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

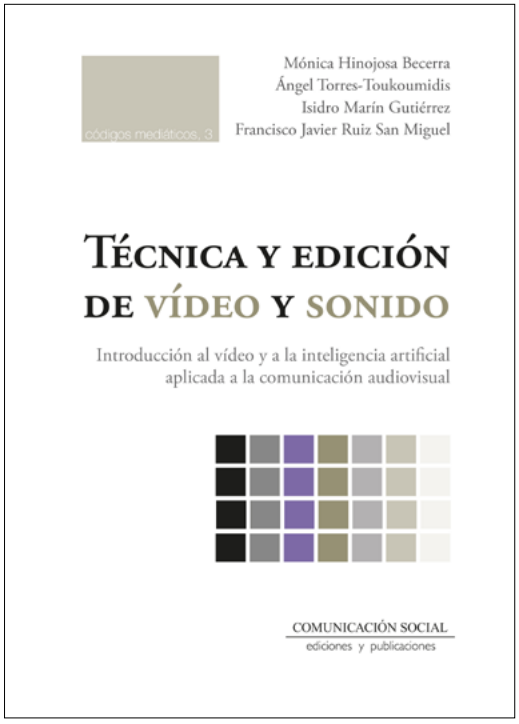
Capítulo 10

Título del Capítulo
«Adobe Audition»

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 Audition». 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/c10.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

10.

Adobe Audition

La calidad sonora constituye uno de los factores que más influyen en la percepción profesional de un producto audiovisual. Numerosas investigaciones en comunicación audiovisual han demostrado que las audiencias toleran más fácilmente ciertas limitaciones visuales que problemas relacionados con el sonido. Un audio deficiente puede afectar la comprensión del mensaje, disminuir la credibilidad del contenido y deteriorar significativamente la experiencia del usuario.

Adobe Audition se ha consolidado como una de las herramientas más utilizadas para la edición, restauración y producción de audio digital. Su versatilidad permite trabajar tanto en proyectos audiovisuales como en producciones radiofónicas, podcasts, locuciones, documentales, publicidad sonora y contenidos digitales.

Más allá de sus herramientas técnicas, Audition ofrece un entorno profesional para desarrollar competencias relacionadas con la limpieza de audio, la edición multipista, la mezcla, la restauración de grabaciones deterioradas y la creación de paisajes sonoros complejos. Este capítulo presenta los fundamentos operativos y metodológicos necesarios para utilizar Adobe Audition dentro de un flujo de trabajo profesional orientado a la comunicación audiovisual.

Objetivos de aprendizaje

Al finalizar este capítulo, el estudiante será capaz de comprender el funcionamiento general de Adobe Audition, configurar los proyectos de audio profesional, editar y restaurar grabaciones sonoras, utilizar herramientas de limpieza y mejora de audio, trabajar con sesiones multipista e integrar Audition en proyectos audiovisuales.

Competencias

—*Competencias generales*

CG1. Competencia tecnológica avanzada.
CG2. Resolución de problemas técnicos.
CG3. Capacidad de análisis sonoro.

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

—*Competencias específicas*
CE1. Editar audio profesionalmente.
CE2. Restaurar grabaciones sonoras.
CE3. Diseñar productos de comunicación sonora.

10.1. ¿Qué es Adobe Audition?

Adobe Audition es una estación de trabajo de audio digital (*Digital Audio Workstation* o DAW) desarrollada por Adobe Systems para la grabación, edición, restauración, mezcla y masterización de contenidos sonoros. Se trata de una herramienta profesional diseñada para gestionar todas las fases de la postproducción de audio, permitiendo trabajar tanto con archivos individuales como con proyectos multipista de elevada complejidad (Adobe, 2025a; Holman, 2010).

Como estación de trabajo de audio digital, Adobe Audition integra funciones destinadas a la grabación de voz, la edición de diálogos, la restauración de grabaciones deterioradas, la reducción de ruido, la aplicación de efectos sonoros, la mezcla multipista y la preparación del audio para su distribución final. Estas prestaciones permiten desarrollar flujos de trabajo completos dentro de un único entorno de producción sonora (Adobe, 2025a).

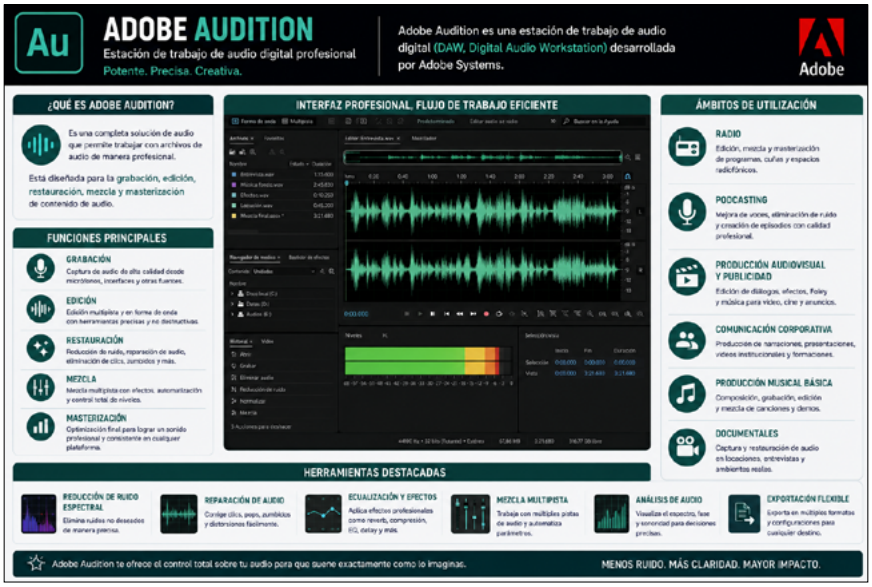
Adobe Audition se utiliza habitualmente en ámbitos como la producción radiofónica, la creación de podcasts, la producción audiovisual para cine y televisión, la publicidad, la comunicación corporativa, la producción musical de pequeña y mediana escala, los documentales y la generación de contenidos digitales destinados a plataformas de *streaming* y redes sociales (Holman, 2010; Rumsey & McCormick, 2021).

Una de las principales ventajas de Adobe Audition reside en su integración con Adobe Premiere Pro mediante el ecosistema Adobe Creative Cloud. Esta interoperabilidad permite transferir proyectos de vídeo para realizar tratamientos avanzados de audio sin perder la sincronización entre imagen y sonido, favoreciendo un flujo de trabajo profesional durante toda la fase de postproducción (Adobe, 2025a).

Adobe Audition constituye únicamente una herramienta al servicio del diseño sonoro. La calidad final del audio continúa dependiendo de la planificación realizada durante la grabación, del conocimiento de los principios del lenguaje sonoro y de la capacidad del profesional para construir una experiencia auditiva coherente con la narrativa audiovisual (Chion, 1993; Sonnenschein, 2001) (véase la figura 157).

https://doi.org/10.52495/c10.emcs.51.c55

Figura 157. Adobe Audition.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

10.2. Flujo de trabajo profesional

La postproducción sonora se desarrolla mediante un flujo de trabajo estructurado que permite organizar de forma sistemática todas las fases del tratamiento del audio. Aunque cada proyecto presenta necesidades específicas, la mayoría de las producciones profesionales siguen una secuencia de trabajo similar destinada a garantizar la calidad técnica, la coherencia narrativa y la eficiencia del proceso de edición (Adobe, 2025a; Holman, 2010).

La primera fase corresponde a la grabación, cuyo objetivo consiste en obtener un registro sonoro de la máxima calidad posible. Una adecuada captación de la voz, los ambientes y los efectos sonoros reduce considerablemente la necesidad de correcciones posteriores y constituye la base de toda la postproducción acústica (Rumsey & McCormick, 2021).

