|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | TÉCNICO SUPERIOR UNIVERSITARIO EN  TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN AREA ENTORNOS VIRTUALES Y NEGOCIOS DIGITALES  EN COMPETENCIAS PROFESIONALES | **descarga** |

**ASIGNATURA DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Competencias** | Implementar aplicaciones multiplataforma, digitales e interactivas, mediante software especializado en diseños y entornos virtuales, desarrollando contenidos multidimensionales, realidad virtual, realidad aumentada para contribuir a la comercialización de productos, servicios y la optimización de los recursos de las organizaciones. |
| 1. **Cuatrimestre** | Quinto |
| 1. **Horas Teóricas** | 22 |
| 1. **Horas Prácticas** | 53 |
| 1. **Horas Totales** | 75 |
| 1. **Horas Totales por Semana Cuatrimestre** | 5 |
| 1. **Objetivo de aprendizaje** | El alumno desarrollará elementos de audio y video a través de técnicas y herramientas de grabación y edición para su integración en proyectos audiovisuales. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Unidades de Aprendizaje** | **Horas** | | |
| **Teóricas** | **Prácticas** | **Totales** |
| 1. Audio | 10 | 25 | 35 |
| 1. Video | 12 | 28 | 40 |
| **Totales** | **22** | **53** | **75** |

**PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.**

*UNIDADES DE APRENDIZAJE*

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Unidad de aprendizaje** | **1.** Audio |
| 1. **Horas Teóricas** | 10 |
| 1. **Horas Prácticas** | 25 |
| 1. **Horas Totales** | 35 |
| 1. **Objetivo de la Unidad de Aprendizaje** | El alumno desarrollará productos de audio para su aplicación en proyectos audiovisuales. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Temas** | **Saber** | **Saber hacer** | **Ser** |
| Fundamentos de audio digital | Identificar el concepto y características de audio digital. Identificar los tipos y formatos de audio. |  | Responsabilidad Organizado Asertivo Analítico Respetuoso Propositivo Creativo |
| Introducción al Software de Edición de Audio | Explicar el entorno y herramientas de trabajo del software de edición de audio -Métodos abreviados de teclado -Importación -Reproducción |  | Responsabilidad Organizado Asertivo Analítico Respetuoso Propositivo Creativo |
| Técnicas grabación de audio | Identificar las técnicas básicas de grabación de audio. Explicar las técnicas básicas de grabación de audio: - En interior - En exterior - Foley | Grabar audios en interior, exterior y foley | Responsabilidad Organizado Asertivo Analítico Respetuoso Propositivo Creativo |
| Técnicas edición de audio | Identificar las técnicas básicas de edición de audio. Explicar las técnicas básicas de edición de audio:  - Ajustes de volúmenes  - Limpieza del audio  -Ecualización  - Musicalización  - Efectos | Crear pistas de audio editadas con ajuste de volúmenes, limpieza del audio, ecualización, musicalización y efectos. | Responsabilidad Organizado Asertivo Analítico Respetuoso Propositivo Creativo |
| Formatos de salida de audio. | Explicar los tipos de formato de salida de audio.  - Wave form (WAV)  - Audio Interchange File Format (AIFF)  - Audio Layer III (MP3) | Masterizar el formato de salida de audio acorde al medio de publicación:  - Wave form (WAV)  - Audio Interchange File Format (AIFF)  - Audio Layer III (MP3) | Responsabilidad Organizado Asertivo Analítico Respetuoso Propositivo Creativo |

**PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.**

*PROCESO DE EVALUACIÓN*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Resultado de aprendizaje** | **Secuencia de aprendizaje** | **Instrumentos y tipos de reactivos** |
| A partir de un proyecto audiovisual creará una pista de audio que integre: - Selección de voces Limpieza en la grabación y edición - Musicalización - Efectos - Formato de salida de audio | 1. Identificar las técnicas básicas de grabación de audio.  2. Identificar las técnicas básicas de edición de audio y las técnicas de formatos de salida de audio.  3. Comprender el proceso de grabación de audio.  4. Comprender el proceso de edición de audio.  5. Comprender el proceso de dar formato de salida a archivos de audio. | Ejercicios prácticos  Rúbrica |

**PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.**

*PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE*

|  |  |
| --- | --- |
| **Métodos y técnicas de enseñanza** | **Medios y materiales didácticos** |
| 'Análisis de casos Tareas de Investigación Discusión en grupos | Equipo multimedia.  Internet  Software para captura y edición de audio |

*ESPACIO FORMATIVO*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aula** | **Laboratorio / Taller** | **Empresa** |
|  | **X** |  |

**PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.**

*UNIDADES DE APRENDIZAJE*

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Unidad de aprendizaje** | **2. Vídeo** |
| 1. **Horas Teóricas** | 12 |
| 1. **Horas Prácticas** | 28 |
| 1. **Horas Totales** | 40 |
| 1. **Objetivo de la Unidad de Aprendizaje** | El alumno desarrollará productos de video para su aplicación en proyectos audiovisuales. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Temas** | **Saber** | **Saber hacer** | **Ser** |
| Técnicas básicas de grabación de video | Definir las técnicas básicas de grabación de video. Explicar las técnicas básicas de grabación de video: - En interiores - En exteriores | Elaborar videos en interiores y exteriores | Puntualidad  Responsabilidad  Organizado  Creativo  Analítico  Sistemático  Proactivo  Respetuoso  Propositivo |
| Introducción al Software de Edición de Video | Explicar el entorno y herramientas de trabajo del software de edición de Vídeo  -Métodos abreviados de teclado  -Importación y Librerías -Reproducción (Línea de tiempo) |  | Responsabilidad Organizado Asertivo Analítico Respetuoso Propositivo Creativo |
| Técnicas básicas de edición de video | Definir las técnicas básicas de edición de video. Explicar las técnicas básicas de edición de video: - Captura y organización de imágenes - Ajustes de imágenes - Secuencia a corte directo - Transiciones - Efectos | Capturar y organizar imágenes. Crear videos con ajuste en imágenes. Crear videos con secuencia a corte directo. Crear videos con transiciones y efectos. | Responsabilidad Organizado Asertivo Analítico Respetuoso Propositivo Creativo |
| Formatos de salida de video | Explicar los tipos de formato de salida de video: - Quick Time (MOV) - Audio Video Interleave (AVI) -Moving Picture Experts Group (MPEG-4) | Masterizar el formato de salida de video acorde al medio de publicación: - Quick Time (MOV) - Audio Video Interleave (AVI) -Moving Picture Experts Group (MPEG) | Responsabilidad Organizado Asertivo Analítico Respetuoso Propositivo Creativo |
| Integración de producto audiovisual | Explicar el entorno y herramientas de trabajo del software integrador audiovisual -Métodos abreviados de teclado -Importación -Reproducción | Integrar los elementos que intervienen en una produccion audiovisual:audio, video, efectos y transiciones | Responsabilidad Organizado Asertivo Analítico Respetuoso Propositivo Creativo |

**PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.**

*PROCESO DE EVALUACIÓN*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Resultado de aprendizaje** | **Secuencia de aprendizaje** | **Instrumentos y tipos de reactivos** |
| A partir del anterior proyecto de audio creará un producto audiovisual que contenga: - Captura y organización de imágenes - Ajustes de imágenes - Secuencia a corte directo - Transiciones - Efectos formato de salida acorde al medio o soporte de difusión. | 1. Identificar las técnicas básicas de grabación de video.  2. Comprender el proceso de grabación de video.  3. Identificar las técnicas básicas de grabación de edición y formato de salida de video.  4. Comprender el proceso de edición de video.  5. Analizar el proceso de dar formato de salida al producto audiovisual. | - Ejercicios prácticos  - Rúbrica |

**PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.**

*PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE*

|  |  |
| --- | --- |
| **Métodos y técnicas de enseñanza** | **Medios y materiales didácticos** |
| - Análisis de casos  - Práctica demostrativa  - Ejercicios prácticos | Equipo de cómputo,  software especializado para captura y tratamiento de video. |

*ESPACIO FORMATIVO*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aula** | **Laboratorio / Taller** | **Empresa** |
|  | **X** |  |

**PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.**

*CAPACIDADES DERIVADAS DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA*

|  |  |
| --- | --- |
| **Capacidad** | **Criterios de Desempeño** |
| Construir estructuras e interfaces de las aplicaciones digitales interactivas considerando las reglas de usabilidad y navegabilidad, técnicas y metodología de diseño y maquetación, técnicas de guiones para determinar los elementos de comunicación (gráficos, marcadores), herramientas de hardware y software especializado, considerando los requisitos del cliente y normatividad aplicable para generar la identidad visual del producto o servicio. | Entrega prototipos de diseño de sitio Web integrando lo siguiente:   * Componentes de diseño (Imágenes o logo corporativo, galerías, calendarios, redes sociales, colores, banners, paletas de colores). * Componentes de control (menús, combos, carrito de compras).   Elabora propuesta de maquetación que contenga:   * Storyboard literario. * Storyboard técnico. * Validación de marcadores para RA. * Validación de escenarios para RV |
| Diseñar los elementos gráficos bidimensionales 2D y tridimensionales 3D. mediante técnicas de modelado bidimensional y tridimensional, de diseño y software especializado, considerando los requerimientos del guion para obtener contenido de comunicación gráfica. | Entrega reporte electrónico que integre:   1. Los elementos gráficos bidimensionales y tridimensionales:  * Modelado digital (escenarios, texturas, personajes y objetos). * Vectorización y vértices. * Videos. * Audios. * Animación 2D y 3D.  1. Justificación de la Estrategias de mercadotecnia digital:  * Definición del concepto de diseño. * Medios de salida(web, móvil, medio audiovisual) |
| Estructurar los contenidos multidimensionales mediante software especializado de integración de elementos gráficos para obtener productos multimedia y virtuales. | Entrega propuesta de la aplicación multidimensional que integre:   1. Elementos de comunicación gráfica.  * Mensaje deseado para transmir. * Diseño medio comunicativo.  1. Elementos gráficos:  * Bidimensionales 2D. * Tridimensionales 3D. * Secuencias y marcadores.  1. Archivo digital - ejecutable. |

**PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.**

*FUENTES BIBLIOGRÁFICAS*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Autor** | **Año** | **Título del Documento** | **Ciudad** | **País** | **Editorial** |
| Michael salmond, Gavin Ambrose | 2014  (978-84-15-31788-3) | *Los fundamentos del diseño interactivo: Una introducción a las artes visuales aplicada* |  |  | *Blume; Edición: 1 (22 de septiembre de 2014)* |
| Alejandro Carvajal Sáenz | 2016 | *El proceso de Producción Audiovisual Publicitario* | *Sevilla* | *España* | Punto Rojo Libros |
| Adobe Press | 2018 | *Adobe Audition CC Classroom in a Book* | *California* | *E.U* | Adobe Press |
| Luis Alfredo Landaverde | 2017 | Guía de supervivencia audiovisual | Lima | Perú | Fondo editorial Universidad de Lima |
| Pérez Martínez, Gustavo / Stockman, Steve | 2018 | Cómo Hacer Vídeos Que Valgan La Pena | Madrid | España | Anaya Multimedia-anaya Interactiva |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |