



**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

**MODALIDAD NO PRESENCIAL
SÍLABO POR COMPETENCIAS
CURSO:**

SOFTWARE PARA AUDIOVISUALES

I. DATOS GENERALES.

Línea de Carrera	Periodismo y Comunicación Audiovisual
Semestre Académico	2020-I
Código del Curso	256
Créditos	04
Horas Semanales	Hrs. Totales: 06 Teóricas 02 Practicas 04
Ciclo	IV
Sección	Única
Apellidos y Nombres del Docente	Revilla Marreros Miguel Angel
Correo Institucional	mrevilla@unjfsc.edu.pe
N° De Celular	999 620 620



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



DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN

II. 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

III. CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO.

	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	SEMANAS
UNIDAD I	Ante una exigencia práctica de posproducción, comprende la relación que existe entre las etapas de producción audiovisual buscando cumplir el objetivo planteado al inicio del proceso.	Proceso de edición en video digital.	1-4
UNIDAD II	Al iniciar proceso de edición no lineal estructura un nivel de organización adecuado facilitando la ubicación de los recursos empleados en esta etapa.	Software de Edición audiovisual.	5-8
UNIDAD 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.	Software de Edición de audio.	9-12
UNIDAD IV	Al finalizar el proceso de edición no lineal identifica 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.	13-16



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



DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN

IV. INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO.

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



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



DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN

V. DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDACTICAS:

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



**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>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.</p>				
5	Flujo de trabajo. La pauta de edición. Conceptos básicos: captura e importación, códec, formatos, secuencia, línea de tiempo, el clip, fotograma, transición.	Reconocer los elementos que intervienen en el entorno del software de ENL	Compartir conocimientos y experiencias previas en el manejo de software de ENL con los compañeros de aula.	Expositiva (Docente/Alumno) <ul style="list-style-type: none"> • Uso del Google Meet Debate dirigido (Discusiones) <ul style="list-style-type: none"> • Foros, Chat Lecturas <ul style="list-style-type: none"> • Uso de repositorios digitales Lluvia de ideas (Saberes previos) <ul style="list-style-type: none"> • Foros, Chat 	Relaciona los elementos conocidos del entorno del sistema operativo Windows con el entorno del software de ENL.
	El espacio de trabajo. Modos de edición. Creación y desarrollo de un proyecto en el software de edición audiovisual.	Desarrollar proyectos de edición audiovisual organizados que faciliten el cumplimiento de los plazos definidos en el plan de trabajo propuesto en pre producción.	Cumplir con los límites definidos en el plan de trabajo		Ejecuta 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	Construir adecuadamente una línea de tiempo en el software de ENL aplicando las funciones de los menús del software en interacción con los modos de edición.	Cumplir con la organización del trabajo en clase.		Asocia la información de la pauta de edición con la ejecución del proceso de ENL.
8	Herramientas de modificación del clip y técnicas para aplicar transiciones y efectos en el software de ENL.	Aplicar las herramientas necesarias para la modificación de un clip y el procedimiento de inclusión de transiciones o efectos en el master de edición	Respetar los turnos especificados en el cronograma de edición.		Emplea adecuadamente las herramientas del software de ENL respetando las indicaciones del Director audiovisual.
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA					
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO	
<ul style="list-style-type: none"> • Estudios de Casos • Cuestionarios 		<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos individuales y/o grupales • Soluciones a Ejercicios propuestos 		<ul style="list-style-type: none"> • Comportamiento en clase virtual y chat 	

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

Unidad didáctica III : Software de Edición de audio.	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.					
	Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
		Conceptual	Procedimental	Actitudinal		
9	Software de edición de audio. Entorno y flujo de trabajo. El espacio de trabajo.	Emplear el lenguaje técnico adecuado en el desarrollo del trabajo de ENL.	Cumplir con reglamento de la UNJFSC, el horario y con los compromisos pactados en clase.	Expositiva (Docente/Alumno) <ul style="list-style-type: none"> • Uso del Google Meet Debate dirigido (Discusiones) <ul style="list-style-type: none"> • Foros, Chat Lecturas <ul style="list-style-type: none"> • Uso de repositorios digitales Lluvia de ideas (Saberes previos) <ul style="list-style-type: none"> • Foros, Chat 	Identifica los menús compartidos en el flujo de trabajo del software de ENL de audio con el entorno Windows.	
10	Modos de edición de audio.	Organizar proyectos de edición de audio que faciliten el cumplimiento de los objetivos definidos la etapa de pre producción.	Aclarar las dudas que se presenten en el desarrollo del curso.		Identifica las características del proceso de edición de audio.	
11	Herramientas para modificar propiedades de los clips de audio.	Identificar las herramientas que presenta el software de edición de audio y su aplicación en la modificación de las propiedades de los audios grabados.	Respetar el trabajo de los diferentes equipos de edición.		Emplea adecuadamente las herramientas del software de ENL de audio orientando el resultado a alcanzar los objetivos planteados en pre producción.	
12	Técnicas para aplicar transiciones y efectos en el software de edición de audio.	Aplicar el procedimiento de inclusión de transiciones o efectos en el audio del master de edición.	Cumplir con la organización del trabajo en clase.		Propone la inclusión o modificación de propiedades de elementos de audio que contribuyen a fortalecer la narrativa audiovisual que plantea el guion.	
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA						
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO		
<ul style="list-style-type: none"> • Estudios de Casos • Cuestionarios 		<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos individuales y/o grupales • Soluciones a Ejercicios propuestos 		<ul style="list-style-type: none"> • Comportamiento en clase virtual y chat 		



