

PROGRAMA DE UNIDAD CURRICULAR

I.- DATOS GENERALES

Nombre de la Unidad Curricular: Videografía

Código de la Unidad Curricular: 00503

Unidad de Gestión Académica: Escuela de Comunicación Social

Nivel: Pregrado

Régimen: Semestral

Número de Unidades Crédito: 4

Ubicación en el Plan de estudio o programa: 5° semestre

Taxonomía: TA-9	Tipo de Evaluación:	Evaluación Continua		x		
		Evaluación Continua con Reparación				
		Evaluación Final y Reparación				
N° horas semanales trabajo independiente (HTI)	4	N° horas semanales de acompañamiento docente (HAD)		Prácticas		
				Laboratorio	4	
				Teóricas		
Categoría de la Unidad Curricular:	Intra-Facultad		Modalidad:	Presencial	x	Virtual
	Inter-Facultad					
	Institucional			Semipresencial		En línea
	Escuela / Programa	x				
Instancia aprobatoria:			Fecha de aprobación :			
Diseñador (es) del programa: Carlota Fuenmayor, Rodolfo Churión						

II.-Resumen/Abstract (en español e inglés)

La introducción al mercado de los formatos de video casero permitió el desarrollo de la producción audiovisual alternativa. El Boom de los *Camcorders* o cámaras de video caseras de los años 80. así como el advenimiento de los formatos de video digital en los 90, ilustra lo anterior con bastante elocuencia. En la última década, la tecnología digital ha permitido que los formatos no profesionales mejoren sus prestaciones, convirtiéndose en una alternativa para el logro de la comunicación a bajo costo. Video Arte, video industrial, video experimental, video+film, video en web son algunos de los nuevos usos que se le da en este siglo a una tecnología que inicialmente fuera desarrollada para el registro de la señal de televisión. De ahí surge el concepto de Videografía.

El objetivo de esta asignatura es brindar al estudiante herramientas para la creación de videos y contenidos digitales a partir de recursos digitales . Desde el punto de vista de las competencias, esta asignatura contribuye con la competencia de “aprender a trabajar con el otro”, que supone alcanzar objetivos comunes y con la competencia específica “realiza trabajos audiovisuales”, en la que aprenderán a crear la atmósfera visual del producto audiovisual.

The introduction of home video formats to the market allowed the development of alternative audiovisual production. This development enhanced, at the same time, the promotion of new technologies. The boom

in home video cameras in the 80s, and the arrival of digital video formats in the 90s, are significant examples of this.

In the last decade, digital technology has allowed non-professional formats to improve their performance, becoming an alternative for achieving low-cost communication.

Videography as a concept arises from the use of technologies that were initially developed for the recording of television signal, which are now given new uses, such as video art and video film, as well as industrial, experimental and online videos, just to mention a few.

This subject contributes to the development of the skills "learning to work with others," and "performing audiovisual works," which involve achieving common objectives, and learning to create the visual atmosphere of the audiovisual product, respectively.

III.- CONTRIBUCION DE LA ASIGNATURA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS

Competencia general 1 (CG3):

Aprender a trabajar con el otro: Interactúa con otros en situaciones diversas y complejas para alcanzar objetivos comunes, en un entorno donde el equilibrio de los roles -colaborador o líder- y la fluidez comunicativa procuran resultados beneficiosos para todos

Unidad de competencia 1 (CG3-U1):

Participa y trabaja en equipo: Se integra en equipos asumiendo diversidad de roles y tareas, orientado hacia el logro de una meta común.

Criterios de desempeño de la U1 que se van a desarrollar en la asignatura

Identifica roles y funciones de todos los miembros del equipo.

Realiza las tareas establecidas por el equipo.

Cumple diversos roles dentro del equipo.

Utiliza formas de comunicación que favorecen las relaciones de interdependencia.

Coordina las acciones del equipo hacia el logro de la meta común.

Unidad de competencia 2 (CG3-U7): Formula y gestiona proyectos

Formula y gestiona proyectos: Diseña, dirige y evalúa la realización de proyectos en diversos contextos y en colaboración con otros, para garantizar el logro de los propósitos del proyecto.

Criterios de desempeño de la U2 que se van a desarrollar en la asignatura

Diagnostica necesidades que pueden ser abordadas por proyectos.

Formula proyectos de acuerdo a las necesidades del contexto.

Gestiona las acciones del equipo para ejecutar el proyecto.

Evalúa los resultados del proyecto.

Comunica a otros las lecciones aprendidas en el desarrollo del proyecto.

Competencia Profesional/Específica 1 (CPE5):

Realiza trabajos audiovisuales: Ejecuta o interviene en la ejecución de las actividades que materializan el proyecto con los recursos disponibles y en el tiempo previsto

Unidad de competencia CPE5-U3:

Construye la atmósfera visual de una pieza: Realiza actividades para la obtención de las imágenes que

componen y acompañan un producto audiovisual.

