

## UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

#### CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

	A	CADEMIA DE N	MULTIMED	IA		
	NOMBRE DE LA MATERIA	Video I				
I	TIPO DE ASIGNATURA	Curso-taller CL			CLAVE	PR100
II	CARRERA	Licenciatura en Diseño para la Comunicación Gráfica				
	ÁREA DE FORMACIÓN	Básica Particular Obligatoria				
III	PRERREQUISITOS	Ninguno				
IV	CARGA GLOBAL TOTAL	80 hrs	TEORÍA	20 hrs	PRÁCTICA	60 hrs
V	VALOR EN CRÉDITOS	7 Créditos		6		
FECHA DE CREACIÓN		Agosto 2010				
FECHA DE MODIFICACIÓN		Junio de 2015				
FECHA DE EVALUACIÓN		Junio de 2015				

#### VI. COMPETENCIA GENERAL

- 1. El alumno conoce los fundamentos del lenguaje audiovisual así como su importancia en el diseño de discursos multimedia.
- 2. El alumno reconoce la lógica de trabajo en la producción audiovisual; lo que le auxilia para conceptualizar proyectos desde un punto de vista objetivo y viable.
- 3. El alumno utiliza la cámara de video digital como una herramienta más en su proceso creativo, permitiéndole expresarse de manera novedosa e impactante.
- 4. El alumno reconoce la relación entre el desarrollo del video digital y su eventual democratización con el surgimiento de los nuevos paradigmas frente a los nuevos medios alternativos de información.

# COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- 1) El alumno incorpora el manejo del lenguaje audiovisual en su quehacer profesional, expandiendo sus capacidades en el campo laboral.
- 2) El alumno maneja la cámara de vídeo digital de manera tal que le permite explotarla en su campo de trabajo, adquiriendo una herramienta más para expresar sus ideas.
- 3) El alumno valora el necesario e inevitable proceso de la planeación para lograr un objetivo concreto y con resultados satisfactorios; además de la oportuna comunicación con los miembros de su equipo de producción.
- 4) El alumno comprende la importancia de la comunicación audiovisual en un mundo globalizado y con acceso inmediato vía Internet.
  - El alumno conoce las expresiones audiovisuales de vanguardia -Vjing, Mapping, Body Mapping, Graffiti digital, Led's, Digitags, etc.-, lo que le permite visualizar proyectos multimedia más propositivos y ricos en contenido. UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

# VII. CONTENIDO TEMÁTICO DESARROLLADO

Campus Puerto Vallarta A través de los seis meses que cubren la materia de Video I, el estudiante conoce la teoría y el conocimiento técnico básico que requiere para poder operar la cámara de vide pleia pero además, y quizá más importante aún-, el manejo adecuado del lenguaje audiovista para la

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION

Centro Universitario de la Costa



### CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

elaboración de proyectos multimedia que parten de una idea gráfica y que se ven enriquecidos durante el desarrollo del mismo. Así es como en las dos primeras unidades del curso el alumno conoce los aspectos básicos del lenguaje audiovisual, partiendo de la reflexión de la presencia y manejo del mismo en el contexto general, por ejemplo, la publicidad actual.

A la par conoce de manera detalla la operatividad básica de la cámara de video, su cuidado y mantenimiento. Para esto, el alumno fortalece el conocimiento con una serie de ejercicios audiovisuales que le permiten poner en práctica lo revisado en el aula. En la tercera unidad, el alumno analiza la relación del diseño del plano y las connotaciones comunicacionales, lo que le permite manejar de manera más compleja y elaborada sus trabajos.

A partir de la cuarta unidad el alumno revisa los aspectos estéticos involucrados en la creación o acentuación de atmosferas; lo que a la vez lo conduce a conocer a partir de la quinta y sexta unidad el proceso de producción audiovisual: desde la idea, al guión, a la planeación y a la ejecución o producción y terminando con la edición o postproducción.

# UNIDAD DE APRENDIZAJE 1. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL

Competencia: El alumno conoce la manera en la que surge el lenguaje audiovisual; así como su desarrollo y evolución a través de los diversos productos existentes. De igual forma comprende la importancia de su manejo adecuado.

