



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN**



**ESCUELA PROFESIONAL DE  
CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**SYLLABUS**

**SÍLABO POR COMPETENCIAS  
CURSO:**

**SOFTWARE PARA AUDIOVISUALES**

OK

**I. DATOS GENERALES.**

<b>Línea de Carrera</b>	Periodismo y Comunicación Audiovisual
<b>Semestre Académico</b>	2026-
<b>Código del Curso</b>	256
<b>Créditos</b>	04
<b>Horas Semanales</b>	Hrs. Totales: 06 Teóricas 02 Practicas 04
<b>Ciclo</b>	IV
<b>Sección</b>	A
<b>Apellidos y Nombres del Docente</b>	Revilla Marreros Miguel Angel
<b>Correo Institucional</b>	mrevilla@unjfsc.edu.pe
<b>Nº De Celular</b>	961849248



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN**

**I. SUMILLA Y DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.**

La asignatura Software para Audiovisuales corresponde al Bloque de Formación Básica Profesional. Este curso busca que el estudiante opere las herramientas, así como los efectos, transiciones, etc. del software audiovisual y encuentre la mejor aplicabilidad de ellos.

Se propone desarrollar en el estudiante competencias que le permitan probar las diferentes herramientas y posibilidades del software para desarrollar un producto audiovisual y con ello transformar grabaciones cotidianas en videos profesionales.

Esta asignatura es de naturaleza teórico práctico, la cual está dividida en cuatro módulos y programada para desarrollarse en un total de 16 semanas.



**UNIVERSIDAD NACIONAL**  
**JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**  
**VICERRECTORADO ACADÉMICO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN**

**II. CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO.**

	<b>CAPACIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>SEMANAS</b>
<b>UNIDAD I</b>	Ante una exigencia práctica de posproducción, <b>comprende</b> la relación que existe entre las etapas de producción audiovisual orientando sus tareas al cumplimiento del objetivo planteado en la preproducción.	Proceso de edición en video digital.	<b>1-4</b>
<b>UNIDAD II</b>	Al iniciar proceso de edición no lineal <b>estructura</b> un nivel de organización adecuado facilitando la ubicación de los recursos empleados en esta etapa.	Software de Edición audiovisual.	<b>5-8</b>
<b>UNIDAD III</b>	En el desarrollo de un proceso de edición no lineal <b>identifica</b> las herramientas correctas que permiten mantener la continuidad de la narrativa audiovisual planteada en el guion.	Software de Edición de audio.	<b>9-12</b>
<b>UNIDAD IV</b>	Al finalizar el proceso de edición no lineal <b>identifica</b> las herramientas que permitan la obtención del producto audiovisual con las características adecuadas según los medios definidos para su reproducción o difusión.	Edición de posproducción.	<b>13-16</b>



**UNIVERSIDAD NACIONAL**  
**JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**  
**VICERRECTORADO ACADÉMICO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN**