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



DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN

Unidad didáctica IV: Edición de posproducción.	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA IV: Al finalizar el proceso de edición no lineal identifica las herramientas que permitan la obtención del producto audiovisual con las características adecuadas según los medios definidos para su reproducción o difusión.					
	Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
		Conceptual	Procedimental	Actitudinal		
	13	Proceso de edición de posproducción.	Comprender interfaz en el software de ENL de posproducción.	Compartir conocimientos con compañeros de equipo.	Expositiva (Docente/Alumno) <ul style="list-style-type: none"> • Uso del Google Meet Debate dirigido (Discusiones) <ul style="list-style-type: none"> • Foros, Chat Lecturas <ul style="list-style-type: none"> • Uso de repositorios digitales Lluvia de ideas (Saberes previos) <ul style="list-style-type: none"> • Foros, Chat 	Diferencia las características de los menús compartidos en el flujo de trabajo del software de ENL de posproducción con el entorno Windows. Comprende el proceso de Edición de posproducción. Aplica adecuadamente las herramientas del software de ENL de posproducción que permiten modificar propiedades del video reforzando a connotación planteada en preproducción. Aplica las funciones necesarias para exportar un producto audiovisual según las características de calidad requeridas para su difusión.
	14	Herramientas para modificar propiedades de los clips de video.	Identificar las herramientas que presenta el software de ENL de posproducción y su aplicación en la modificación de las propiedades de los clips de video.	Aclarar las dudas que se presenten en el desarrollo del curso.		
	15	Técnicas para modificar propiedades de los clips de video.	Reconocer el procedimiento adecuado para obtener los cambios requeridos en las características de la imagen del clip de video.	Respetar los turnos especificado en el cronograma de edición.		
	16	La exportación del archivo final.	Aplicar el procedimiento adecuado para la exportación de proyectos audiovisuales en el entorno de ENL.	Respetar el trabajo de los otros equipos de edición.		
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA						
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO		
<ul style="list-style-type: none"> • Estudios de Casos • Cuestionarios 		<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos individuales y/o grupales • Soluciones a Ejercicios propuestos 		<ul style="list-style-type: none"> • Comportamiento en clase virtual y chat 		



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
- Google Meet
- Repositorios de datos.

2. MEDIOS INFORMATICOS:

- Computadora
- Tablet
- Celulares
- Internet.



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.
- 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 completa 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 (2020). Aplicaciones de escritorio Adobe Creative Cloud.

<https://www.adobe.com/creativecloud/catalog/desktop.html>

Todo Visual (2020). Términos de video

https://www.todovisual.com.mx/glosario_tvideo.htm

Moreno, Antonio (2020). Ordenador para edición de vídeo 2020: Guía de compra

<https://gamerpc.es/configuraciones/pc-para-edicion-de-video/>

Ionos Digital Guide (2020). Los mejores programas de edición de vídeo para aficionados y profesionales

<https://www.ionos.es/digitalguide/online-marketing/vender-en-internet/programas-de-edicion-de-video/>

Gifreu-Castells, Arnau; Sánchez Sebastián y Galán, Esteban (2019). Aproximación al documental interactivo como formato nativo transmedia.

<http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/187090/67685.pdf?sequence=1>

Domínguez, Juan José (2019). La problemática de los códecs en la edición y la distribución del audiovisual.

<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.

<https://proyecta.senalcolombia.tv/guias/como-presentar-un-proyecto-audiovisual-y-mejorar-sus-posibilidades-de-exito>

Mejía, Ana (2018). Software para edición y producción.

<https://www.tvyvideo.com/201808098567/productos/produccion/software-para-edicion-y-produccion.html>

Concepto definicion.de, Redacción. (Última edición: 10 de marzo del 2017). Definición de Gestión. Recuperado de: <https://concepto definicion.de/gestion/> Consultado el 13 de junio del 2020

Pérez, Julián y Merino María. (Publicado: 2008. Actualizado: 2012). Definicion.de: Concepto de gestión.

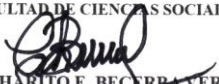
<https://definicion.de/gestion/>

Sotoca, Teresa (2004) Las nuevas tecnologías en la edición.

<https://www.monografias.com/trabajos901/nuevas-tecnologias-edicion-montaje/nuevas-tecnologias-edicion-montaje.shtml>

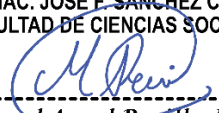


**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**


Dra. CHARITO E. BECERRA VERA
Directora de Departamento Académico
de Ciencias Sociales y Comunicación

Huacho, 01 junio del 2020.

UNIV. NAC. JOSÉ F. SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES


Lic. Miguel Ángel Revilla Marreros
DOCENTE DNU 370