

FACULTAD/ESCUELA DE CIENCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN EN ENTORNOS DIGITALES

Información de la asignatura

Nombre de la asignatura	Producción audiovisual II
Código de la asignatura	35011 - COM
Periodo Académico	202320
Nrc	11742
Grupo	001
Programas/Semestres	COM 06
Intensidad horaria	4
Intensidad Semanal	4
Créditos	3
Docente(s)	Cesar Augusto Yague Burbano

Introducción o presentación general del curso

La creación de contenido es una herramienta indispensable en la labor del comunicador digital de la actualidad, pues la tecnología avanza y el alcance que tienen nuestras historias se amplía con la aparición de una cada nueva aplicación o red social. En ese contexto, quienes queremos narrar podemos hacerlo con la facilidad y calidad que nuestro smartphone nos permita. Pero más allá de la tecnología que tengamos a la mano, no hay que olvidar que una buena historia necesita diseño, estructura, equipo y producción.

Entre el 2004 y el 2005, Facebook y YouTube cambiaron para siempre la forma en la que se había entendido

la difusión de contenido audiovisual en el mundo. Con su aparición, se les otorgó a los usuarios la posibilidad de transmitir un mensaje a través de un video, una foto, un texto corto o largo, un emoticón o un meme. Así fue como las audiencias se convirtieron en productoras masivas de imágenes, sonidos y de toda clase de contenidos sin la necesidad de acceder a los medios de difusión tradicionales como la televisión, la radio o la prensa. Pero si todo el mundo puede transmitir un mensaje ¿qué hace que los comunicadores con enfoque digital se destaquen entre los millones de usuarios que crean contenido hoy?

En este curso, los nuevos creadores de contenido, realizadores audiovisuales y productores, conocerán los aspectos más relevantes del universo audiovisual en la era digital que harán que sus historias pasen de ser una idea sencilla a un producto audiovisual de excelente calidad, efectividad e impacto:

- La tecnología del streaming y la transmisión de contenidos multiplataforma
- El uso de dispositivos tecnológicos y softwares para la producción audiovisual
- Las dinámicas de la producción en la industria de contenidos audiovisuales

Formación en competencias

El curso Producción audiovisual II se propone fortalecer las competencias “Perspectiva multiplataforma” y de “Comunicación estratégica” del programa de Comunicación con enfoque digital

Objetivo general de aprendizaje

Al finalizar el curso, el/la estudiante estará en capacidad de desarrollar proyectos audiovisuales para múltiples formatos (cine, televisión, publicidad, redes sociales y demás), teniendo en cuenta las características en las formas de producción de la industria audiovisual actual.

Objetivos terminales - Resultados de aprendizajes

Resultado de aprendizaje del curso o asignatura	Competencia en formación	Resultado de aprendizaje de la competencia de egreso al que se contribuye
Utilizar, de manera responsable y creativa, herramientas tecnológicas físicas como cámaras, grip, le	Perspectiva multiplataforma	null
Utilizar, de manera responsable y creativa, herramientas virtuales como softwares de edición, de str	Perspectiva multiplataforma	null
Identificar los elementos internos de las fases de realización audiovisual preproducción, producción	Comunicación estratégica	null
Diseñar un cronograma de actividades a lo largo del semestre, en pro de la realización del proyecto	Comunicación estratégica	null
lantear las etapas de un rodaje teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos en las aproximacione	Perspectiva multiplataforma	null
Crear un plan de difusión, marketing y proyección del producto audiovisual	Comunicación estratégica	null

Unidades de aprendizaje

Unidad de aprendizaje #1

HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA LA CREACION AUDIOVISUAL.

