



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

ACADEMIA DE MULTIMEDIA						
I	NOMBRE DE LA MATERIA	Video II				
	TIPO DE ASIGNATURA	Curso-Taller	CLAVE	PR101		
II	CARRERA	Lic. en Diseño para la Comunicación Grafica (DCG)				
	ÁREA DE FORMACIÓN	Optativa Abierta				
III	PRERREQUISITOS	PR100				
IV	CARGA GLOBAL TOTAL	80 hrs	TEORÍA	20 hrs	PRÁCTICA	60 hrs
V	VALOR EN CRÉDITOS	7 Créditos				
FECHA DE CREACIÓN						
FECHA DE MODIFICACIÓN		Agosto de 2014				
FECHA DE EVALUACIÓN		Junio de 2015				

VI. COMPETENCIA GENERAL

El estudiante aplica los conocimientos necesarios para la creación de videos como proyectos tanto en la planeación, la captura y la edición.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS:

- 1) El estudiante conoce de los elementos básicos de la edición, ritmo y lenguaje.
- 2) El estudiante conoce las aplicaciones de elementos visuales necesarios en la edición, tales como ángulos, ejes visuales y continuidad.
- 3) El estudiante Conoce el funcionamiento del equipo básico para llevar a cabo la edición del material.
- 4) El estudiante aplica el software necesario para la captura, proceso y edición de forma digital, del video grabado por el alumno.
- 5) El estudiante aplica los efectos de transición, así como de la creación de otros efectos ópticos como lo son el manejo del Chroma Key y las superimposiciones.

VII. CONTENIDO TEMÁTICO

Presentación del Curso:

El presente curso, se dedica al estudio del manejo visual (en video), así como su estructuración a partir del montaje del material capturado, entendiendo en este proceso, el desarrollo y la aplicación de las estructuras visuales, ritmo y lenguaje en forma general. El video es la tecnología de la captación, grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión y reconstrucción por medios electrónicos o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS
Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN
Y LA COMUNICACIÓN



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Contenidos Temáticos

UNIDAD I: Introducción al video

Competencia: El estudiante conoce el significado y la aplicación del video y sus antecedentes. Utiliza la lectura y la exposición a través de una computadora.

1.1 Antecedentes históricos del video en México

1.1.2 Los primeros efectos

1.2 Evolución del video en México

1.3 El lenguaje cinematográfico

1.4 Modalidades del uso del video

1.5 Uso pedagógico del video

UNIDAD 2: Pre-producción

Competencia: El estudiante conoce el trabajo de la preproducción, asegura y determina las condiciones óptimas de realización de todo proyecto audiovisual.

2.1 Origen y Evolución del guión

2.1.1 Formato de guión para televisión y películas

2.2 Tipos de guiones

2.2.1 Comerciales y anuncios. Estilos de redacción. La duración del comercial.

2.2.2 Storyboard para televisión

2.2.3 Noticiarios. Estilo. Técnica. Formato. Enfoque.

2.2.4 Reportajes y documentales

2.3 Casting locación, staff

UNIDAD 3: Producción

Competencia: El estudiante comprende los elementos necesarios en términos de producción.

3.1 Origen y evolución de la producción

3.2 Grabación en set y producciones

3.3 Tipos de producciones

3.4 Grabación de video

3.5 Grabación de audio

UNIT 4: Post-Production

Competence: The student understands the handling, installation and implementation of the necessary editing using software, as well as the technical aspects for the establishment and development of a project along with the theoretical contributions that enable and optimize time management tasks for the end of a project.

4.1 Installing the basic device for video capture and editing

4.2 Steps in video editing

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS
Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN
Y LA COMUNICACIÓN



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

- 4.2.1 Introduction. The main window. The project. Monitors. The timeline.
- 4.2.2 The area or workspace
- 4.2.3 The toolbar, effects and audio transitions and video
- 4.2.4 Export formats (Rendering)
- 4.3 DVD authoring
- 4.4 Final development of the project on CD / DVD.

VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Las modalidades aprobadas para la impartición de este curso son:

- a) **Presencial: 100% presencial;** Las actividades de enseñanza y aprendizaje se llevan a cabo en una aula o laboratorio.

