Espejo de Monografías

ISSN: 2660-4213 Número 51, año 2026. URL: espejodemonografias.comunicacionsocial.es

MONOGRAFÍAS DE ACCESO ABIERTO
OPEN ACCESS MONOGRAPHS

COMUNICACIÓN SOCIAL
ediciones y publicaciones

ISBN 978-84-10176-27-0

Técnica y edición de vídeo y sonido

Introducción al vídeo y a la inteligencia artificial aplicada a la comunicación audiovisual (2026)

Mónica Hinojosa-Becerra; Ángel Torres-Toukoumidis; Isidro Marín-Gutiérrez; Javier Ruiz-San Miguel

Separata

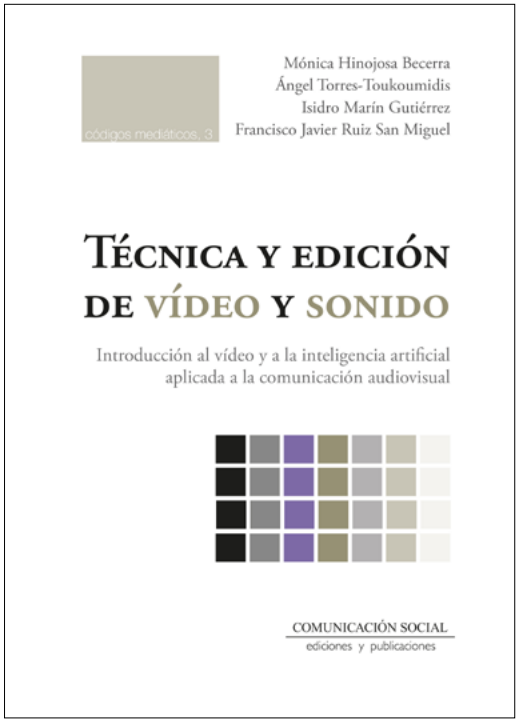
Capítulo 9

Título del Capítulo
«Adobe Premiere Pro»

Autoría
Mónica Hinojosa-Becerra;
Ángel Torres-Toukoumidis;
Isidro Marín-Gutiérrez;
Javier Ruiz-San Miguel

Cómo citar este Capítulo
Hinojosa-Becerra, M.; Torres-Toukoumidis, Á; Marín-Gutiérrez, I.; Ruiz-San Miguel, J. (2026): «Adobe Premiere Pro». En Hinojosa Becerra, M.; Torres-Toukoumidis, Á; Marín-Gutiérrez, I.; Ruiz-San Miguel, J., *Técnica y edición de vídeo y sonido. Introducción al vídeo y a la inteligencia artificial aplicada a la comunicación audiovisual*. Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones. ISBN: 978-84-10176-27-0

D.O.I.:
https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55



El libro *Técnica y edición de vídeo y sonido. Introducción al vídeo y a la inteligencia artificial aplicada a la comunicación audiovisual* está integrado en la colección «Contextos», en la serie Códigos Abiertos de Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.

La industria audiovisual atraviesa uno de los procesos de transformación más profundos de su historia. La convergencia entre producción digital, plataformas de *streaming*, redes sociales, inteligencia artificial y nuevas formas de consumo mediático ha redefinido las competencias que deben adquirir los futuros profesionales de la comunicación. La formación universitaria enfrenta el desafío de integrar conocimientos teóricos, competencias técnicas, pensamiento crítico y capacidades de adaptación tecnológica.

Ya no resulta suficiente dominar cámaras, programas de edición o técnicas narrativas tradicionales; es imprescindible comprender cómo los procesos audiovisuales se articulan en ecosistemas digitales complejos donde convergen creatividad, tecnología, datos e inteligencia artificial.

Técnica y edición de vídeo y sonido. Introducción al vídeo y a la inteligencia artificial aplicada a la comunicación audiovisual responde a estas necesidades formativas. Se trata de un manual concebido para acompañar al estudiante durante todo el proceso de aprendizaje, desde los fundamentos del lenguaje audiovisual hasta la construcción de un portafolio profesional orientado a la empleabilidad.

El texto combina rigor académico, orientación práctica y actualización tecnológica, ofreciendo una propuesta integral alineada con los principios del Espacio Europeo de Educación Superior y con las demandas actuales de la industria audiovisual internacional.

Técnica y edición de vídeo y sonido

colección «Contextos»
Serie 'Códigos Mediáticos, 3'

Mónica Hinojosa Becerra
Ángel Torres-Toukoumidis
Isidro Marín Gutiérrez
Francisco Javier Ruiz San Miguel

Técnica y edición de vídeo y sonido

Introducción al vídeo y a la inteligencia artificial aplicada a la comunicación audiovisual

COMUNICACIÓN SOCIAL
ediciones y publicaciones

SALAMANCA
2026

1ª edición: Salamanca (España), 2026.

Esta obra ha sido sometida a un proceso de revisión por pares académicos para evaluar la calidad, pertinencia y rigor de su contenido.

Diseño y producción gráfica: Pepa Peláez, Editora.

Del texto: © *by* Mónica Hinojosa Becerra; Ángel Torres Toukoumidis, Isidro Marín Gutiérrez y Francisco Javier Ruiz San Miguel, 2026
Los distintos textos que componen este libro han sido publicados bajo Licencia Creative Commons CC BY-NC-ND



De esta edición:
Comunicación Social Ediciones y Publicaciones, sello propiedad de:
© *by* Pedro J. Crespo, Editor y Pepa Peláez, Editora (2026)

Contacto:
Gestión: Avda. Juan Pablo II, 42, Ático A. 37008 Salamanca.
Taller editorial y almacén: c/ Escuelas, 16. 49130 Manganeses de la Lampreana (Zamora).

info@comunicacionsocial.es
https://www.comunicacionsocial.es

ISBN: 978-84-10176-27-0

Sumario

Prólogo **13**

Introducción general **15**
Objetivos generales del manual 16
Objetivos específicos del manual 16
Competencias generales y específicas 17
Resultados de aprendizaje 18
Metodología 18

1. El audiovisual como sistema de comunicación **19**
1.1. ¿Qué es la comunicación audiovisual? 20
1.2. El proceso de comunicación audiovisual 20
1.3. Características del lenguaje audiovisual 22
1.4. Imagen y construcción de significado 23
1.5. El papel del sonido 24
1.6. La teoría de la audiovisión 24
1.7. Comunicación audiovisual en la era digital 24
1.8. Inteligencia artificial y comunicación audiovisual 26
Preguntas de reflexión 27
Actividad práctica 27

2. Composición y encuadre **29**
2.1. ¿Qué es la composición audiovisual? 30
2.2. El encuadre como acto de selección 30
2.3. El espacio visual 32
2.4. Principios básicos de composición 33
2.5. La regla de los tercios 33
2.6. Simetría y asimetría 36
2.7. Líneas visuales 37
2.8. Profundidad visual 40
2.9. El espacio negativo 42
2.10. Composición y emociones 43
2.11. Composición en plataformas digitales 45
2.12. Errores frecuentes de composición 46
2.13. Composición e Inteligencia Artificial 46
Conclusiones 47

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

Preguntas de reflexión 48
Actividad práctica 48

3. Planos, ángulos y movimientos de cámara 49
3.1. La distancia como recurso narrativo 50
3.2. Clasificación de los planos 50
3.3. Función narrativa de los planos 55
3.4. Los ángulos de cámara 57
3.5. El movimiento como lenguaje 61
3.6. Movimientos sobre eje fijo 61
3.7. Movimientos con desplazamiento 63
3.8. Zoom: ¿movimiento o ilusión? 69
3.9. El movimiento y las emociones 70
3.10. Planos, ángulos y movimientos en redes sociales 72
3.11. Inteligencia Artificial y planificación visual 72
Preguntas de reflexión 74
Actividad práctica 74

4. Iluminación audiovisual 75
4.1. ¿Qué es la iluminación audiovisual? 76
4.2. La naturaleza de la luz 76
4.3. Temperatura de color 78
4.4. Funciones de la iluminación 78
4.5. Iluminación de tres puntos 80
4.6. High Key y Low Key 81
4.7. La luz y el rostro humano 82
4.8. Iluminación y géneros audiovisuales 86
4.9. Iluminación natural y artificial 89
4.10. Equipamiento básico de iluminación 91
4.11. La iluminación en redes sociales 94
4.12. Inteligencia Artificial e iluminación 96
Caso práctico 98
Preguntas de reflexión 98
Actividad práctica 98

5. La cámara digital y el control de la imagen 99
5.1. ¿Qué es una cámara digital? 100
5.2. Componentes principales de una cámara 101
5.3. El triángulo de exposición 105
5.4. ISO: sensibilidad del sensor 106
5.5. Apertura del diafragma 107
5.6. Velocidad de obturación 108
5.7. Profundidad de campo 110
5.8. Distancia focal 111
5.9. Balance de blancos 112
5.10. Resolución y formatos de grabación 113
5.11. Frame Rate (fps) 115
5.12. Rango dinámico 116

5.13. Herramientas de monitoreo profesional 117
5.14. Perfiles Log 121
5.15. Cámaras para distintos contextos 122
5.16. Inteligencia Artificial y cámaras digitales 124
Caso práctico 126
Preguntas de reflexión 126
Actividad práctica 127

