PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

Premiere Pro

- Denominación del Programa de Formación: TECNÓLOGO EN PRODUCCIÓN MULTIMEDIA
- Código del Programa de Formación: 228101 V102
- Nombre del Proyecto: DESARROLLO DE CONTENIDOS Y ESTRATEGIAS DIGITALES PARA IMPULSAR EL CRECIMIENTO DE LAS MIPYMES TOLIMENSES
- Fase del Proyecto:EVALUAR
- Actividad de Proyecto: Ajustar los efectos, audio e iluminación de la Multimedia.
- Competencia: Realizar la post-producción para generar la animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
    - Montar secuencias de acuerdo con las especificaciones del proyecto multimedia
    - Importar y exportar archivos según el soporte técnico final elegido para la proyección y/o distribución de la producción.
    - Ajustar la iluminación y el color de la escena para lograr la apariencia visual.
- Duración de la Guía: 120 horas

2. PRESENTACIÓN

La edición de vídeo es un proceso mediante el cual se elaboran trabajos audiovisuales con archivos de video, fotografías, audio, gráficos, o animaciones. Normalmente se elabora por medio de un computador, en fusión con una aplicación especializada en edición de video donde se le permite al usuario manipular todos los elementos con ayuda de cada una de las herramientas para así crear una secuencia de medios que dará como resultado final lo que se llama comúnmente como video. La edición elemental radica en reproducir los archivos o medios, recortarlos y organizarlos en tiempo real. Además, pueden agregarse múltiples efectos, transiciones, filtros o textos para mejorar la presentación del video final. Todos los resultados dependen de la creatividad que utilice a la hora de editar.

En el mercado podrá encontrar numerosas aplicaciones para la edición de video, entre las cuales sobresale Adobe Premiere Pro. Premiere es una aplicación de edición de vídeo y de captura no lineal profesional con calidad Broadcast, es decir con calidad para ser transmitido por televisión, Premiere pertene a la casa de

Adobe que ofrece una gran variabilidad en su funcionamiento, múltiples herramientas de edición, una interfaz amigable y que además se integra completamente con otras aplicaciones de Adobe.

Esta guía tiene como finalidad trasladarlo querido aprendiz a una visión diferente de la cultura audiovisual, ayudarle a visualizar el impacto que el recurso video puede llegar a generar en la audiencia, a sentir la satisfacción y la motivación de trabajar en equipo, a descubrir el poder creativo fomentando su participación y ofreciendo un espacio para su desarrollo integral como individuo.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Descripción de la actividad:	Pregunta problematizadoras
Ambiente requerido:	CAMPUS DE LA INNOVACIÓN Y LA TECNOLOGÍA, NAVE 4
Estrategias o técnicas didácticas activas:	DEMOSTRACIÓN
Materiales de formación	* PC * HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS * PAPEL, LÁPIZ * CONECTIVIDAD A INTERNET
Material de apoyo:	Carpeta compartida por el instructor
Duración de la actividad: horas.	5 horas

3.1 Actividades de Reflexión Inicial

La importancia de la edición de vídeos

Los proyectos audiovisuales son realmente complejos. No diremos que difíciles, pero sí requieren de mucho esfuerzo, ideas novedosas, actualización constante de personal y herramientas. Y muchas otras cosas sin las que el trabajo de las productoras no podría salir adelante, por ejemplo el trabajo de edición audiovisual.

¿Y cuál es la importancia de la edición de vídeos?

Las fases de los proyectos audiovisuales

Comencemos indicando que los proyectos audiovisuales se dividen en tres fases o etapas.

La primera es la de **creación** y está relacionada con todos los pasos que se han de llevar a cabo para que la idea esté formada por completo. Guiones, storyboard, localizaciones, permisos, alquiler de equipo, castings, etc.

La segunda es el **rodaje**, la filmación de las secuencias brutas, llevada a cabo cuando todo esté listo para ello.

La última de las etapas es la **edición o postproducción audiovisual**. Se trata de trabajar con todo el material bruto que hemos rodado para transformarlo en el resultado final. Eliminación de metraje, mejora de calidad, inclusión de audio, voz en off, banda sonora, efectos especiales, etc.

¿Resulta importante editar vídeos?

Está claro que todas las fases de los proyectos audiovisuales son importantes, pues sin una de ellas sería imposible conseguir los mismos resultados que si se incluyese en el proceso.

Sin embargo, no podemos negar que la edición de manos de auténticos profesionales sirve para crear auténticas obras de arte con un material que otros podrían haber aprovechado mucho menos.
Postproducir un vídeo es unir las piezas sueltas para convertirlas en un todo; es terminar un puzzle que llevamos días armando. Pero no solo eso, son muchas las decisiones que se toman al apagar las cámaras, cuando ya parece que está todo hecho. Ritmos de montaje, secuencias, tipo de música, momentos para incluir cada elemento, efectos especiales imposibles de lograr físicamente.

¿Cómo se realiza una buena edición de vídeos?

Tan importante es la parte técnica como la artística; el saber utilizar los programas como el disponer de ideas ocurrentes y atractivas que sirvan para dar a cada escena el matiz que se busca en cada momento.

Lo siguiente es, por supuesto, contar con un buen material audiovisual de base que dé opción a jugar con él en el montaje. Para ello, es esencial haber incluido tomas desde distintos ángulos, encuadres buenos y, por supuesto, sin que existan fallos de imagen o audio.
Habrá que tener también en cuenta el equipo informático y audiovisual con el que vamos a editar. El material técnico, renovado y actualizado, será esencial para poder incluir todas las novedades del subsector de la edición que nos permitan alcanzar el máximo estándar de calidad del momento.

https://productoraudiovisualbarcelona.com/edicion-videos/

a. Realice la lectura propuesta en el punto Reflexión Inicial y de respuesta a los siguientes interrogantes en formato físico a mano alzada:

- ¿Cuál es la importancia de la edición de vídeos?
- ¿Cuáles son las fases para elaborar un producto audiovisual?
- ¿Qué elementos se deben tener en cuenta a la hora de llevar a cabo el desarrollo de un producto audiovisual?
- Liste mínimo 10 ejemplos en los que se emplee un producto en formato video

b. Participe con sus respuestas en la socialización de mesa redonda

Evidencia a presentar: Documento a mano alzada con las respuestas a los cuestionamientos.

3.2 Actividades de contextualización

Descripción de la actividad:	Historieta en formato pdf o jpg con el desarrollo de la consulta sobre términos relacionados con la edición de video.
Ambiente requerido:	CAMPUS DE LA INNOVACIÓN Y LA TECNOLOGÍA, NAVE 4
Estrategias o técnicas didácticas activas:	DEMOSTRACIÓN
Materiales de formación	* PC * HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS * PAPEL, LÁPIZ * CONECTIVIDAD A INTERNET
Material de apoyo:	Carpeta compartida por el instructor
Duración de la actividad: horas.	5 horas

El video como una herramienta fundamental para comunicar

El más reciente estudio de Ericsson ConsumerLab predice que para el 2021 el 50% de todo el contenido de TV y Video se realizará en pantallas móviles (tablets, smartphones y laptops), un incremento de 85 por ciento desde 2010. Una cifra más que destacada que explica porque la mayoría de agencias de comunicación y marketing están invirtiendo, formándose y apostando por incorporar este formato a sus estrategias. Sin duda una apuesta de futuro.

Sólo en segundos, el vídeo permite a las compañías transmitir información, ideas o entretenimiento, llegando a generar experiencias positivas alrededor de la marca y estrechando vínculos con los usuarios. Además está demostrado que **recordamos antes imágenes que palabras**, por lo que las posibilidades de que el consumidor retenga el nombre de una firma aumentan, si esta se presenta en formato audiovisual.

Según este mismo estudio, pero de 2016, los colombianos invierten en promedio 46 horas semanales a ver contenido de TV y Video, muy superior a la media global. El tiempo promedio semanal dedicado a ver TV y videos en dispositivos móviles (smartphones, tablets y PCs) ha aumentado 7 horas a la semana entre el 2012 y el 2016; mientras que en las pantallas fijas ha incrementado sólo 30 minutos durante el mismo lapso de tiempo.

Entonces, con estas estadísticas, como no ver al video como herramienta fundamental de comunicación? Cómo no aprovechar la oportunidad que representa el video dado que la población está prefiriendo la consulta audiovisual, en especial desde smartphones?

El video ya es una herramienta clave para dar a conocer nuestro contenido y lograr amplificarlo a través de las redes sociales, blogs, webs y cualquier vehículo de comunicación escogido estratégicamente. Contar historias, hacer demos, realizar un live o Webinars con contenido e imagen de calidad, permitirá generar oportunidades para que esta información sea más consultada, compartida, interactuar con el público y contribuir a alcanzar los objetivos propuestos.

a. Ubique el material de apoyo **aprender premiere.pdf manual_premiere.pdf**
b. Defina los siguientes contenidos representándolos a través de una historieta. Cantidad 5.
    - Fotogramas por segundo https://www.runbenguo.com/blog/video/a-cuantos-fps-es-mejor-grabar/
    - Formatos de video
    - Codec de video
    - Medidas y formatos de video de acuerdo a dispositivo y red
    - Exportación de videos

Evidencia a presentar: Historieta en formato pdf o jpg, elaborada en illustrator.

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento

Descripción de la actividad:	• Rompecabezas audiovisual • Balancín • Reverse • Chroma key • Composición clima • Efectos y transición
Ambiente requerido:	CAMPUS DE LA INNOVACIÓN Y LA TECNOLOGÍA, NAVE 4
Estrategias o técnicas didácticas activas:	DEMOSTRACIÓN

Materiales de formación	* PC * HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS * PAPEL, LÁPIZ * CONECTIVIDAD A INTERNET
Material de apoyo:	Carpeta compartida por el instructor
Duración de la actividad: horas.	55 horas

Para el desarrollo de la edición audiovisual se empleará el Software Adobe Premiere. Premiere fue lanzado por primera vez en 1991 y desde entonces ha venido evolucionando, en el año 2003, era un programa de edición capaz de editar diferentes formatos de video para ediciones caseras y algunas profesionales no tan destacadas. A partir de 2003 con el lanzamiento de la versión PRO, mostró un cambio significativo en interfaz y formatos soportados, garantizando el resultado de una herramienta más profesional.
Adobe Premier es una herramienta de edición de video no lineal.

a. Reconocimiento Premiere

- Ubique el material de apoyo manual_premiere.pdf, angry.mp4
- Reconocimiento entorno de la herramienta Adobe Premiere Pro
- Crear un proyecto
- Identificar paneles de Adobe Premiere Pro
- Transiciones y efectos
- Exportar proyecto
- Desarrolle los ejercicios Título, Chroma Key y PIP indicados al final del material Manual_premiere.pdf

Ubique el siguiente link donde encontrara el paso a paso a seguir:

https://drive.google.com/drive/folders/1_KSSSC2Mtto4OBb18N4kpT7cqhMteZ1r?usp=drive_link

b. Ejercicios guiados:

Ubique el siguiente link donde encontrara el paso a paso a seguir:
https://drive.google.com/drive/folders/1MzcLJN2E3se_-_U7NibzZBawm5qkMilc?usp=drive_link

- Rompecabezas audiovisual
- Ejercicio de continuidad visual
- Reverse
- Corrección de color
- Efectos y transición : EFECTOS (10) Y TRANSICIONES (10)
- Balancin
- Orbita

c. Video formación – bienestar

Práctica de rodaje y edición NOTISENA (Grupos de aprendices ubicados en diferentes puntos del campus, guion- libreto noticia, plan de tomas, movimientos de cámara).

https://productoraudiovisualbarcelona.com/producciones-audiovisuales-cinematograficas/
Lenguaje audiovisual 1
Lenguaje audiovisual 2
Montaje
Nota: En la carpeta Videos Lenguaje Audivisual esta el material de apoyo.

- Una vez realizado el ejercicio de práctica y observado el material de apoyo, ubique su equipo de proyecto formativo
- Elija una formación tecnológica
- Investigue: Descripción de programa de formación, habilidades desarrolladas, locación, permisos, persona a entrevistar y grabar (Instructor- aprendices)
- Aplicando las normas de lenguaje audiovisual (planos, ángulos,movimientos de cámara, montaje), desarrolle el video de presentación de la formación de su elección.
- De manera Individual entregar guion audiovisual, storyboard, video formato youtube.

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento.

Descripción de la actividad:	Formato video con Timelapse de mínimo 15 seg de duración. Investigación realizada sobre TimeLapse. Evidencias de Producto: Formato video de reel con duración entre 15 y 30 segundos, investigación realizada sobre Reels. FORMATO VÍDEO CON FILMINUTO Y ENLACE DE PUBLICACIÓN EN YOUTUBE. VIDEO CORPORATIVO
Ambiente requerido:	CAMPUS DE LA INNOVACIÓN Y LA TECNOLOGÍA, NAVE 4
Estrategias o técnicas didácticas activas:	DEMOSTRACIÓN
Materiales de formación	* PC * HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS * PAPEL, LÁPIZ * CONECTIVIDAD A INTERNET
Material de apoyo:	Carpeta compartida por el instructor
Duración de la actividad: horas.	55 horas

a. Time Lapse - Hyperlapse

El time lapse es por definición, fotografiar el paso del tiempo. Los motivos que se pueden fotografiar son variados, siendo los más comunes los time lapses de la naturaleza, normalmente largas exposiciones donde se ve el movimiento de las estrellas y cómo la Vía Láctea divide el cielo en dos.

https://www.xataka.com/fotografia-y-video/guia-completa-para-el-creador-de-time-lapses
http://www.blogdelfotografo.com/como-hacer-time-lapse/
https://www.youtube.com/watch?v=LdNtJ2x2n4o
https://www.vice.com/es/article/mg5abq/cual-es-la-diferencia-entre-un-timelapse-y-un-hyperlapse

- Investigue las fuentes de información de Time Lapse relacionadas
- Identifique las recomendaciones y elementos a tener en cuenta a la hora de elaborar un time Lapse: Apps, software, hardware.
- Defina y realice un Time Lapse de mínimo 15 segundos. Elección del tema y técnica libre

Evidencia a presentar: Formato video con Timelapse de mínimo 15 seg de duración. Investigación realizada sobre TimeLapse.

b. Reels

Los reels son una excelente herramienta que puede mejorar tu estrategia de contenidos en redes sociales. Podrás llegar a nuevos usuarios y promocionar tus campañas o servicios con un contenido más amable y entretenido.

http://www.gobiernoenredes.gov.co/reels_de_instagram/
https://www.cice.es/blog/articulos/7-mejores-aplicaciones-de-edicion-video-gratuitas/
https://eloutput.com/redes-sociales/tiktok/como-encontrar-musica-viral/

- Acceda a las fuentes recomendadas
- Identifique los tipos de reels que se pueden crear
- Realice un reel relacionado con la empresa del proyecto formativo. Tiempo de duración entre 15 y 30 segundos.

Evidencia a presentar: Formato video de reel con duración entre 15 y 30 segundos, investigación realizada sobre Reels.

c. Pixilation

La Pixilation es una mezcla entre la técnica de filmación y la de animación. La Pixilation o Pixilaciónes una técnica similar en sus fundamentos al **Stop Motion**. La diferencia es que en este caso no se trabaja con objetos sino con seres humanos como “dummies” o muñecos articulados.

Veamos unos ejemplos de lo que es la Pixilation

http://www.belgranotupelicula.encuentro.gob.ar/sitios/belgranoportodos/Inicio/Instructivo?id=11

http://animacionartesanaltecnicas.blogspot.com.co/2010/03/pixilacion.html
https://www.youtube.com/watch?v=JNHIjBa5nwA
https://www.youtube.com/watch?v=l7Z1VBQkdIM
https://www.youtube.com/watch?v=_5IqwECL6bo

- Observe los videos y consulte otras fuentes investigación acerca de la Pixilation. Tiempos de intervalo entre fotografías, elementos necesarios, recomendaciones básicas.
- Realice un ejercicio de Pixilation de mínimo 30 segundos.
- Defina el guion y realice el Storyboard. La historia debe estar fundamentada en la estructura narrativa (inicio – nudo – desenlace).
- Productos a entregar: Guion, Storyboard, Video

d. Cortometraje

Un cortometraje, o coloquialmente un corto, es una producción audiovisual cinematográfica que dura desde menos de un minuto hasta los 30 minutos. Los géneros de los cortometrajes abarcan los mismos tipos que los de las producciones de mayor duración, pero debido a su coste menor se suelen usar para tratar temas menos comerciales o en los que el autor tiene una total libertad creativa. Muchos jóvenes creadores usan estos para dar sus primeros pasos en la industria cinematográfica.

https://es.wikipedia.org/wiki/Cortometraje

- http://www.filmeduca.com/videos/
- https://cinedfest.com/index.php/ver-cortos/cortos-2019
- https://www.expoknews.com/como-hacer-un-cortometraje-con-celular/
- http://www.sena.edu.co/es-co/Noticias/Lists/Noticias/DispForm.aspx?ID=551
- https://smartfilms.com.co/
- https://www.elespectador.com/entretenimiento/medios/aliste-su-celular-smartfilms-lanza-la-quinta-edicion-del-festival-articulo-848778
- https://www.youtube.com/watch?v=oJjKgh913LM
- https://www.youtube.com/watch?v=dDeL2huTeEw
- https://www.youtube.com/watch?v=yghd9Ka4kWw
- https://www.cinecorto.org/

Con la finalidad de explorar la creatividad y propuesta del aprendiz, sumado a las habilidades obtenidas con el desarrollo del proceso formativo a estas alturas, se propone la realización de la evidencia Cortometraje con celular, con duración de 3:30 a 5:00 minutos.

- Observe y analice las fuentes de consulta sugeridas
- Explore los repositorios de cortometrajes relacionados
- Escoja un género: Documental, historia de ficción, animación o experimental
- Defina una temática: Identidad regional, inclusión social, de género, historia destacada,cultura, arte
- Elabore la sinópsis del cortometraje
- Elabore el guion audiovisual y el Storyboard
- Defina el plan de rodaje, locaciones requeridas, personajes
- Realice la producción del video: grabación de tomas directas y de apoyo
- Postproducción: Montaje y edición del cortometraje

- Exporte el video en formato h264 para plataforma Youtube y Facebook

Nota: Los cortometrajes serán expuestos en un WebSite que le indicara su Instructor.

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
EVALUACION	**AJUSTAR LOS EFECTOS, AUDIO E ILUMINACIÓN DE LA MULTIMEDIA**	***RECONOCER LOS ESTANDARES DE CODIFICACIÓN DE VIDEO** ***** COMPONER VIDEO, PREVIA ELABORACIÓN DE STORYBOARD EN EL CUAL IMPORTE E INTEGRE AUDIO, IMAGEN, EFECTOS, AJUSTE DE ILUMINACIÓN**	**Evidencias de Conocimiento:** Actividad de reflexión inicial: Documento PDF con el desarrollo del cuestionario. Historieta en formato pdf o jpg con el desarrollo de la consulta sobre términos relacionados con la edición de video. **Evidencias de Desempeño:** Vídeos exportados a formato mp4. • Rompecabezas audiovisual • Balancín • Reverse	- OPTIMIZA Y ORDENA EL MATERIAL GRÁFICO CON BASE EN EL ORDEN DESCRITO EN EL STORYBOARD - INTEGRA LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES PARA LA GENERACIÓN DE SECUENCIAS DE VIDEO - ADICIONA EFECTOS ESPECIALES A LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL SEGÚN EL	Lista de Chequeo Para Evaluar resultados de Aprendizaje

		*** REALIZAR EL RENDER DEL VIDEO**	• Chroma key • Composición clima • Efectos y transición Formato video con Timelapse de mínimo 15 seg de duración. Investigación realizada sobre TimeLapse. **Evidencias de Producto:** Formato video de reel con duración entre 15 y 30 segundos, investigación realizada sobre Reels. VIDEO BIENESTAR de 3:30 minutos a 5:00 minutos. VIDEO CORPORATIVO	GUION TÉCNICO - CONFIGURA LAS PROPIEDADES DEL RENDER SEGÚN EL MEDIO DE DIFUSIÓN ESTABLECIDO	

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

ACCIÓN ALTERNA: Forma de montaje que presenta dos secuencias que se alternan de manera simultánea a medida que progresa la acción, haciéndola evolucionar.
ACCIÓN CONTINUADA: Manera de hacer progresar la narración fílmica sin interrupciones ni saltos detrás.
ACCIÓN PARALELA: Presenta de manera alterna lo que está sucediendo en dos o más escenas diferentes dentro de la misma acción, y que o bien se complementan o bien la una puntúa a la otra.