Posteriormente se realiza la organización del material, clasificando las grabaciones en función de su contenido, procedencia o finalidad narrativa. Una correcta gestión de los archivos facilita la localización de los recursos sonoros y optimiza el trabajo durante las fases posteriores de edición y mezcla (Adobe, 2025a).

La siguiente etapa corresponde a la edición, donde se seleccionan los mejores fragmentos, se eliminan errores, silencios innecesarios y repeticiones, y se construye la estructura básica de la banda sonora. Posteriormente se desarrolla

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

Figura 158. El flujo de trabajo en el sonido.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

la limpieza del audio, aplicando procesos de reducción de ruido, eliminación de clics, zumbidos, interferencias y otros defectos que puedan afectar a la calidad de la grabación (Holman, 2010).

Una vez preparado el material sonoro comienza la fase de mezcla, en la que se equilibran los niveles de voz, música, ambientes y efectos sonoros para construir una banda sonora coherente con la narrativa audiovisual. Se realiza la masterización, proceso destinado a optimizar el resultado final y adaptarlo a las características técnicas exigidas por el medio de distribución (Rumsey & McCormick, 2021; Sonnenschein, 2001).

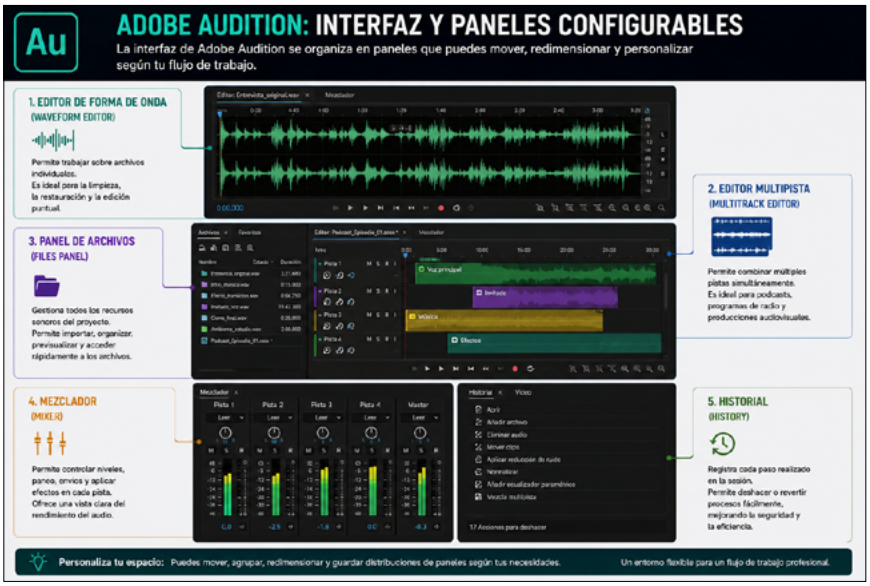
La última etapa consiste en la exportación, donde el proyecto se convierte en un archivo final utilizando el formato y la configuración adecuados para su difusión en cine, televisión, plataformas digitales, radio o podcast. La correcta planificación de este flujo de trabajo garantiza una mayor eficiencia durante la producción y favorece la obtención de resultados sonoros de elevada calidad (Adobe, 2025a).

10.3. Interfaz de Adobe Audition

La interfaz de Adobe Audition se organiza mediante un conjunto de paneles configurables que pueden adaptarse a las diferentes fases del proceso de post-

https://doi.org/10.52495/c10.emcs.51.c55

Figura 159. Interfaz de Adobe Audition.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

producción sonora. Esta organización modular permite personalizar el entorno de trabajo según las necesidades de cada proyecto, optimizando la edición, la restauración, la mezcla y la masterización del audio (Adobe, 2025a).

Uno de los espacios de trabajo más importantes es el Editor de forma de onda (*Waveform Editor*), destinado a la edición de archivos individuales. Este modo resulta especialmente adecuado para tareas de limpieza, restauración, eliminación de ruido, corrección puntual y tratamiento detallado de una única grabación, ya que permite visualizar gráficamente la forma de onda y realizar modificaciones con gran precisión (Holman, 2010).

El Editor multipista (*Multitrack Editor*) constituye el entorno principal para la construcción de proyectos sonoros complejos. Permite combinar simultáneamente múltiples pistas de voz, música, ambientes y efectos sonoros, facilitando la mezcla y organización de todos los elementos que forman parte de una producción audiovisual. Este modo de trabajo resulta especialmente útil en podcasts, programas de radio, documentales, producciones audiovisuales y comunicación corporativa (Adobe, 2025a; Rumsey & McCormick, 2021).

El Panel de archivos permite gestionar todos los recursos sonoros incorporados al proyecto, facilitando su organización y localización durante el proceso de edición. El Mezclador ofrece el control de los niveles de cada pista, la panoramización y la aplicación de efectos, constituyendo una herramienta fundamental durante la fase de mezcla (Adobe, 2025a).

El Panel Historial registra las diferentes operaciones realizadas durante la edición y permite deshacer o recuperar procesos anteriores, favoreciendo un trabajo más seguro y flexible. Esta posibilidad de revisar y modificar las decisiones adoptadas constituye una de las principales ventajas de los entornos de edición digital no destructiva (Adobe, 2025a).

La interfaz de Adobe Audition ha sido diseñada para facilitar un flujo de trabajo profesional, permitiendo al editor organizar de forma eficiente todas las fases de la postproducción sonora dentro de un único entorno integrado (Holman, 2010).

10.4. Configuración de proyectos

Antes de iniciar cualquier proyecto de postproducción sonora resulta recomendable establecer una configuración técnica adecuada que garantice la compatibilidad entre los diferentes archivos y preserve la máxima calidad posible durante todo el flujo de trabajo. Una correcta configuración inicial evita problemas posteriores de sincronización, pérdida de calidad o incompatibilidades entre aplicaciones de edición de audio y vídeo (Adobe, 2025a; Rumsey & McCormick, 2021).

Uno de los parámetros más importantes es la frecuencia de muestreo, que determina el número de muestras digitales registradas por segundo. En la producción audiovisual profesional el estándar internacional es 48 000 Hz (48 kHz), utilizado en cine, televisión, documentales, publicidad y producción audiovisual en general. Esta configuración garantiza la compatibilidad con la mayoría de cámaras digitales, sistemas de edición de vídeo y plataformas de distribución (Rumsey & McCormick, 2021).

Otro parámetro fundamental es la profundidad de bits, que determina la precisión con la que se representa digitalmente la información sonora. En la actualidad se recomienda trabajar con 24 bits, ya que este valor proporciona un mayor rango dinámico y una mejor capacidad para realizar procesos de edición, restauración y mezcla sin pérdida apreciable de calidad. Posteriormente, durante la distribución final, el audio podrá convertirse a otros formatos según las necesidades del proyecto (Holman, 2010).

En cuanto al formato de trabajo, resulta aconsejable utilizar archivos WAV sin compresión, ya que conservan íntegramente la información sonora registrada durante la grabación. A diferencia de los formatos comprimidos, como MP3, los archivos WAV permiten realizar múltiples procesos de edición y postproducción sin degradar progresivamente la calidad del audio (Rumsey & McCormick, 2021).

La correcta configuración del proyecto constituye una de las primeras decisiones técnicas de la postproducción sonora. Trabajar con parámetros normalizados favorece la interoperabilidad entre aplicaciones, simplifica el flujo de

https://doi.org/10.52495/c10.emcs.51.c55

Figura 160. Configuración de proyectos en sonido.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

trabajo y garantiza que el producto final mantenga la máxima calidad durante todas las fases de edición, mezcla y masterización (Adobe, 2025a).