6. El sonido audiovisual 129
6.1. ¿Qué es el sonido? 130
6.2. La percepción sonora 131
6.3. Componentes del lenguaje sonoro 132
6.4. El silencio como recurso expresivo 134
6.5. Sonido diegético y extradiegético 135
6.6. Funciones narrativas del sonido 137
6.7. Tipos de micrófonos 138
6.8. Técnicas de captación sonora 140
6.9. Niveles de audio 141
6.10. Edición de sonido 142
6.11. Diseño sonoro 144
6.12. El efecto Foley 145
6.13. El sonido en distintos géneros audiovisuales 146
6.14. Podcasts y narrativa sonora 148
6.15. Inteligencia Artificial y sonido 148
Caso práctico 150
Preguntas de reflexión 151
Actividad práctica 151

7. Producción audiovisual 153
7.1. ¿Qué es la producción audiovisual? 154
7.2. Fases de la producción audiovisual 155
7.3. El productor audiovisual 156
7.4. Estructura básica de un equipo audiovisual 158
7.5. Documentos fundamentales de preproducción 160
7.6. El desglose de producción 161
7.7. Cronograma de producción 163
7.8. Presupuesto audiovisual 164
7.9. Gestión de riesgos 166
7.10. Producción para redes sociales 167
7.11. Producción multiplataforma 168
7.12. Producción sostenible 170
7.13. Inteligencia Artificial y producción audiovisual 170
7.14. Producción universitaria 172
Caso práctico 174
Preguntas de reflexión 175
Actividad práctica 175

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

8. Teoría del montaje y edición audiovisual 177
8.1. ¿Qué es el montaje? 178
8.2. Diferencia entre montaje y edición 179
8.3. Orígenes históricos del montaje 179
8.4. El efecto Kuleshov 180
8.5. El montaje como generador de significado 181
8.6. Tipos de montaje 183
8.7. El montaje de continuidad 184
8.8. El raccord 186
8.9. La regla de los 180 grados 187
8.10. La regla de los 30 grados 189
8.11. Ritmo audiovisual 190
8.12. Transiciones audiovisuales 191
8.13. El montaje sonoro 193
8.14. El montaje en distintos formatos audiovisuales 194
8.15. El montaje para TikTok y Reels 196
8.16. Inteligencia Artificial y edición audiovisual 197
Caso práctico 199
Preguntas de reflexión 199
Actividad práctica 199

9. Adobe Premiere Pro 201
9.1. ¿Qué es Adobe Premiere Pro? 202
9.2. Edición lineal y no lineal 203
9.3. Flujo general de trabajo 205
9.4. Creación de un proyecto 206
9.5. Interfaz de Premiere Pro 207
9.6. Importación de materiales 209
9.7. Organización mediante bins 210
9.8. Creación de secuencias 212
9.9. Selección de material 212
9.10. Montaje inicial 214
9.11. Herramientas básicas de edición 216
9.12. Edición avanzada 216
9.13. Transiciones 218
9.14. Títulos y gráficos 219
9.15. Edición de audio 220
9.16. Corrección básica de color 222
9.17. Trabajo con proxies 222
9.18. Exportación 224
9.19. Integración con Creative Cloud 226
9.20. Inteligencia Artificial en Premiere Pro 226
Caso práctico 229
Preguntas de reflexión 229
Actividad práctica 230

10. Adobe Audition **231**
10.1. ¿Qué es Adobe Audition? 232
10.2. Flujo de trabajo profesional 233
10.3. Interfaz de Adobe Audition 234
10.4. Configuración de proyectos 236
10.5. Grabación de audio 237
10.6. Edición básica de audio 238
10.7. Restauración sonora 240
10.8. Captura de perfil de ruido 241
10.9. Diagnóstico y reparación 242
10.10. Procesamiento dinámico 244
10.11. Ecualización 245
10.12. Edición multipista 246
10.13. Automatización 248
10.14. Diseño sonoro 249
10.15. Integración con Premiere Pro 250
10.16. Producción de podcasts 252
10.17. Masterización básica 253
10.18. Exportación 255
10.19. Inteligencia Artificial en Audition 256
10.20. Aplicaciones profesionales 258
Caso práctico 260
Preguntas de reflexión 260
Actividad práctica 260

11. Corrección de color y etalonaje **261**
11.1. ¿Qué es la corrección de color? 262
11.2. ¿Qué es el etalonaje? 263
11.3. Teoría básica del color 264
11.4. Psicología del color 266
11.5. Temperatura de color 267
11.6. Narrativa cromática 268
11.7. Introducción a DaVinci Resolve 270
11.8. Flujo profesional de corrección 271
11.9. Corrección primaria 273
11.10. Corrección secundaria 274
11.11. Los nodos en DaVinci Resolve 275
11.12. Herramientas de análisis 277
11.13. LUTs 278
11.14. Corrección de piel 279
11.15. Color y géneros audiovisuales 281
11.16. Corrección para redes sociales 282
11.17. HDR y nuevas tecnologías 284
11.18. Inteligencia Artificial y color 285
11.19. Construcción de identidad visual 287
Caso práctico 289
Preguntas de reflexión 289

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

12. Inteligencia artificial aplicada a la producción audiovisual 291
12.1. ¿Qué es la Inteligencia Artificial? 292
12.2. Evolución de la IA en la comunicación audiovisual 293
12.3. Inteligencia Artificial generativa 295
12.4. IA aplicada a la preproducción 296
12.5. IA aplicada a la producción audiovisual 298
12.6. IA aplicada a la edición de vídeo 300
12.7. IA aplicada al sonido 301
12.8. IA aplicada a la imagen 303
12.9. IA aplicada al vídeo 304
12.10. Deepfakes 306
12.11. IA y periodismo audiovisual 307
12.12. IA y comunicación institucional 308
12.13. IA y creatividad 309
12.14. Aspectos éticos fundamentales 310
12.15. Regulación de la Inteligencia Artificial 311
12.16. Nuevos perfiles profesionales 312
12.17. Competencias del comunicador del futuro 313
12.18. IA en la educación audiovisual 315
12.19. Hacia una producción audiovisual híbrida 316
Caso práctico 317
Preguntas de reflexión 317
Actividad práctica 317

13. Portfolio profesional, empleabilidad y emprendimiento audiovisual 319
13.1. La empleabilidad en el sector audiovisual 320
13.2. Transformaciones del mercado laboral audiovisual 321
13.3. ¿Qué es un portfolio profesional? 322
13.4. Tipos de portfolio audiovisual 323
13.5. Estructura recomendada del portfolio 324
13.6. El reel audiovisual 325
13.7. Marca personal 326
13.8. LinkedIn y presencia profesional digital 327
13.9. Plataformas para portfolios audiovisuales 328
13.10. Currículum para profesionales audiovisuales 329
13.11. Networking profesional 330
13.12. Prácticas profesionales 331
13.13. Emprendimiento audiovisual 332
13.14. Modelo de negocio audiovisual 333
13.15. Freelance y economía creativa 334
13.16. Inteligencia Artificial y empleabilidad 335
13.17. Aprendizaje permanente 336
13.18. Internacionalización profesional 337

13.19. Perfil del comunicador audiovisual del futuro 338
Caso práctico 339
Preguntas de reflexión 340
Actividad práctica final integradora 340

Casos prácticos 341
Caso Práctico 1. Producción integral de un vídeo institucional universitario 341
Caso Práctico 2. Mini documental social 343
Caso Práctico 3. Podcast académico universitario 344
Caso Práctico 4. Campaña audiovisual para redes sociales 345

Glosario de términos 347

Bibliografía 373

Índice de figuras 377

9.

Adobe Premiere Pro

La transformación digital de la industria audiovisual ha convertido la edición en una de las competencias más importantes para los profesionales de la comunicación. Actualmente, la mayor parte de los contenidos audiovisuales que consumimos, desde películas y documentales hasta vídeos institucionales, informativos y publicaciones para redes sociales, pasan por procesos de edición digital que permiten organizar, transformar y optimizar materiales audiovisuales.

Entre las herramientas más utilizadas a nivel profesional destaca Adobe Premiere Pro, un software de edición no lineal que se ha consolidado como uno de los estándares de la industria audiovisual internacional. Su versatilidad, integración con otros programas de Adobe Creative Cloud y capacidad para gestionar proyectos de distinta complejidad lo convierten en una herramienta fundamental para estudiantes y profesionales.

Sin embargo, aprender Premiere Pro no consiste únicamente en dominar comandos o herramientas específicas. El verdadero objetivo consiste en comprender el flujo de trabajo profesional que permite transformar materiales audiovisuales dispersos en productos narrativamente coherentes, técnicamente correctos y visualmente atractivos. Este capítulo presenta los fundamentos operativos de Adobe Premiere Pro desde una perspectiva aplicada a la producción audiovisual universitaria y profesional.

Objetivos de aprendizaje

Al finalizar este capítulo, el estudiante será capaz de comprender el flujo de trabajo de Adobe Premiere Pro, configurar proyectos de edición profesional, organizar materiales audiovisuales de manera eficiente, realizar procesos de montaje y edición, aplicar transiciones, efectos y gráficos y exportar contenidos para diferentes plataformas.

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

Competencias

—*Competencias generales*
CG1. Competencia digital avanzada.
CG2. Resolución de problemas técnicos.
CG3. Organización de proyectos audiovisuales.
—*Competencias específicas*
CE1. Editar contenidos audiovisuales profesionalmente.
CE2. Gestionar flujos de trabajo digitales.
CE3. Exportar materiales para múltiples plataformas.

9.1. ¿Qué es Adobe Premiere Pro?