Criterios de desempeño de la U3 que se van a desarrollar en la asignatura

Realiza o participa en la captación de imágenes de una pieza audiovisual

Maneja la óptica con base en los requerimientos del guion

Maneja los principios de luz y color

Domina el funcionamiento de las luminarias

IV.- UNIDADES TEMÁTICAS (*Colocar las unidades temáticas y temas de la asignatura. Recuerde que las unidades temáticas compilan los temas de la misma*)

UNIDAD I

Tema 1: Definición de video. El registro de la señal de video. Diferencias entre cine y video desde el punto de vista tecnológico, comercial y presupuestario.

Tema 2: Modo analógico y modo digital

Tema 3: El cuadro de video. Barrido entrelazado y no entrelazado. Secuencia de rastreo. Resolución horizontal y vertical.

Tema 4: Registro de la señal de audio Onda, frecuencia y amplitud. Sistemas de registro

Tema 5: Video compuesto y componente

UNIDAD II

Tema 1: Formatos de video

Tema 2: Formatos de audio. Conversión análogo - digital. Transferencia digital – digital

Tema 3: Compresión de la señal de video

Tema 4: Compresión de la señal de audio

Tema 5: Edición No lineal (NLE)

UNIDAD III

Tema 1: El lenguaje del video: *Video clip, video arte, video industrial, video institucional, video en la red.*

Tema 2: Cinematografía electrónica

Tema 3: Video de alta definición (HDTV)

V.- ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE

Las actividades docentes deberán conducir al desarrollo de las unidades de competencia y, por consiguiente, estarán diseñadas de forma tal que el o la estudiante tengan una participación activa en su propio aprendizaje, redirigiendo la función del docente al acompañamiento y orientación del proceso. En tal sentido, tales actividades comprenderán estrategias variadas. En las unidades de naturaleza más práctica, incluirán el diseño de ejercicios, simulaciones y elaboración de productos comunicacionales reales, y en las de naturaleza más teórica utilizarán técnicas como asignación de lecturas guiadas, análisis de textos, formulación de preguntas y problemas, estudio de casos y clases magistrales con o sin apoyo audiovisual, entre otras.

VI.- ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

La evaluación por parte del docente podrá ser de índole diagnóstica, formativa, formadora o sumativa y comprenderá estrategias variadas tales como la observación y registro de información en listas de cotejo, escalas de estimación y rúbricas para las actividades de naturaleza práctica, y para los contenidos teóricos, exámenes o pruebas cortas, exposiciones, comprobaciones de lectura y otras estrategias, a criterio del profesor.

Aparte de la evaluación docente, podría haber actividades de autoevaluación y coevaluación por parte de los estudiantes, sobre la base de criterios objetivos y válidos previamente establecidos, que les permitan determinar su avance en la asignatura.

VII.- REFERENCIAS PRINCIPALES

Bibliografía básica general:

- Ang, T. (2005). *Manual de video digital*. Barcelona: Editorial Omega.
- Balseiro Pérez, M. (2017). *Técnicas avanzadas para el operador de cámara*. Madrid: Editorial Independently published.
- Bernal Rosso, F. (2017). *Luminotecnia. Iluminación, captación y tratamiento de la imagen*. Madrid: Editorial Altaria.
- Bravo, R. (1993). *Producción y Dirección de Televisión*. México: Limusa, S.A.
- Cadavieco, J. I. (1994). *Breve historia anecdótica de la evolución del video en Venezuela*. Seminario “Las nuevas tecnologías: Sueño y realidad” Cresal, UNESCO, y Escuela de Cine y Televisión.
- Fernández C.J. y Nohales, T. (1999). *Postproducción digital. Cine y video no lineal*. España: Producciones Escivi S.A.
- Garci, Antonio. (2020). *El retrato. Técnicas de iluminación: Dirección de poses y calidad de luz*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Jover Ruíz, Fernando. (2017). *Control de la iluminación y dirección de fotografía*. Madrid: Editorial Altaria.
- Lancaster, Kurt. (2019). *Cine DSLR. Creaciones cinematográficas con tu cámara de fotos*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Llorens, V. (1995). *Fundamentos tecnológicos de video y televisión*. Argentina: Paidós.
- Mercado, G. (2020). *La visión del cineasta: el lenguaje de las ópticas*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Negroponte, N. (1996). *Ser digital*. Argentina: Editorial Atlántida.
- Rodríguez, L. (2011). *Videografía y arte: indagaciones sobre la imagen en movimiento*. Castelló de la plana: Editorial: Publicacions de la Universitat Jaume I.

Ruiz, F. (2022). "Control de iluminación y dirección de fotografía". Barcelona: Altaria Editorial

Sáinz Sánchez, M. (1999). *El Productor Audiovisual*. Madrid: Editorial Síntesis.

Sneider. (1993). *Electronic Post-Production: Terms and Concepts*. Estados Unidos: Focal Handbooks.

Tostado, V. (1996). *Manual de producción de video*. México: Alhambra Mexicana.

Zetl, H. (2000). *Manual de Producción de Televisión*. México: Thomson Editores.

REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS

Boyle, D. (1997). *Subject to change. Guerrilla Television Revisited*. Estados Unidos: Oxford University Press.

Gates, B. (1995). *Camino al futuro*. Colombia: McGraw – Hill.

Lewis, I. (2000). *Guerrilla Tv. Low Budget Programme Making*. Inglaterra: Reed Educational and professional Publishing Ltd.