#### Contenido Temático:

- 1.1 fundamentos del lenguaje audiovisual y el lenguaje cinematográfico.
- 1.2 El desarrollo de los medios audiovisuales: del cinematógrafo a la televisión digital.
- 1.3 El video como formato democratizador de los medios electrónicos.

# UNIDAD DE APRENDIZAJE 2. LA CÁMARA DE VIDEO COMO HERRAMIENTA DE TRABAJO

Competencia: El alumno conoce el manejo básico de una cámara de video digital convencional, sobre su mantenimiento y operatividad. Por otra parte, comprende la lógica de la narrativa audiovisual y aspectos básicos de la dirección escénica.

### Contenido temático:

- 2.1 Fundamentos básicos de la cámara de video digital; breve presentación de la historia de los formatos análogos y digitales.
- Q Operación básica de la cámara de video digital y su mantenimiento.
- 23 Manejo de la cámara de video en tripié; manejo y empleo del Dolly y el Steady Cam.
- 2.4 La narrativa audiovisual; el guión literario.
- 2.5 La dirección escénica; los actores y sus personajes; perfil del personaje.

UNIDAD DE APRENDIZAJE 3. COMPOSICION Y DISEÑO DEL PLANO VISUAL Competencia: El alumno conoce la importancia del plano y su composicion de la mismos, el nombre técnico de cada encuadre. Continúa revisando aspectos avanzados de la narrativa apoyada en el manejo del plano.

Avenida Universidad 203 Delegación Ixtapa C.P. 48280 Puerto Vallarta, Jalisco. México. Tels. [52] (322) 22 6 22 30, Ext. 66230 www.cuc.udg.mx DEPARTAMENTO DE CIENCIAS
Y TECNOLOGIAS DE LA
INFORMACION
Y LA COMUNICACION

Margher 1



#### CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

#### Contenido temático:

- 3.1 El plano; la profundidad de campo; la perspectiva.
- 3.2 Composición del plano y el punto de fuga.
- 3.3 La composición del plano en tercios.
- 3.4 El manejo del contraste.
- 3.5 La continuidad y los ejes de dirección.
- 3.6 Tipología del plano y encuadres de cámara.

### UNIDAD DE APRENDIZAJE 4. COMPOSICION DE LA IMAGEN

Competencia: El alumno reconoce los detalles técnicos que permiten crear ambientaciones y atmósferas específicas a partir del manejo del color y la iluminación.

#### Contenido temático:

- 4.1 Balance visual.
- 4.2 Manejo del color.
- 4.3 Movimientos de cámara.
- 4.4 El manejo de la iluminación: Luz Natural y luz artificial.
- 4.5 Diseño básico de iluminación en el Set.

#### UNIDAD DE APRENDIZAJE 5. EL DISEÑO SONORO

Competencia: El alumno reconocerá el valor narrativo que conlleva el manejo de los elementos sonoros en la creación audiovisual. A partir de la revisión de diversos productos, entenderá cómo el factor auditivo es explotado con sumo cuidado por los directores.

#### Contenido temático:

- 5.1 Importancia del diseño sonoro en la narrativa audiovisual
- 5.2 El director de audio en la producción audiovisual
- 5.3 El registro del audio en directo. Toma de Wild Tracks.
- 5.4 El diseño sonoro en la postproducción. El lips-sinc.

## UNIDAD DE APRENDIZAJE 6. LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Competencia: El alumno comprende la manera en que se diseña una producción audiovisual, valora la importancia de la correcta interacción entre cada uno de los departamentos; a la vez, conoce y maneja los documentos básicos que se generan en cada unaude las etapas de la producción.

#### Contenido temático:

- 6.1 Las etapas de la producción audiovisual.
- 6.2 Los departamentos de la Producción audiovisual.
  - 6.2.1 El productor general y el Director general.
- 6.3 La carpeta de producción.
  - 6.3.1 El guión literario, el guión técnico y el story board y animatic.
- 6.4 La post-producción.

Campus Puerto Vallarla

Campus Puerto Vallarla

EPARTAMENTO DE CIENC

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION

Avenida Universidad 203 Delegación Ixtapa C.P. 48280



#### CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

#### VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Las modalidades aprobadas para la impartición de este curso son:

a) **Presencial: 100% presencial**; Las actividades de enseñanza y aprendizaje se llevan a cabo en una aula o laboratorio.