Adobe Premiere Pro es un software de edición no lineal (NLE, Non-Linear Editing) desarrollado por Adobe Systems y permite importar materiales audiovisuales, organizar recursos, editar vídeo, editar audio, incorporar gráficos, aplicar efectos y exportar productos finales. Premiere Pro se emplea habitualmente en cine, televisión, publicidad, comunicación institucional, redes sociales, producción educativa y periodismo audiovisual.

Adobe Premiere Pro es un software profesional de edición no lineal (Non-Linear Editing o NLE) desarrollado por Adobe Systems para la creación y postproducción de contenidos audiovisuales. Su principal característica consiste en permitir el acceso inmediato a cualquier fragmento del material grabado sin necesidad de seguir un orden secuencial, facilitando así un proceso de edición flexible, reversible y altamente eficiente (Adobe, 2025; Dancyger, 2013).

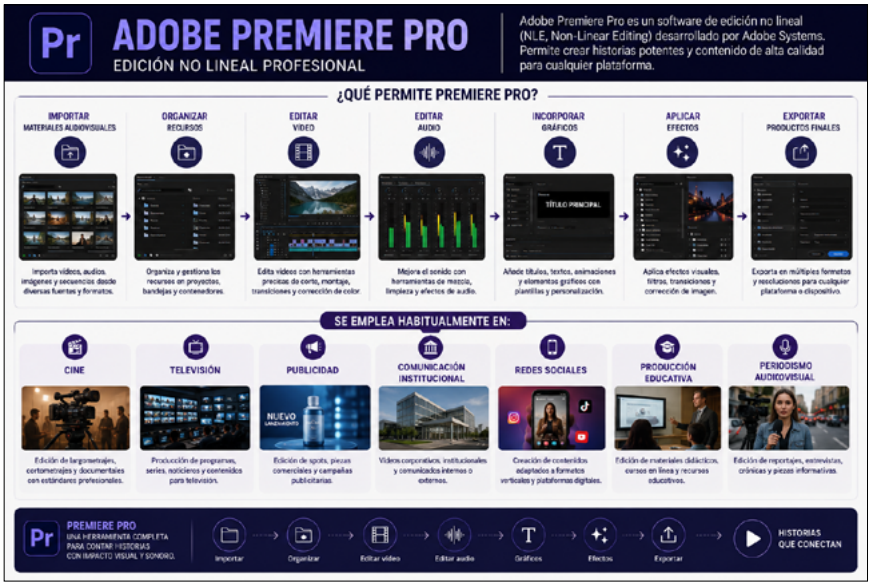
Como sistema de edición no lineal, Premiere Pro permite importar materiales audiovisuales, organizar proyectos, gestionar archivos, editar vídeo y audio, incorporar gráficos y títulos, aplicar efectos visuales, realizar corrección y gradación del color, integrar efectos sonoros y exportar el producto final en múltiples formatos adaptados a diferentes plataformas de distribución (Adobe, 2025).

Gracias a su integración con otras aplicaciones del ecosistema Adobe, como After Effects, Audition, Photoshop o Media Encoder, Premiere Pro forma parte de uno de los entornos de producción más utilizados en la industria audiovisual contemporánea. Esta interoperabilidad facilita el desarrollo de flujos de trabajo colaborativos y optimiza los procesos de postproducción en proyectos de muy diversa complejidad (Brown, 2021).

En la actualidad, Premiere Pro se emplea habitualmente en la producción cinematográfica, la televisión, la publicidad, la comunicación institucional, el periodismo audiovisual, la producción educativa y la creación de contenidos para plataformas digitales y redes sociales. Su versatilidad y constante evolu-

https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55

Figura 137. Adobe Premiere Pro.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

ción lo convierten en una de las herramientas más utilizadas por profesionales y estudiantes de comunicación audiovisual (Adobe, 2025; Millerson, 2007).

Conviene recordar que Premiere Pro constituye únicamente una herramienta de trabajo. La calidad del montaje continúa dependiendo del conocimiento del lenguaje audiovisual, de la planificación narrativa y de la capacidad del editor para organizar imágenes y sonidos de manera coherente con los objetivos comunicativos del proyecto (Murch, 2004; Dancyger, 2013).

9.2. Edición lineal y no lineal

La evolución de la tecnología ha transformado profundamente los procesos de edición audiovisual. Hasta finales del siglo XX, la mayor parte de las producciones se editaban mediante sistemas lineales, mientras que la digitalización permitió el desarrollo de la edición no lineal (NLE, Non-Linear Editing), que constituye actualmente el modelo predominante en la industria audiovisual (Dancyger, 2013; Adobe, 2025).

La edición lineal se realizaba de forma secuencial sobre soportes físicos, principalmente cintas magnéticas de vídeo. Cualquier modificación obligaba a rehacer parte del trabajo ya realizado, ya que las imágenes debían editarse siguiendo estrictamente el orden definitivo de la narración. Este procedimiento

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

Figura 138. Edición lineal y no lineal.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

limitaba considerablemente la flexibilidad del montaje y hacía que las correcciones posteriores resultaran complejas y costosas (Millerson, 2007).

La edición no lineal permite acceder de forma inmediata a cualquier fragmento del material audiovisual sin alterar el resto del proyecto. Los planos pueden reorganizarse, sustituirse o eliminarse en cualquier momento del proceso de edición, facilitando la experimentación narrativa y la realización de modificaciones sin afectar al material original. Esta flexibilidad ha transformado completamente los flujos de trabajo de la postproducción audiovisual contemporánea (Dancyger, 2013).

Los sistemas NLE incorporan además herramientas avanzadas para la organización de archivos, la edición multicámara, la corrección de color, la edición de sonido, los efectos visuales y la exportación en múltiples formatos. Gracias a estas prestaciones, programas como Adobe Premiere Pro se han convertido en plataformas integrales de postproducción capaces de gestionar proyectos audiovisuales de muy diversa complejidad (Adobe, 2025; Brown, 2021).

La transición desde la edición lineal hacia la edición no lineal no representó únicamente un cambio tecnológico, sino una auténtica transformación en la forma de concebir el montaje audiovisual. La posibilidad de reorganizar libremente el material registrado ha incrementado las posibilidades creativas del editor y ha convertido la experimentación narrativa en una parte habitual del proceso de postproducción (Murch, 2004; Dancyger, 2013).

https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55

9.3. Flujo general de trabajo

El trabajo con Adobe Premiere Pro se organiza mediante un flujo de producción estructurado que permite desarrollar proyectos audiovisuales de forma ordenada y eficiente. Aunque cada producción presenta características específicas, la mayoría de los proyectos profesionales siguen una secuencia de trabajo similar que facilita la organización del material, optimiza los tiempos de edición y garantiza la calidad del resultado final (Adobe, 2025; Dancyger, 2013).

La primera etapa corresponde a la importación del material audiovisual, incorporando al proyecto los vídeos, archivos de audio, fotografías, gráficos y demás recursos necesarios para la edición. Una correcta importación constituye la base de todo el proceso posterior y permite mantener una adecuada organización de los archivos de trabajo (Adobe, 2025).

A continuación, se realiza la organización de los materiales, clasificando los recursos mediante carpetas, secuencias, etiquetas de color o metadatos que faciliten su localización durante la edición. Esta fase resulta especialmente importante en proyectos de gran complejidad, donde pueden gestionarse cientos o miles de archivos audiovisuales (Brown, 2021).

La tercera etapa consiste en la selección de tomas, identificando los fragmentos que formarán parte del montaje definitivo. Durante este proceso, el editor analiza la calidad técnica de las imágenes, la interpretación de los personajes, la continuidad y la eficacia narrativa de cada plano antes de incorporarlo a la secuencia principal (Murch, 2004).

Posteriormente comienza el montaje inicial, en el que se establece la estructura básica del relato mediante la organización de los planos en la línea de tiempo. Una vez construida esta primera versión, se desarrolla la edición fina, ajustando con precisión la duración de los planos, el ritmo, las transiciones, el raccord y la continuidad narrativa hasta obtener la secuencia definitiva (Dancyger, 2013; Pearlman, 2025).

Tras finalizar el montaje visual, se realizan las tareas relacionadas con el tratamiento del sonido, incluyendo la organización de diálogos, ambientes, música y efectos sonoros, así como la mezcla y el ajuste de niveles. Posteriormente se desarrolla la corrección y gradación del color, proceso que permite equilibrar la apariencia visual de la obra y definir su identidad estética definitiva (Brown, 2021).

El proyecto se prepara para su distribución mediante la exportación, seleccionando el formato, la resolución, el códec y la configuración técnica más adecuados según el medio de difusión previsto, ya sea cine, televisión, plataformas de *streaming*, redes sociales o dispositivos móviles (Adobe, 2025).

Este flujo de trabajo permite organizar de forma sistemática todas las fases de la edición audiovisual y constituye el procedimiento habitual seguido por la mayoría de profesionales de la postproducción digital (Murch, 2004).

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

Figura 139. Flujo de trabajo en ENL.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

9.4. Creación de un proyecto

La creación de un proyecto constituye el primer paso del flujo de trabajo en Adobe Premiere Pro y condiciona la organización posterior de todos los materiales audiovisuales. Una estructura correctamente planificada facilita la localización de archivos, reduce errores durante la edición y optimiza el trabajo colaborativo entre los diferentes miembros del equipo de postproducción (Adobe, 2025; Dancyger, 2013).

Uno de los primeros aspectos que debe definirse es el nombre del proyecto. Se recomienda utilizar una denominación clara, descriptiva y homogénea que facilite su identificación. Por ejemplo, para un vídeo institucional de una facultad universitaria podría emplearse una estructura como: Video_Institucional_Comunicacion_2026

La utilización de nombres normalizados evita confusiones cuando se gestionan diferentes versiones del mismo proyecto y facilita la organización de los archivos durante todo el proceso de producción (Adobe, 2025).

Otro aspecto fundamental es la ubicación del proyecto. Siempre que sea posible, resulta recomendable trabajar sobre unidades de almacenamiento rápidas, preferentemente discos SSD, manteniendo una estructura ordenada de carpetas que facilite tanto la edición como las copias de seguridad. Una organización adecuada desde el inicio reduce significativamente los problemas de localización de archivos y mejora el rendimiento del sistema durante la edición (Brown, 2021).

En relación con la configuración del proyecto, Adobe Premiere Pro incorpora parámetros predeterminados que resultan adecuados para la mayoría de

https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55

Figura 140. Creación de un proyecto.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

las producciones. Estos ajustes pueden adaptarse posteriormente a las necesidades específicas del flujo de trabajo, especialmente en proyectos multicámara, producciones cinematográficas o trabajos destinados a plataformas concretas de distribución (Adobe, 2025).

Como criterio profesional, resulta recomendable crear desde el inicio una estructura organizada de carpetas que facilite la gestión de todos los recursos del proyecto. Una posible organización puede incluir las siguientes categorías: Proyecto, Vídeo, Audio, Gráficos, Fotografías, Exportaciones, Proyecto Premiere y Recursos.

Esta organización favorece la localización inmediata de los archivos, facilita el trabajo colaborativo y reduce el riesgo de pérdida de materiales durante la producción y la postproducción (Dancyger, 2013; Brown, 2021).

9.5. Interfaz de Premiere Pro

La interfaz de Adobe Premiere Pro se organiza mediante un conjunto de paneles de trabajo que pueden personalizarse según las necesidades de cada proyecto y del flujo de trabajo del editor. Esta estructura modular permite adaptar el entorno de edición a diferentes tareas, como el montaje, la correc-

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

Figura 141. Interfaz de Adobe Premiere Pro.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

ción de color, la edición de sonido o la exportación del proyecto, optimizando la productividad durante la postproducción (Adobe, 2025).

El Panel Proyecto constituye el espacio donde se almacenan y organizan todos los recursos importados, incluyendo vídeos, archivos de audio, fotografías, gráficos y secuencias. Una correcta organización de este panel facilita la localización de los materiales y mejora la eficiencia durante la edición (Adobe, 2025).

El Monitor de origen permite visualizar los archivos antes de incorporarlos a la línea de tiempo. En este panel el editor puede seleccionar los puntos de entrada y salida (In y Out), revisar el contenido de los clips y decidir qué fragmentos serán utilizados posteriormente en el montaje (Adobe, 2025).

El Monitor de programa muestra el resultado de la secuencia que se está editando. A través de este panel es posible comprobar la continuidad narrativa, revisar las transiciones, visualizar los efectos aplicados y evaluar el resultado final del montaje conforme avanza el proceso de edición (Dancyger, 2013).

La Línea de tiempo (Timeline) constituye el núcleo operativo de Premiere Pro y el espacio donde se desarrolla la mayor parte del trabajo de edición. En ella se organizan cronológicamente los clips de vídeo, las pistas de audio, los títulos, los gráficos y los efectos, permitiendo construir progresivamente la estructura narrativa de la producción audiovisual (Murch, 2004).

https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55

El Panel de herramientas reúne las principales funciones utilizadas durante la edición, entre las que destacan la herramienta de selección, la herramienta de corte (Razor Tool), las herramientas de desplazamiento y recorte, así como la herramienta de texto, empleada para incorporar títulos y elementos gráficos al proyecto (Adobe, 2025).

El Panel de efectos permite acceder a los efectos de vídeo y audio, las transiciones, los ajustes de movimiento, la corrección de color y otras funciones de postproducción que pueden aplicarse a los diferentes elementos de la secuencia. La utilización adecuada de estos recursos permite enriquecer el montaje sin comprometer la claridad narrativa de la obra audiovisual (Brown, 2021).

Aunque la distribución de los paneles puede modificarse según las preferencias del usuario, todos ellos forman parte de un entorno de trabajo integrado diseñado para facilitar el desarrollo de proyectos audiovisuales profesionales desde la importación inicial hasta la exportación final (Adobe, 2025).

9.6. Importación de materiales

La importación de materiales constituye el primer paso operativo de cualquier proyecto de edición en Adobe Premiere Pro. Durante esta fase se incorporan al proyecto todos los recursos audiovisuales que posteriormente serán utilizados en el montaje, incluyendo archivos de vídeo, audio, fotografías, gráficos, ilustraciones y otros elementos multimedia (Adobe, 2025).

Premiere Pro permite importar los archivos mediante diferentes procedimientos, como la utilización de las opciones de importación del programa o el arrastre directo de los materiales al Panel Proyecto. Independientemente del método utilizado, todos los archivos permanecen vinculados a su ubicación original en el sistema de almacenamiento, lo que facilita su gestión y actualización durante el proceso de edición (Adobe, 2025).

Antes de iniciar el montaje resulta recomendable comprobar que todos los materiales se han importado correctamente y organizar los recursos en carpetas o contenedores según su naturaleza o función dentro del proyecto. Esta clasificación facilita la localización de los archivos y mejora considerablemente la eficiencia del trabajo de edición, especialmente en producciones con un elevado número de clips (Brown, 2021).

Como criterio profesional, es aconsejable utilizar nombres descriptivos y normalizados desde el momento de la grabación, evitando denominaciones genéricas generadas automáticamente por la cámara. Una nomenclatura coherente simplifica la organización de los materiales, reduce el riesgo de errores y facilita el trabajo colaborativo entre los diferentes miembros del equipo de postproducción (Adobe, 2025; Dancyger, 2013).

Conviene mantener una estructura de carpetas estable durante todo el proyecto y evitar mover o renombrar los archivos originales una vez importados.

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

Figura 142. Importación de materiales.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

De este modo se previenen problemas de vinculación (*media offline*) que pueden dificultar el desarrollo normal de la edición (Adobe, 2025).

9.7. Organización mediante bins

Los bins constituyen el sistema de organización interna de Adobe Premiere Pro y funcionan como carpetas que permiten clasificar y gestionar los diferentes recursos del proyecto. Aunque no modifican la ubicación física de los archivos en el disco de almacenamiento, facilitan su localización durante la edición y contribuyen a mantener un entorno de trabajo ordenado y eficiente (Adobe, 2025).

La organización mediante bins resulta especialmente importante en proyectos que incorporan un elevado número de vídeos, archivos de audio, fotografías, gráficos y secuencias. Una estructura organizada desde el inicio reduce considerablemente el tiempo dedicado a la búsqueda de materiales y facilita el trabajo colaborativo entre los diferentes miembros del equipo de postproducción (Brown, 2021).

Como criterio profesional, es recomendable establecer una estructura de bins coherente con las características del proyecto. Una organización habitual

Figura 143. La organización mediante carpetas.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

puede incluir las siguientes categorías: Vídeo, Audio, Entrevistas, Recursos, Música, Gráficos, Fotografías, Secuencias y Exportaciones (opcional).

En proyectos de mayor complejidad, estas carpetas pueden subdividirse según jornadas de rodaje, localizaciones, cámaras utilizadas, personajes o cualquier otro criterio que facilite la gestión del material audiovisual (Adobe, 2025).

La utilización sistemática de bins aporta importantes ventajas durante la edición. Entre ellas destacan una mayor rapidez en la localización de archivos, una organización más eficiente del proyecto, una reducción del riesgo de errores y una mejora significativa de la productividad. Una estructura ordenada simplifica la revisión de versiones, el intercambio de proyectos entre distintos editores y la conservación del material una vez finalizada la producción (Dancyger, 2013).

La organización de los recursos mediante bins no constituye únicamente una cuestión de orden, sino una parte esencial del flujo de trabajo profesional en edición audiovisual. Un proyecto correctamente estructurado facilita todas las fases posteriores del montaje y reduce considerablemente el tiempo dedicado a tareas administrativas durante la postproducción (Brown, 2021).

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

9.8. Creación de secuencias

La secuencia constituye el espacio de trabajo donde se desarrolla el montaje audiovisual en Adobe Premiere Pro. En ella se organizan cronológicamente los clips de vídeo, las pistas de audio, los gráficos, los títulos y el resto de elementos que conformarán la versión definitiva del proyecto. Puede entenderse como el entorno donde el editor construye la estructura narrativa de la obra audiovisual (Adobe, 2025; Dancyger, 2013).

Al crear una nueva secuencia es necesario definir una serie de parámetros técnicos que determinarán las características generales del proyecto. Entre los más importantes destacan la resolución, que establece el tamaño de cada fotograma (por ejemplo, 1920×1080 píxeles para Full HD o 3840×2160 píxeles para 4K UHD); la frecuencia de imagen (frame rate), que determina el número de fotogramas por segundo (por ejemplo, 25 fps o 50 fps); y la frecuencia de muestreo del audio, habitualmente configurada en 48 kHz, estándar utilizado en la producción audiovisual profesional (Adobe, 2025; Brown, 2021).

La correcta configuración de estos parámetros garantiza la compatibilidad entre los diferentes materiales importados y facilita el desarrollo de la edición. Una secuencia configurada de forma inadecuada puede generar problemas de reproducción, pérdida de calidad, incompatibilidades entre archivos o dificultades durante la exportación del proyecto final (Brown, 2021).

