE AUDIOVISUAL</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UB-05-03</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
PROFESIONAL</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Créditos/Horas
2
Nivel
SEXTO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td colspan="3">CARGA HORARIA</td></tr>
<tr><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana
2</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
32</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
64</td></tr>
<tr><td>Horas de tutoría académica semanales
1</td><td>Horas de tutoría presenciales por ciclo académico
16</td><td>Horas de tutorías virtuales por ciclo académico
0</td></tr>
</table>

TOTAL DE HORAS DE APRENDIZAJE EN EL CICLO DE ESTUDIOS

Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semanal	2
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	32
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	64
TOTAL DE HORAS AL SEMESTRE (Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral + Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo.)	96

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito El Licenciado en Diseño Gráfico es un profesional de nivel superior con espíritu investigador, capaz de aportar a la fase de postproducción de productos visuales de comunicación y publicidad con el dominio teórico, técnico y tecnológico de la preparación, edición y postproducción del material concedido. El propósito de la asignatura contribuye a la demanda de productos audivisuales que presenta el mercado, complementando así

Descripción de la asignatura En la edición de audio y video, los conocimientos adquiridos del estudiante le permitirán aplicar técnicas creativas de postproducción digital, así como también un amplio manejo de las herramientas de edición tanto de audio y video, las cuales dotarán de calidad profesional a los proyectos de producción audiovisual como tal, donde el estudiante haya demostrado los conocimientos de los conceptos básicos del manejo de las herramientas del software Resultados de Aprendizaje 1. El estudiante reconoce los conceptos básicos de la postproducción audiovisual, audio y video, para mejorar la calidad del producto visual y audible. 2. El estudiante utiliza herramientas avanzadas de edición que permiten manipular con mayor precisión y eficacia la edición del video y audio. 3. El estudiante aplica técnicas de armado y estructura de audio y video para crear productos audiovisuales. 4. El estudiante aplica técnicas de post producción para mejorar la calidad del producto audiovisual. Emplea herramientas tanto en el aspecto teórico como practico, mediante actividades de campo, talleres y ejercicios de rodaje en la realización de medios y productos audiovisuales con un fin comercial y/o creativo.

Objetivo general de la asignatura Post producir de manera eficiente productos audiovisuales que puedan o no ser generados por el alumno, aportando así a la fase final del flujo de trabajo de cualquier proyecto audiovisual. Además, estará capacitado para determinar formatos de salida idóneos que maximicen la calidad del video del producto generado.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Identificar los conceptos básicos de la postproducción audiovisual, audio y video, para mejorar la calidad del producto audiovisual.

2.-Reconocer el entorno de trabajo y aspectos esenciales de un software de edición de video para definir correctamente los ajustes de un proyecto audiovisual (visual o audio).

3.-Aplicar las técnicas de armado y estructura de audio y video para crear productos audiovisuales

4.-Experimentar con técnicas de edición de audio y video para añadir dinamismo y complejidad al proyecto final.

NOTA: Las horas de tutoría académica no se suman, por lo tanto no se incluyen dentro de las horas totales del semestre

