

Programas de Asignatura

Fotografía y Posproducción

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DIGG322					
4. Ubicación en la malla	6° semestre, 3° año					
5. Créditos	6					
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7. Duración		Bimestral	X	Semestral		Anual
8. Módulos semanales		Teóricos	2	Prácticos	1	Ayudantía
9. Horas académicas	68	Hrs. de Clase			34	Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Producción Gráfica Producción de imágenes					

Competencias de la Asignatura

	COMPETENCIAS GENÉRICAS	COMPETENCIAS DE INNOVACIÓN	COMPETENCIAS DE INVESTIGACIÓN	COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS
	Ética	Creatividad	Observación y conceptualización	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
	Autonomía	Persuasión	Juicio crítico	
X	Eficiencia	Pensamiento estratégico		
	Visión global			
	Visión analítica			
	Comunicación			

B. Aporte al Perfil de Egreso

Esta asignatura entrega los conocimientos necesarios para que el estudiante planifique, dirija y produzca una sesión fotográfica con la finalidad de obtener imágenes para un proyecto de diseño gráfico. Posteriormente el estudiante adquiere las herramientas técnicas para intervenir y formatear las imágenes de acuerdo a las necesidades de cada proyecto.

Se dicta en el ciclo de Licenciatura, pertenece a la línea Conocimientos Específicos y aporta en el desarrollo de la competencia genérica de Eficiencia, así como las específicas de Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción.

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> ● Eficiencia 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utiliza óptimamente recursos de composición y dirección de arte para la creación de imágenes. ● Organiza el flujo de trabajo de una producción fotográfica planificando el tiempo y la ejecución del proyecto. ● Utiliza la fotografía como recurso disponible para las diversas aplicaciones interdisciplinarias que emplea.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> ● Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utiliza herramientas tecnológicas apropiadas para responder a las diversas necesidades de un proyecto fotográfico. ● Domina la utilización de cámaras digitales mediante la práctica que desarrolla durante el curso. ● Compone imágenes de alta gama visual a través del uso de cámaras fotográficas, recursos y equipos de iluminación en terreno y estudio. ● Compara diferentes tipos recursos para la creación fotográfica mediante la práctica de diferentes casos de fotografía. ● Modifica la imagen obtenida en la cámara, mediante el uso de programas de postproducción.

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Unidad I: MANEJO AVANZADO DE CÁMARAS 1.1. Técnica Fotográfica a) Clasificación de cámaras b) Velocidad de Obturación c) Diafragma d) ISO 1.2. Uso de Cámaras. a) Modo manual b) Parámetros c) Ajustes de cámaras d) Ópticas e) Distancia Focal f) Lentes	<ul style="list-style-type: none"> ● Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción ● Eficiencia 	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica diferentes tipos de cámaras, técnicas y uso de la cámara mediante la revisión de ejemplos. ● Reconoce los parámetros que intervienen en la construcción de una fotografía mediante la revisión de ejemplos y ajustes de cámaras ● Selecciona parámetros adecuados y los utiliza para lograr una imagen técnicamente correcta. ● Selecciona cámara y lente de acuerdo a los requerimientos de cada situación logrando un producto de calidad.

<p>Unidad II: COMPONENTES DE LA FOTOGRAFÍA</p> <p>2.1. Gestión del Color</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Espacio de color, balance de blancos, gama tonal b) Cartas de color c) Composición de color d) Corrección de color e) Calibración y perfil de color <p>2.2. Gestión de la iluminación</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Esquemas de iluminación b) Exposición, intensidad, tipo de sombras <p>2.3. Dirección de Fotografía</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Diseño y estilos fotográficos b) Estilo y acercamiento visual al proyecto: paletas de color, iluminación, cámara, locación c) Requerimientos fotográficos según el estilo de fotografía 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción ● Eficiencia 	<ul style="list-style-type: none"> ● Analiza aspectos básicos de composición, uso del color, gama tonal y riqueza gráfica, en obras pictóricas y fotográficas mediante referentes de la disciplina. ● Aplica elementos básicos de iluminación en la confección de esquemas de iluminación eficientes. ● Genera imágenes que responden a las necesidades de un proyecto específico aplicando e integrando los componentes de la fotografía y usando herramientas tecnológicas apropiadas.
<p>Unidad III: FOTOGRAFÍA EN LOCACIÓN Y ESTUDIO</p> <p>3.1. Organización de producción fotográfica</p> <p>3.2. Iluminación con luz natural. BKT y HDR</p> <p>3.3. Iluminación en estudio. Tipos de reflectores y difusores. Esquemas de iluminación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Eficiencia ● Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción 	<ul style="list-style-type: none"> ● Realiza un plan de producción integrando los elementos esenciales que conforman una fotografía. ● Planifica el uso de cámaras digitales contemplando la ubicación, locación o estudio, en el que desarrolla el proyecto fotográfico ● Compone imágenes de alta gama visual a través del uso de cámaras fotográficas, equipos y recursos de iluminación tanto en terreno como en estudio.
<p>Unidad IV: EDICIÓN DIGITAL. POSTPRODUCCIÓN</p> <p>4.1. Herramientas Digitales de posproducción</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Organización b) Ajustes c) Corrección no destructiva <p>4.2. Retoque y Postproducción de imágenes digitales. Adaptación y preparación para diversos soportes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Eficiencia ● Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción 	<ul style="list-style-type: none"> ● Optimiza las imágenes mediante el uso de programas de retoque digital ● Integra de manera creativa elementos visuales para el retoque y postproducción mediante el uso de herramientas digitales. ● Prepara imágenes digitales mediante la postproducción considerando las características del soporte final. ● Administra adecuadamente los requerimientos de tiempo para la creación y edición de imágenes.

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
- Uso de imágenes y análisis formal
- Salidas a terreno
- Estudio de casos
- Ejercicio práctico
- Bitácora

F. Estrategias de Evaluación

La evaluación debe estar presente a lo largo de todo el semestre, ya sea para identificar los conocimientos previos de los estudiantes (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 estudiantes 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 estudiantes, 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 estudiante 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:

- Freeman, M. (2015). *El ojo del fotógrafo: composición y diseño para crear mejores fotografías digitales*. España: Edit Blume.
- Freeman, M. (2012). *Guía completa de fotografía digital*. España: Edit. BLUME ISBN: 84-8076-644-1
- Gilmore, Steven R. (2001). *Creatividad fotográfica: proyectos reales de manipulación fotográfica del briefing al resultado final*. México, McGraw – Hill.
- Prkel, David. (2001). *Principios de fotografía creativa aplicada*. España, Gustavo Gili.
- Webb, Jeremy (2011). *Diseño fotográfico: manuales de fotografía creativa aplicada*. España. Editorial Gustavo Gili.
- Webb, Jeremy (2011). *Fotografía creativa aplicada*. España. Editorial Gustavo Gili.

Bibliografía Complementaria:

- Bavister, Steve (2001). *Técnicas de iluminación: Bodegones*. España. Omega
- Bavister, Steve (2001). *Técnicas de iluminación: Glamour*. España : Omega
- Barthes, R. (2009). *La cámara lúcida*. España: Editorial Paidós.
- González Flores, Laura (2005). *Fotografía y pintura: dos medios diferentes?*. España: Editorial Gustavo Gili.
- Hicks, Roger (1999). *Técnicas de iluminación: guía práctica para el fotógrafo aficionado*. España. Edit. Cúpula