10.5. Grabación de audio

Adobe Audition permite realizar grabaciones directamente desde micrófonos, interfaces de audio y otros dispositivos de captación sonora, ofreciendo un entorno de trabajo profesional para registrar voces, entrevistas, narraciones, efectos sonoros y música. La calidad del resultado final depende tanto de la configuración del programa como de las condiciones de grabación y de la correcta utilización del equipamiento de audio (Adobe, 2025a; Holman, 2010).

Antes de iniciar la grabación resulta recomendable verificar el correcto funcionamiento del sistema de captura. Entre las principales medidas preventivas destacan la utilización de auriculares cerrados para monitorizar el sonido en tiempo real, la comprobación de los niveles de entrada, la reducción del ruido ambiental, la selección del micrófono más adecuado y la realización de breves pruebas de grabación que permitan detectar posibles problemas antes de registrar el material definitivo (Rumsey & McCormick, 2021).

Durante la captación del audio es fundamental controlar los niveles de grabación. Como criterio general, la señal principal debería situarse aproxima-

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

Figura 161. La grabación de audio.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

damente entre -12 dB y -6 dB, dejando un margen de seguridad (*headroom*) suficiente para absorber incrementos inesperados de intensidad sin alcanzar la saturación digital. Esta práctica constituye uno de los estándares habituales en la producción audiovisual profesional (Holman, 2010).

Debe evitarse que la señal alcance 0 dBFS, ya que este límite representa el máximo nivel que puede registrar un sistema digital. Cuando se supera este valor se produce saturación digital (clipping), generando una distorsión que, en la mayoría de los casos, resulta irreversible y no puede eliminarse completamente durante la postproducción (Rumsey & McCormick, 2021).

Una correcta planificación de la grabación constituye el mejor punto de partida para todo el proceso de edición y restauración sonora. Ninguna herramienta de postproducción puede sustituir completamente la calidad obtenida mediante una captación realizada en condiciones técnicas adecuadas y con un correcto control de los niveles de audio (Holman, 2010; Sonnenschein, 2001).

10.6. Edición básica de audio

La edición básica de audio comprende el conjunto de operaciones destinadas a organizar, corregir y preparar los archivos sonoros antes de iniciar los procesos de restauración, mezcla y masterización. Estas tareas permiten elimi-

Figura 162. La edición básica de audio .



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

nar elementos innecesarios, reorganizar la estructura del material grabado y construir una base sólida para el resto de la postproducción sonora (Adobe, 2025a; Holman, 2010).

Entre las operaciones más habituales se encuentra cortar, que consiste en eliminar fragmentos innecesarios, silencios excesivos, errores de interpretación o partes defectuosas de la grabación. Este procedimiento permite depurar el material original y facilitar la construcción de una secuencia sonora más clara y eficaz (Rumsey & McCormick, 2021).

La función copiar permite duplicar fragmentos de audio para reutilizarlos en diferentes partes del proyecto, mientras que mover facilita la reorganización temporal de voces, efectos sonoros, músicas o ambientes dentro de la sesión de trabajo. Estas operaciones constituyen la base de la construcción narrativa del audio durante la fase de edición (Adobe, 2025a).

Otra herramienta habitual consiste en silenciar determinados fragmentos, eliminando ruidos no deseados, interrupciones o sonidos que puedan interferir con la comprensión del mensaje. Esta operación resulta especialmente útil durante la edición de entrevistas, locuciones, podcasts y producciones audiovisuales donde la inteligibilidad de la voz constituye una prioridad (Holman, 2010).

Como principio general de trabajo, resulta recomendable preservar siempre los archivos originales y realizar la edición sobre copias de trabajo o median-

te procesos de edición no destructiva. Esta metodología permite recuperar fácilmente versiones anteriores, evita la pérdida accidental de información y facilita la realización de nuevas modificaciones durante las diferentes fases de la postproducción (Adobe, 2025; Rumsey & McCormick, 2021).

La edición básica de audio no consiste únicamente en eliminar fragmentos o reorganizar archivos, sino en preparar el material sonoro para que pueda desarrollarse posteriormente una restauración, mezcla y masterización de la máxima calidad posible (Sonnenschein, 2001).

10.7. Restauración sonora

Una de las principales fortalezas de Adobe Audition reside en sus herramientas de restauración sonora, diseñadas para mejorar la calidad de grabaciones que presentan defectos producidos durante la captación. Estos procesos permiten corregir numerosos problemas técnicos y recuperar la inteligibilidad de voces y otros materiales sonoros, facilitando su utilización en proyectos audiovisuales, documentales, podcasts y producciones radiofónicas (Adobe, 2025; Holman, 2010).

Entre los problemas más habituales que pueden corregirse se encuentran el ruido de fondo, los zumbidos eléctricos, los soplos, los clics, los chasquidos y determinadas distorsiones leves. La eliminación de estos defectos mejora la claridad del audio y favorece una experiencia de escucha más natural para el espectador (Rumsey & McCormick, 2021).

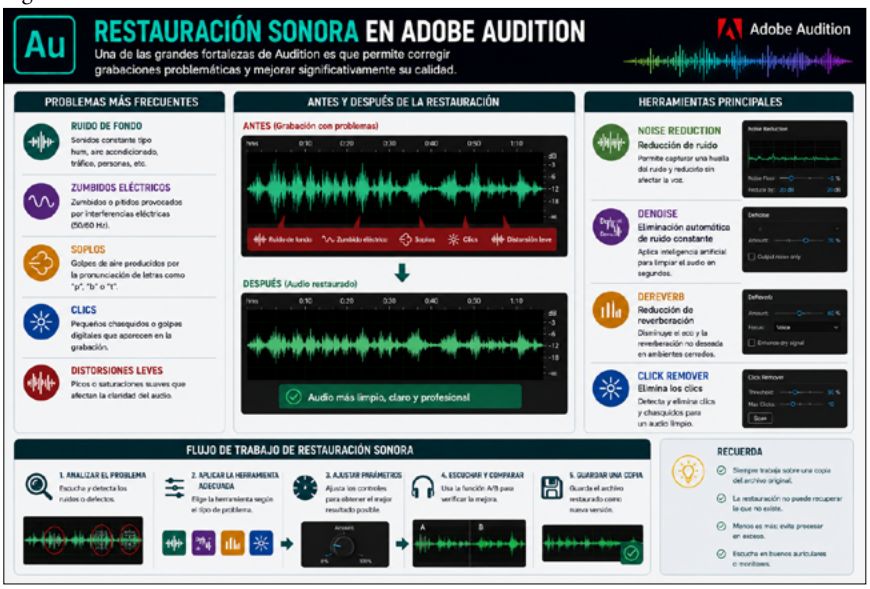
Adobe Audition incorpora diferentes herramientas especializadas para cada tipo de incidencia. Noise Reduction permite reducir el ruido de fondo mediante el análisis del perfil acústico de la grabación; DeNoise elimina automáticamente ruidos constantes como ventiladores, sistemas de climatización o ruido electrónico; DeReverb atenúa la reverberación excesiva producida por espacios con una acústica poco controlada; y Click Remover elimina clics, pequeños impulsos sonoros y otras irregularidades presentes en grabaciones antiguas o deterioradas (Adobe, 2025).

Aunque estas herramientas ofrecen resultados muy eficaces, su utilización requiere un criterio técnico adecuado. Una reducción excesiva del ruido o de la reverberación puede producir artefactos digitales y alterar la naturalidad de la voz o de los ambientes. La restauración sonora debe aplicarse siempre buscando un equilibrio entre la mejora técnica y la preservación de la calidad original de la grabación (Holman, 2010; Rumsey & McCormick, 2021).

La restauración sonora constituye una fase complementaria de la postproducción y no un sustituto de una correcta captación del audio. Una grabación realizada en buenas condiciones técnicas siempre ofrecerá mejores resultados que una grabación muy deteriorada sometida posteriormente a procesos intensivos de restauración (Sonnenschein, 2001; Holman, 2010).

https://doi.org/10.52495/c10.emcs.51.c55

Figura 163. La restauración sonora.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

10.8. Captura de perfil de ruido

Una de las funciones más utilizadas de Adobe Audition para la restauración sonora es la captura del perfil de ruido (*Noise Print Capture*). Esta herramienta permite identificar las características acústicas de un ruido constante presente en una grabación y utilizar esa información para reducirlo posteriormente sin afectar, en la medida de lo posible, al contenido sonoro útil (Adobe, 2025; Holman, 2010).

El procedimiento habitual consta de tres etapas. En primer lugar, se selecciona un fragmento de la grabación donde únicamente esté presente el ruido que se desea eliminar, procurando que no contenga voz ni otros sonidos relevantes. A continuación, Adobe Audition analiza este fragmento para capturar el perfil de ruido, identificando sus características espectrales. Dicho perfil se aplica al conjunto de la grabación mediante las herramientas de reducción de ruido disponibles en el programa (Adobe, 2025).

La principal ventaja de este procedimiento reside en que el sistema no elimina indiscriminadamente todas las frecuencias, sino que identifica el patrón acústico específico del ruido registrado. De este modo, la reducción resulta mucho más precisa y permite conservar una mayor cantidad de información útil, especialmente en grabaciones de voz destinadas a entrevistas, documentales, podcasts o producciones audiovisuales (Rumsey & McCormick, 2021).

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

Figura 164. La captura de perfil de ruido.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

La reducción de ruido debe aplicarse con moderación. Una configuración excesivamente agresiva puede generar artefactos digitales, pérdida de naturalidad, alteraciones en el timbre de la voz o una sensación artificial durante la reproducción. La restauración sonora debe buscar siempre un equilibrio entre la eliminación del ruido y la preservación de la calidad original de la grabación (Holman, 2010; Sonnenschein, 2001).

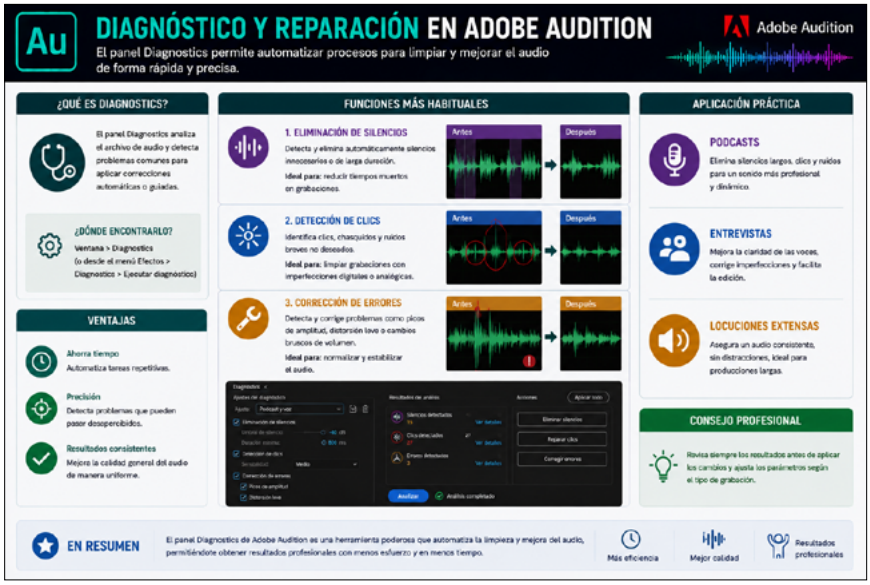
La captura del perfil de ruido constituye una herramienta muy eficaz para mejorar grabaciones problemáticas, pero no sustituye la necesidad de realizar una captación sonora de calidad durante la producción. Una buena grabación siempre ofrecerá mejores resultados que una restauración intensiva realizada posteriormente (Rumsey & McCormick, 2021).

10.9. Diagnóstico y reparación

Adobe Audition incorpora un conjunto de herramientas de diagnóstico y reparación destinadas a identificar automáticamente determinados problemas presentes en las grabaciones y facilitar su corrección durante la postproducción. Estas funciones permiten agilizar numerosas tareas de restauración sonora y mejorar la calidad técnica del material antes de iniciar los procesos de mezcla y masterización (Adobe, 2025a).

https://doi.org/10.52495/c10.emcs.51.c55

Figura 165. Diagnóstico y reparación del audio.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Entre las operaciones más habituales se encuentra la detección y eliminación de silencios innecesarios, especialmente útil en entrevistas, locuciones y podcasts de larga duración. Esta automatización reduce considerablemente el tiempo de edición al identificar pausas excesivas que posteriormente pueden eliminarse o ajustarse según las necesidades narrativas del proyecto (Adobe, 2025a).

Otra función habitual consiste en la detección de clics, chasquidos y pequeñas irregularidades presentes en las grabaciones. Mediante diferentes algoritmos de análisis espectral, Adobe Audition permite localizar este tipo de defectos y aplicar procesos de reparación que mejoran la continuidad acústica sin alterar significativamente el contenido original del audio (Holman, 2010).

Las herramientas de diagnóstico también facilitan la identificación de determinados errores técnicos, como pequeñas discontinuidades, anomalías de la señal o problemas derivados de la captación y digitalización del sonido. Estas funciones automatizadas permiten al editor localizar rápidamente las zonas conflictivas y concentrar el trabajo manual únicamente en los fragmentos que realmente requieren una intervención más detallada (Rumsey & McCormick, 2021).

La utilización de estas herramientas resulta especialmente útil en la producción de podcasts, entrevistas, audiolibros, documentales, locuciones y otros proyectos donde se gestionan grandes volúmenes de grabaciones de voz. Los

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

procesos automáticos deben supervisarse siempre por el editor para garantizar que las correcciones no afectan a la naturalidad de la interpretación ni a la expresividad del discurso sonoro (Adobe, 2025a; Sonnenschein, 2001).

Las funciones de diagnóstico y reparación constituyen un importante apoyo para la postproducción sonora, pero no sustituyen el criterio profesional del editor. La decisión final sobre qué conservar, qué eliminar y cómo intervenir sobre cada grabación continúa dependiendo de la intención narrativa y de la calidad artística que se pretenda alcanzar (Holman, 2010).

10.10. Procesamiento dinámico

El procesamiento dinámico comprende el conjunto de herramientas destinadas a controlar las variaciones de intensidad presentes en una grabación sonora. Su principal objetivo consiste en mejorar la inteligibilidad del audio, equilibrar las diferencias de volumen y proporcionar una escucha más uniforme sin alterar la expresividad natural de la interpretación (Holman, 2010; Rumsey & McCormick, 2021).

Una de las herramientas más utilizadas es el compresor, cuya función consiste en reducir la diferencia entre los sonidos más intensos y los más suaves. De este modo, las voces adquieren una presencia más constante y resulta más fácil mantener un nivel de escucha homogéneo, especialmente en entrevistas, podcasts, documentales y locuciones (Rumsey & McCormick, 2021).

El limitador constituye un mecanismo de protección que impide que la señal supere un nivel máximo previamente establecido. Su utilización evita la saturación digital (*clipping*) y garantiza que el audio permanezca dentro de los márgenes técnicos adecuados durante la mezcla y la exportación del proyecto (Holman, 2010).