Como criterio profesional, se recomienda configurar la secuencia tomando como referencia las características técnicas del material principal de grabación. De este modo se minimizan los procesos de conversión automática y se preserva la máxima calidad posible durante todo el flujo de trabajo de postproducción (Adobe, 2025).

En proyectos que combinan materiales procedentes de diferentes cámaras o formatos, resulta especialmente importante establecer desde el inicio los parámetros técnicos de la secuencia y mantenerlos de forma coherente durante toda la edición. Esta planificación facilita la continuidad visual y simplifica el proceso de exportación hacia los diferentes formatos de distribución (Dancyger, 2013)(véase la figura 144).

9.9. Selección de material

Antes de iniciar el montaje resulta imprescindible realizar una revisión completa del material grabado. La selección de tomas constituye una de las fases más importantes del proceso de edición, ya que permite identificar los fragmentos con mayor calidad técnica y narrativa antes de comenzar la construcción de la secuencia definitiva. Una adecuada selección inicial facilita el trabajo posterior y mejora significativamente la eficiencia del montaje (Murch, 2004; Dancyger, 2013).

https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55

Figura 144. Creación de secuencia en ENL.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

El procedimiento profesional suele desarrollarse siguiendo una secuencia lógica. En primer lugar, se visualiza íntegramente el material grabado, prestando atención a aspectos como la calidad de la imagen, el sonido, la continuidad, la interpretación de los personajes y la estabilidad de los planos. Posteriormente se identifican las mejores tomas, se seleccionan los fragmentos útiles y se clasifican mediante marcadores, etiquetas o comentarios que faciliten su localización durante la edición (Adobe, 2025).

Adobe Premiere Pro permite definir con precisión los puntos de entrada (*In*) y salida (*Out*) de cada clip antes de incorporarlo a la secuencia. Este procedimiento evita trabajar con fragmentos innecesarios y favorece una organización más eficiente del material audiovisual desde las primeras fases del montaje (Adobe, 2025).

Para agilizar este proceso, Premiere Pro incorpora una serie de atajos de teclado ampliamente utilizados en el ámbito profesional. Entre los más habituales destacan: I: establecer el punto de entrada (*In*). O: establecer el punto de salida (*Out*). J: reproducción hacia atrás. K: detener la reproducción. L: reproducción hacia delante. El dominio progresivo de estos atajos incrementa considerablemente la velocidad de trabajo y permite desarrollar un flujo de edición mucho más eficiente que la utilización exclusiva del ratón (Adobe, 2025).

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

Figura 145. Procedimiento antes de editar.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

La selección de material no constituye una simple tarea previa al montaje, sino una fase decisiva para la construcción del relato audiovisual. La calidad de las decisiones adoptadas durante este proceso condicionará posteriormente el ritmo, la continuidad y la eficacia narrativa de la edición final (Murch, 2004; Pearlman, 2025).

9.10. Montaje inicial

El montaje inicial, también denominado rough cut o assembly cut, constituye la primera versión estructurada de un proyecto audiovisual. Su principal objetivo consiste en organizar las imágenes y los sonidos siguiendo el orden previsto por el guion, permitiendo comprobar el funcionamiento general de la narración antes de iniciar los procesos de edición detallada y refinamiento del montaje (Murch, 2004; Dancyger, 2013).

Durante esta fase, el editor construye la estructura básica del relato incorporando los planos seleccionados a la línea de tiempo y estableciendo la secuencia narrativa general. El montaje inicial no pretende alcanzar todavía el ritmo definitivo ni incorporar todos los efectos visuales o sonoros, sino verificar que la historia resulta comprensible, coherente y mantiene una progresión narrativa adecuada (Pearlman, 2025).

https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55

Figura 146. Montaje inicial.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Entre las características del rough cut destacan una organización sencilla de las escenas, una edición centrada en la continuidad narrativa, la ausencia de ajustes técnicos complejos y una planificación por bloques o secuencias que facilita posteriores revisiones. En esta etapa suelen posponerse tareas como la corrección de color, la mezcla definitiva de sonido o la incorporación de efectos visuales avanzados, ya que la prioridad consiste en consolidar la estructura del relato (Adobe, 2025).

La revisión del montaje inicial permite detectar problemas de ritmo, continuidad, duración o construcción dramática antes de invertir tiempo en procesos de postproducción más complejos. Por ello, es habitual realizar varias versiones sucesivas del rough cut, incorporando las observaciones del director, del productor o del resto del equipo creativo hasta obtener una estructura narrativa satisfactoria (Murch, 2004; Dancyger, 2013).

Uno de los principios fundamentales del montaje profesional consiste en priorizar siempre la historia antes que los efectos. La eficacia narrativa del montaje determina el interés del espectador mucho más que la cantidad de recursos técnicos incorporados durante la postproducción. Una narración sólida constituye la base sobre la que posteriormente se construyen el ritmo definitivo, la corrección de color, el diseño sonoro y el resto de los procesos de acabado (Murch, 2004; Pearlman, 2025).

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

9.11. Herramientas básicas de edición

Adobe Premiere Pro incorpora un conjunto de herramientas destinadas a facilitar las diferentes operaciones de edición sobre la línea de tiempo. Aunque el programa dispone de numerosas funciones especializadas, la mayor parte del trabajo profesional de montaje se desarrolla mediante un número reducido de herramientas que permiten organizar, cortar y ajustar los clips audiovisuales con precisión (Adobe, 2025).

La herramienta Selección (V) constituye la herramienta principal del programa y la más utilizada durante la edición. Permite seleccionar, mover, reorganizar y modificar la posición de los clips dentro de la secuencia, siendo el instrumento básico para construir la estructura narrativa del montaje (Adobe, 2025).

La herramienta Cuchilla (Razor Tool) (C) permite dividir un clip en dos o más fragmentos directamente sobre la línea de tiempo. Este procedimiento facilita la eliminación de partes innecesarias, la reorganización del material y la construcción del ritmo narrativo mediante cortes precisos (Dancyger, 2013).

La herramienta Ripple Edit (B) modifica la duración de un clip desplazando automáticamente los clips posteriores para mantener la continuidad de la secuencia. Gracias a este comportamiento, el editor puede ajustar el ritmo del montaje sin generar espacios vacíos ni alterar la organización general de la línea de tiempo (Adobe, 2025).

La herramienta Rolling Edit (N) permite modificar simultáneamente el punto final de un clip y el punto inicial del siguiente, manteniendo constante la duración total de la secuencia. Este recurso resulta especialmente útil durante la edición fina, cuando se busca perfeccionar el ritmo narrativo sin alterar la estructura general del montaje (Murch, 2004).

Aunque Premiere Pro incorpora muchas otras herramientas de edición, el dominio de estas funciones básicas permite desarrollar la mayor parte de las operaciones necesarias para construir un montaje profesional. La eficacia del editor depende menos del número de herramientas utilizadas que de su capacidad para seleccionar el recurso adecuado en cada momento del proceso narrativo (Adobe, 2025; Dancyger, 2013) (véase la figura 147).

9.12. Edición avanzada

Una vez construido el montaje inicial comienza la edición fina. En primer lugar, el ajuste de ritmo, esto es la duración de cada plano dentro de la secuencia. Después la eliminación de redundancias, más tarde, la optimización narrativa y por último el refinamiento de las transiciones. El objetivo es mejorar la fluidez y la claridad de la edición (véase la figura 148).

https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55

Figura 147. Herramientas para la edición.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Figura 148. Edición avanzada.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

Figura 149. Transiciones.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

9.13. Transiciones

Una vez finalizado el montaje inicial (*rough cut*), comienza la fase de edición avanzada o edición fina (*fine cut*), cuyo objetivo consiste en perfeccionar la estructura narrativa y optimizar la experiencia del espectador. Durante esta etapa, el montaje deja de centrarse en la organización general de la historia para concentrarse en el ritmo, la continuidad, la precisión de los cortes y la eficacia expresiva de cada secuencia (Murch, 2004; Dancyger, 2013) (véase la figura 149).

Uno de los primeros procesos consiste en el ajuste del ritmo narrativo, revisando cuidadosamente la duración de cada plano y la relación temporal entre las distintas secuencias. Pequeñas variaciones de apenas unos fotogramas pueden modificar significativamente la intensidad emocional de una escena, la percepción del tiempo o la claridad del relato (Pearlman, 2025).

Posteriormente se procede a la eliminación de redundancias, suprimiendo planos, diálogos o acciones que no aportan información nueva al desarrollo de la historia. Este proceso favorece una narración más precisa y dinámica, evitando repeticiones innecesarias y mejorando la atención del espectador (Murch, 2004).

La siguiente etapa corresponde a la optimización narrativa, revisando la organización de las secuencias, la continuidad dramática, el raccord y la pro-

https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55

gresión emocional del relato. En esta fase, el editor analiza la eficacia de cada decisión de montaje y realiza los ajustes necesarios para reforzar la claridad comunicativa y la construcción del significado audiovisual (Dancyger, 2013; Bordwell *et al*., 2020).

Se lleva a cabo el refinamiento de las transiciones, revisando la duración de los cortes, los fundidos, los encadenados y las restantes conexiones entre planos y secuencias. El objetivo consiste en conseguir una continuidad fluida y una integración natural entre imagen y sonido, evitando que las transiciones distraigan al espectador o interrumpan el ritmo narrativo (Murch, 2004).

