

Procesamiento de la Información Multimedia (PIM)
Grado en Ingeniería Informática en Ingeniería del Software

CREACIÓN Y EDICIÓN DE VÍDEOS

Mendo Martín, Álvaro

amendoma@alumnos.unex.es

Estrella Berrocal, Joel

joestrell@alumnos.unex.es

v1.0

Versión:	1.0
Fecha de edición:	09/02/2026
Mod.	Introducción: Implementada la primera versión de la introducción en el proyecto.
	Alcance y objetivos: Implementada la primera versión de Alcances y objetivos en el proyecto.
	Estado del arte: Implementada la primera versión de Estado del arte en el proyecto.
	Entorno y herramientas:
	Actividades:
	Actividades adicionales:
	Referencias:
Observaciones:	

Índice

1	Introducción	3
1.1	Contexto	3
1.2	Problemas a resolver	3
1.3	Aportaciones principales	4
1.4	Estructura del contenido del documento	4
2	Alcance y objetivos	5
2.1	Objetivos	5
2.2	Alcance	5
3	Estado del arte	6
4	Entornos y herramientas	6
4.1	Entorno/Herramienta 1	7
4.2	Entorno/Herramienta 1	7
4.3	Entorno/Herramienta X	7
4.4	Conclusiones del análisis de entornos y herramientas	7
5	Actividades	7
6	Actividades adicionales	7
7	Conclusiones	7
	Referencias	7

1 Introducción

La creación y edición de vídeo se ha convertido en una demanda clave en múltiples sectores, desde educativos y creativos hasta profesionales y empresariales. El acceso de forma rápida, sencilla y amigable al usuario final a herramientas digitales cada vez es más notorio, permitiendo a usuarios sin formación o conocimientos avanzados en el tema poder producir resultados finales de muy buena calidad. En este contexto, resulta relevante no solo conocer cómo utilizar dichas herramientas, sino también cómo elegirlas y aplicarlas de forma eficiente según objetivos personales o de proyecto que se quieran conseguir.

Este documento se centra en el desarrollo de un proyecto práctico centrado en la creación de un tráiler de vídeo, con el propósito de analizar y aplicar distintas herramientas de edición ampliamente utilizadas en la actualidad, sin depender de equipo especializado, como pueda tener la creación de una película o cortometraje. A través de este trabajo, se pretende ofrecer una visión clara y estructurada del proceso de creación y edición de vídeos, sirviendo como guía introductoria para los lectores interesados en este ámbito.

1.1 Contexto

La evolución de la edición de vídeo ha ido incrementando el interés sobre sociedad en las últimas décadas. Actualmente, acciones como cortar, reorganizar o aplicar efectos a secuencias audiovisuales pueden realizarse de forma sencilla desde dispositivos tecnológicos. Sin embargo, estos avances actuales contrastan con los orígenes de la edición de vídeo, donde el proceso era más complejo y limitado.

Antes de la aparición de máquinas especializadas y programas informáticos, la edición de vídeo dependía exclusivamente del criterio del camarógrafo, quien debía mantener la toma hasta el momento exacto, sin la existencia de cortes ni de técnicas. El desarrollo del software de edición no lineal (NLE) supuso un antes y un después, permitiendo trabajar con mayor flexibilidad y creatividad sobre el material grabado.

En la actualidad, tecnologías como el aprendizaje automático y la automatización están reformando nuevamente el sector, sustituyendo tareas repetitivas como el subtitulado automático, la corrección de color o el enmascaramiento, y ampliando las posibilidades creativas de los editores.

1.2 Problemas a resolver

La amplia variedad de herramientas disponibles para la creación y edición de vídeos genera, en muchos casos, una incertidumbre entre los usuarios a la hora de seleccionar las más adecuadas y flexibles según sus necesidades, nivel de experiencia y objetivos creativos.

Este proyecto se centra en solventar dicha problemática mediante el desarrollo de un tráiler de vídeo,

aplicando las herramientas consideradas por los autores, adaptables a sus ideas y creatividad de creación. De este modo, se proporciona una base sólida que facilite a otros alumnos la compresión de conceptos fundamentales y los anime a indagar herramientas más avanzadas en base a sus preferencias personales.

