



GUIA DOCENTE

Edición y Retoque Fotográfico 2026-27

Especialidad: Fotografía y Creación Audiovisual

Curso 2026/2027

→ 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, las tendencias y las tecnologías.

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.
-----	--



CT3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. ^{CT1, CT3, CT4, CT13, CT16}
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
R1 – Edita y retoca correctamente imágenes fotográficas, justificando objetivamente el uso de los distintos softwares de revelado de archivos RAW. INDICADOR I1 Selecciona y justifica que software de revelado de archivos raw utiliza atendiendo al resultado final deseado. CT1, CT3, CT4, CT13, CE11, CE 12 I2 Resuelve con rapidez, efectividad y autonomía problemas técnicos complejos. CT16, CG15 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	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: pestañas de simulación colorimétrica. Pestañas 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 burne, retoque píxel e igualación de color como estrategias y paradigmas sujetos a la moda y las tendencias en el tiempo.
- Dodge and burne 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. Periodo 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. 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.	R1 y R2 R3
---	--------------------------

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 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.	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
Trabajos prácticos 70% R1 y R2 Memoria de trabajos prácticos 20% R3 Prueba práctica junto con preguntas individual y públicamente 10% R1, R2 y R3 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.	R1 y R2 R3

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Trabajos prácticos 50% R1 y R2 Memoria de trabajos prácticos 20% R3 Prueba práctica junto con preguntas individual y públicamente 30% R1, R2 y R3 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.	R1 y R2 R3

→ 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* (1ª ed., 22ª 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>