



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño
Departamento de Imagen y Sonido

Academia de Técnicas de Estudio y Creación Audiovisual
PROGRAMA DE ASIGNATURA

1.- DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1. Nombre de la materia:	VIDEO II		1.2. Código de la materia:	PR100
1.3 Departamento:	Departamento de Proyectos de Comunicación		1.4. Código de Departamento:	IS
1.5. Carga horaria	Teoría:	Práctica:	Total:	
	20hrs	20hrs	40hrs	
1.6 Créditos	1.8 Nivel de formación profesional:		Tipo de curso (modalidad):	
4	Licenciatura en Diseño para la Comunicación Gráfica		Presencial	

2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:

ÁREA DE FORMACIÓN	Optativa abierta
CARRERA:	Licenciatura en Diseño para la Comunicación Gráfica

MISIÓN:

La Universidad de Guadalajara, en las carreras del CUAAD, tiene como misión formar profesionales con: actitudes, habilidades y conocimientos para satisfacer las necesidades sociales, productivas y de mercado, por medio de la formación de profesionales que impacten en una mejor calidad de vida de la sociedad donde se desenvuelvan. En este contexto el Departamento de Teorías e Historia es una Unidad Académica Básica perteneciente a la División de Artes y Humanidades cuyos propósitos fundamentales son mantener actualizados los conocimientos teóricos, históricos, metodológicos y pedagógicos, que impactan en todas la licenciaturas adscritas a este Centro Universitario.

VISIÓN:

La Universidad de Guadalajara, en las carreras del CUAAD, tiene como misión formar profesionales con: actitudes, habilidades y conocimientos para satisfacer las necesidades sociales, productivas y de mercado, por medio de la formación de profesionales que impacten en una mejor calidad de vida de la sociedad donde se desenvuelvan. En este contexto el Departamento de Teorías e Historia es una Unidad Académica Básica perteneciente a la División de Artes y Humanidades cuyos propósitos fundamentales son mantener actualizados los conocimientos teóricos, históricos, metodológicos y pedagógicos, que impactan en todas la licenciaturas adscritas a este Centro Universitario.

FILOSOFÍA:

Incorporar los paradigmas del desarrollo sustentable, los derechos humanos, la democracia, la justicia y la equidad social, así como los que devienen del desarrollo de la sociedad del conocimiento, a través de los contenidos diseñados por los docentes e investigadores de este Departamento. Además de integrar en nuestros programas y cursos, el reforzamiento de la identidad y los valores locales y universales, en el contexto global.

PERFIL DEL EGRESADO:

--

VÍNCULOS DE LA MATERIA CON LA CARRERA:

Plataformas básicas para el aprendizaje del discurso audiovisual y sus similitudes con las características del mensaje a través del diseño gráfico.

MATERIAS CON QUE SE RELACIONA:

Estética, Teoría de la Forma, Semiótica de la Imagen, Diseños; I, II, III, IV, V, VI, VII, Caricatura, Expresión Gráfica, Psicología de la Percepción.

PERFIL DOCENTE

Que estudie la construcción del espacio visual; Realizador, Videasta, Diseñador Gráfico, Fotógrafo.

3.- OBJETIVOS GENERALES: Lo que el alumno debe saber hacer al finalizar el curso**3.1. INFORMATIVOS (conocer, comprender, manejar)**

El alumno conocerá la lógica con la que se construye el discurso audiovisual y comprenderá el significado de la puesta en cámara a partir de la composición, los elementos y las técnicas que se utilizan en la comunicación visual.

3.2. FORMATIVOS (INTELECTUAL: habilidades, destrezas; HUMANO: actitudes, valores; SOCIAL: cooperación, tolerancia; PROFESIONAL: formación integral.)

El alumno trabajará en solitario para que valore –ya sea lo positivo o negativo- de trabajar en equipo. Asimismo, tendrá la capacidad de ejercer un control sobre el mensaje a transmitir a través de los ejercicios hechos en clase.

4.- CONTENIDO TEMÁTICO PRINCIPAL. (Agrupando de preferencia en tres o cuatro unidades)

Candados Narrativos, Composición y su significado, Elementos y Técnicas de comunicación, Leyes de la forma, Guión, Storyboard y Plan de trabajo.