Contenidos:

- Evolución histórica de la transmisión de contenido multiplataforma
- Flujo de trabajo multicámara Blackmagic
- Manejo de switcher para streaming
- Realización de streaming
- Acercamiento a la dirección de fotografía

- Rodaje del producto audiovisual

Al finalizar el/la estudiante estará en capacidad de utilizar herramientas tecnológicas de grabación de audio y video avanzado para crear contenido multiplataforma. Además, fortalecerá su conocimiento sobre la organización de un crew de trabajo dividido por departamentos, que a su vez deberá cumplir diferentes tareas a lo largo de un rodaje para la realización de un producto audiovisual.

Unidad de aprendizaje #2

DESARROLLO DE PRODUCCIÓN Y DE PRODUCTO AUDIOVISUAL

Contenido:

- Comprensión de las fases de producción
- Creación de un proyecto
- Trazabilidad de un proyecto audiovisual (cronograma de actividades por departamento)
- Creación de estrategia para difusión de producto audiovisual

Al finalizar el/la estudiante estará en capacidad de planear, presupuestar, producir y difundir un producto audiovisual para cine, televisión, publicidad, redes sociales, desde su preproducción hasta su difusión en medios.

Metodologías de aprendizajes

La metodología del curso producción audiovisual II, está basada en el aprendizaje basado en proyectos. Los/las estudiantes desarrollarán competencias y conocimientos mediante la elaboración de un proyecto que responda a la realidad. Igualmente, se busca que el estudiante desarrolle un pensamiento crítico y fortalezca la resolución de un problema. También la metodología del curso se enfoca en el aprendizaje cooperativo y la apropiación de roles en la ejecución del proyecto audiovisual. A lo largo del curso se realizarán actividades de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación con el fin de verificar los aprendizajes adquiridos.

Evaluación de aprendizajes

Código evaluación	Mecanismo o actividad evaluativa	Porcentaje de la nota final	Relación con objetivos terminales - resultado de aprendizaje del curso	Relación con el resultado de aprendizaje de la competencia de egreso
Informe 2	Informe 2	15	Informe descriptivo de los aprendizajes alcanzados en la utilización, de manera responsable y creativa, de las herramientas virtuales como softwares de edición, de streaming, y flujos de trabajo multicámara; e informe de avance de proyecto final	N/A

Código evaluación	Mecanismo o actividad evaluativa	Porcentaje de la nota final	Relación con objetivos terminales - resultado de aprendizaje del curso	Relación con el resultado de aprendizaje de la competencia de egreso
Informe 3	Informe 3	15	Informe descriptivo de la identificación de los elementos internos de las fases de realización audiovisual preproducción, producción y postproducción; e informe de avance de proyecto final.	N/A
Informe 4	Informe 4	30	Informe final del proceso de preproducción, consolidación de metas trazadas en el cronograma entregado al inicio del curso.	N/A
Informe I	Informe I	10	Informe descriptivo de los aprendizajes alcanzados en la utilización, de manera responsable y creativa de las herramientas tecnológicas físicas como cámaras, grip, lentes, switcher; e informe de avance de proyecto final	N/A
Rodaje	Rodaje	30	Plantear las etapas de un rodaje teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos en las aproximaciones a las herramientas tecnológicas físicas y a las virtuales	N/A

Recursos de apoyo

Programas de edición o transmisión

- Davinci Resolve

- OBS

- ATEM Software Control

Comentado [MOU4]: Sugiero esta redacción

Comentado [MOU5]: Es importante que en la semana 12 hayamos calificado alrededor del 70% del curso, porque esa es la semana de cancelaciones (la última oportunidad para cancelar) Te recomiendo que revises los porcentajes y las semanas para que se pueda ajustar mejor a esto.

Comentado [MOU6]: Sugiero este verbo

Programa de curso: Producción audiovisual II

Equipo de cámara, iluminación, switcher y transmisión

- Cámaras Blackmagic pocket 6k y 4k

- Blackmagic Atem mini pro

MATERIAL WEB DE APOYO

Uso del programa OBS <https://www.youtube.com/watch?v=vmJ-MV8dniQ>

Uso de cámaras Blackmagic

<https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/BlackmagicPocketCinemaCamera4KManual.pdf>