



Taller de montaje
audiovisual para
web

**Máster en
Periodismo Digital
y de Datos
2026-27**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Taller de montaje audiovisual para web

Titulación: Máster en Periodismo Digital y de Datos

Curso Académico: 2026-27

Carácter: Obligatoria

Idioma: Español

Modalidad: Presencial/Virtual

Créditos: 4

Curso: 1º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: Dr. D. Carlos Cotelo Oñate

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

Habilidades y destrezas

- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

Competencias generales

- Resolver problemas y tomar decisiones eficaces en situaciones de alto nivel competitivo y con un elevado grado de incertidumbre, propia de las industrias de la comunicación en la actualidad.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos comunicativos que requieran un alto grado de competitividad y profesionalidad para su resolución.
- Manejar de manera avanzada las nuevas tecnologías de la comunicación, de indispensable dominio en el periodismo web.
- Manejar las herramientas tecnológicas de manera avanzada para realizar la ordenación de los materiales sonoros y visuales conforme a una estructura narrativa prevista.

Competencias específicas

- Dominar las técnicas de edición y montaje para crear piezas audiovisuales informativas y/o de entretenimiento que serán emitidas en medios digitales.
- Emplear los fundamentos estéticos y técnicos del montaje web para un uso profesional combinando un carácter teórico-práctico.

1.2. Resultados de aprendizaje

Utilización correcta de dispositivos móviles. Montaje de contenidos audiovisuales. Conocimiento del diseño de portales y sitios web y sobre programación y codificación en el entorno digital.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

Habilidades necesarias para el montaje web como la gestión de materiales audiovisuales, el manejo de sistemas de edición de vídeos en web, la renderización y compresión de vídeo o la administración de podcasts.

2.3. Contenido detallado

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

Presentación de la asignatura.

Explicación de la Guía Docente.

Modalidad presencial

1. Conceptos básicos

El proceso de la edición de vídeo.
Conceptos, sistemas y formatos.
El sistema de pistas.

2. Técnicas de edición

La importación y organización de clips. Los bins y subclips.
Insertar, sobrescribir, levantar y extraer.
Los puntos de edición y el trimming.

3. Los efectos de un sistema de edición

Transiciones y efectos. El sistema multicapa.
Cortinillas y fundidos.
La tituladora básica. Titulación desde After Effects.
Animación de efectos y edición de keyframes.

4. Audio y retoque de imagen

Edición de audio. Volumen. Keyframes. Fundidos. Efectos.
Etalonaje y optimización de la imagen.

5. El render y la exportación final

Opciones, formatos y workflow para web.

Modalidad a distancia

Módulo 1: Iniciación

- 1.1. Ajustes de Proyecto
- 1.2. Importación y bins
- 1.3. Ajustes de secuencia
- 1.4. Entorno de trabajo y atajos

- 1.5. Reproducción, selección de cortes y subclips
- 1.6. Insertar, sobreescribir, extraer y levantar

Módulo 2: Edición avanzada

- 2.1 La edición por tres puntos
- 2.2 Herramientas de optimización
- 2.3 Las transiciones
- 2.4 Edición Multipista. Las capas.
- 2.5 Animación por keyframes
- 2.6 Animación en multipista y algunos efectos
- 2.7 Edición de audio
- 2.8 Uso de Máscaras y Rotoscopia
- 2.9 Velocidad en los clips: ralentizados, acelerados, inversión y congelados
- 2.10 Uso de títulos

Módulo 3: Ajustes finales

- 3.1 La corrección de color y el etalonaje
 - 3.1.1 Trabajar con Proxies: la ingesta
 - 3.1.2 La exportación

2.4. Actividades Dirigidas

Modalidad presencial

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de estas actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares.

Actividad Dirigida 1 (AD1): Mezcla de trailers. Selección de cortes de edición. A partir de un conjunto de clips, el alumno deberá llegar al punto de inicio de cada cual y fijar una duración determinada, adquiriendo la destreza de una selección precisa del material.

Actividad Dirigida 2 (AD2): Noticia uno. Cortes, transiciones y cortinillas. El ejercicio consistirá en una edición sobre multipistas, aplicando efectos de entrada y salida, sobre un audio determinado.

Actividad Dirigida 3 (AD3): Noticia dos. Duración un minuto. Secuencia con música. Creación de una secuencia de imágenes ajustándose al ritmo marcado por una música y modificando el formato de archivos originales para equipararlos en una cola de edición. Anidación de efectos.

Prueba final: Edición rápida a partir de un material establecido. Realización de un montaje audiovisual concreto en el que demostrar todo lo aprendido.

Modalidad virtual

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de estas actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares.

Actividad Dirigida 1 (AD1): realizar un ejercicio de edición de temática libre que siga los fundamentos del montaje métrico definido por Eisenstein.

Actividad Dirigida 2 (AD2): editar una entrevista con una duración de 1 minuto a partir de material de producción propia. La pieza debe incluir imágenes de recurso, música y un título.

Actividad Dirigida 3 (AD3): perfeccionamiento de la AD2, en base a feedback y aplicación de efectos avanzados de color y gráficos.

Prueba final: Producir y editar una vídeo-noticia para redes sociales.

2.5. Actividades formativas

Modalidad presencial

Clases de teoría y práctica: 27%. 27h. Presencialidad 100%

Trabajo personal del alumno: 50%. 50h. Presencialidad 0%

Tutorías: 10%. 10h. Presencialidad 50%.

Evaluación: 13%13h. Presencialidad 50%

Modalidad virtual

Estudio, comprensión y evaluación de la materia: 40%. 40h. Presencialidad 2,5%

Trabajos/proyectos/prácticas a desarrollar y presentar por el alumno: 50%. 50h. Presencialidad 0%

Tutorías: 10%. 10h. Presencialidad 0%

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) del siguiente modo:

0 - 4,9 Suspenso (SS)
5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
7,0 - 8,9 Notable (NT)
9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Modalidad presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	40%
Prueba final presencial	50%

Modalidad a distancia

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Participación en foros y otras actividades tutorizadas	10%
Trabajos, pruebas y proyectos a desarrollar	30%
Prueba final presencial	60%

Convocatoria extraordinaria**Modalidad presencial**

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	0%
Actividades académicas dirigidas	40%
Prueba final presencial	50%

Modalidad a distancia

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Participación en foros y otras actividades tutorizadas	0%
Trabajos, pruebas y proyectos a desarrollar	30%
Prueba final presencial	60%

Convocatoria Extraordinaria: La calificación final de la convocatoria se obtiene como suma ponderada entre la nota de la prueba final presencial extraordinaria y las calificaciones obtenidas por las actividades dirigidas en convocatoria ordinaria, siempre que la nota del examen extraordinario sea igual o superior a 5.

3.3 RestriccionesCalificación mínima.

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

Asistencia.

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria. Esta pauta se aplica solo a la modalidad presencial.

Normas de escritura.

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas, proyectos y exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de autoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas se considerará falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del alumno.

3.5. Uso de IA

La adopción de herramientas de IA debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa que lo precise, si se contempla el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.
- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación y evaluación dictados por el profesor en cada actividad.

La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Hullfish, S. (2014). *Avid Uncut: Workflows, Tips, And Techniques*. Nueva York: Focal Press.
- Moreno, R. (2013). *Avid Media Composer*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Plummer, M. (2012). *Media Composer 6: Part 1 – Editing Essentials*. Nueva York: Avid learning.
- Reisz, K. y Milar, G. (2003). *Técnica del Montaje cinematográfico: Montaje 1*. Madrid: Plot.

Bibliografía recomendada

- Amuel, V. (2005). *Estética del montaje*. Madrid: Abada.
- Moreno, R. (2007). *Avid. Edición de Vídeo*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Murch, W. (2004). *En el momento del parpadeo*. Madrid: Ocho y Medio.
- Thompson, R. (2001). *Manual de montaje: Gramática del montaje cinematográfico*. Madrid. Plot.

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dr. D. Carlos Cotelo Oñate
Departamento	Comunicación
Titulación académica	Doctor en Comunicación
Correo electrónico	ccotelo@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid- San Francisco de Sales
Tutoría	Horario de tutoría Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail

Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	Carlos Cotelo es Licenciado en Filosofía y Doctor en Ciencias de la Comunicación. Ha escrito y dirigido más de 20 cortometrajes y trabajado en proyectos cinematográficos de formación online basado en el método del caso. Durante 6 años fue gerente en Auryn Producciones, especializada en la realización de vídeos corporativos para entidades públicas y privadas. Además de experiencia en rodajes, imparte en la Universidad desde hace veinte años, en asignaturas de edición, postproducción y animación 3D.
---	---