ÁNGULO: Diferencia que hay entre el nivel de la toma y el objeto o figura humana que se filma.
ARGUMENTO: Historia o asunto que trata el film a partir de una idea esquemática o general. Puede ser original o bien adaptado de otra obra. Las cuatro fases de creación de un argumento son: sinopsis, tratamiento, continuidad y guión técnico.
ASINCRONISMO: Efecto que se produce cuando no concuerdan el montaje visual y el sonoro.
ATREZZO: Conjunto de instrumentos, herramientas y todo tipo de objetos que se usan en decoración.
BANDA DE EFECTOS: Banda magnética separada que ha de ir sincronizada con la imagen para la obtención del "master de sonido," o banda completa de sonido o mezcla final.
BANDA DE SONIDO: Contiene el sonido del film, o sea, el resultado de la mezcla de las bandas separadas de diálogos, música y efectos.
BARRIDO: Paso de un plano a otro por medio de una imagen intermedia casi difusa, que resulta de un movimiento rapidísimo y seco de la cámara, de tipo panorámico.
CÁMARA RÁPIDA/ACELERADA: Efecto que se produce cuando se filma a una cadencia inferior a la normal (24 ips).
CÁMARA LENTA: Es cuando se filma a una cadencia superior a la normal (24 ips).
CAMPO: Espacio visual que toma la cámara desde el punto de vista en que se halla y según el ángulo de encuadre; la imagen que aparece en la pantalla.
ENCADENADO: Paso de un plano a otro por medio de una serie de fotogramas intermedios en que las imágenes se superponen.
ESCENA: Acción continuada que se desarrolla dentro de un mismo ambiente o escenario; dividida en varias tomas.
ESPACIO FÍLMICO: La suma del campo y el fuera de campo (lo que se ve más lo que no se ve).
FOTOGRAMA: Mínima unidad de contenido del celuloide. Fotografía estática, en película de 16mm o 35mm (formato comercial estándar de proyección) flanqueada por perforaciones que permiten el arrastre en cámara, proyector o moviola. La velocidad estándar de proyección es de 24 fotogramas (imágenes) por segundo (f.p.s.), al margen de la velocidad de cámara en el rodaje, que puede ser por ejemplo de 48/50 f.p.s. o más (obteniendo luego en proyección efecto de Cámara Lenta) o de 12 f.p.s. o menos (efecto de Cámara Rápida). Un segundo de vídeo está compuesto de diversos números de fotogramas, según la norma de grabación. En la norma PAL, utilizada en la mayoría de países europeos, un segundo contiene 25 fotogramas. En la norma NTSC, estándar norteamericano, un segundo contiene aproximadamente 30 fotogramas.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

- https://www.losmejorescortos.com/el-mas-grande/
- https://www.losmejorescortos.com/14-dias/
- https://cinedfest.com/index.php/ver-cortos/cortos-2019
- https://www.youtube.com/watch?v=oJjKgh913LM
- https://www.youtube.com/watch?v=dDeL2huTeEw
- http://torre.com.co/2018/01/23/el-formato-de-video-como-herramienta-fundamental-para-comunicar/
- El Lenguaje audiovisual Parte I:

https://www.youtube.com/watch?v=Wf8-Khrk8rw&list=PL6sjGTMIcBxWCXYSu4fm1VKRKmmgcpuLY

- El Lenguaje audiovisual Parte II: https://www.youtube.com/watch?v=KBZndMSjbxY&index=2&list=PL6sjGTMIcBxWCXYSu4fm1VKRKmmgcpuLY
- El Lenguaje audiovisual Parte III: https://www.youtube.com/watch?v=BYX2R-mIEEE&list=PL6sjGTMIcBxWCXYSu4fm1VKRKmmgcpuLY&index=3
- El lenguaje cinematográfico – el montaje: https://www.youtube.com/watch?v=T7r__ybvyw0&list=PL6sjGTMIcBxWCXYSu4fm1VKRKmmgcpuLY&index=11
- La magia del montaje: https://www.youtube.com/watch?v=qVR7vbHp6DM&index=14&list=PL6sjGTMIcBxWCXYS
- Blogs de Adobe Premiere Pro: https://blogs.adobe.com/creativecloud/tag/adobe-premiere-pro-cc/ o Blog Producción audiovisual: http://yumagic.com/produccion-postproduccion-videos/
- Post edición digital de video: http://www.cinedigital.tv/category/edicion/
- Media Composer AVID: http://www.avidblogs.com/es/
- Creative Commoms Colombia: http://co.creativecommons.org/?page_id=13
- Música de libre uso para videos: http://freemusicarchive.org/
- Música creative commons en youtube: https://www.youtube.com/audiolibrary/music
- Música de autores independientes: https://soundcloud.com/
- Efectos de sonido profesionales (de pago) : https://www.soundsnap.com/
- Música licencia por internet (de pago): https://www.jamendo.com/?language=es
- Banco de contenidos digitales, para consultar formatos de producción audiovisual y derechos de autor: http://bancodecontenidos.mincultura.gov.co/app/Home/RutaGuaca

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Jhonatan Camilo Davila**	**Instructor**	**Centro de Industria y Construcción**	**10 de febrero 2026**

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					


SENA