El expansor realiza la operación contraria a la compresión, reduciendo progresivamente la intensidad de los sonidos de muy bajo nivel. Este procedimiento permite disminuir el ruido de fondo presente durante las pausas de la locución sin afectar significativamente a la voz principal. En muchas producciones también se emplea una puerta de ruido (*Noise Gate*), que silencia automáticamente las señales cuya intensidad se encuentra por debajo de un umbral determinado (Rumsey & McCormick, 2021).

El procesamiento dinámico debe aplicarse con moderación y atendiendo siempre a las características del proyecto. Una compresión excesiva puede reducir la naturalidad de la voz y provocar una sensación de fatiga auditiva, mientras que un limitador o una puerta de ruido configurados de forma inadecuada pueden eliminar detalles importantes de la interpretación. El objetivo no consiste en igualar completamente todos los niveles sonoros, sino en mantener un rango dinámico equilibrado que facilite la comprensión del mensaje y preserve la expresividad del audio (Holman, 2010; Sonnenschein, 2001).

Figura 166. El procesamiento dinámico.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

10.11. Ecualización

La ecualización consiste en el proceso de ajustar la intensidad de determinadas bandas de frecuencia con el objetivo de mejorar la claridad, el equilibrio tonal y la calidad general del sonido. Mediante la ecualización es posible corregir problemas de captación, reforzar la inteligibilidad de la voz y adaptar el carácter acústico de una grabación a las necesidades narrativas de la producción audiovisual (Holman, 2010; Rumsey & McCormick, 2021).

Desde una perspectiva general, el espectro audible suele dividirse en tres grandes regiones. Las frecuencias graves, aproximadamente entre 20 Hz y 250 Hz, aportan sensación de profundidad y cuerpo al sonido. Las frecuencias medias, comprendidas aproximadamente entre 250 Hz y 4 000 Hz, concentran buena parte de la información de la voz humana y resultan esenciales para la inteligibilidad del discurso. Las frecuencias agudas, situadas aproximadamente entre 4 000 Hz y 20 000 Hz, proporcionan brillo, definición y presencia a las grabaciones (Rumsey & McCormick, 2021).

En la práctica profesional, la ecualización se utiliza con frecuencia para atenuar graves excesivos producidos por vibraciones o ruido de proximidad, mejorar la claridad vocal reforzando determinadas frecuencias medias y aumentar la presencia mediante ligeros ajustes en la zona de los agudos. Las decisiones

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

Figura 167. La ecualización.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

de ecualización deben responder siempre a las características concretas de cada grabación y a los objetivos expresivos del proyecto (Holman, 2010).

Uno de los principios fundamentales de la ecualización profesional consiste en aplicar ajustes moderados y precisos. Incrementos o reducciones excesivas pueden alterar el timbre natural de la voz, introducir artefactos acústicos o generar una sensación artificial durante la escucha. Por ello, es habitual seguir la recomendación de que «menos suele ser más», realizando únicamente las modificaciones necesarias para mejorar la calidad del sonido sin comprometer su naturalidad (Sonnenschein, 2001; Rumsey & McCormick, 2021).

La ecualización constituye una herramienta de refinamiento y no un mecanismo para corregir grabaciones muy deficientes. Una captación sonora de calidad siempre facilitará la obtención de mejores resultados que una ecualización intensiva aplicada sobre un audio técnicamente deficiente (Holman, 2010).

10.12. Edición multipista

La edición multipista constituye uno de los principales modos de trabajo de Adobe Audition y permite combinar simultáneamente múltiples pistas de audio dentro de un mismo proyecto. Este entorno facilita la organización in-

Figura 168. La edición multipista.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

dependiente de voces, música, efectos sonoros y ambientes, proporcionando un elevado grado de control durante las diferentes fases de edición, mezcla y masterización. Gracias a esta metodología, el editor puede modificar cada elemento de forma individual sin afectar al resto de la producción (Adobe, 2025a; Holman, 2010).

Cada pista puede destinarse a un tipo específico de contenido sonoro, lo que mejora la organización del proyecto y simplifica la aplicación de efectos, automatizaciones y ajustes de volumen. Esta distribución también facilita la revisión del trabajo y el intercambio de proyectos entre diferentes profesionales durante la postproducción (Rumsey & McCormick, 2021).

Un ejemplo habitual corresponde a la producción de un podcast, donde la sesión multipista puede organizarse de la siguiente manera: Pista 1: Voz del locutor principal. Pista 2: Voz del invitado. Pista 3: Música de introducción, transiciones y cierre. Pista 4: Efectos sonoros. Pista 5: Ambientes o sonido de fondo. Esta estructura constituye únicamente un ejemplo de organización, ya que el número y la función de las pistas dependerán de las características específicas de cada proyecto (Adobe, 2025a).

La principal ventaja de la edición multipista reside en el control independiente de cada elemento sonoro. El editor puede modificar el volumen, la panoramización, la ecualización, la compresión o los efectos aplicados a una pista sin alterar el resto de la mezcla. Esta flexibilidad facilita la construcción

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

de un paisaje sonoro equilibrado y favorece una narrativa acústica mucho más rica y precisa (Sonnenschein, 2001; Chion, 1993).

La edición multipista constituye el sistema de trabajo habitual en podcasts, programas de radio, documentales, producciones audiovisuales, publicidad y comunicación institucional. Su utilización permite desarrollar mezclas más complejas, mejorar la organización del proyecto y reforzar la calidad narrativa y técnica del sonido final (Holman, 2010; Rumsey & McCormick, 2021).

10.13. Automatización

La automatización permite modificar de forma progresiva determinados parámetros de una pista de audio a lo largo del tiempo sin necesidad de realizar ajustes manuales durante la reproducción. Esta función constituye una de las herramientas más importantes de la mezcla profesional, ya que facilita el control preciso de la evolución sonora de cada elemento dentro del proyecto (Adobe, 2025a; Rumsey & McCormick, 2021).

Entre las automatizaciones más utilizadas destacan el volumen, que permite aumentar o reducir progresivamente la intensidad de una pista; el paneo, que controla la posición espacial del sonido entre los canales izquierdo y derecho; y la automatización de efectos, mediante la cual es posible variar parámetros como la reverberación, la ecualización o la compresión en momentos concretos de la producción (Adobe, 2025a).

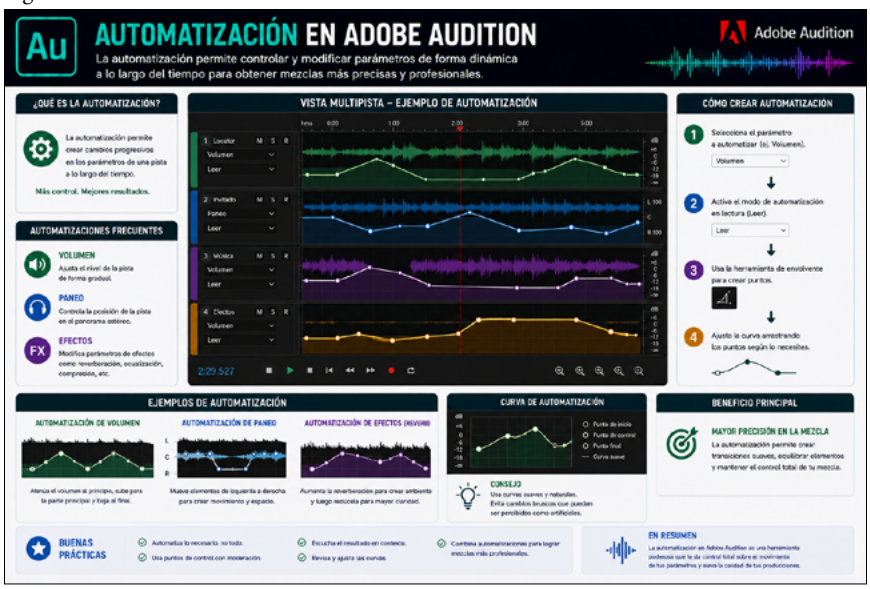
La automatización resulta especialmente útil para equilibrar la relación entre la voz y la música, reforzar determinados efectos sonoros, crear transiciones suaves o adaptar la mezcla a las diferentes necesidades narrativas de una secuencia. Gracias a esta herramienta, el editor puede realizar ajustes muy precisos que resultarían difíciles de conseguir mediante modificaciones manuales durante la reproducción (Holman, 2010).