**III. INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO.**

<b>NÚMERO</b>	<b>INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR LA ASIGNATURA.</b>
<b>1</b>	<b>Reconoce</b> las etapas de producción audiovisual al proponer un proyecto audiovisual.
<b>2</b>	<b>Propone</b> ideas coherentes para definir los objetivos y posibilidades en el proceso de edición considerando el planteamiento del guion y el público objetivo.
<b>3</b>	<b>Ejecuta</b> con responsabilidad las actividades orientadas al trabajo en equipo.
<b>4</b>	<b>Asocia</b> la relación entre los requerimientos de hardware para determinado software de ENL.
<b>5</b>	<b>Relaciona los</b> elementos conocidos del entorno del sistema operativo Windows con el entorno del software de ENL.
<b>6</b>	<b>Ejecuta</b> las tareas encomendadas dentro de los plazos límites para la ejecución establecidos en el plan de trabajo general.
<b>7</b>	<b>Asocia</b> la información de la pauta de edición con la ejecución del proceso de ENL.
<b>8</b>	<b>Emplea</b> adecuadamente las herramientas del software y/o aplicación de ENL respetando las indicaciones del director audiovisual.
<b>9</b>	<b>Identifica</b> los menús compartidos en el flujo de trabajo del software y/o aplicación de ENL de audio con el entorno Windows.
<b>10</b>	<b>Identifica</b> las características del proceso de edición de audio en el software y/o aplicación adecuada para el producto audiovisual requerido.
<b>11</b>	<b>Emplea</b> adecuadamente las herramientas del software y/o aplicación de ENL de audio orientando el resultado a alcanzar los objetivos planteados en pre producción.
<b>12</b>	<b>Propone</b> la inclusión o modificación de propiedades de elementos de audio que contribuyen a fortalecer la narrativa audiovisual que plantea el guion.
<b>13</b>	<b>Diferencia</b> las características de los menús compartidos en el flujo de trabajo del software y/o aplicación de ENL de posproducción con el entorno Windows.
<b>14</b>	<b>Comprende</b> el proceso de edición de posproducción practicando la organización requerida para cada etapa del proceso.
<b>15</b>	<b>Aplica</b> adecuadamente las herramientas del software y/o aplicación de ENL de posproducción que permiten modificar propiedades del video reforzando a connotación planteada en preproducción.
<b>16</b>	<b>Aplica</b> las funciones necesarias para exportar un producto audiovisual según las características de calidad requeridas para su difusión a través de masmedia y/o social media.



**V. DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDACTICAS:**

<b>CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA I: Ante una exigencia práctica de posproducción, la relación que existe entre las etapas de producción audiovisual buscando cumplir el objetivo planteado al inicio del proceso.</b>					
Semana	<b>Contenidos</b>			<b>Estrategia didáctica</b>	<b>Indicadores de logro de la capacidad</b>
	<b>Conceptual</b>	<b>Procedimental</b>	<b>Actitudinal</b>		
1	La edición como parte de la etapa de posproducción audiovisual. Posibilidades en el proceso de edición.	<b>Ubicar</b> el proceso de edición dentro de las etapas de producción audiovisual	<b>Cumplir</b> con reglamento de la UNJFSC, el horario y con los compromisos pactados en clase.	<b>Expositiva (Docente/Alumno)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra interactiva.</li> <li>• Uso del Google Meet.</li> <li>• Aula virtual.</li> <li>• Taller de Televisión.</li> <li>• Trabajo de campo.</li> </ul> <b>Debate dirigido (Discusiones)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sustentación, Foros, Chat.</li> </ul> <b>Lecturas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de repositorios digitales.</li> </ul> <b>Lluvia de ideas (Saberes previos)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Foros, Chat.</li> </ul>	<b>Reconoce</b> las etapas de producción audiovisual al proponer un proyecto audiovisual.
2	La edición lineal y la edición no lineal. Objetivos y en el proceso de edición. Edición y montaje.	<b>Identificar</b> las posibilidades y objetivos relacionados al proceso de edición audiovisual.	<b>Expresar sentimientos</b> en el proceso de producción y presentación de los trabajos.		
3	Etapas del proceso de Edición. Hardware y software para edición no lineal (ENL) de audiovisuales.	<b>Organizar</b> un equipo de producción audiovisual	<b>Asumir</b> responsabilidades de acuerdo a sus funciones en el trabajo en equipo.		<b>Ejecuta</b> con responsabilidad las actividades orientadas al trabajo en equipo.
4	Evaluación.	<b>Identificar</b> las características del hardware y software necesarios para el proceso de ENL.	<b>Aclarar</b> las dudas que se presenten en el desarrollo del curso.		
<b>Unidad didáctica I : Proceso de edición en video digital.</b>	<b>EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>				
	<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS</b>		<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b>		<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudios de Casos. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuestionarios.</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos individuales y/o grupales. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Soluciones a Ejercicios propuestos.</li> <li>• Presentación del Máster de grabación original.</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comportamiento en clase.</li> <li>• Desempeño durante la producción y presentación del producto.</li> </ul>



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN**

<b>CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA II: Al iniciar proceso de edición no lineal estructura un nivel de organización adecuado facilitando la ubicación de los recursos empleados en esta etapa.</b>					
Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Conceptual	Procedimental	Actitudinal		
5	Flujo de trabajo. La pauta de edición. Conceptos básicos: El espacio de trabajo, captura e importación, códec, formatos, secuencia, línea de tiempo, el clip, fotograma, transición.	<b>Reconocer</b> los elementos que intervienen en el entorno del software de ENL	<b>Compartir</b> conocimientos y experiencias previas en el manejo de software de ENL con los compañeros de aula.	<b>Expositiva (Docente/Alumno)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra interactiva.</li> <li>• Uso del Google Meet.</li> <li>• Aula virtual.</li> </ul>	<b>Relaciona</b> los elementos conocidos del entorno del sistema operativo Windows con el entorno del software de ENL.
6	Creación y desarrollo de un proyecto en el software de edición audiovisual. Modos de edición.	<b>Desarrollar</b> proyectos de edición audiovisual organizados que faciliten el cumplimiento de los plazos definidos en el plan de trabajo propuesto en pre producción.	<b>Cumplir</b> con los límites definidos en el plan de trabajo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taller de Televisión.</li> <li>• Laboratorio sala de Cómputo.</li> <li>• Trabajo de campo.</li> <li>• Viaje de estudio.</li> </ul>	<b>Ejecuta</b> las tareas encomendadas dentro de los plazos límites para la ejecución establecidos en el plan de trabajo general.
7	Menús del software de ENL Construcción de una timeline en el software de ENL. Herramientas de modificación del clip y técnicas para aplicar transiciones y efectos en el software de ENL.	<b>Construir adecuadamente</b> una línea de tiempo en el software de ENL aplicando las funciones de los menús del software en interacción con los modos de edición.	<b>Cumplir</b> con la organización del trabajo en clase.	<b>Debate dirigido (Discusiones)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sustentación, Foros, Chat</li> </ul> <b>Lecturas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de repositorios digitales.</li> </ul> <b>Lluvia de ideas (Saberes previos)</b> Foros, Chat.	<b>Asocia</b> la información de la pauta de edición con la ejecución del proceso de ENL.
8	Evaluación.	<b>Aplicar</b> las herramientas necesarias para la modificación de un clip y el procedimiento de inclusión de transiciones o efectos en el master de edición	<b>Respetar</b> los turnos especificados en el cronograma de edición.		<b>Emplea</b> adecuadamente las herramientas del software y/o aplicación de ENL respetando las indicaciones del Director audiovisual.
<b>EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>					
<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS</b>		<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b>		<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudios de Casos.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuestionarios.</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos individuales y/o grupales.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Soluciones a Ejercicios propuestos.</li> <li>• Presentación del primer corte de edición audiovisual.</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comportamiento en clase.</li> <li>• Desempeño durante la producción y presentación del producto.</li> </ul>	

Unidad didáctica II : Software de Edición audiovisual.