5.- METODOLOGÍA DE TRABAJO Y/O ACTIVIDADES PARA EL ALUMNO: Especificar solo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el AVANCE PROGRAMÁTICO, anexo.

Son 11 sesiones de clases y 3 de evaluaciones, donde se desglosa el siguiente programa:

VIDEO I

PROYECTO ORGANIZADO POR: Mtro. Leodegario Martín Marín Payán

--	--	--	--	--

Sesión	Fecha	Tema(s)	Apertura	Actividad o desarrollo	espera
1		<p>Introducción y presentación de la materia.</p> <p>Se entrega el programa y se establecen las reglas de la materia para su desarrollo en el semestre 2010-B.</p> <p>Dualidad visual y reiteración.</p>	<p>Dinámica de presentación entre el docente y alumnos.</p> <p>Entrega del programa semestral del curso, bibliografía, establecimiento de acuerdo para el cumplimiento de la clase.</p> <p>Se explica la dualidad audiovisual la reiteración como herramienta de unidad narrativa.</p> <p>Presentación de la materia e introducción y reflexión sobre la importancia de la abstracción.</p>	<p>Se presenta el programa y se invita a los alumnos a participar con la disciplina propuesta en el acuerdo para cumplir con las reglas que permitan el mejor aprovechamiento de la clase.</p> <p><i>Principios y finales de películas: Forrest Gump, Luz Silenciosa, Serie de TV "Lost".</i></p> <p><i>Reconstrucción</i></p> <p>Debate y comentarios.</p> <p>Se analiza la necesidad de la libertad creativa y la participación de la abstracción en ella, su función, se explora el movimiento abstraccionista, obras y exponentes representativos.</p> <p>Se aborda el tema de la censura como una "clausura de lo creativo".</p> <p><i>Documental "Mark Rothko."</i></p>	<p>Establecimiento de reglas, actividades académicas durante el semestre.</p> <p>El alumno aprende a poder discutir, audiovisuales "incluso" si se crea una unidad a través de la dualidad y reiteración.</p> <p>Tarea.</p> <p>El alumno en una ejemplo en clase.</p> <p>Proporciona ejemplos de temas; Dualidad y combinación de elementos anteriores.</p>

				<p>Tareas:</p> <p>Se traerá una idea basada en la dualidad visual o la reiteración.</p>	
2		<p>La Abstracción, significado y nacimiento de una idea y un concepto.</p> <p>Abstracción como ejercicio de comportamiento individual.</p> <p>Abstracción como movimiento plástico</p> <p>La Experiencia Vital como fuente creativa.</p>	<p>Abstracción como ejercicio de comportamiento individual.</p> <p>Abstracción como movimiento plástico.</p> <p>Se reflexiona sobre las experiencias personales y se pide que el alumno nos comparta algunas que haya vivido y que las exponga visualmente.</p> <p>Se reflexionará sobre el concepto de imagen y se discutirá una propuesta de definición de la misma.</p> <p>Redefinir el concepto imagen.</p> <p>Además de analizar sus diferentes funciones.</p>	<p>Se revisará tarea.</p> <p>Debate y comentarios.</p> <p>Se sugiere que no hay edad para experimentar el acto de estar vivo, ya sea para bien o para mal y las consecuencias que esto puede acarrear a una obra artística.</p> <p><i>Se revisa el documental sobre René Magritte</i></p> <p>Tareas:</p> <p>El alumno traerá representadas, dos experiencias que haya vivido contrastadas;</p> <p>Una positiva “plena”, una negativa “depresiva.”</p>	<p>El alumno aprende a tener una idea para trabajar, propone, siente y participa en el estímulo.</p> <p>El alumno explora el pasado, busca experiencias sean cualesquiera para que en una futura experiencia recurra para profundizar el tema a tratar.</p> <p>Conoce la importancia de componer.</p>
3		<p>La imagen:</p> <p>Funciones de la</p>	<p>Redefinir el concepto imagen.</p>	<p>Se revisará tarea.</p>	<p>El alumno clarifica el concepto.</p>