El presente curso implica la exposición teórica aplicada al desarrollo de varios productos audiovisuales; las clases son presenciales y se realizan actividades de campo.

Explicativo-ilustrativo: el alumno emplea los conocimientos dados por el maestro; haciendo del lenguaje audiovisual un complemento con el cual ilustrar de diversas formas sus inquietudes estéticas de manera más precisa y vanguardista, encontrando a la vez un estilo propio en su quehacer como diseñador.

**Tutorial:** a través de un seguimiento personalizado; acompañado de oportunas intervenciones en el proceso de aprendizaje, el alumno obtiene la confianza necesaria para desarrollar sus capacidades discursivas.

Reflexivo o de investigación: el alumno conoce un medio aparentemente nuevo, mediante el cual puede plasmar a través de la imagen en movimiento y el audio como soporte, su mensaje, su idea. Además, un medio de infinitas posibilidades, el cual en su etapa final se puede valer de toda clase de elementos gráficos para enriquecerlo. Difícil visualizar a un profesional en multimedia de vanguardia que no contemple alguna etapa de un proyecto con elementos visuales soportados en video digital.

## IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- 1. Varios autores. (2002). Comunicación y expresión audiovisual: Realización de audiovisuales y espectáculos. Barcelona: Escuela de cine y video de Andoaín.
- 2. Worthington, Charlotte. (2009). Bases del cine 01: Producción. Barcelona: Parramon.
- 3. Orozco, Oscar. (2009). Realización de fotografía y video en la internet. Betapsi.
- 4. Magal, Teresa; Morrilla, Samuel & Tortajada, Ignacio. (2008). *Preproducción multimedia: Comunicación audiovisual*. España: Alfaomega & Universidad Politécnica de Valencia
- 5. Conamala Pallerola, Joan. (2007). Video digital: trucos para aficionados. Ra-Ma
- 6. Pohlmann, Ken C. (2002). Principios de audio digital. McGraw Hill.

## BIBLIOTECA BASICA VIRTUAL (CATALOGO U DE G)

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puetto Vallento

1. Braverman, Barry. (2010). Video shoooter: Storytelling with HD cam. Pocas Press.

### BIBLIOGRAFÍA BÁSICA SUGERIDA

2. Liandrart-guigues, Suzanne & Leutrat, Jean-louis. (2007). Cómo pensar chame. Cátedra Signo e Imagen.

3. Zunzunegui, Santos. (1989). Pensar la imagen. Cátedra Universidad del Parsi Nascon

Y LA COMUNICACION



### CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

Departamento de Ciencias y Tecnologías de la Información y Comunicación

- 4. Larson Guerra, Samuel. (2009). Pensar el sonido: Una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje cinematográfico. UNAM.
- 5. Feldman, Simon. (2010). La realización cinematográfica. Gedisa.
- 6. Fdz. Diez, Federico. (2011). La dirección de producción para cine y televisión. Paidós.

#### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- 1. Varios Autores. (2009). Dirección de actores. Cuadernos de Estudios Cinematográficos CUEC/UNAM.
- 2. Faulker, Michel. (2006). Audio-visual art and VJ culture. Laurence king.
- 3. Lunds, Holger & Lunds Cornelia. (2009). Audio Visual: On visual music and related media Arnoldsche Verlagsanstalt.
- 4. Reck, Eduardo. (1999). Música y nuevas tecnologías: Perspectivas para el siglo XXI. Barcelona: L'Angelot.

## X. CONOCIMIENTOS, APTITUDES, ACTITUDES, VALORES, CAPACIDADES Y HABILIDADES QUE EL ALUMNO DEBE ADQUIRIR

Conocimientos: el fin primordial de este curso es proporcionar los conocimientos básicos sobre el video como herramienta de trabajo y el manejo correcto del lenguaje audiovisual para crear discursos vigentes.

Aptitudes: poder abstraer los elementos más contundentes de una idea y, empleando audio e imagen, ilustrarlos; y de esta forma crear un producto único y memorable.

Actitudes: capacidad de decisión ante diversas posibilidades resolutivas y multidisciplinarias para el diseño de un producto multimedia que implique una extensión en video digital.

Valores: el alumno lograra manejar el recurso del video como una herramienta más para desarrollar y expresar su creatividad.