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN**

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Conceptual	Procedimental	Actitudinal		
	<p><b>CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA III: En el desarrollo de un proceso de edición no lineal identifica las herramientas correctas que permiten mantener la continuidad de la narrativa audiovisual planteada en el guion.</b></p>				
9	Software de edición de audio. Entorno y flujo de trabajo. El espacio de trabajo.	<b>Emplear</b> el lenguaje técnico adecuado en el desarrollo del trabajo de ENL.	<b>Cumplir</b> con reglamento de la UNJFSC, el horario y con los compromisos pactados en clase.	<b>Expositiva (Docente/Alumno)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra interactiva.</li> <li>• Uso del Google Meet.</li> <li>• Aula virtual.</li> <li>• Taller de Televisión.</li> <li>• Laboratorio sala de Cómputo.</li> <li>• Trabajo de campo.</li> <li>• Apoyo en proyectos</li> </ul> <b>Debate dirigido (Discusiones)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sustentación, Foros, Chat.</li> </ul> <b>Lecturas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de repositorios digitales</li> </ul> <b>Lluvia de ideas (Saberes previos)</b> Foros, Chat.	<b>Identifica</b> los menús compartidos en el flujo de trabajo del software y/o aplicación de ENL de audio con el entorno Windows.
10	Modos de edición de audio.	<b>Organizar</b> proyectos de edición de audio que faciliten el cumplimiento de los objetivos definidos la etapa de pre producción.	<b>Aclarar</b> las dudas que se presenten en el desarrollo del curso.		<b>Identifica</b> las características del proceso de edición de audio en el software y/o aplicación adecuada para el producto audiovisual requerido.
11	Herramientas para modificar propiedades de los clips de audio.  Técnicas para aplicar transiciones y efectos en el software de edición de audio.	<b>Identificar</b> las herramientas que presenta el software de edición de audio y su aplicación en la modificación de las propiedades de los audios grabados.	<b>Respetar</b> el trabajo de los diferentes equipos de edición.		<b>Emplea</b> adecuadamente las herramientas del software y/o aplicación de ENL de audio orientando el resultado a alcanzar los objetivos planteados en pre producción.
12	Evaluación.	<b>Aplicar</b> el procedimiento de inclusión de transiciones o efectos en el audio del master de edición.	<b>Cumplir</b> con la organización del trabajo en clase.		<b>Propone</b> la inclusión o modificación de propiedades de elementos de audio que contribuyen a fortalecer la narrativa audiovisual que plantea el guion.
<b>EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>					
<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS</b>		<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b>		<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudios de Casos.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuestionarios.</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos individuales y/o grupales.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Soluciones a Ejercicios propuestos.</li> <li>• Presentación de edición de audio spot de promoción de su producto audiovisual.</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comportamiento en clase.</li> <li>• Desempeño durante la producción y presentación del producto.</li> </ul>	

Unidad didáctica III : Software de Edición de audio.



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN**

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Conceptual	Procedimental	Actitudinal		
13	Proceso de edición de posproducción.	<b>Comprender</b> interfaz en el software de ENL de posproducción.	<b>Compartir</b> conocimientos con compañeros de equipo.	<b>Expositiva (Docente/Alumno)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra interactiva.</li> <li>• Uso del Google Meet.</li> <li>• Aula virtual.</li> <li>• Taller de Televisión.</li> <li>• Laboratorio sala de Cómputo.</li> <li>• Trabajo de campo.</li> <li>• Viaje de estudio.</li> <li>• Apoyo en proyectos</li> </ul> <b>Debate dirigido (Discusiones)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sustentación, Foros, Chat</li> </ul> <b>Lecturas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de repositorios digitales.</li> </ul> <b>Lluvia de ideas (Saberes previos)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Foros, Chat.</li> </ul>	<b>Diferencia</b> las características de los menús compartidos en el flujo de trabajo del software y/o aplicación de ENL de posproducción con el entorno Windows.
14	Herramientas del software de edición de posproducción.	<b>Identificar</b> las herramientas que presenta el software de ENL de posproducción y su aplicación en la modificación de las propiedades de los clips de video.	<b>Aclarar</b> las dudas que se presenten en el desarrollo del curso.		
15	Técnicas para modificar propiedades de los clips de video. Corrección de color y exportación del archivo final.	<b>Reconocer</b> el procedimiento adecuado para obtener los cambios requeridos en las características de la imagen del clip de video.	<b>Respetar</b> los turnos especificado en el cronograma de edición.		<b>Aplica</b> adecuadamente las herramientas del software y/o aplicación de ENL de posproducción que permiten modificar propiedades del video reforzando la connotación planteada en preproducción.
16	Evaluación.	<b>Aplicar</b> el procedimiento adecuado para la exportación de proyectos audiovisuales en el entorno de ENL.	<b>Respetar</b> el trabajo de los otros equipos de edición.		
<b>EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>					
<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS</b>		<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b>		<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudios de Casos.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuestionarios.</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos individuales y/o grupales.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Soluciones a Ejercicios propuestos.</li> <li>• Presentación en proyecto de composición y en archivo de la edición final del producto.</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comportamiento en clase.</li> <li>• Desempeño durante la producción y presentación del producto.</li> </ul>	

Unidad didáctica IV: Edición de posproducción.