La edición avanzada constituye el proceso mediante el cual el montaje alcanza su versión definitiva antes de iniciar la corrección de color, la mezcla de sonido y la exportación final del proyecto. La calidad de esta fase determina en gran medida la fluidez, la claridad y el impacto emocional de la producción audiovisual (Pearlman, 2025; Dancyger, 2013).

9.14. Títulos y gráficos

Adobe Premiere Pro incorpora herramientas que permiten crear e integrar textos, títulos y elementos gráficos directamente dentro del proyecto de edición. Estos recursos desempeñan una función informativa, narrativa e identificativa, ya que facilitan la comprensión del contenido, organizan la información y contribuyen a construir la identidad visual de la producción audiovisual (Adobe, 2025).

Entre las aplicaciones más habituales se encuentran los títulos principales, utilizados para identificar la obra; los créditos, destinados a reconocer la participación del equipo de producción; los rótulos, que proporcionan información sobre personas, lugares o acontecimientos; y los subtítulos, que mejoran la accesibilidad y favorecen la comprensión del contenido en diferentes contextos lingüísticos y de consumo audiovisual (Adobe, 2025).

El diseño de estos elementos debe responder a los mismos principios de comunicación visual que el resto de la producción. La legibilidad constituye el criterio prioritario, garantizando que el texto pueda leerse con facilidad en diferentes tamaños de pantalla. Del mismo modo, un adecuado contraste entre el texto y el fondo facilita la percepción de la información, mientras que la simplicidad en la composición evita distracciones innecesarias y favorece una lectura rápida y eficaz (Lidwell, Holden, & Butler, 2010; Lupton, 2024).

Además de su función informativa, los títulos y gráficos contribuyen a reforzar la identidad visual del proyecto. La selección tipográfica, la jerarquía de la información, el uso del color y la coherencia con el estilo general de la producción permiten integrar estos elementos dentro del lenguaje audiovisual sin interrumpir la continuidad narrativa (Lupton, 2024; Adobe, 2025).

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

Figura 150. Los textos y gráficos.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

La incorporación de textos y gráficos no debe entenderse como una tarea exclusivamente técnica. Su diseño forma parte de la comunicación audiovisual y requiere aplicar criterios de composición, tipografía y jerarquía visual que garanticen la claridad del mensaje y la coherencia estética de la producción (Lidwell *et al.*, 2010).

9.15. Edición de audio

Adobe Premiere Pro incorpora un conjunto de herramientas destinadas a la edición y tratamiento del sonido que permiten desarrollar la mayor parte de las tareas habituales de postproducción audiovisual. La integración de imagen y sonido dentro de un mismo entorno de trabajo facilita la sincronización de los diferentes elementos acústicos y agiliza el flujo de edición (Adobe, 2025).

Entre las funciones más utilizadas se encuentran el ajuste de niveles de volumen, la incorporación de fundidos de entrada y salida, la aplicación de transiciones sonoras, la organización de pistas de audio, la ecualización básica, la reducción de ruido y la mezcla de diálogos, música, ambientes y efectos sonoros. Estas herramientas permiten construir una banda sonora equilibrada y coherente con la narración audiovisual sin abandonar el entorno de edición principal (Adobe, 2025; Holman, 2010).

https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55

Figura 151. Edición de audio.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Las versiones actuales de Premiere Pro incorporan además funciones inteligentes de mejora del audio, como la optimización automática de la voz, la reducción asistida de ruido y la organización de los clips mediante el panel Essential Sound, facilitando considerablemente el trabajo de edición para producciones educativas, periodísticas, institucionales y contenidos destinados a plataformas digitales (Adobe, 2025).

No obstante, cuando el proyecto requiere procesos avanzados de restauración sonora, edición multipista compleja, mezcla profesional, masterización o diseño sonoro especializado, resulta recomendable utilizar Adobe Audition, aplicación integrada dentro del ecosistema Adobe y diseñada específicamente para la postproducción de audio. La interoperabilidad entre ambos programas permite transferir fácilmente los proyectos sin perder la sincronización entre imagen y sonido (Adobe, 2025; Holman, 2010).

Premiere Pro ofrece un entorno suficientemente potente para la mayor parte de las producciones audiovisuales contemporáneas, mientras que Audition amplía las posibilidades de trabajo en aquellos proyectos donde el tratamiento del sonido adquiere una especial complejidad técnica o narrativa (Sonnenschein, 2001).

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

9.16. Corrección básica de color

Adobe Premiere Pro incorpora el panel Lumetri Color, una herramienta integrada que permite realizar procesos de corrección y gradación del color directamente durante la edición. Su finalidad consiste en mejorar la calidad visual de las imágenes, garantizar la coherencia cromática entre los diferentes planos y reforzar la intención estética y narrativa de la producción audiovisual (Adobe, 2025; Brown, 2021).

En una primera fase, la corrección de color busca equilibrar técnicamente la imagen mediante el ajuste de parámetros como la exposición, el contraste, la temperatura de color, el balance de blancos, la saturación y la recuperación de detalle en luces y sombras. El objetivo consiste en obtener una representación visual uniforme y coherente antes de aplicar cualquier tratamiento creativo (Brown, 2021).

Una vez corregidas las diferencias técnicas entre los distintos planos, puede iniciarse la gradación del color (*color grading* o etalonaje), proceso mediante el cual se define el estilo visual de la producción. En esta fase, el color deja de cumplir únicamente una función correctiva para convertirse en un recurso expresivo capaz de reforzar la atmósfera, caracterizar espacios, representar estados emocionales o construir la identidad estética del proyecto audiovisual (Brown, 2021; Bordwell *et al*., 2020).

El panel Lumetri Color reúne estas funciones en un entorno de trabajo que permite ajustar de forma no destructiva los diferentes parámetros cromáticos y aplicar modificaciones progresivas durante el proceso de edición. Su integración con Adobe Premiere Pro facilita el desarrollo de flujos de trabajo profesionales sin necesidad de abandonar el entorno principal de montaje (Adobe, 2025).

La corrección de color no debe entenderse como un simple ajuste técnico, sino como una fase esencial de la postproducción audiovisual. La coherencia cromática contribuye a mantener la continuidad visual de la obra, mientras que la gradación del color participa activamente en la construcción del significado y de la identidad estética del relato audiovisual (Brown, 2021; Dancyger, 2013)(véase la figura 152).

9.17. Trabajo con proxies

Los proxies son versiones de menor resolución o con menor tasa de datos (*bitrate*) de los archivos originales de vídeo que se utilizan para agilizar el proceso de edición sin modificar la calidad final de la producción. Su principal finalidad consiste en reducir la carga de procesamiento del ordenador, permitiendo trabajar con proyectos complejos de forma más fluida y eficiente durante la postproducción (Adobe, 2025; Brown, 2021) (véase la figura 153).

https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55

Figura 152. Corrección de color.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Figura 153. Los proxies.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Durante la edición, Adobe Premiere Pro permite alternar automáticamente entre los archivos proxy y los archivos originales. El montaje se realiza utilizando las versiones ligeras de los clips, mientras que, durante la exportación final, el programa sustituye automáticamente los proxies por los archivos originales de máxima calidad. Este procedimiento garantiza que el producto final conserve toda la resolución y calidad de la grabación inicial (Adobe, 2025).

El uso de proxies ofrece numerosas ventajas para la producción audiovisual contemporánea. Reduce significativamente los tiempos de carga, mejora la fluidez de reproducción en la línea de tiempo, disminuye la demanda de recursos del sistema y facilita la edición de proyectos grabados en 4K, 6K, 8K o en formatos RAW de alta resolución. Gracias a este sistema es posible trabajar con equipos informáticos de prestaciones moderadas sin renunciar a la calidad final de la producción (Brown, 2021).

Los proxies favorecen el trabajo colaborativo y la edición remota, ya que permiten compartir archivos mucho más ligeros entre los diferentes miembros del equipo sin necesidad de transferir el material original completo. Esta metodología constituye actualmente uno de los estándares de trabajo en producciones cinematográficas, televisivas y documentales de gran formato (Adobe, 2025).

El trabajo con proxies no altera el resultado final del proyecto, sino que optimiza el flujo de trabajo durante la edición. Su utilización representa una de las principales estrategias para gestionar eficazmente proyectos audiovisuales de alta resolución dentro de los entornos profesionales de postproducción (Brown, 2021; Dancyger, 2013).

9.18. Exportación

La exportación constituye la fase final del proceso de edición audiovisual y consiste en transformar la secuencia de trabajo en un archivo de vídeo listo para su reproducción, distribución o publicación. Durante este proceso, Adobe Premiere Pro codifica el proyecto utilizando un formato y una configuración técnica adaptados al medio de difusión previsto, garantizando el equilibrio entre calidad visual, tamaño del archivo y compatibilidad con las diferentes plataformas (Adobe, 2025).

En la producción audiovisual contemporánea, el contenedor MP4 combinado con el códec H.264 constituye una de las opciones más utilizadas por su elevada compatibilidad, buena calidad de imagen y tamaño de archivo relativamente reducido. Estas características explican que sea el estándar habitual para la distribución de contenidos en plataformas digitales, redes sociales y servicios de *streaming* (Adobe, 2025).

Cuando el destino del proyecto es YouTube u otras plataformas de vídeo de alta definición, una configuración habitual consiste en exportar el proyecto

https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55

Figura 154. La exportación.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

con una resolución de 1920 × 1080 píxeles (Full HD), utilizando el contenedor MP4 y el códec H.264 con un nivel de calidad elevado. En producciones de mayor resolución también es frecuente trabajar en 4K UHD (3840 × 2160 píxeles) siguiendo los mismos principios de codificación (Adobe, 2025).