En producciones como podcasts, documentales, programas de radio o contenidos audiovisuales, la automatización facilita, por ejemplo, que la música disminuya automáticamente cuando comienza una locución, que determinados efectos sonoros aumenten de intensidad en momentos clave o que los ambientes evolucionen de forma gradual conforme avanza la narración. Estos pequeños ajustes contribuyen significativamente a mejorar la claridad del mensaje y la calidad de la experiencia de escucha (Sonnenschein, 2001).

La automatización no constituye únicamente una herramienta técnica, sino un recurso expresivo que permite controlar con precisión la evolución dinámica de la banda sonora y reforzar la construcción narrativa del proyecto audiovisual (Chion, 1993; Rumsey & McCormick, 2021).

https://doi.org/10.52495/c10.emcs.51.c55

Figura 169. La automatización.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

10.14. Diseño sonoro

Además de sus funciones de edición y restauración, Adobe Audition constituye una herramienta muy eficaz para el diseño sonoro, permitiendo construir paisajes acústicos complejos mediante la organización y mezcla de diferentes elementos sonoros dentro de un mismo proyecto. El software no se limita a procesar archivos de audio, sino que facilita la creación de una narrativa sonora coherente con las necesidades expresivas de la producción audiovisual (Adobe, 2025a; Sonnenschein, 2001).

El diseño sonoro integra diversos componentes que actúan de forma complementaria durante la construcción de la banda sonora. Entre ellos destacan la voz, encargada de transmitir la información verbal; la música, que refuerza la dimensión emocional del relato; los ambientes, que sitúan al espectador dentro de un espacio determinado; los efectos Foley, utilizados para recrear acciones y movimientos; y los silencios, que también poseen un importante valor expresivo dentro de la narrativa audiovisual (Chion, 1993; Sonnenschein, 2001).

Adobe Audition facilita la organización independiente de todos estos elementos mediante la edición multipista, permitiendo ajustar sus niveles, aplicar efectos, automatizar parámetros y construir una mezcla equilibrada que responda a las necesidades narrativas del proyecto. Gracias a esta metodología, el editor puede controlar con precisión la relación entre los distintos

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

Figura 170. El diseño sonoro.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

componentes de la banda sonora y adaptar su presencia a cada momento del relato (Adobe, 2025a).

El objetivo fundamental del diseño sonoro consiste en construir significado mediante el sonido. La combinación de voces, música, ambientes y efectos permite orientar la atención del espectador, reforzar las emociones, caracterizar espacios y personajes, anticipar acontecimientos y ampliar la información proporcionada por la imagen. El sonido deja de desempeñar un papel complementario para convertirse en un elemento esencial de la narración audiovisual (Chion, 1993; Holman, 2010).

Adobe Audition debe entenderse como una herramienta al servicio de la creatividad y del lenguaje audiovisual. La eficacia del diseño sonoro no depende únicamente del dominio técnico del programa, sino de la capacidad del profesional para organizar los diferentes elementos acústicos con una intención narrativa clara y coherente (Sonnenschein, 2001; Rumsey & McCormick, 2021).

10.15. Integración con Premiere Pro

Una de las principales ventajas del ecosistema Adobe Creative Cloud reside en la integración existente entre Adobe Premiere Pro y Adobe Audition, que permite desarrollar un flujo de trabajo continuo entre la edición de vídeo y

https://doi.org/10.52495/c10.emcs.51.c55

Figura 171. Creative Cloud.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

la postproducción sonora. Gracias a esta interoperabilidad, el editor puede transferir secuencias entre ambos programas sin necesidad de generar múltiples archivos intermedios, manteniendo la sincronización entre imagen y sonido durante todo el proceso de producción (Adobe, 2025a).

En un flujo de trabajo profesional, el proyecto suele desarrollarse siguiendo una secuencia organizada. En una primera fase, Adobe Premiere Pro se utiliza para realizar el montaje audiovisual y construir la estructura narrativa del vídeo. Posteriormente, la secuencia se transfiere a Adobe Audition, donde se llevan a cabo las tareas especializadas de limpieza, restauración, edición, mezcla y masterización del audio. Una vez finalizada la postproducción sonora, el proyecto regresa a Premiere Pro para completar la exportación y la distribución del producto audiovisual definitivo (Adobe, 2025a; Holman, 2010).

Esta metodología permite que cada aplicación desempeñe la función para la que ha sido específicamente diseñada. Premiere Pro concentra las tareas relacionadas con la edición de imagen y el montaje, mientras que Audition proporciona herramientas avanzadas para el tratamiento profesional del sonido. La especialización de cada entorno mejora la eficiencia del trabajo y facilita la obtención de resultados de mayor calidad técnica y narrativa (Rumsey & McCormick, 2021).

Entre las principales ventajas de este flujo de trabajo destacan la posibilidad de trabajar sin duplicar archivos, mantener la sincronización automática entre

imagen y sonido, optimizar el tiempo de edición y favorecer la colaboración entre montadores y técnicos de sonido. Estas características convierten la integración entre Premiere Pro y Audition en una de las metodologías más utilizadas en la producción audiovisual contemporánea (Adobe, 2025a).

La integración entre ambas aplicaciones no debe entenderse únicamente como un intercambio de archivos, sino como un flujo de trabajo especializado que permite abordar de forma independiente la edición de vídeo y la postproducción sonora, manteniendo la coherencia técnica y narrativa del proyecto durante todas las fases de la producción audiovisual (Holman, 2010; Adobe, 2025a).

10.16. Producción de podcasts

Adobe Audition se ha consolidado como una de las herramientas más utilizadas para la producción de podcasts, gracias a su capacidad para integrar grabación, edición, restauración, mezcla y masterización dentro de un único entorno de trabajo. Sus herramientas permiten obtener resultados de calidad profesional tanto en producciones individuales como en proyectos desarrollados por equipos de comunicación, medios de comunicación, instituciones educativas o empresas (Adobe, 2025a; Holman, 2010).

El flujo de producción de un podcast suele comenzar con la grabación de las voces mediante micrófonos de calidad y una correcta monitorización de los niveles de audio. Posteriormente se desarrolla la edición, eliminando errores, pausas innecesarias y repeticiones, seguida de la limpieza del sonido mediante herramientas de reducción de ruido, restauración y mejora de la inteligibilidad de la voz (Rumsey & McCormick, 2021).

Una vez preparado el material sonoro, se aplican procesos de compresión dinámica, ecualización y mezcla para equilibrar las voces, la música, los ambientes y los efectos sonoros. Posteriormente se realiza la masterización, ajustando el nivel general del audio y adaptándolo a los estándares de distribución utilizados por las principales plataformas de podcasting y servicios de *streaming*. El proyecto se exporta en el formato adecuado para su publicación y difusión (Holman, 2010; Adobe, 2025a).

Además de las herramientas técnicas, Adobe Audition facilita la organización de proyectos con múltiples participantes, la automatización de tareas repetitivas y la integración con Adobe Premiere Pro cuando el podcast forma parte de una producción audiovisual más amplia. Estas características convierten al programa en una solución especialmente versátil para la creación de contenidos sonoros profesionales (Adobe, 2025a).

