PROGRAMAS DE ASIGNATURA

Producción Audiovisual

A. Antecedentes Generales

1.	Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2.	Carrera	Diseño					
3.	Código de la asignatura	DIC127					
4.	Ubicación en la malla	2º semestre, 1º año					
5.	Créditos	6					
6.	Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7.	Duración	X	Bimestral		Semestral		Anual
8.	Módulos semanales	0	Teóricos	2	Prácticos	0	Ayudantía
9.	Horas académicas	32	Hrs. de Clase			0	Hrs. de Ayudantía
10.	Pre-requisito	No tiene					

Competencias de la Asignatura

	COMPETENCIAS GENÉRICAS		**COMPETENCIAS DE INNOVACIÓN**		**COMPETENCIAS DE INVESTIGACIÓN**		**COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS**
	Ética		Creatividad		Observación y conceptualización	X	Representación y visualización
	Emprendimiento y liderazgo		Empatía		Dominio de herramientas metodológicas	X	Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción
	Responsabilidad pública		Trabajo en equipo		Jerarquización de la información		Dominio y uso de materiales
X	Autonomía		Persuasión		Juicio crítico		
	Eficiencia		Pensamiento estratégico				
	Vision global						
	Visión analítica						
	Comunicación						

B. Aporte al Perfil de Egreso

Este curso entrega herramientas efectivas para narrar una historia a través de una pieza audiovisual. Aborda la enseñanza de herramientas que permiten incorporar y manipular diversas fuentes visuales y sonoras en proyectos para medios digitales. El alumno comprende los procesos de desarrollo de un proyecto audiovisual y realiza piezas de diseño y comunicación a través de la integración de las herramientas necesarias y pertinentes para la creación de este tipo de proyectos.

Se dicta en el ciclo de **Bachillerato**, pertenece a la **Línea Representación y Medios** y aporta en el desarrollo de las competencias: **Autonomía, Representación y Visualización**, y **Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción.**

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

Competencias Genéricas	Resultados de Aprendizaje Generales
Autonomía	• Demuestra interés en profundizar y practicar sus conocimientos de forma autónoma
Competencias Específicas	**Resultados de Aprendizaje Generales**
Representación y visualización Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción	• Construye narraciones audiovisuales de corta duración, con elementos de narrativa interactiva básica. • Comunica una idea, concepto o historia de manera asertiva, utilizando video digital, lineal o no lineal, con diferentes fines comunicacionales. • Opera herramientas de edición de video y audio no lineal, para producir contenido según normas técnicas de producción audiovisual.

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

Unidades de Contenidos	Competencia	Resultados de Aprendizaje
UNIDAD 1: **¿Cómo se cuenta una historia?** **De la premisa narrativa al storyboard.** 1.1. El Tratamiento de una pieza audiovisual. Contexto de publicación y público objetivo. 1.2. Storyboard y elementos compositivos de una producción audiovisual: Tiempo, ritmo y movimiento, estilo, atmósfera, tono. 1.3. Interacciones con el espectador: Árboles de narración, múltiples inicios, múltiples finales.	• Autonomía • Dominio de herramientas tecnológicas de producción. • Representación y visualización.	• Narra en formato de escaleta las acciones que componen una pieza audiovisual, para ordenar temporalmente las escenas y secuencias. • Representa visualmente las acciones que componen una narración, con el fin de dar intención al espacio, movimiento e interacción de elementos en pantalla. • Proyecta posibles alternativas narrativas para una pieza audiovisual de corta duración, para crear nudos narrativos alternos y opciones de acción al espectador.

UNIDAD 2: **Nociones básicas de producción audiovisual y edición de video** 2.1. Animatic, introducción a la línea de tiempo y editor no lineal. Corte, fundido, raccord, nociones de montaje. 2.2. Edición de video y montaje	• Autonomía • Dominio de herramientas tecnológicas de producción. • Representación y visualización	• Opera software de edición no lineal de video produciendo un animatic. • Opera software de edición no lineal de video produciendo una pieza audiovisual
UNIDAD 3: **Nociones básicas de animación** 3.1. Principios de animación. Animación de objetos gráficos, introducción a herramientas de animación e integración de contenido gráfico.	• Autonomía • Dominio de herramientas tecnológicas de producción. • Representación y visualización	• Opera software de animación o composición digital para la producción básica de animaciones. • Opera software de edición e Integra elementos animados a pieza audiovisual más compleja

E. Estrategias de Enseñanza

En la formación basada en competencias el proceso de enseñanza-aprendizaje se enfoca en el desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas, y en su aplicación para la resolución de problemas similares a los que un profesional debe enfrentar en el mundo del trabajo.
Requiere:

- Lograr profundidad en el conocimiento
- Promover pensamiento de orden superior, como análisis, síntesis, aplicación, evaluación y resolución de problemas.
- Diseñar experiencias de aprendizaje activo (práctico), contextualizado (enfrentar situaciones reales), social (en interacción con otros) y reflexivo (evaluar el propio aprendizaje y generar estrategias para mejorar).
- Implementar estrategias de enseñanza variadas y auténticas (similares a las que se encuentran en el mundo del trabajo).

Diseño UDD ha definido un conjunto de estrategias de enseñanza que ofrecen una amplia gama de posibilidades para promover aprendizajes efectivos y relevantes en los estudiantes. Para esta asignatura se sugiere dar prioridad a las siguientes estrategias:

- Clase expositiva
- Esquemas y organizadores gráficos
- Uso de imágenes y análisis formal
- Discusión guiada
- Estudio de casos
- Ejercicio práctico
- Bitácora

F. Estrategias de Evaluación

La evaluación debe estar presente a lo largo de todo el semestre o bimestre, ya sea para identificar los conocimientos previos de los alumnos (evaluación diagnóstica), monitorear la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje (evaluación formativa), verificar el nivel de logro de los resultados de aprendizaje y calificar el desempeño de los estudiantes (evaluación sumativa).

- Los **procedimientos de evaluación** permiten evidenciar el desempeño de los alumnos a través de la elaboración de distintos tipos de documentos o productos (textos escritos, presentaciones orales, pruebas, propuestas formales en soportes bi y tridimensionales, audiovisuales, desarrollo de proyectos, etc.). El profesor debe privilegiar aquellos que permitan integrar conocimientos y aplicarlos en función de resolver situaciones auténticas (similares a las que aborda un diseñador profesional).
  Se deben utilizar al menos 2 procedimientos de evaluación diferentes a lo largo del curso, de manera de abordar diferentes complejidades y profundidades de conocimiento.
- Los **instrumentos de evaluación** permiten analizar la producción de los alumnos, mediante criterios claros, transparentes y objetivos; verificar en qué medida se cumplen los resultados de aprendizaje y cuantificar el nivel de logro a través de un puntaje y una nota. Dependiendo del tipo de contenido, se sugiere utilizar: listas de cotejo, escala de valoración o rúbrica. El instrumento de evaluación debe ser entregado al alumno junto con los criterios de evaluación, a lo menos un mes antes de su aplicación.

Instancias de evaluación:

Se deberán realizar al menos 4 evaluaciones calificadas durante el semestre, que en su totalidad podrán:

- Sumar el 100% de la Nota de Presentación a Examen, donde a su vez ésta equivaldrá al 70% de la nota final de la asignatura. Dejando 30% para el Examen Final.
- Sumar el 70% como promedio de la asignatura previo al Examen, dejando 30% para el Examen Final.

Ninguna evaluación por sí sola podrá ponderar más del 25% de la nota total del curso.

Examen Final:

Se realizará un examen final, con una ponderación del 30% de la nota total del curso. La fecha de esta evaluación será fijada por el Calendario Académico de la Facultad de forma semestral.
A criterio de la Facultad de Diseño, se podrán establecer comisiones revisoras para calificar el examen final. En dicho caso, las calificaciones emitidas por estas comisiones equivaldrá al 70% de la nota del examen y el 30% restante será determinado por el o los profesores del curso.

G. Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Obligatoria:

- Moggridge, B. (2010) *Designing Media*. Cambridge Massachussets: Mit Press.
- Quesenbery, W., Brooks, K. (2010) *Storytelling for user experience: crafting stories for better design.* New York: Rosenfeld Media.

Bibliografía Complementaria:

- Rodríguez, R. (1996). *Rebelde sin pasta*. Barcelona: Ediciones B.