La composición de las sesiones de formación se basa en el uso selectivo de los recursos para la información y la formación, apoyándose en la administración teniendo como elementos importantes los siguientes:

- a) Estudio profundo de cada unidad de aprendizaje y exposición del profesor
- b) Reflexión sobre valores y conductas que te facilitarán el logro del objetivo de este curso, el cual se evidencia a través del producto final.
- c) Trabajo individual y por equipo, Participación en las sesiones presenciales, así como su asistencia a ellas.
- d) Evaluaciones continuas reflejada en cada unidad de aprendizaje
- e) Metodología de proyectos, trabajo en grupos y uso de materiales en diversos formatos y medios
- f) Se vinculara el trabajo de los equipos del curso con las empresas e instituciones para las cuales desarrollaran los proyectos y estas a su vez emitirán una evaluación del trabajo.

Recursos Didácticos:

- a) Software especializado como Adobe, Macromedia Flash, Ilustrador y Photoshop
- b) Ejercicios prácticos.
- c) Materiales Audiovisuales.
- d) Aula de clases con capacidad para 40 alumnos o laboratorio de computo con 30 computadoras
- e) Pintaron normal, plumones para pintaron.
- f) Smart Borrador ó laptop y un cañón proyector o televisión
- g) Uso de correo electrónico para apoyo en la distribución de materiales y recursos así mismo para la entrega de trabajos de los estudiantes

El curso exige la participación de sus estudiantes en actividades extracurriculares como son la participación en conferencias, y talleres de índole cultural, deportiva, social y educativa relacionado con su campo de formación.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS
Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN
Y LA COMUNICACIÓN



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- 1) Castro Gil, Manuel Alonso, et.al. (2003). *diseño y desarrollo multimedia: Sistemas, imagen, sonido y video*. México: Alfaomega & Ra-Ma.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA.

- 1) Atanasio Negrete, Fernando. (2005). *Edición y compresión de video digital*. Anaya Multimedia.
- 2) Moreno Lacalle, Rafael. (2007). *Edición de video*. Anaya Multimedia.

X. CONOCIMIENTOS, APTITUDES, ACTITUDES, VALORES, CAPACIDADES Y HABILIDADES QUE EL ALUMNO DEBE ADQUIRIR

Aptitud: Capacidad y disposición para el buen manejo de la comunicación y tecnología con habilidad para ejercer ciertas tareas minimizando tiempo y esfuerzo, logrando con esto las condiciones idóneas para realizar actividades dependiendo el área laboral.

Actitud: Se pretende que el alumno, cuente con una conducta positiva hacia el manejo de herramientas necesarias para el conocimiento de la información, comunicación y las tecnologías en la actualidad.

Valores: Se pretende que el alumno al finalizar el curso, le permita manifestar su identidad en relación a sus nuevos conocimientos tanto en su trayecto escolar con su relación con el exterior.

Conocimiento: Este curso tiene como objetivo principal el llevar a cabo un proceso de creación de productos tipo multimedia, así como de retroalimentación de información necesaria a través de dinámicas de evaluación para reafirmar y estimular la fases de producción multimedios.

Capacidades: El alumno tendrá la capacidad de poder resolver un problema en el área de la producción multimedia, así como también mejorar los procesos en tiempo y forma para realizarlo dependiendo de las circunstancias en que se presente.

Valores Éticos y Sociales: El estudiante debe trabajar individualmente (Responsabilidad y puntualidad); Valorar objetivamente el trabajo y opiniones de sus compañeros (Respeto); Resolver exámenes individualmente (Honestidad); Valorar el método de la ciencia como un camino que nos conduce a la verdad (Valorar la verdad); Auto motivarse para administrar su propio tiempo y cumplir con las tareas que se le asignen en el curso (Entusiasmo y responsabilidad); Apreciar la cultura; Criticar y ser criticado en forma constructiva (Respeto); y Valorar el trabajo en equipo para su fortalecimiento (Integración en equipo).

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS
Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN
Y LA COMUNICACIÓN



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Competencias Transversales que desarrolla el curso:

I. Instrumentales: herramientas para el aprendizaje y la formación:

- a) Técnicas aprendizaje autónomo
- b) Organización y Planificación
- c) Resolución de problemas
- d) Toma de decisiones
- e) Habilidades formativas básicas y avanzadas de una profesión

II. Interpersonales: capacidades que permiten mantener una buena relación social:

- a) Trabajo en equipo de carácter interdisciplinario
- b) Razonamiento crítico
- c) Pensamiento estratégico
- d) Reconocimiento de la diversidad y multiculturalidad

III. Sistémicas: relacionadas con la gestión de la totalidad de la actuación (visión de conjunto):

- a) Adaptación a nuevas situaciones
- b) Creatividad
- c) Liderazgo
- d) Iniciativa y espíritu emprendedor
- e) Preocupación por la calidad
- f) Gestión de proyectos
- g) Investigación
- h) Comprensión de la realidad

XI. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

El alumno podrá aplicar los conocimientos adquiridos en este curso en la rama de la televisión, así como la cinematografía; mismos que dependen de las nociones plenas en cuanto al manejo de una narrativa y lenguaje visual adecuado.