Capacidades: capacidad resolutiva al aplicar un pensamiento racional y provisorio, que identifica las necesidades básicas e infranqueables; y que además visualiza los posibles escenarios a enfrentar en el ambivalente camino de un proyecto audiovisual.

Nabilidades: podrá crear discursos gráficos audiovisuales aplicados a los medios de vanguardia; así como establecer diálogos estéticos soportados en el formato del video. UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Competencias transversales que desarrollara el curso: Instrumentales.

a) Técnicas y aprendizaje autónomo: de manera individual, el alumno tendrá que acceder al manejo de la cámara de video con un conocimiento básico, de manera tal que la utilice como una herramienta más para poder comunicar una idea a través de los ejercicios DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA asignados.

INFORMACION Y LA COMUNICACION

Centre Universitario de la Costa

Campus Puerto Vallarto



CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

b) Análisis y síntesis: el alumno analizara varios ejercicios audiovisuales a través del curso, con lo que desarrollara su capacidad discursiva a través del manejo del lenguaje audiovisual, logrando resaltar los aspectos relevantes de un producto de esta índole.

c) Organización y planificación: de manera individual y grupal, el alumno tendrá que pasar por una etapa de preproducción en cada ejercicio audiovisual en la que tendrá que identificar los requerimientos básicos, así como la manera de asignar las responsabilidades entre los miembros del equipo para su resolución.

d) Resolución de problemas: el alumno tendrá que desarrollar su capacidad resolutiva ante problemas técnicos y/o narrativos que tendrá que sortear a través de la realización de los

ejercicios en video.

e) Toma de decisiones: en los ejercicios por equipo el alumno tendrá que tomar el liderazgo por sorteo, teniendo que asumir la responsabilidad de sus decisiones como director del proyecto.

f) Habilidades básicas y avanzadas en computación: el alumno explorara software básico para la postproducción o edición de video, partiendo de una exposición de las herramientas

disponibles y su oportuno manejo.

g) Conocimientos de lenguas extranjeras: a través del curso, el alumno vera varios videos en diferentes idiomas pero mayoritariamente que tienen como base el idioma inglés, básico en la profesión del diseñador actual.

Interpersonales:

a) **Trabajo en equipo de carácter interdisciplinario:** en la realización de trabajos audiovisuales por equipo, es necesario que las responsabilidades sean distribuidas de manera proporcional y especializada, dividiéndose por departamentos.

b) Pensamiento estratégico: en cada uno de los ejercicios audiovisuales que realizara el alumno, tendrá que ejercitar su capacidad de razonamiento para diseñar esquemas para la

solución de retos técnicos o narrativos.

c) Auto motivación y logros: al enfrentar los retos técnicos que implica una producción y su resolución, el alumno reconocerá su capacidad de superación como profesionista.

#### Sistemáticas:

a) Adaptación a nuevas situaciones: el alumno se verá obligado a conocer una nueva herramienta discursiva y sus posteriores alcances y limitaciones, enfrentando nuevos retos en cada proyecto.

b) Creatividad: el alumno tendrá que ejercitar su creatividad para explotar el lenguaje audiovisual en los ejercicios asignados, con lo que ampliara su expresión estética. Descubrirá que el medio no lo es todo, sino que la creatividad implicata en la completa de punta que define el impacto del mensaje visual. Es decir, no por contar con la reconología de punta

se garantiza el éxito.

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS
Y TECNOLOGIAS DE LA
INFORMACION
Y LA COMUNICACION

Avenida Universidad 203 Delegación Ixtapa C.P. 48280 Puerto Vallarta, Jalisco. México. Tels. [52] (322) 22 6 22 30, Ext. 66230 www.cuc.udg.mx



#### CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

#### XI. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

El alumno enriquecerá su campo laboral al acceder a un nuevo medio de expresión que le permitirá explotar su creatividad apoyado por la tecnología audiovisual; permitiéndole ofrecer productos más creativos y diversos como profesionista a una sociedad mayoritariamente tecnificada y que maneja perfectamente estos conceptos audiovisuales. Al tener dominio en el lenguaje audiovisual, el profesionista logra expandir su campo laboral con proyectos ambiciosos que exigen trabajar y coordinar proveedores y asistentes, departamentalizar y planear con detalle y anticipación sus producciones.