## **VI. MATERIALES EDUCATIVOS Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS.**

Se utilizarán todos los materiales y recursos requeridos de acuerdo a la naturaleza de los temas programados. Básicamente serán:

### **1. MEDIOS Y PLATAFORMAS**

#### **VIRTUALES**

- Casos prácticos
- Pizarra interactiva
- Aula virtual.
- Google Meet
- Repositorios de datos.

### **2. MEDIOS INFORMATICOS:**

- Computadora
- Tablet
- Celulares
- Internet.

### **3. MATERIALES:**

- Cámaras fotográficas.
- Cámaras de video.
- Micrófonos.
- Luces y reflectores.
- Trípode.
- Dolly.
- Monitores.
- Cableado y accesorios.

### **4. AULA, TALLERES Y LABORATORIOS:**

- Pabellón Ciencias de la Comunicación, aula 302.
- Laboratorio sala de cómputo.
- Taller de Televisión.



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN**

**VII. EVALUACIÓN.**

La Evaluación es inherente al proceso de enseñanza aprendizaje y será continua y permanente. Los criterios de evaluación son de conocimiento, de desempeño y de producto.

**1. Evidencias de Conocimiento.**

La Evaluación será a través de pruebas escritas y orales para el análisis y autoevaluación. En cuanto al primer caso, medir la competencia a nivel interpretativo, argumentativo y propositivo, para ello debemos ver como identifica (describe, ejemplifica, relaciona, reconoce, explica, etc.); y la forma en que argumenta (plantea una afirmación, describe las refutaciones en contra de dicha afirmación, expone sus argumentos contra las refutaciones y llega a conclusiones) y la forma en que propone a través de establecer estrategias, valoraciones, generalizaciones, formulación de hipótesis, respuesta a situaciones, etc.

En cuanto a la autoevaluación permite que el estudiante reconozca sus debilidades y fortalezas para corregir o mejorar.

Las evaluaciones de este nivel serán de respuestas simples y otras con preguntas abiertas para su argumentación.

**2. Evidencia de Desempeño.**

Esta evidencia pone en acción recursos cognitivos, recursos procedimentales y recursos afectivos; todo ello en una integración que evidencia un saber hacer reflexivo; en tanto, se puede verbalizar lo que se hace, fundamentar teóricamente la práctica y evidenciar un pensamiento estratégico, dado en la observación en torno a cómo se actúa en situaciones impredecibles.

La evaluación de desempeño se evalúa ponderando como el estudiante se hace investigador aplicando los procedimientos y técnicas en el desarrollo de las clases a través de su asistencia y participación asertiva.

**3. Evidencia de Producto.**

Están implicadas en las finalidades de la competencia, por tanto, no es simplemente la entrega del producto, sino que tiene que ver con el campo de acción y los requerimientos del contexto de aplicación.

La evaluación de producto de evidencia en la entrega oportuna de sus trabajos parciales y el trabajo final.

Además, se tendrá en cuenta la asistencia como componente del desempeño, el 30% de inasistencia inhabilita el derecho a la evaluación.