1.3 Aportaciones principales

1. **Marco metodológico** para la adopción de las herramientas de creación y edición de vídeos, siguiendo buenas prácticas orientadas a mejorar la eficiencia de trabajo.
2. **Casos de uso prácticos** sobre cada herramienta analizada, facilitando una idea general sobre en qué casos resulta más conveniente utilizar una herramienta u otra.
3. **Análisis comparativo** de las ventajas y desventajas del uso de las herramientas explicadas en escenarios reales y profesionales.
4. **Guías específicas** que abordan aspectos y conceptos específicos, conversión de formatos y uso de efectos visuales avanzados.

1.4 Estructura del contenido del documento

Este documento se estructura con el objetivo de describir de forma progresiva la implementación y el uso de herramientas profesionales en la creación y edición de vídeo empleadas en el desarrollo del proyecto. De esta manera, se facilita que el lector adquiera los conocimientos básicos necesarios y pueda aplicarlos posteriormente en sus propios proyectos o entornos laborales.

En primer lugar, se presenta el **estado del arte**, describiendo los conceptos claves que se abordarán a lo largo del presente documento y se analizan herramientas alternativas relevantes, así como la situación actual y tendencias futuras en el ámbito de la creación y edición de vídeos.

Por otro lado, en el apartado de **entorno y herramientas**, se describe la metodología de trabajo seguida por los autores, detallando el entorno de desarrollo utilizado y las herramientas empleadas, junto a su evaluación comparativa respecto a la utilidad aportada en el desarrollo del proyecto.

Posteriormente, en el apartado de **actividades**, se explica el proceso seguido para definir y desarrollar la actividad principal del proyecto, proporcionando información sobre el flujo de trabajo aplicado y las actividades sistemáticas abordadas para conseguir el resultado final.

Asimismo, se incluye un apartado de **actividades adicionales**, ayudando a reforzar los conceptos adquiridos durante la lectura del documento, mediante ejercicios prácticos complementarios.

Finalmente, el documento concluye con un apartado de **conclusiones y referencias**, donde cada autor detalla a nivel individual los conocimientos y capacidades adquiridas con el desarrollo de este proyecto, además de recopilar referencias donde a modo bibliográfico quedan registradas las fuentes externas consultadas para alcanzar el nivel de conocimiento que se presenta en el documento.

2 Alcance y objetivos

2.1 Objetivos

Los principales **objetivos** que se abordan con este proyecto son los siguientes:

1. Adquirir conocimientos básicos sobre la creación y edición de vídeo mediante el uso de las herramientas más demandadas actualmente en el sector.
2. Analizar y comparar distintas herramientas de edición de vídeo, identificando sus ventajas, desventajas y casos de uso específicos.
3. Desarrollar en el lector la capacidad de pensamiento crítico en la selección de herramientas según los objetivos de su proyecto.
4. Aplicar los conocimientos adquiridos mediante la creación y edición de un tráiler de vídeo.
5. Elaborar recursos educativos complementarios (actividades, tutoriales, podcast, infografías) que refuercen los conocimientos adquiridos durante todo el proyecto.

2.2 Alcance

El alcance del presente proyecto se limita al estudio de diferentes herramientas demandadas actualmente en el sector orientadas a la creación y edición de vídeos, aplicadas a un caso práctico, como es el desarrollo de un tráiler de vídeo.

El proyecto se centra exclusivamente a la fase de **planificación, creación, edición y postproducción**, aplicando metodologías, técnicas y herramientas digitales sin abordar aspectos avanzados de grabación profesional, producción cinematográfica ni maquetación, modelado y animación 3D.

Como resultado del proyecto, se generarán los siguientes artefactos:

- Un tráiler de vídeo, creado y editado por las herramientas indicadas en el presente documento.
- Un vídeo que cuenta con un tutorial sobre el tráiler de vídeo creado, indicando al detalle las herramientas y técnicas utilizadas, así como, cómo se han utilizado.
- Un podcast donde los autores presentan, detallan y contextualizan el proyecto, haciendo principal hincapié en los problemas que se han encontrado durante el proceso de desarrollo.
- Una infografía que resume el contenido del proyecto apoyándose de frases cortas y elementos visuales, además de resaltar las ideas clave de este.

El alcance temporal toma como referencia el horario de planificación estipulado en la asignatura Procesamiento de la Información Multimedia. Todas las actividades y artefactos generados han sido realizadas dentro del tiempo disponible durante dicho periodo.

3 Estado del arte

El estado del arte es una etapa fundamental de cualquier investigación o proyecto. En el ámbito del presente trabajo abarca el conjunto de competencias principales que los autores consideran esenciales para alcanzar los objetivos establecidos. Así, la información reflejada en este apartado debe evidenciar un estudio previo por parte de los autores sobre los principales conceptos que deben conocer para desarrollar adecuadamente el proyecto.

Por ejemplo, en un proyecto sobre técnicas de diseño y animación 3D convendría explicar conceptos como *box modeling*, *motion-design* o *stop-motion*, mientras que uno centrado en la edición de vídeos abordaría otros como, por ejemplo, los píxeles, las resoluciones, los tipos de formatos de vídeo actuales, o las relaciones de aspecto más habituales, entre otros.

El contenido de esta sección deberá incluir las correspondientes citas bibliográficas sobre las fuentes de información empleadas para su redacción.

4 Entornos y herramientas

En esta sección detalla cada uno de los entornos y herramientas analizadas en el proyecto, considerando para cada entorno/herramienta:

- Descripción inicial.
- Objetivos y características principales.
- Sistemas operativos y requisitos de instalación.
- Ventajas frente a otras alternativas.
- Inconvenientes frente a otras alternativas.
- Conclusiones sobre cada herramienta.

Adicionalmente, la sección debe contener al final un apartado global con las conclusiones globales del conjunto de alternativas analizadas, justificando y razonando por cuál de ellas se opta finalmente y por qué.

4.1 Entorno/Herramienta 1

4.2 Entorno/Herramienta 1

4.3 Entorno/Herramienta X

4.4 Conclusiones del análisis de entornos y herramientas

5 Actividades

Esta sección debe describir de forma detallada la actividad o actividades prácticas que se ofrecerán al resto de alumnos de la asignatura. La información debe ser esencialmente técnica y estar destinada a dar asistencia a los alumnos que presenciarán la sesión. Supondrá asimismo una guía de utilización de los entornos o herramientas seleccionadas. De este modo, cada actividad:

- Contará con un enunciado claro y conciso sobre la tarea a desarrollar.
- Especificará de forma clara y concreta el acceso al recurso correspondiente, o la instalación del entorno o la herramienta a utilizar.
- Describirá paso a paso las instrucciones a seguir para completar la actividad, incluyendo capturas de pantalla, imágenes, tablas y toda aquella información necesaria para una correcta comprensión y un adecuado desarrollo.

6 Actividades adicionales

Los autores propondrán una serie de actividades adicionales a modo de ejercicios para todos aquellos alumnos que quieran profundizar en el conocimiento del tema abordado en el proyecto. En este caso no es necesario ofrecer la solución de estas actividades como si se tratase de un manual de usuario. Será suficiente con indicar los enunciados, a modo de propuestas.

7 Conclusiones

Las conclusiones deben responder principalmente al alcance y los objetivos marcados al inicio del proyecto. Del mismo modo, también resumirán las limitaciones encontradas durante su ejecución.

Esta línea únicamente incluye referencias de ejemplo: [?], [?], [?], [?], [?] o [?]

Este apartado debe reflejar las referencias bibliográficas de todas las fuentes citadas a lo largo del documento, contemplando el conjunto de webs, revistas, libros u otros textos que los autores

PIM Grado I.I.I. Software

Proyecto

consideren de interés para comprender y justificar el contenido del proyecto. La bibliografía debe ser correcta, actualizada y específica sobre la temática abordada. Además, debe haber sido incluida en el texto adecuadamente. Para ello se empleará el estilo bibliográfico definido por el IEEE.