

Programas de Asignatura

# Narrativa Audiovisual

## A. Antecedentes Generales

|                            |                     |               |   |           |                   |
|----------------------------|---------------------|---------------|---|-----------|-------------------|
| 1. Unidad Académica        | Facultad de Diseño  |               |   |           |                   |
| 2. Carrera                 | Diseño              |               |   |           |                   |
| 3. Código de la asignatura | DIGD321             |               |   |           |                   |
| 4. Ubicación en la malla   | 6º semestre, 3º año |               |   |           |                   |
| 5. Créditos                | 6 Créditos          |               |   |           |                   |
| 6. Tipo de asignatura      | X                   | Obligatorio   |   | Electivo  | Optativo          |
| 7. Duración                |                     | Bimestral     | X | Semestral | Anual             |
| 8. Módulos semanales       |                     | Teóricos      | 2 | Prácticos | Ayudantía         |
| 9. Horas académicas        | 68                  | Hrs. de Clase |   |           | Hrs. de Ayudantía |
| 10. Pre-requisito          | Diagramación        |               |   |           |                   |

## 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          | X | Jerarquización de la información      |   | Dominio y uso de materiales                                   |
|   | Autonomía                  | X | Persuasión                 |   | Juicio crítico                        |   |   |
|   | Eficiencia                 |   | Pensamiento estratégico    |   |                                       |   |   |
|   | Visión global              |   |                            |   |                                       |   |   |
|   | Visión analítica           |   |                            |   |                                       |   |   |
| X | Comunicación               |   |                            |   |                                       |   |   |

## B. Aporte al Perfil de Egreso

Este curso entrega al estudiante conocimientos relativos a velocidad, encuadre, ritmo, tiempo y sonido propios del relato audiovisual. Aprende a manejar herramientas que facilitan la conceptualización, planificación y desarrollo de piezas audiovisuales con el objetivo de que éstas sean capaces de transmitir un relato en forma ordenada, comprensible y coherente.

Se dicta en el ciclo de **Licenciatura**, pertenece a la línea **Representación y medios** y aporta en el desarrollo de la competencia genérica de **Comunicación**, así como las específicas de **Persuasión**, **Jerarquización de la información** 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   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Comunicación</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza lenguaje técnico para la representación y planificación de proyectos audiovisuales</li> <li>Transmite un mensaje mediante la narrativa audiovisual, expresando ideas de modo claro, preciso y asertivo.</li> </ul>   |
| COMPETENCIAS ESPECÍFICAS  | RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Persuasión</li> <li>Jerarquización de la información</li> <li>Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora un discurso y documentos persuasivos que dan valor a su propuesta de proyecto.</li> <li>Aplica de manera estratégica recursos narrativos en proyectos de diseño de mediana complejidad.</li> <li>Analiza casos de estudio y piezas audiovisuales para identificar recursos persuasivos y aplicarlos en proyectos propios.</li> <li>Estructura y construye un mensaje que logra expresar de modo claro y preciso sus ideas.</li> <li>Clasifica y organiza los elementos del lenguaje audiovisual para representar una narrativa coherente.</li> <li>Explora los distintos soportes y recursos gráficos vinculados al diseño audiovisual a partir de análisis de referentes y desarrollo de proyectos de baja y mediana complejidad.</li> <li>Aplica conocimientos y técnicas de animación y montaje de mediana dificultad.</li> </ul> |

## D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

| UNIDADES DE CONTENIDOS  | COMPETENCIA  | RESULTADOS DE APRENDIZAJE   |
|---|--|---|
| <b>Unidad I:</b><br><b>LENGUAJE AUDIOVISUAL</b><br>1.1 Tipologías de proyectos audiovisuales (cortometrajes, Largometrajes, Documentales, Series de Ficción, Comerciales, Retransmisiones en Directo)<br>1.2 Elementos del Lenguaje Audiovisual (Planos y encuadres, Toma, Secuencia, Sonido, Movimientos de cámara, Montaje) | <ul style="list-style-type: none"> <li>Comunicación</li> <li>Persuasión</li> <li>Jerarquización de la información</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrolla ideas y secuencias articuladas utilizando elementos del lenguaje audiovisual en los proyectos que desarrolla.</li> <li>Selecciona los elementos de montaje apropiado para la correcta comunicación de una narrativa mediante la construcción de una pieza audiovisual.</li> <li>Organiza los elementos del lenguaje audiovisual para representar una narrativa coherente en los proyectos audiovisuales.</li> </ul> |
| <b>Unidad II:</b><br><b>PRE-PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL</b><br>Proceso y etapas de la producción audiovisual   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Comunicación</li> <li>Jerarquización de la información</li> <li>Dominio de</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrolla un guion utilizando un lenguaje técnico para la representación y planificación de una pieza audiovisual.</li> <li>Utiliza recursos gráficos para organizar</li> </ul>   |



|   |   |   |
|---|---|---|
| (Guion Literario, Guion técnico, Concept Art, Storyboard, Animatic, Plan de Rodaje)   | herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción  | información referente a proyectos de preproducción audiovisual. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Construye un mensaje que logra expresar de modo claro y preciso sus ideas utilizando los recursos de la preproducción audiovisual.</li> </ul>  |
| <b>Unidad III:</b><br><b>PROYECTO AUDIOVISUAL</b><br><br>Realización de Proyecto Audiovisual. <ol style="list-style-type: none"> <li>Preproducción</li> <li>Producción</li> <li>Postproducción</li> </ol> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Persuasión</li> <li>• Dominio de herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Incorpora un mensaje organizado y claro en cada una de las etapas del proyecto audiovisual que desarrolla.</li> <li>• Genera imágenes que responden a las necesidades de un proyecto específico aplicando e integrando los componentes de la narrativa audiovisual y usando herramientas tecnológicas apropiadas.</li> <li>• Aplica conocimientos y técnicas de animación y montaje de mediana dificultad en la realización de proyectos audiovisuales.</li> </ul> |

## 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:

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Clase expositiva</li> <li>• Esquemas y organizadores gráficos</li> <li>• Uso de imágenes y análisis formal</li> <li>• Estudio de casos.</li> <li>• Inteligencia Artificial: Uso de herramientas para generar contenido, conceptual, gráfico y/o audiovisual.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicio práctico</li> <li>• Aprendizaje basado en problemas / proyectos / desafíos.</li> <li>• Uso de herramientas tecnológicas propias de la disciplina: para generar modelos, prototipos y productos propios de cada una de las menciones.</li> <li>• Uso Software específicos y de vanguardia utilizados por la disciplina y la profesión para el procesamiento de datos e información, y el desarrollo proyectual.</li> </ul> |
|--|--|

## 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 promueven evaluaciones que permitan evidenciar el uso/dominio de herramientas tecnológicas propias de la disciplina y la profesión.

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 equivaldrán 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:**

- McCloud, S. (1993). Understanding Comics. Barcelona: Gustavo Gili.
- Williams, R (2001). The Animator's Survival Kit. Londres: Faber & Faber.
- Whitaker, H.; Halas, J. (1981). Timing for Animation. Focal Press

### **Bibliografía Complementaria:**

- Mamet, D. (1991). On Directing Film. New York: Penguin Books
- Murch, W. (2011). In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing, 2nd Edition. Silman-James Press; 2nd edition
- Mercado, G. (2011). The Filmmakers's Eye: Learning and breaking the rules of cinematic composition . New York: Focal Press