VARIABLES	PONDERACIONES	UNIDADES DIDÁCTICAS DENOMINADAS MÓDULOS
Evaluación de Conocimiento	30 %	El ciclo académico comprende 4
Evaluación de Producto	35%	
Evaluación de Desempeño	35 %	

Siendo el promedio final (PF), el promedio simple de los promedios ponderados de cada módulo (PM1, PM2, PM3, PM4)

$$PF = \frac{PM1 + PM2 + PM3 + PM4}{4}$$



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN**

**VIII. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS WEB.**

**8.1 Fuentes bibliográficas:**

**UNIDAD DIDACTICA I:**

- **Lozano, Kathelin (2018). ESTRATEGIAS COMUNICACIONALES Y SU INFLUENCIA EN EL CUIDADO DEL AMBIENTE EN LOS ESTUDIANTES DE LA E.P. DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN (Doctorado). Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.**
- **Huamaní, Nalda; Trinidad, Emily (2017). EL CONSUMO TELEVISIVO DE LOS PROGRAMAS DE ENTRETENIMIENTO EN LOS ADOLESCENTES DEL 1ER. AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E.E. LUIS FABIO XAMMAR JURADO (Tesis de pregrado). Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.**
- **Ramírez Martinell, A., Fraire Quiroz, J., Olan Cobos, S. J., Mayo Castelán, S. D., Cornelio Vidal I. G. y Jaramillo Molina, H. (2011). Producción de video con software libre. Red Iberoamericana para el Desarrollo Sustentable, A.C. México.**
- **Pérez, Héctor (2007). El Guión Audiovisual. Su estructura en género de ficción y no ficción y una perspectiva sociocultural. Editorial Trillas.**
- **Flores, Fernando (2001). Teoría y Práctica de la Edición en Video. Editorial Artes Gráficas.**
- **Hersh, Carl (1999). Producción Televisiva (El Contexto Latinoamericano). Editorial Trillas.**

**UNIDAD DIDACTICA II:**

- **Morales, Fernando (2014). Montaje audiovisual: Teoría, técnica y métodos de control. Editorial UOC.**
- **Evening, Martin (2013). Adobe Photoshop Lightroom 4 Guía complete para fotógrafos. Ediciones Anaya Multimedia (Grupo Anaya S.A.).**
- **Adobe Press. (2008). Premier Pro CS3. Anaya Multimedia.**
- **Moreno, Rafael (2007). Avid. Edición de vídeo. Anaya Multimedia.**
- **Fernández, José y Tirso, Escribano (1999). Postproducción digital. Cine y video no lineal. Ed. Producciones Escivi.**
- **Ohanian, Thomas (1996). Edición digital no lineal Manuales profesionales. Instituto Oficial de Radio Televisión Española.**

**UNIDAD DIDACTICA III:**

- **Cuadrado, Francisco y Domínguez López, Juan José (2019). Teoría y técnica del sonido. Editorial Síntesis.**
- **García de Castro, Mario (2014). Información Audiovisual en el entorno digital. La televisión y la radio informativa. Madrid: Tecnos.**
- **López, Ricardo. (2006). Edición de Audio con Adobe Audition. RAMA.**

**UNIDAD DIDACTICA IV:**

- **Peláez, Antonio (2015). Montaje y postproducción audiovisual. Curso práctico. Editorial Altaria.**
- **Armenteros, M. (dir.) (2011). Postproducción digital. Madrid: Bubok.**
- **Cebrián, Mariano (2010). Información audiovisual y multimedia por internet en la Telefonía Móvil Fondo Editorial USMP.**
- **Wheeler Paul (2008). Cinematografía en alta definición. Ediciones Omega S.A.**
- **N. Sánchez-Biezma (2004). After Effects 6. Ed. Anaya.**
- **McGrath, D. (2001). Montaje y postproducción. Barcelona: Océano.**
- **Sánchez-Biosca, V. (1996). El montaje cinematográfico. España: Paidós Ibérica.**



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN**

**8.2 Fuentes electrónicas:**

Adobe (2024). Aplicaciones de escritorio Adobe Creative Cloud. Recuperado de:

<https://www.adobe.com/pe/creativecloud.html>

Moreno Valeria (2024). Los 5 mejores editores de video con inteligencia artificial online gratis 2024. Recuperado de: <https://es.vidnoz.com/inteligencia-artificial/editor-de-video-con-inteligencia-artificial.html>