#### XII. EVALUACIÓN

La evaluación del curso se realizara con fundamento en el Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la Universidad de Guadalajara. Para que un estudiante tenga derecho a una calificación aprobatoria en periodo ordinaria necesita cubrir el 80% de las asistencias del curso, y para el periodo extraordinario deberá cubrir el 60% de las asistencias

### 1) ASPECTOS A EVALUAR

- a) Trabajos en video
- b) Ensayos de contenidos y experiencias
- c) Participación

### 2) MEDIOS DE EVALUACIÓN

- a) Trabajos audiovisuales en soporte de video (6 trabajos, 1 por unidad)
- b) Ensayos (6, 1 por unidad)

## 3) MOMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación de este curso conlleva la aplicación de los conocimientos adquiridos en varios ejercicios a realizarse de manera simultánea al desarrollo del curso; a su vez, el alumno atenderá en las clases a los temas expuestos y participara activamente en las discusiones, buscando generar la autocrítica necesaria para ser objetivos al momento de juzgar los resultados obtenidos en los trabajos y de esta manera incentivar la consciencia de la planeación previa a toda realización.

### 4) PORCENTAJE DE CADA UNO DE LOS CRITERIOS

PU	KCENTAJE DE CADA	UNO DI
1)	Participación	30 %
2)	Asistencia	10 %
3)	Trabajos en video*	40 %
	Trabajo final en video*	20 %

Universidad de Guadal Alara Centro Universitario de la Costa Campus Puerto Vollaria



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION

\*Criterios de evaluación:

**Trabajos individuales en video**: En el caso de los trabajos individuales que el alumno producirá a lo largo del taller, estos serán evaluados de acuerdo a su fin técnico, haciendo hincapié en la necesidad de tener una planeación detallada que antecede a la producción



### CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

división de Ingenierías

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

audiovisual; obviamente se considerará el grado de experiencia previa del alumno con los medios audiovisuales y su experiencia cultural.

**Trabajo final Individual:** El alumno presentará en la fecha definida con el maestro, un portafolio en video que contendrá todos los trabajos realizados por el alumno, donde especificará los aspectos técnicos atendidos en cada uno de los trabajos, así como su duración, fecha de realización y *crew list*.

**Trabajo final por equipos:** Para la producción final por equipos, los alumnos tendrán que coordinarse para la realización de un proyecto audiovisual más demandante en cuanto a coordinar departamentos, manejar un presupuesto, resolver requerimientos más específicos, manejo de actores, diseño de producción en tres etapas, llamados al *crew*, etc. La evaluación se hace partiendo de los reportes del productor general, de la revisión de la carpeta de producción y la revisión del producto final en video.

#### XIII. TIPO DE PRÁCTICAS

Las prácticas que el curso exige son: a) vinculación con empresas e instituciones cuyos productos o servicios son tipo multimedia mediante una investigación documental y análisis situacional; b) elaboración de un producto multimedia basado en procesos de producción de materiales a partir de las necesidades de personas, empresas o instituciones, y c) participación de los estudiantes en actividades de investigación y difusión de conocimientos relacionados con el campo de la multimedia.

### XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA

Carlos Alberto Michel Meza, L.C.T.C.

e-mail: michelazo@hotmail.com Teléfono: (044-322) 189 56 21 Mensajes: (01 322) 222 41 87 UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA Centre Universitario de la Costa Campus Puerto Vallarta



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION





#### XV. PROFESORES PARTICIPANTES

CREACIÓN DEL CURSO: Agosto de 2010

MODIFICACIÓN DEL CURSO: L.C.T.C Carlos Alberto Michel Meza.

EVALUACIÓN DEL CURSO: Mtro. Oscar Solis Rodríguez
Ing. Eduardo Robles Marcocchio

g. Eduardo Robies Marcoc

Vo. Bo.

Maro Osear Solis Rodriguez
Presidente de la Academia de Multimedia

Dr. Aurelio Enrique López Barrón
Jefe del Depto. de Ciencias y Tecnologías
de la Información y Comunicación

Dr. Jorge Ignacio Chavoya Gama Director de la División de Ingenierías UNIVERSIDAD DE GUADALAJAR.

Centro Universitario de la Costo
Campus Puerto Vollarto

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION