

Fotografía y Posproducción

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño				
2. Carrera	Diseño				
3. Código de la asignatura	DIGF325				
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	Fotografía 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		
	Vision 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 <ol style="list-style-type: none"> Clasificación de cámaras Velocidad de Obturación Diafragma ISO 1.2. Uso de Cámaras. <ol style="list-style-type: none"> Modo manual Parámetros Ajustes de cámaras Ópticas Distancia Focal 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.
Unidad II: COMPONENTES DE LA FOTOGRAFÍA 2.1. Gestión del Color <ol style="list-style-type: none"> Espacio de color, balance de blancos, gama tonal Cartas de color 	<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

<ul style="list-style-type: none"> c) Composición de color d) Corrección de color e) Calibración y perfil de color <p>2.2. Gestión de la iluminación</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Esquemas de iluminación b) Exposición, intensidad, tipo de sombras <p>2.3. Dirección de Fotografía</p> <ul 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 		<p>iluminación eficientes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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: EDICION DIGITAL. POSTPRODUCCIÓN</p> <p>4.1. Herramientas Digitales de posproducción</p> <ul 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
- Uso Software específicos y de vanguardia utilizados por la disciplina y la profesión para el procesamiento de datos e información, y el desarrollo proyectual.
- Estudio de casos
- Ejercicio práctico
- Bitácora
- Inteligencia Artificial: Uso de herramientas para generar contenido, conceptual, gráfico y/o audiovisual.
- Uso de herramientas tecnológicas propias de la disciplina: para generar modelos, prototipos y productos propios de cada una de las menciones.

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:

- 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