



GUIA DOCENTE

Edición y Retoque Fotográfico
2025-26

Especialidad: **Fotografía y Creación Audiovisual**

Curso 2025/2026

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Diseño gráfico, itinerario fotografía y creación audiovisual		
Departamento	Fotografía		
Mail del departamento	dpto_fotografia@easdvalencia.com		
Asignatura	Edición y Retoque Fotográfico		
Web	www.easdvalencia.com		
Horario	Consultar web		
Lugar impartición	Vivers	Horas semanales	4
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	3º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano
Tipo de formación	Obligatoria Específica	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Consultar web
Correo electrónico	
Horario tutorías	Consultar web
Lugar de tutorías	Departamento de fotografía



→ 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

La asignatura “Edición y retoque fotográfico” tiene como objetivo capacitar al alumnado para el retoque digital profesional de imágenes de fotografía de espacios y personas. El alumnado adquiere los conocimientos y destrezas mediante los procesos, técnicas y metodologías específicas de retoque para la obtención de imágenes digitales idóneas con el más alto estándar de excelencia y calidad.

Se desarrollan protocolos específicos para cada tipo de fotografía, planificando, organizando y dominando estrategias y protocolos de trabajo específicos para cada género fotográfico. Todo ello atendiendo a métodos sencillos, eficaces y repetibles. Así mismo, el alumnado aprenderá a manipular los archivos digitales para dotarlos de aquellas cualidades técnicas y estéticas que se requiera en cada caso en función de los códigos y convenciones visuales, las necesidades del mercado, las modas y las tendencias.

Se busca que el alumnado adquiera una metodología de trabajo que incorpore el conocimiento, la sensibilidad y las destrezas adquiridas como herramienta de trabajo en las diferentes fases del desarrollo de un proyecto fotográfico, tanto en la ideación y búsqueda de soluciones técnicas y formales, como en la presentación y comunicación final.

Atendiendo a que los ámbitos principales donde se desarrolla la actividad profesional es la Fotografía documental, el Fotoperiodismo, la Fotografía publicitaria, la Fotografía de moda, la Fotografía de arquitectura e interiorismo, la Fotografía de Autor y la Postproducción fotográfica. La presente asignatura contribuye de modo fundamental en la formación técnica y estética del alumnado; ya que en todas estas actividades profesionalmente, en la actualidad y desde la irrupción de la tecnología digital en constante avance, se exige un alto nivel de control técnico en la comprensión y la utilización de softwares específicos de edición y retoque.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Dominar los conocimientos y destrezas adquiridos previamente en las asignaturas de Lenguajes y técnicas digitales, Fundamentos científicos del diseño, Técnicas de reproducción fotográfica: pre impresión, Técnicas de producción y edición digital y Taller de fotografía.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Edición y retoque Fotográfico.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1

Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.[SEP]



CT3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. ^{SEP}
CT4	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT13	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
CT16	Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental

COMPETENCIAS GENERALES

CG1	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG10	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
CG15	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
CE11	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
CE12	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
<p>R1 – Edita y retoca correctamente imágenes fotográficas, justificando objetivamente el uso de los distintos softwares de revelado de archivos RAW.</p> <p>INDICADOR</p> <p>I1 Selecciona y justifica que software de revelado de archivos raw utiliza atendiendo al resultado final deseado. CT1, CT3, CT4, CT13, CE11, CE12</p> <p>I2 Resuelve con rapidez, efectividad y autonomía problemas técnicos complejos. CT16, CG15</p> <p>I3 Es original: da una solución diferente a partir de la materia impartida en clase, alejándose de una solución vista o prevista. CE1, CE11, CE12</p>	CT1, CT3, CT4, CT13, CG1, CG10, CE1, CE11, CE12



R2 - Predice y utiliza con sencillez, eficacia y repetibilidad los distintos tipos y estilos de retoque con Photoshop en función de los códigos de cada territorio o género fotográfico atendiendo a sus posibles repercusiones técnico/plásticas estableciendo protocolos específicos.

INDICADOR

I1 Selecciona y decide un orden lógico, repetible y eficaz de edición y retoque atendiendo al resultado final deseado. CT1, CT3, CT4, CT13

I2 Utiliza el código de retoque del género fotográfico y retoca en función de éste. CG1, CG10, CE12

I3 Resuelve con rapidez, efectividad y autonomía problemas técnicos complejos. CT16, CG15

I4 Es original: da una solución diferente a partir de la materia impartida en clase, alejándose de una solución vista o prevista. CE1, CE11, CE 12

CT1, CT3, CT4, CT13, CG1, CG10, CE1, CE11, CE12

R3 – Enumera, justifica y comunica de modo preciso, mediante el lenguaje escrito y verbal, las diferentes metodologías de edición y retoque.

CG1, CE1

→ 6. Contenidos

Unidad 1. Reveladores RAW en el mercado profesional de retoque: Capture One y Camera RAW.

Subapartado de unidad

- Estrategias y fundamentos del flujo de trabajo atado y desatado.
- Principales paletas, características y aplicaciones.
- Máscaras de capa avanzada en los reveladores RAW: metodología.
- Estudios de retoque profesionales de referencia. Análisis de los protocolos y metodologías de trabajo.