		<p>imagen visual (signo, símbolo, representación).</p> <p>Tropos:</p> <p>metáfora, metonimia, sinédoque.</p> <p>La realidad.</p>	<p>Se analizan las diferentes funciones de la imagen.</p> <p>Se analizará la definición de metáfora y cual es la vinculación que la imagen tiene con ella.</p> <p>Se discutirá y reflexionará sobre una definición de “realidad” y se derivará el tema hacia la alucinación y la fantasía.</p>	<p>Debate y comentarios.</p> <p>Se construirán TROPOS: “metáforas, metonimios y sinédoques” que sustituyan imágenes.</p> <p><i>The Fall, El Ciudadano Kane, El Triunfo de la Voluntad.</i></p> <p>Se mostrarán ejemplos de –alucinación y fantasía–.</p> <p><i>Cashback, Pulp Fiction, Estados Alterados.</i></p> <p>Tarea:</p> <p>*Construirá tropos con diferentes imágenes.</p>	<p>imagen, relación, metáfora, herran, suplan, signific</p> <p>Reflex, el uso, partir, conce, “realic, relació, contra, sueño, la aluc</p>
4		Elementos del Discurso Audiovisual.	<p>Escenario y los elementos del Discurso Audiovisual.</p> <p>¿Qué hay que considerar antes de encuadrar y componer visualmente?</p> <p>1. Visuales.</p> <p>2. Movimiento.</p> <p>3. Sonoro.</p> <p>4. Luz.</p> <p>5. Óptico</p> <p>6. Temporal.</p>	<p>Se revisará tarea.</p> <p>El alumno construirá un escenario de cartón para que vincule la relación entre el Personaje y los diferentes fondos que hay, así como el movimiento, sonido, luz, etcétera.</p>	<p>El alum, entene, funció, “espac, dentro, encuad, constr, audiov, realida</p>

5		El Encuadre y la Composición.	<p>Se definirá que es el encuadre y cuales son sus propósitos, se analizará su lectura, el por que de la composición y cuales son algunas recomendaciones para conseguirla.</p> <p>Se analizará la función del desencuadre.</p> <p>Movimiento +</p> <p>Relación-Figura y fondo,</p> <p>-Líneas,</p> <p>-Profundidad,</p> <p>-Perspectiva,</p> <p>-Figuras básicas</p> <p>-Angulación,</p> <p>-Primer plano,</p> <p>-Primerísimo plano,</p> <p>-Desencuadre.</p>	<p>Se trabajará con el encuadre y se aplicarán las recomendaciones en función de la composición.</p> <p>Armarán los tercios horizontales, verticales y diagonales, Definir puntos de interés revisión de cada uno de los elementos en el peso de la composición.</p> <p><i>Amélie, Luz Silenciosa, La Vida Privada de las Obras Maestras "El Arte de la Pintura-Vermeer-".</i></p> <p>Discusión en clase, lectura de textos, revisión de material audiovisual.</p> <p>En el encuadre, cajita feliz o en el view finder se experimentará cual es el sentido de la aplicación de las composiciones dentro del encuadre.</p> <p>Tarea:</p> <p>Construir diferentes las diferentes composiciones vistas en la clase.</p>	<p>El alumno aprenderá a delimitar que movimientos convienen en el encuadre y la necesidad de este.</p> <p>Conocerá la importancia de la composición.</p>
6		Evaluación	Evaluación		

7		Elementos de la Comunicación Visual.	<p>Se aplicarán; el punto, la línea, los contornos, las formas básicas, el color, la dirección, la escala, el movimiento, la dimensión, el tono, la textura a lo que es el encuadre.</p> <p>En dirección se explica el eje.</p>	<p>Se revisará tarea.</p> <p>En el encuadre, cajita feliz o en el view finder se experimentará cual es el sentido de la aplicación de los elementos y las formas básicas de la imagen visual. –se trabajará con los significados de las formas básicas–.</p> <p><i>THX 1138, Por unos dólares más, La Ciudad del Pecado, Ceguera, The Fall, Expiación, Peurs du Noire, ejercicio de Daniela Gómez-Haro.</i></p> <p>Tarea:</p> <p>Se representara un ejemplo de cada uno de los elementos de la comunicación visual vistos en clase.</p>	<p>El alumno aprende a insertar los elementos de la comunicación visual en el encuadre. El alumno que a través de las formas básicas puede valorar como espíritu de justicia y progreso.</p>
8		Técnicas de la Comunicación Visual	Se explicará la diferencia de aplicar los elementos básicos con las técnicas de la imagen visual, se trabajará con; La unidad, la fragmentación, el contraste, la simetría, asimetría, la armonía, el equilibrio, la profundidad, perspectiva, proporción, etc. en el uso del encuadre.	<p>Se revisará tarea.</p> <p>Se analizará cada una de las técnicas de la imagen visual y se explicarán sus posibles funciones dentro del encuadre y la construcción de la tercera dimensión en las que sean pertinentes.</p>	<p>El alumno aprende a diferenciar espacios delimitados en el encuadre. El alumno utiliza defectos importantes que tiene en ellas y</p>