La calidad de un podcast no depende únicamente del equipamiento o del software utilizado, sino de la planificación del contenido, de la construcción de una narrativa sonora coherente y de una postproducción cuidadosamente

https://doi.org/10.52495/c10.emcs.51.c55

Figura 172. Producción de podcast.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

desarrollada. Adobe Audition proporciona las herramientas necesarias para alcanzar estos objetivos, pero el resultado final continúa dependiendo del criterio creativo y técnico del profesional responsable del proyecto (Sonnenschein, 2001; Chion, 1993).

10.17. Masterización básica

La masterización constituye la fase final de la postproducción sonora y tiene como objetivo preparar el proyecto para su distribución en diferentes medios y plataformas. A diferencia de la mezcla, que busca equilibrar los distintos elementos que componen la banda sonora, la masterización optimiza el resultado global para garantizar una reproducción homogénea, clara y técnicamente adecuada en cualquier sistema de escucha (Holman, 2010; Rumsey & McCormick, 2021).

Los principales objetivos de la masterización consisten en mejorar la uniformidad del sonido, incrementar la claridad de la mezcla y asegurar la compatibilidad con los diferentes formatos de distribución, como plataformas de *streaming*, podcasts, radio, televisión o producciones audiovisuales. Esta fase constituye el último control de calidad antes de la exportación definitiva del proyecto (Adobe, 2025a).

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

Figura 173. Masterización.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Entre los procesos más habituales de la masterización se encuentra la ecualización final, utilizada para equilibrar el espectro de frecuencias; la limitación, que controla los picos de señal evitando la saturación digital (*clipping*); y la normalización, que ajusta el nivel general de sonoridad de acuerdo con los estándares exigidos por el medio de distribución. Estos procedimientos permiten obtener un producto sonoro consistente y preparado para su reproducción en diferentes dispositivos (Rumsey & McCormick, 2021).

En las producciones actuales resulta igualmente importante controlar la sonoridad integrada (LUFS), especialmente cuando el contenido se distribuye mediante plataformas digitales o servicios de *streaming*. La normalización de sonoridad contribuye a mantener un volumen uniforme entre diferentes programas y mejora la experiencia de escucha del usuario sin recurrir a niveles excesivos de compresión (Holman, 2010).

La masterización no pretende modificar la narrativa sonora de la producción, sino optimizar técnicamente el resultado obtenido durante la mezcla. Su correcta aplicación garantiza que el proyecto conserve su calidad acústica independientemente del sistema de reproducción utilizado por el espectador o el oyente (Sonnenschein, 2001; Adobe, 2025a).

https://doi.org/10.52495/c10.emcs.51.c55

Figura 174. La exportación.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

10.18. Exportación

La exportación constituye la fase final del proceso de postproducción sonora y consiste en generar el archivo definitivo que será distribuido a través de diferentes medios y plataformas. Durante este proceso se seleccionan el formato, la calidad y los parámetros técnicos más adecuados en función del destino previsto del proyecto, garantizando el equilibrio entre fidelidad sonora, compatibilidad y tamaño del archivo (Adobe, 2025a; Rumsey & McCormick, 2021) (véase la figura 174).

Entre los formatos de exportación más utilizados destaca WAV, un formato sin compresión que conserva íntegramente la información sonora original y constituye la opción preferente para la conservación de másteres y proyectos destinados a posteriores procesos de edición. MP3 continúa siendo uno de los formatos de distribución más extendidos gracias a su buena relación entre calidad y tamaño de archivo, mientras que AAC ofrece una elevada eficiencia de compresión y es ampliamente utilizado por plataformas de *streaming* y servicios de distribución digital (Rumsey & McCormick, 2021).

En la producción de podcasts, una configuración habitual consiste en exportar el proyecto en formato MP3 con una velocidad de transmisión de 320 kbps y una frecuencia de muestreo de 48 kHz, garantizando una calidad de reproducción adecuada para la mayoría de plataformas de distribución. Las ca-

racterísticas finales del archivo deben adaptarse a las recomendaciones técnicas de cada servicio de alojamiento o plataforma de publicación (Adobe, 2025a).

La selección de los parámetros de exportación debe responder siempre a las necesidades del proyecto y al medio de difusión previsto. Una configuración adecuada permite preservar la calidad del sonido, optimizar el tamaño de los archivos y asegurar una reproducción correcta en ordenadores, dispositivos móviles, plataformas de *streaming* y sistemas profesionales de reproducción (Holman, 2010).

La exportación no constituye una simple operación final del proceso de edición, sino una fase estratégica que garantiza que el trabajo desarrollado durante la grabación, la restauración, la mezcla y la masterización pueda reproducirse con la máxima calidad posible en el entorno para el que ha sido diseñado (Adobe, 2025a; Rumsey & McCormick, 2021).

10.19. Inteligencia Artificial en Audition

La inteligencia artificial está adquiriendo un papel cada vez más relevante en la postproducción sonora, incorporándose a numerosas herramientas de Adobe Audition destinadas a automatizar procesos de edición, restauración y organización del audio. Estas funciones permiten reducir considerablemente el tiempo dedicado a tareas repetitivas y mejorar la eficiencia del flujo de trabajo sin sustituir la intervención del editor durante las decisiones creativas (Adobe, 2025a; Hinojosa Becerra, Marín-Gutiérrez, & Maldonado Espinosa, 2024).

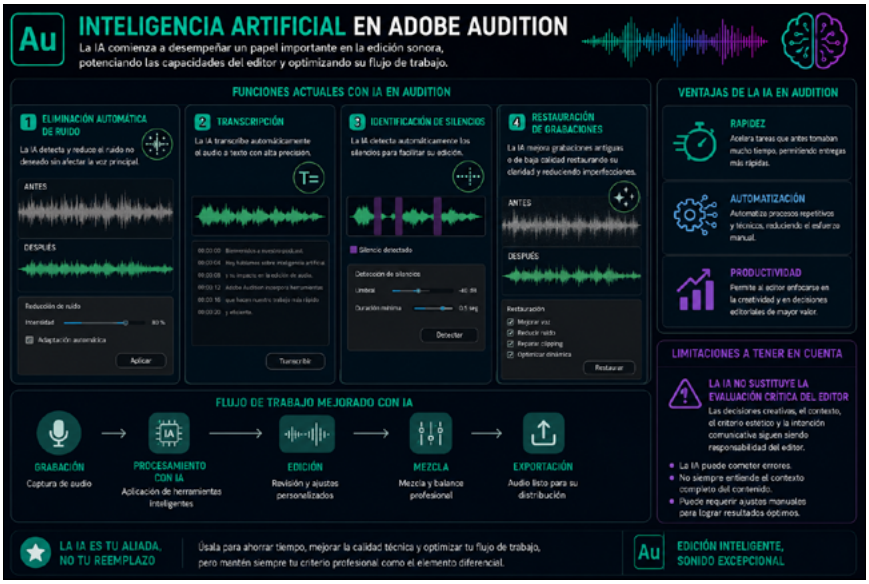
Entre las aplicaciones más utilizadas destacan la eliminación automática de ruido, la transcripción de diálogos, la identificación de silencios, la detección de errores, la restauración de grabaciones deterioradas y la mejora inteligente de la voz mediante algoritmos de aprendizaje automático. Estas herramientas permiten agilizar la producción de podcasts, entrevistas, documentales, contenidos educativos y otros proyectos donde el tratamiento de la voz desempeña un papel fundamental (Adobe, 2025a).