Unidad 2. Edición y retoque de fotografía de espacios.

Subapartado de unidad

- El software Capture One y Camera RAW en la fotografía de arquitectura e interiorismo: control de la representación en perspectiva y del rango dinámico.
- Microcontraste y acutancia: incidencias sobre la representación de la luz, color, textura y detalle.
- Objetos inteligentes: cuándo y cómo.
- Una captura versus múltiples capturas.
- Photoshop: pestanas de simulación colorimétrica. Pestanas de transformación y fusión. Trabajo avanzado con grupos de capas. Modos de fusión avanzados.
- Preimpresión e impresión: conversión y asignación de color, adicción de ruido y capa seguridad impresión de blancos.
- Herramientas y aplicaciones IA.



Unidad 3. Edición y retoque de fotografía de personas.

Subapartado de unidad

- El software Capture One y Camera RAW en la fotografía de personas: el retoque en el reportaje, el retrato y la moda.
- Objetos inteligentes: cuándo y cómo.
- Protocolos avanzados retoque pieles en Photoshop: separación de frecuencias, dodge and burn, retoque píxel e igualación de color como estrategias y paradigmas sujetos a la moda y las tendencias en el tiempo.
- Dodge and burn micro y macro: cuándo y cómo.
- Herramientas y aplicaciones IA.

→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2, R3	20
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	R1, R2, R3	25
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Período de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1, R2, R3	10
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R2, R3	5
SUBTOTAL			60

7.2 Actividades de trabajo autónomo



<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1, R2, R3	50
<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1, R2, R3	30
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1, R2, R3	10
SUBTOTAL			90
TOTAL			150

→ 8. Recursos

Aula equipada con ordenadores y software específico (Capture One y Suite de Adobe)

Aula equipada con escáner, monitor calibrable y plotter.

Ordenadores personales.

Programas informáticos.

Aula con cañón de proyección o televisión.

Biblioteca.

→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

**Resultados de
Aprendizaje evaluados**



Trabajo(s) práctico(s) 80% R1 y R2

Examen teórico-práctico (memoria trabajos prácticos junto con preguntas individual y públicamente) 20% R3

Información adicional:

Recomendaciones para el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos de la asignatura:

- Si el alumnado decide utilizar herramientas de IA, deberá hacerlo con honestidad y transparencia: deberá indicar en su trabajo qué herramienta ha usado y de qué manera le ha servido de apoyo. El uso literal de textos generados por IA sin declararlo o que sustituya la autoría personal será considerado una falta y podrá ser penalizado conforme al reglamento del centro.
- Se permite el uso de IA como apoyo para mejorar la redacción, detectar errores, y organizar ideas o referencias. Estas herramientas pueden ser útiles en el proceso creativo y técnico del trabajo, pero siempre como complemento, no como sustituto.
- En ningún caso se debe limitar el trabajo a copiar el contenido generado por la IA. El alumnado debe revisar con atención los textos, asegurándose de que tengan coherencia, mantengan un estilo personal propio, y que las fuentes estén correctamente citadas si se han incluido referencias externas.

R1 y R2

R3

La calificación final será la media ponderada de los resultados obtenidos en cada uno de ellos, siempre que todos se hayan superado con un 5 como nota mínima.

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Trabajo(s) práctico(s) 70% R1 y R2	
Examen teórico-práctico (memoria trabajos prácticos junto con preguntas individual y públicamente) 30% R3	R1 y R2 R3



9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Trabajos prácticos 70% R1 y R2</p> <p>Memoria de trabajos prácticos 20% R3</p> <p>Prueba práctica junto con preguntas individual y públicamente 10% R1, R2 y R3</p> <p>Información adicional: La calificación final será la media ponderada de los resultados obtenidos en cada uno de ellos, siempre que todos se hayan superado con un 5 como nota mínima.</p>	<p>R1 y R2</p> <p>R3</p>

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Trabajos prácticos 50% R1 y R2</p> <p>Memoria de trabajos prácticos 20% R3</p> <p>Prueba práctica junto con preguntas individual y públicamente 30% R1, R2 y R3</p> <p>Información adicional: La calificación final será la media ponderada de los resultados obtenidos en cada uno de ellos, siempre que todos se hayan superado con un 5 como nota mínima.</p>	<p>R1 y R2</p> <p>R3</p>

→ 10. Bibliografía

Delgado, JM. (2025). *Photoshop + IA. La edición del futuro*. Anaya Multimedia.

Gage, J. (2023). *Color y significado: Arte, ciencia y simbología* (1.ª ed.). Acantilado.



Heller, E. (2017). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* (1^a ed., 22^a tirada). Gustavo Gili.

Perea, J. Castelo, & L. Munárriz Ortiz, J. (2007). *La imagen fotográfica*. Madrid: Akal.

Eismann, K. (2005). *Máscaras y montajes con Adobe Photoshop*. Madrid: Anaya Multimedia.

Adobe Systems Incorporated. (s. f.). *Manual de instrucciones de Adobe Photoshop* [Manual de usuario]. Adobe. <https://helpx.adobe.com>