En el caso de las redes sociales, la configuración debe adaptarse a los formatos de visualización predominantes en dispositivos móviles. Para plataformas como TikTok, Instagram Reels o YouTube Shorts, resulta habitual utilizar una resolución de 1080 × 1920 píxeles en formato vertical (9:16), manteniendo igualmente el contenedor MP4 y el códec H.264 para garantizar una amplia compatibilidad con los diferentes dispositivos y plataformas de distribución (Adobe, 2025).

La selección de los parámetros de exportación debe responder siempre a las características del medio de difusión y del público destinatario. Una configuración adecuada permite preservar la calidad de la imagen y del sonido, optimizar el tamaño de los archivos y asegurar una correcta reproducción en los distintos dispositivos. La exportación constituye una fase esencial del flujo de trabajo de postproducción y no una simple operación final del proceso de edición (Brown, 2021; Adobe, 2025).

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

9.19. Integración con Creative Cloud

Una de las principales fortalezas de Adobe Premiere Pro reside en su integración con el ecosistema de aplicaciones de Adobe Creative Cloud, permitiendo desarrollar un flujo de trabajo continuo entre las diferentes fases de la producción y la postproducción audiovisual. Esta interoperabilidad facilita el intercambio de proyectos y recursos sin necesidad de realizar exportaciones intermedias, optimizando el tiempo de trabajo y reduciendo la pérdida de calidad de los archivos (Adobe, 2025).

Entre las aplicaciones más utilizadas en combinación con Premiere Pro destaca Adobe After Effects, especializada en la creación de efectos visuales, composición digital, animaciones y *motion graphics*. Su integración permite incorporar composiciones complejas directamente en la línea de tiempo de Premiere Pro, manteniendo una actualización automática entre ambos programas (Adobe, 2025).

Adobe Audition complementa Premiere Pro en los procesos de edición y postproducción sonora. Esta aplicación ofrece herramientas avanzadas para la restauración de audio, la mezcla multipista, la reducción de ruido, la masterización y el diseño sonoro profesional, ampliando considerablemente las posibilidades de tratamiento acústico del proyecto audiovisual (Holman, 2010).

Adobe Photoshop facilita la edición de imágenes fijas, ilustraciones y elementos gráficos que posteriormente pueden incorporarse al montaje audiovisual, mientras que Adobe Illustrator permite crear gráficos vectoriales, logotipos, iconografía y otros recursos escalables utilizados en títulos, rótulos e infografías (Adobe, 2025).

La integración entre estas aplicaciones permite desarrollar un flujo de trabajo unificado, en el que cada programa aporta herramientas especializadas para una fase concreta del proceso creativo. Esta metodología favorece la colaboración entre diferentes profesionales, mejora la eficiencia de la producción y garantiza una mayor coherencia entre los distintos elementos que integran el proyecto audiovisual (Brown, 2021; Adobe, 2025) (véase la figura 155).

9.20. Inteligencia Artificial en Premiere Pro

Las versiones más recientes de Adobe Premiere Pro incorporan un número creciente de herramientas basadas en inteligencia artificial, orientadas a automatizar tareas repetitivas y optimizar el flujo de trabajo de la edición audiovisual. Estas funciones permiten reducir considerablemente el tiempo dedicado a procesos técnicos, facilitando que el editor concentre sus esfuerzos en las decisiones narrativas y creativas del proyecto (Adobe, 2025; Hinojosa Becerra, Marín-Gutiérrez, & Maldonado Espinosa, 2024).

https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55

Figura 155. Integración con Creative Cloud.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Entre las aplicaciones más destacadas se encuentran la transcripción automática de diálogos, la generación de subtítulos, el reencuadre automático para diferentes formatos de pantalla, la detección automática de escenas, la mejora inteligente del audio, la reducción de ruido y otras funciones asistidas que simplifican numerosas tareas habituales de la postproducción. Estas herramientas incrementan la productividad y favorecen la adaptación del contenido a distintos canales de distribución, especialmente en entornos de producción multiplataforma (Adobe, 2025).

La incorporación de la inteligencia artificial aporta importantes beneficios, entre los que destacan el ahorro de tiempo, la automatización de procesos repetitivos, la mejora de la accesibilidad mediante subtítulos automáticos y la optimización de tareas técnicas que anteriormente requerían una intervención manual mucho más prolongada. Estas funciones permiten acelerar el flujo de trabajo sin alterar la estructura general del proceso de edición (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

La inteligencia artificial continúa dependiendo de la supervisión del editor. Aunque puede identificar patrones, organizar materiales o proponer soluciones automáticas, carece de la capacidad para interpretar plenamente la intención narrativa, el contexto dramático o la carga emocional de una secuencia.

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

La decisión sobre el ritmo, la duración de los planos, el significado del montaje y la construcción del relato sigue siendo responsabilidad del profesional audiovisual (Murch, 2004; Hinojosa Becerra *et al*., 2024).

La inteligencia artificial debe entenderse como una herramienta de apoyo a la edición y no como un sustituto del montador. La calidad final de una producción continúa dependiendo de la capacidad del editor para construir una narración coherente, organizar el lenguaje audiovisual y tomar decisiones creativas fundamentadas en criterios expresivos y comunicativos (Dancyger, 2013).

Errores frecuentes en la edición con Adobe Premiere Pro

Entre los errores más habituales de quienes se inician en la edición audiovisual destaca la desorganización del proyecto, que dificulta la localización de los materiales y ralentiza considerablemente el flujo de trabajo. Una estructura de carpetas y *bins* correctamente planificada constituye una de las mejores estrategias para evitar este problema (Adobe, 2025).

Otro error frecuente consiste en no realizar copias de seguridad durante el proceso de edición. La pérdida accidental del proyecto o de los archivos asociados puede comprometer gravemente el desarrollo de la producción, por lo que resulta recomendable mantener sistemas periódicos de respaldo tanto del proyecto como de los materiales originales (Brown, 2021).

También es habitual abusar de efectos, transiciones y recursos gráficos sin una justificación narrativa clara. La incorporación excesiva de estos elementos suele distraer al espectador y reducir la claridad del relato. En la edición profesional, la prioridad siempre debe ser la historia y no la acumulación de efectos visuales (Murch, 2004; Dancyger, 2013).

Muchos editores principiantes descuidan la calidad del sonido o realizan la exportación utilizando configuraciones inadecuadas para el medio de distribución previsto. Ambos aspectos afectan directamente a la calidad percibida de la producción y pueden comprometer el resultado final incluso cuando el montaje visual es correcto (Holman, 2010; Adobe, 2025). La eficacia de un proyecto audiovisual depende tanto del dominio técnico de las herramientas como de una metodología de trabajo organizada y de una planificación adecuada de todas las fases de la postproducción (Brown, 2021) (véase la figura 156).

https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55

Figura 156. IA y Premiere.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Caso práctico

Crear un vídeo institucional universitario con una duración de tres minutos, que el flujo recomendado sea la importación, organización, selección de entrevistas, montaje inicial, recursos visuales, música, color y exportación, que el formato final sea MP4, en el códec H.264, a 1080p (resolución en píxeles en progresivo).

A las conclusiones que llegamos es que Adobe Premiere Pro constituye una herramienta fundamental dentro de la producción audiovisual contemporánea. Su dominio permite transformar materiales audiovisuales en relatos coherentes mediante un flujo de trabajo profesional basado en la organización, la narrativa y la optimización técnica.

Más allá del conocimiento operativo del software, la verdadera competencia profesional consiste en utilizar Premiere Pro como una herramienta al servicio de la comunicación, la creatividad y la construcción de significado.

Preguntas de reflexión

¿Por qué la organización previa resulta fundamental en la edición?
¿Qué ventajas ofrece la edición no lineal?

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

¿Cuándo conviene utilizar proxies?
¿Qué funciones puede automatizar actualmente la IA?
¿Por qué la narrativa sigue siendo responsabilidad del editor?

Actividad práctica

Edite un vídeo institucional de tres minutos utilizando Adobe Premiere Pro. El proyecto deberá incluir entrevistas, recursos visuales, música, títulos, corrección básica de color, exportación para YouTube y redes sociales. Posteriormente redacte un informe técnico de 3.000 palabras describiendo la organización del proyecto, el flujo de trabajo, los problemas encontrados, las soluciones aplicadas y la reflexión crítica sobre el uso de herramientas de IA.

Bibliografía

Aaker, D.A. (1996). *Construir marcas poderosas*. Gestión 2000.

Adobe. (2025). *Adobe Premiere Pro User Guide*. Adobe Inc.

Adobe. (2025a). *Adobe Audition User Guide*. Adobe Inc.

Alton, J. (2013). *Painting with Light*. University of California Press.

Álvarez Olalla, M.D.P. (2021). Propuesta de Reglamento en materia de responsabilidad civil por el uso de inteligencia artificial, del Parlamento Europeo, de 20 de octubre de 2020. *Revista CESCO de Derecho de consumo*, (38), 1-10. https://doi.org/doi.org/10.18239/RCDC_2021.38.2742

Arnheim, R. (2005). *Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador*. Alianza Forma.

Arruda, W., & Dixson, K. (2007). *Career distinction: Stand out by building your brand*. John Wiley & Sons.

Aumont, J. (1992). *La imagen*. Paidós.