La incorporación de estas funciones aporta importantes ventajas para la producción sonora contemporánea. Entre ellas destacan el ahorro de tiempo, la automatización de tareas repetitivas, una mayor productividad durante la edición y la posibilidad de abordar grandes volúmenes de material sonoro con una eficiencia muy superior a la obtenida mediante procesos exclusivamente manuales (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

La inteligencia artificial continúa presentando importantes limitaciones. Aunque puede identificar patrones acústicos y automatizar determinadas operaciones técnicas, carece de la capacidad para interpretar plenamente la intención narrativa, el contexto comunicativo o la carga emocional de una producción sonora. La decisión sobre qué conservar, qué eliminar, cómo construir el ritmo de una conversación o qué atmósfera generar mediante el

https://doi.org/10.52495/c10.emcs.51.c55

Figura 175. La IA en Audition.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

sonido continúa dependiendo del criterio profesional del editor y del diseñador sonoro (Chion, 1993; Hinojosa Becerra *et al*., 2024).

La inteligencia artificial debe entenderse como una herramienta de apoyo al trabajo del profesional y no como un sustituto de la creatividad humana. La construcción de una experiencia sonora eficaz sigue requiriendo conocimientos técnicos, sensibilidad narrativa y capacidad crítica para tomar decisiones acordes con los objetivos comunicativos de cada proyecto audiovisual (Sonnenschein, 2001; Adobe, 2025a).

Errores frecuentes en la edición de audio

Entre los errores más habituales de quienes se inician en la postproducción sonora destaca la aplicación excesiva de procesos automáticos de restauración, que puede generar artefactos digitales y reducir la naturalidad de la voz. Del mismo modo, una utilización inadecuada de la compresión, la ecualización o la reducción de ruido puede deteriorar significativamente la calidad del audio (Holman, 2010).

También resulta frecuente descuidar la organización de las pistas, trabajar sin una estructura clara del proyecto o no conservar copias de seguridad de las grabaciones originales. Estas prácticas dificultan el flujo de trabajo y

aumentan el riesgo de pérdida de información durante la edición (Adobe, 2025a).

Otro error habitual consiste en no revisar manualmente los resultados obtenidos mediante herramientas basadas en inteligencia artificial. Aunque estas funciones agilizan considerablemente la edición, sus propuestas deben verificarse siempre mediante una escucha crítica para garantizar que las modificaciones no alteran la calidad, la inteligibilidad ni la intención narrativa del proyecto sonoro (Rumsey & McCormick, 2021).

La calidad de la postproducción sonora depende tanto del dominio de las herramientas tecnológicas como de la capacidad del profesional para evaluar críticamente cada decisión de edición y mantener el equilibrio entre automatización y creatividad (Sonnenschein, 2001).

10.20. Aplicaciones profesionales

Adobe Audition constituye una de las estaciones de trabajo de audio digital más utilizadas en el ámbito profesional gracias a su versatilidad y a la amplitud de herramientas que incorpora para la grabación, edición, restauración, mezcla y masterización del sonido. Su integración con el ecosistema Adobe Creative Cloud facilita además su utilización en proyectos audiovisuales de muy diversa naturaleza (Adobe, 2025a; Holman, 2010).

Uno de sus principales ámbitos de aplicación es la producción radiofónica, donde permite editar programas, gestionar entrevistas, incorporar sintonías, realizar mezclas en directo y preparar contenidos para su emisión. Del mismo modo, se ha convertido en una de las herramientas de referencia para la producción de podcasts, gracias a sus funciones de restauración sonora, edición multipista y automatización de procesos (Rumsey & McCormick, 2021).

En el ámbito de la comunicación institucional, Adobe Audition facilita la producción de vídeos corporativos, contenidos educativos, campañas de comunicación y materiales divulgativos con elevados estándares de calidad sonora. También desempeña un papel importante en la producción de documentales, donde la limpieza de entrevistas, la mezcla de ambientes y la integración del diseño sonoro resultan fundamentales para construir una narrativa coherente y verosímil (Sonnenschein, 2001).

Audition constituye una herramienta habitual para la producción de locuciones, audiolibros, cursos de formación, materiales educativos y contenidos destinados a plataformas digitales. Su capacidad para restaurar grabaciones, automatizar procesos y gestionar proyectos multipista permite abordar producciones de muy diversa complejidad manteniendo un flujo de trabajo eficiente y profesional (Adobe, 2025a).

Adobe Audition no debe entenderse únicamente como un editor de audio, sino como una plataforma integral de postproducción sonora que permite

https://doi.org/10.52495/c10.emcs.51.c55

Figura 176. Aplicaciones profesionales.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

adaptar el tratamiento del sonido a las necesidades específicas de cada proyecto de comunicación audiovisual (Holman, 2010; Rumsey & McCormick, 2021).

Errores frecuentes en la postproducción sonora

Entre los errores más habituales de quienes se inician en la edición de audio destaca la eliminación excesiva del ruido, que puede producir voces artificiales y generar artefactos digitales que afectan negativamente a la naturalidad de la grabación. La restauración debe mejorar el sonido sin alterar sus características esenciales (Holman, 2010).

Otro problema frecuente consiste en aplicar una compresión excesiva, reduciendo en exceso el rango dinámico y provocando una escucha fatigante. Del mismo modo, una ecualización extrema puede modificar artificialmente el timbre de la voz y disminuir la comodidad auditiva del oyente (Rumsey & McCormick, 2021).

También resulta habitual prescindir de auriculares de monitorización durante la edición o trabajar exclusivamente mediante altavoces. Esta práctica dificulta la detección de pequeños ruidos, clics, interferencias o desequilibrios presentes en la mezcla. En la producción profesional resulta recomendable alternar la escucha mediante auriculares y monitores de estudio para obtener una evaluación más completa del proyecto sonoro (Holman, 2010).

Un error frecuente consiste en confiar exclusivamente en las herramientas automáticas de restauración y mezcla sin realizar una revisión crítica del resultado obtenido. La tecnología puede agilizar numerosos procesos, pero la valoración final sobre la calidad narrativa y técnica del sonido continúa dependiendo de la experiencia y del criterio del profesional (Adobe, 2025; Sonnenschein, 2001).

La calidad de una producción sonora no depende únicamente del software utilizado, sino de la combinación entre una correcta captación del audio, una metodología rigurosa de trabajo y una escucha crítica durante todas las fases de la postproducción (Rumsey & McCormick, 2021).

Caso práctico

Realizar un podcast universitario con una duración de 15 minutos. Sus recursos son dos voces, música de apertura, ambiente y cierre institucional. El flujo de trabajo es la grabación, la limpieza, la ecualización, la compresión, la mezcla y la exportación. El resultado esperado que el audio profesional sea apto para Spotify y plataformas educativas.

Como conclusiones podemos matizar que Adobe Audition constituye una herramienta fundamental para la producción sonora contemporánea. Su capacidad para combinar grabación, restauración, edición y mezcla permite desarrollar productos de alta calidad adaptados a las necesidades de la comunicación audiovisual actual.

Más allá de las herramientas técnicas, el verdadero valor de Audition reside en su capacidad para facilitar la construcción de experiencias sonoras claras, comprensibles y emocionalmente significativas.

Preguntas de reflexión

¿Por qué el sonido influye tanto en la percepción de calidad audiovisual?
¿Cuándo conviene utilizar reducción de ruido?
¿Qué riesgos presenta el uso excesivo de procesos automáticos?
¿Por qué la edición multipista resulta fundamental para el podcasting?
¿Qué funciones puede asumir la IA y cuáles siguen dependiendo del editor?

Actividad práctica

Produzca un podcast de 10 minutos utilizando Adobe Audition. Debe incluir la presentación, la entrevista, la música, los ambientes, la edición multipista, la restauración sonora. Posteriormente redacte una memoria técnica de 3.000 palabras donde analice la configuración utilizada, los problemas encontrados, las estrategias de limpieza, las decisiones de mezcla y el uso de herramientas basadas en 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.