				<p><i>La Ciudad del Pecado, Hitcher, asesino de la carretera, El Bueno, el Malo y el Feo, El Ciudadano Kane.</i></p> <p>Tarea:</p> <p>El alumno representará gráficamente en el encuadre cada una de las técnicas de la comunicación visual vistas en clase.</p>	significa puede aplicar
9		Las leyes de la forma, Figura y fondo.	Se analizarán Algunas de las leyes de la forma y como inciden en la función narrativa y visual de un discurso audiovisual.	<p>Se revisará Tarea.</p> <p>Se trabajará con las leyes que sean consideradas dentro de la clase y se aplicarán en ejercicios con cámara de video o en su defecto con encuadres hechos a mano.</p> <p>Tarea:</p> <p>El alumno representará en el encuadre, ejemplos de las leyes de la forma.</p>	El alumno algunas de la f puede para s conven narrat
10		El tiempo narrativo, escena y secuencia.	<p>Se analizarán las diferentes maneras de utilizar el tiempo a la hora de contar una acción o un relato. Se analizará la fragmentación de un relato y la importancia de la escena y su diferencia con secuencia –el ritmo que se da en la aplicación de ambas-.</p> <p>Se aborda el tema de las diferentes transiciones que hay:</p>	<p>El alumno jugará con una acción o relato ya construido para fragmentar el tiempo y contraerlo, distenderlo o detenerlo o regresar a una acción o recuerdo.</p> <p>Cortará una escena y</p>	<p>El alumno entende es una relación de cierre</p> <p>Un flash raccor de la c</p>

			<p>-Momento a momento.</p> <p>-Acción, acción.</p> <p>-Tema a tema.</p> <p>-Escena a escena.</p> <p>-Aspecto a aspecto.</p> <p>-Non sequitur.</p>	<p>desglosará una secuencia.</p> <p>Tarea:</p> <p>El alumno representará en el encuadre, ejemplos de los diferentes tiempos usados para la narración audiovisual.</p>	<p>El alumno aprenderá la importancia de la unidad y el ritmo en su material.</p>
11		Evaluación	Evaluación		
12		<p>Lenguaje audiovisual.</p> <p>Elementos técnicos y humanos que intervienen en el proceso de la realización.</p>	<p>Se analizarán los diferentes elementos que permiten construir un lenguaje audiovisual.</p>	<p>Se revisará tarea.</p> <p>El alumno verá la importancia del uso: de la luz, el sonido, la óptica, el movimiento, los ángulos y la distancia entre el encuadre y el objeto o sujeto a representar.</p> <p>Tarea sujeta a las diferentes propuestas de los alumnos</p>	<p>El alumno aprenderá de la luz, la óptica, el movimiento, los ángulos y la distancia.</p>
13		El relato, historia y guión	<p>Se discutirá y se reflexionará sobre lo que es contar una historia y construir un relato, además de la función del guión. Se abordará el análisis de la estructura aristotélica.</p> <p>Ejercicio de preproducción; elaboración de guión, story board, planeación plano por plano, rodaje.</p>	<p>Debate y comentarios</p> <p>Se revisará tarea.</p> <p>El alumno trabajará con 2 juegos de historias –ya hechos- y guiones de 1 y 3 minutos –también ya hechos-, y hará un guión</p>	<p>El alumno aprenderá a formar su lógica.</p> <p>Podrá contar al mundo lo que aprende y puede actuar independientemente.</p>

				de 1 minuto. Tarea: Un relato para el strabajo final.
14		Revisión de Plan de trabajo.	Se vincula Todo lo visto en clase con el guión, se construye el storyboard y se prepara el plan de trabajo para realizar el trabajo final.	Se revisará tarea. Documental: <i>Pablo Picasso</i> Tarea: Producción, rodaje y edición del trabajo final
15		1ª Entrega Trabajo final	Se entrega el primer trabajo final se revisa y se corrige.	Se buscan las vinculaciones con los temas vistos en clase y se reflexiona sobre su aplicación en el trabajo final.
16		Trabajo final	Se entrega el trabajo final y se evalúa.	Se reflexiona sobre el trabajo final.