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.1	Identificar los conceptos básicos de la postproducción audiovisual, audio y video, para mejorar la calidad del producto audiovisual.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
1.1.- 1.1.- Video digital	2	3	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
1.2.- 1.2.- Entorno software de edición	2	3	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
1.3.- 1.3.- Edición básica	2	3	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
1.4.- 1.4.- Caja de herramientas	2	3	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
SUBTOTAL HORAS	8	12	4	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: El estudiante reconoce los conceptos básicos de la postproducción audiovisual, audio y video, para mejorar la calidad del producto visual y audible.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Clases en línea en tiempo sincrónico, Prácticas de campo, trabajos de observación dirigida, Resolución de problemas, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Otros, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Aula Virtual, videoconferencias, computadores, cámaras de fotos, luces.
Habilidades Blandas : La resolución de conflictos, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Reconocer el entorno de trabajo y aspectos esenciales de un software de edición de video para definir correctamente los ajustes de un proyecto audiovisual (visual o audio).			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
2.1.- 2.1.- Módulo de exportación	2	3	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
2.2.- 2.2.- Tipos de cortes y transiciones	2	3	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
2.3.- 2.3.- Textos y gráficos	2	3	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
2.4.- 2.4.- Efectos visuales, especiales, animaciones	2	3	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
SUBTOTAL HORAS	8	12	4	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: El estudiante utiliza herramientas avanzadas de edición que permiten manipular con mayor precisión y eficacia la edición del video y audio.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas
Estrategias educativas : Clases en línea en tiempo sincrónico, Prácticas de campo, trabajos de observación dirigida, Resolución de problemas, Talleres, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales
Recursos didácticos : Otros, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Aula Virtual, videoconferencias, computadores, cámaras de fotos, luces, nube
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Aplicar las técnicas de armado y estructura de audio y video para crear productos audiovisuales			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
3.1.- 3.1.- Postproducción audiovisual	2	3	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
3.2.- 3.2.- Mezcla de audio	2	3	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
3.3.- 3.3.- Efectos de audio	2	3	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
3.4.- 3.4.- Sonorización	2	3	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
SUBTOTAL HORAS	8	12	4	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: El estudiante aplica técnicas de armado y estructura de audio y video para crear productos audiovisuales.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas
Estrategias educativas : Clases en línea en tiempo sincrónico, Prácticas de campo, trabajos de observación dirigida, Resolución de problemas, Talleres, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales
Recursos didácticos : Otros, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Aula Virtual, videoconferencias, computadores, cámaras de fotos, luces, nube
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Experimentar con técnicas de edición de audio y video para añadir dinamismo y complejidad al proyecto final.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
4.1.- 4.1.- Corrección de color	2	3	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
4.2.- 4.2.- Color grading	2	3	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
4.3.- 4.3.- Técnicas avanzadas	2	3	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
4.4.- 4.4.- Armado y estructura de productos audiovisuales	2	3	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
SUBTOTAL HORAS	8	12	4	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: El estudiante aplica técnicas de post producción para mejorar la calidad del producto audiovisual.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Clases en línea en tiempo sincrónico, Prácticas de campo, trabajos de observación dirigida, Resolución de problemas, Talleres, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales
Recursos didácticos : Otros, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Aula Virtual, videoconferencias, computadores, cámaras de fotos, luces, nube
Habilidades Blandas : La resolución de conflictos, Responsabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

Real: Se realizara prÃ¡cticas de ediciÃ³n de video y audio, a travÃ©s de la particiapciÃ³n en el talleres. Virtual: El estudiante debera revisar la plataforma virtual para entender los parÃ¡metros que se solicitan para la realizaciÃ³n del deber y a su vez subir todas las tareas en tiempo real. Existiran archivos, respaldos y realizaciÃ³n de tareas en lÃnea con la participaciÃ³n del estudiante y su entorno (hogar).

Aprobado

VI CRITERIOS NORMATIVOS PARA LA EVALUACIÓN

Objetivos específicos	Evaluación diagnóstica (Conocimientos previos)	Evaluación formativa (Grado de logro de destrezas)	Evaluación sumativa (valorar los objetivos generales alcanzados y el logro de destrezas)
1.- Identificar los conceptos básicos de la postproducción audiovisual, audio y video, para mejorar la calidad del producto audiovisual.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Trabajos prácticos
2.- Reconocer el entorno de trabajo y aspectos esenciales de un software de edición de video para definir correctamente los ajustes de un proyecto audiovisual (visual o audio).	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Trabajos prácticos
3.- Aplicar las técnicas de armado y estructura de audio y video para crear productos audiovisuales	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Trabajos prácticos
4.- Experimentar con técnicas de edición de audio y video para añadir dinamismo y complejidad al proyecto final.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Trabajos prácticos

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Gómez, María José	2011	Edición de audio y vídeo con software libre	1	Bubok Publishing S.L.	España Madrid	1	79	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Este libro es clásico.							
URL:	https://0x102qb28-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/55643							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Rodríguez García, Denis E.	2011	Edición y post producción de videos: adobe premiere, after effects, encore	1a edición	Macro	Lima	2	397 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00326							
Comentario:	Libro Clasico. Este libro nos ayuda a comprender como se edita con el software Premiere. Estas bases sirven para el conocimiento a futuro de cualquier editor de video.							
URL:								

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Morales Morante, Fernando	2014	Montaje audiovisual: teoría, técnica y métodos de control	1	Editorial UOC		1	251	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico.							
URL:	https://0x102qb28-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/56695?prev=as							