González, Miguel (2024). Las mejores apps de edición de video con IA de 2024. Recuperado de: <https://filmora.wondershare.es/ai/best-ai-video-editors.html>

Owens, Robin. Mancebo, Marcos (2024). 9 computadoras de alto rendimiento para edición de video en 2024. Recuperado de: <https://fixthephoto.com/es/best-computer-for-video-editing.html>

HP TECH TAKES (2024) Avances en tarjetas de video: ¿Qué hay de nuevo en 2024? Recuperado de: <https://www.hp.com/pe-es/shop/tech-takes/noticias-nuevas-tarjetas-video-2024>

VideoProPeru (2024). Tendencias de la Industria Audiovisual 2024: Una Guía para Profesionales Creativos- Recuperado de: <https://www.videoproperu.com/es-pe/blogs/noticias/tendencias-de-la-industria-audiovisual-2024-una-guia-para-profesionales-creativos>

Todo Visual (2020). Términos de video. Recuperado de: [https://www.todovisual.com.mx/glosario\\_tvideo.htm](https://www.todovisual.com.mx/glosario_tvideo.htm)

Ionos Digital Guide (2020). Los mejores programas de edición de vídeo para aficionados y profesionales. Recuperado de: <https://www.ionos.es/digitalguide/online-marketing/vender-en-internet/programas-de-edicion-de-video/>

Domínguez, Juan José (2019). La problemática de los códecs en la edición y la distribución del audiovisual. Recuperado de: <http://avanca.org/publication/journal/index.php/AV/article/view/70/73>

Montaguth, Sherly (2018). Cómo presentar un proyecto audiovisual y mejorar sus posibilidades de éxito. Recuperado de: <https://proyecta.senalcolombia.tv/guias/como-presentar-un-proyecto-audiovisual-y-mejorar-sus-posibilidades-de-exito>

Mejía, Ana (2018). Software para edición y producción. Recuperado de: <https://www.tvyvideo.com/201808098567/productos/produccion/software-para-edicion-y-produccion.html>

Martínez, Sergio (2018). Evolución de los efectos visuales en la historia del cine y su influencia sobre la industria del video musical. (Doctorado) Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/44259/1/T39933.pdf>

Gofii, Mikel (2018). Pipeline de VFX en la producción audiovisual (Licenciatura). Universidad Abierta de Cataluña. España. Recuperado de: <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/74145/11/mikelgoniTFG0118memoria.pdf>

Frías, Víctor (2016). La Narrativa del Montaje y la Producción Audiovisual: Cómo cambiar el significado de un film a través de la edición. Recuperado de: [http://dehesa.unex.es/bitstream/10662/5009/1/TFGUJEX\\_2016\\_Frias\\_Vela.pdf](http://dehesa.unex.es/bitstream/10662/5009/1/TFGUJEX_2016_Frias_Vela.pdf)

Hernández, Gabriel (2015). Efectos Visuales: Desarrollo a lo largo del cine. (Licenciatura) Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado de: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/57346/HERNANDEZ%20-%20Efectos%20visuales%3A%20desarrollo%20y%20evoluci%C3%B3n%20a%20lo%20largo%20de%20a%20historia%20del%20cine.pdf?sequence=1>

Ramírez, A., Fraire, J., Hernández, V., Oliva, O., Mayo, S., Olán S. y otros (2013). Producción de Audio con Software Libre. Veracruz. México. Creative Commons. Recuperado de: [https://www.uv.mx/personal/albramirez/files/2013/01/libro\\_audioswl.pdf](https://www.uv.mx/personal/albramirez/files/2013/01/libro_audioswl.pdf)

De Garcillán, Fernando (2012) Estado del Arte de las tecnologías Audiovisuales. Recuperado de: <https://es.calameo.com/read/001304910e1427afa23e1>

Huacho, 30 de enero de 2026.