6.- RECURSOS DIDÁCTICOS

Manual-guía teórico, Películas, Pantalla de TV, Videocassetera, Media Player, Lap Top, Bocinas.

7.- CALIFICACIÓN, ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN. Especificar los criterios y mecanismos. (asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.)

-Cada alumno tiene 100 de calificación al inicio de la clase que se complementará con las evaluaciones ordinarias y de fin del curso, siempre y cuando el alumno participe en clase, entregue tareas y cumpla con las asistencias. De otra forma tendrá una calificación equivalente a su compromiso con la clase.

8.- BIBLIOGRAFÍA BÁSICA. Mínimo la que debe ser leída

ACHA, Juan, *Introducción a la creatividad artística*, (2002) Ed. Trillas, México.

ALTON, John, *Painting with light*, (1995) Los Ángeles, Cal., USA, Ed. University California Press.

ARNHEIM, Rudolf, *El pensamiento visual*, (1998) Barcelona, Paidós estética.

ARNHEIM, Rudolf, *El poder del centro*, (1984) Madrid, Alianza Forma.

ARNHEIM, Rudolf, *Hacia una psicología del arte*, (1980) Alianza Editorial, Madrid.

AUMONT, Jaques, Marie Michel, *Análisis del Film*, (1990) Paidós comunicación, Barcelona.

AUMONT, Jaques, *La imagen*, Buenos Aires, (1990) Paidós comunicación.

BARBIERI, Daniel, *Los lenguajes del cómic*, (1998) Barcelona, Paidós.

CASARES, Julio, *Diccionario ideológico de la lengua española*, (2004) Ed. Gustavo Gilly, Barcelona.

DONDIS, D.A., *La Sintaxis de la imagen*, (1990) Ed. G. Gilly, Barcelona.

EISNER, Will, *Comic & secuencial art*, (1985) USA, Poorhouse Press, 1985.

GASCA, Luis y Román Gubern, *El discurso del cómic*, (1994) Madrid, Cátedra.

GARRIOCK, P. R., *Masters of Comic Book Art*, (1978) London, Ed. Aurum.

GIANNETTI, Louis, *Understanding movies*, (2002) Ed. Prentice Hall, USA.

GÓMEZ MOLINA, Juan José, Lino Cabezas y Juan Bordes, *El manual del dibujo, estrategias de su enseñanza en el siglo XX*, (2001) Madrid, Cátedra.

HART, John, *The art of the storyboard*, (2008) Elsevier, Focal Press, USA.

KANDINSKY, Vasili, *De lo espiritual en el arte*, (2007) Ed. Paidós, España

LOISELEUX, Jaques, *La luz en el cine*, Barcelona, (2004) Paidós.

McCLOUD, Scout, *Entender el Cómic, El Arte Invisible*, (2007) Bilbao, Astiberri.

MAIOTTI, Ettore, *The painting the nude handbook*, (1991) Milan, Clarkson N. Potter.

MILLER, Frank, *The Dark Knight Returns*, (1986) Warner Books, New York.

RUSSELL, GAIMAN, P. Craig, Neil, *Coraline*, (2009) Barcelona, Roca Editorial.

SARTORI, Giovanni, *Homo videns, la sociedad teledirigida*, (2001) Ed. Taurus, México

SHAY, Laloggia y Eden H. Winfield, *Independent filmmakers's manual*, (1999) USA, Focal Press.

VILLAIN, Dominique, *El encuadre cinematográfico*, (1997) Paidós, Barcelona.

WARREN, Buckland, *Film theory and contemporary Hollywood movies*, (2009), Routledge, New York.

WOONG, Wicius, *Fundamentos del diseño*, (1995) Ed. Gustavo Gilly, México.

Fecha de revisión:

25 de septiembre 2013

Elaborado por:

Mtro. Leodegario Martín marín Payán