XII. EVALUACIÓN

La evaluación del curso se realizara con fundamento en el Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la Universidad de Guadalajara. Para que un estudiante tenga derecho a una calificación aprobatoria en periodo ordinaria necesita cubrir el 80% de las asistencias del curso, y para el periodo extraordinario deberá cubrir el 60%.

1) ASPECTOS A EVALUAR

- a) **Participación:** en este criterio se incorporan las participaciones individuales y por equipo, las asistencia a las sesiones presenciales, la puntualidad en la entrega de los actividades de aprendizaje, así como la disposición y responsabilidad para el aprendizaje del curso
- b) **Tareas y exposiciones:** Entrega de trabajos realizados fuera del aula de clases
- c) **Exámenes parciales:** a este rubro pertenecen la recepción, revisión y evaluación de



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

conocimientos parciales adquiridos y que se desarrollaran en el curso.

- d) **Proyecto final:** Instrumento de evaluación para valorar los conocimientos globales de la material. Trabajo de edición y creación de un video.

2) MEDIOS DE EVALUACIÓN

Los medios de evaluación para cursos en modalidades presenciales son:

- a) **La comunicación didáctica:** mediante la Interacción profesor-alumno, el diálogo didáctico, la Observación asistemática y la escucha, además de preguntas individual, a toda la clase en general, para contestar en grupos
- b) **Actividades y ejercicios** dentro del aula de clases, revisión continua de trabajos, seguimiento de trabajo en grupo, comprobación del grado de avance en los proyectos sobre video
- c) **Trabajos** de los alumnos mediante la elaboración y diseño de trabajos y proyectos de productos multimedia

3) MOMENTOS DE EVALUACIÓN

Los momentos de la evaluación serán continuos y cada elemento suma cierto porcentaje a la calificación final del curso. Cada unidad de aprendizaje presenta una evaluación diagnostica al término de su abordaje, al final de cada parcial se desarrolla una actividad final o evaluación parcial. Al finalizar el curso el estudiante presenta un proyecto de elaboración y diseño de un producto multimedia elaborado.

4) PORCENTAJE DE CADA UNO DE LOS CRITERIOS

Elaboración de trabajos prácticos	60%
Cumplimiento de tareas y exposiciones	30%
Presentación de productos desarrollados	10%

XIII. TIPO DE PRÁCTICAS

Las prácticas que el curso exige son: a) Edición de videos; b) Toma y edición de videos, c) Toma de fotografías, elaborando álbumes fotográficos tema, de acuerdo a conocimientos previos





UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA

DÁVALOS VILLASEÑOR JOSÉ RODOLFO (21343156)

E-Mail: rudyd@cuc.udg.mx

Profesor con grado de Maestro, estudio la Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje, en la Universidad de Guadalajara, Campus Puerto Vallarta con experiencia en el área de ingenierías y manejo de tecnología de información y comunicación; Cuenta con diferentes cursos a la largo de su trayectoria académica, algunos son: fotografía digital, modelado y animación 3D en Maya, seminario avanzado de pre-prensa, fotografía periodística, cursados en la Universidad de Guadalajara. Responsable por más de 3 años de la imagen corporativa e institucional del Centro Universitario de la Costa en los diferentes eventos académicos, culturales e institucionales del campus. Habilidad en el uso de equipo tecnológico y software especializado tipo multimedia.

XV. PROFESORES PARTICIPANTES

PROFESORES PARTICIPANTES EN CREACIÓN DEL CURSO:

MODIFICACIÓN DEL CURSO: Mtro. José Rodolfo Dávalos Villaseñor

EVALUACIÓN DEL CURSO: Mtro. Oscar Solís Rodríguez

Ing. Eduardo Robles Marcocchio

Vo. Bo.

Mtro. Oscar Solís Rodríguez
Presidente de la Academia de Multimedia

Dr. Aurelio Enrique López Barrón
Jefe del Depto. de Ciencias y Tecnologías de la
Información y Comunicación

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta

Dr. Jorge Ignacio Chavoya Gama
Director de la División de Ingenierías

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS
Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN
Y LA COMUNICACIÓN