Blackmagic Design. (2025). *DaVinci Resolve 20 Reference Manual*. Blackmagic Design.

Boden, M.A. (2014). *La mente creativa: Mitos y mecanismos*. Gedisa.

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2020). *El arte cinematográfico: Una introducción*. McGraw-Hill.

Bridgstock, R. (2009). *The graduate attributes we've overlooked: Enhancing graduate employability through career management skills*. *Higher Education Research & Development, 28*(1), 31-44. https://doi.org/10.1080/07294360802444347

Brown, B. (2021). *Cinematography: Theory and practice: For cinematographers and directors*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9780429353239

Chion, M. (1993). *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Paidós.

Ciller, C., & Palacio, M. (2016). *Producción y desarrollo de proyectos audiovisuales*. Síntesis.

Dancyger, K. (2013). *Técnica del montaje cinematográfico: Historia, teoría y práctica*. Omega.

Dondis, D.A. (2015). *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*. Gustavo Gili.

Drnas de Clément, Z. (2022). Inteligencia artificial en el derecho internacional, Naciones Unidas y Unión Europea. *Revista Estudios Jurídicos. Segunda Época*, (22). https://doi.org/10.17561/rej.n22.7524

Eco, U. (1995). *Los límites de la interpretación*. Lumen.

Eisenstein, S. . (2001). *La forma del cine*. Siglo XXI Editores.

Elliot, A.J., & Maier, M.A. (2014). *Color psychology: Effects of perceiving color on psychological functioning in humans*. *Annual Review of Psychology, 65*, 95-120. https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010213-115035

Ferrés, J. (1996). *Televisión subliminal: Socialización mediante comunicaciones inadvertidas*. Paidós.

Ferrés, J. (2002). *El lenguaje audiovisual: Leer el mundo a través de la pantalla*. En *El valor de la educación* (pp. 543-555). Universitas.

Field, S. (2001). *El libro del guion: Fundamentos de la escritura de guiones*. Plot Ediciones.

Florida, R. (2010). *La clase creativa: La transformación de la cultura del trabajo y el ocio en el siglo XXI*. Paidós

Fraile Prieto, T., & Viñuela Suárez, E. (Eds.). (2022). *La música en el audiovisual contemporáneo*. Tirant Humanidades.

Freeman, M. (2020). *El ojo del fotógrafo: Composición y diseño para crear mejores fotografías*. Blume.

Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. (2016). *Deep Learning*. MIT Press.

Hall, S. (2017). Codificar y decodificar. En E. Grimson & C. Cingolani (Comps.), *Intervenciones culturales* (pp. 233–252). Paidós.

Hart, J. (2008). *The art of the storyboard: A filmmaker's introduction*. Focal Press. https://doi.org/10.4324/9780080552781

Harvey, L. (2001). *Defining and measuring employability*. *Quality in Higher Education, 7*(2), 97–109. https://doi.org/10.1080/13538320120059990

Hinojosa Becerra, M., Marín Gutiérrez, I., & Maldonado Espinosa, M. (2024). Inteligencia Artificial y la producción audiovisual. En Á. Torres-Toukoumidis & T. León-Alberca (Coords.), *ComunicAI. La revolución de la Inteligencia Artificial en la Comunicación* (pp. 117-139). Comunicación Social Ediciones y Publicaciones. https://doi.org/10.52495/c6.emcs.23.ti12

Hinojosa Becerra, M., Marín-Gutiérrez, I., & Maldonado Espinosa, M. (2024a). Reflexiones sobre los desafíos de la IA en la producción audiovisual. En *Entre pantallas y realidades: Una travesía por el universo audiovisual* (pp. 777-793). McGraw Hill.

Holben, J., & Probst, C. (2022). *The Cine lens manual: The definitive filmmaker's guide to cinema optics*. Adakin Press.

Holman, T. (2010). *Sound for Film and Television*. Focal Press. https://doi.org/10.4324/9780240814322

Howkins, J. (2007). *La economía creativa: Cómo ganar dinero con las ideas*. Adhoc.

Hullfish, S. (2023). *The Art and Technique of Digital Color Correction*. Routledge. https://doi.org/10.1201/9781003383802

Jarvis, P. (2007). *Globalisation, lifelong learning and the learning society: Sociological perspectives* (Vol. 1). Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203964408

Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.

Kress, G., & van Leeuwen, T. (2021). *Reading images: The grammar of visual design*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003099857

Kuleshov, L. (1974). *Kuleshov on Film: Writings*. University of California Press.

Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Principios universales del diseño*. Blume.

Lupton, E. (2024). *Pensar con tipos*. Editorial Gustavo Gili.

Mascelli, J.V. (2013). *Los cinco principios básicos de la cinematografía*. Plot Ediciones.

McCabe, S. A., & Bernal, B.H. (2026). Perfil y funciones del eco-manager, la figura responsable de la sostenibilidad en la industria audiovisual. *Revista de Comunicación de la SEECI*, *59*, 1-29. https://doi.org/10.15198/seeci.2026.59.e924

Mercado, G. (2012). *La mirada del cineasta: Aprende (y rompe) las reglas de la composición cinematográfica*. Anaya Multimedia.

Millerson, G. (2007). *Realización y producción de televisión*. Ediciones Omega.

Murch, W. (2004). *En el momento del parpadeo*. Ocho y Medio.

Nichols, B. (2017). *Introducción al documental*. Universidad Nacional Autónoma de México.

Olins, W. (1990). *Corporate Identity: Making Business Strategy Visible Through Design*. Harvard Business School Press.

Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2011). *Generación de modelos de negocio: Un manual para visionarios, revolucionarios y retadores*. Deusto.

Pearlman, K. (2025). *Cutting Rhythms: Creative Film Editing*. Routledge. DOI: https://doi.org/doi.org/10.4324/9781003619604

Peters, T. (1997). *The Brand Called You*. *Fast Company, 10*, 83–90. https://www.fastcompany.com/28905/brand-called-you

Pudovkin, V. I. (1958). *Film technique and film acting: The cinema writings of V. I. Pudovkin*. Vision Press.

Rodríguez Bravo, Á. (1998). *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Paidós.

Roger-Monzó, V. (2022). Green shooting: análisis del discurso en la prensa de la producción audiovisual sostenible en España (2015-2019). *Cuadernos. info*, (51), 175-199. http://dx.doi.org/10.7764/cdi.51.27751

Ruiz Gómez, L.A., Hinojosa Becerra, M., Ruiz San Miguel, F.J., & Maldonado Espinosa, M. (2020). Uso de Instagram como herramienta de debate y aprendizaje. En *2020 15th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)* (pp. 1-6). IEEE. https://doi.org/10.23919/CISTI49556.2020.9140998

Ruiz San-Miguel, F. J., Hinojosa Becerra, M., & Marín Gutiérrez, I. (2016). Nuevos modelos de negocios en el sector audiovisual. En M. J. Barriga Cano (Coord.), *¿Nuevas alternativas de la comunicación?: Soportes, contenidos y audiencias* (pp. 52-70). Ediciones Egregius.

Rumsey, F., & McCormick, T. (2021). *Sound and recording: Applications and theory*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781000399349

Russell, S., & Norvig, P. (2024). *Inteligencia artificial: Un enfoque moderno*. Pearson.

Schawbel, D. (2011). *Me 2.0: Build a Powerful Brand to Achieve Career Success*. Kaplan Publishing.

Scolari, C.A. (2018). *Las leyes de la interfaz: Diseño, ecología, evolución, tecnología*. Gedisa.

Sonnenschein, D. (2001). *Sound design: The expressive power of music, voice, and sound effects in cinema*. Michael Wiese Productions.

Torres-Toukoumidis, Á.L., & León-Alberca, T.B. (Coords.). (2024). *ComunicAI: La revolución de la inteligencia artificial en la comunicación*. Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.

Torres-Toukoumidis, Á., & Marín-Gutiérrez, I. (2020). *YouTube como objeto de investigación en la comunicación*. En *YouTube y la comunicación del siglo XXI* (pp. 87–115). CIESPAL. https://doi.org/10.16921/ciespal.14.8

Torres-Toukoumidis, Á. Marín-Gutiérrez, I. & Pallo Chiguano, J.M. (2025). Inteligencia Artificial y alfabetización mediática: Análisis bibliométrico (2013-2025). *Cuadernos del Audiovisual del Consejo Audiovisual de Andalucía*, 14, 76-100. https://doi.org/10.62269/cavcaa.58

Torres-Toukoumidis, Á., Marín-Gutiérrez, I., & Hinojosa-Becerra, M. (2022). Educación de las audiencias y desinformación en las redes sociales. En *Perspectivas transdisciplinarias sobre la comunicación estratégica digital* (pp. 42-52). McGraw-Hill.

UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) (2022). *Recomendación sobre la Ética de la Inteligencia Artificial*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137_spa/PDF/381137spa.pdf.multi

Van Hurkman, A. (2013). *Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema*. Peachpit Press.

Vertov, D. (1984). *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*. University of California Press.

Wong, W. (2015). *Fundamentos del diseño*. Gustavo Gili.

Wurtzel, A., Rosenbaum, J., & Dominick, J. R. (1995). *Television production* (4th ed.). McGraw-Hill.

Yorke, M. (2006). *Employability in Higher Education: What It Is–What It Is Not*. Higher Education Academy.

Zettl, H. (2015). *Manual de producción de televisión*. Cengage Learning.

Zunzunegui, S. (2016). *Pensar la imagen*. Cátedra.