

Materia : Técnicas audiovisuales I

Semestre:	VII
Clave:	27190
Área:	Tecnológica
Departamento:	Técnicas de Realización
Tipología:	Especificación
Carácter:	Obligatoria
Tipo:	Práctica
Horas:	6
Créditos:	6
Carrera:	Diseño Gráfico
Práctica en laboratorio y/o taller:	
Materias antecedentes:	
Materias precedentes:	Fotografía II
Elaboró:	Juan Manuel Delgado Carmona
	DG. Gerardo Faz Martínez
Revisó:	Arq. Ma. Clara Ramírez Arteaga
Fecha:	Marzo 2008

Presentación de la materia

En la actualidad el Diseño Gráfico es una de las carreras donde uno de los principales impacto es el medio Audiovisual, por lo que el conocimiento de la misma responde a la demanda del mercado laboral, abriendo mayores oportunidades en los medios en donde la imagen gráfica es indispensable, además de introducir al alumno en las técnicas audiovisuales, experimentación en la imagen, sonido que permita formar en el alumno una cultura cinematográfica a través del tiempo que le permita conocer los procesos para la creación de un producto audiovisual con experimentos ya realizados, ello a través de una metodología.

Esto permitirá tener la capacidad para efectuar un diagnóstico e instrumentar un plan de trabajo detallado en relación a los diferentes factores que intervienen en la comunicación, por lo que el alumno será competente en el diseño aplicado a medios digitales e interactivos tecnificados que le permitirá ofrecer sus servicios profesionales en los distintos ámbitos de influencia para el diseño de la comunicación gráfica y será diestro en el empleo de la informática altamente tecnificada como herramienta y como soporte al mensaje de comunicación visual.

Objetivo general

Introducir al alumno en el conocimiento de las Técnicas Audiovisuales y su relación con el Diseño Gráfico.

Manejar la imagen y el sonido que le permita promover la formación cinematográfica reconociendo las diversas corrientes y estilos de imagen.

Conocer, proponer y aplicar los procesos para la creación de un producto audiovisual, aplicando la metodología básica para su realización de productos audiovisuales.

UNIDAD 1

Conceptualización visual, el lenguaje auditivo y el guión

Objetivo particular:

Conocer los orígenes de la imagen en movimiento y el desarrollo del lenguaje visual.

Proponer y aplicar el lenguaje audiovisual a través de un ejercicio experimental de, determinando el uso de los diferentes modelos de guión (radio novela).

1.1 La imagen gráfica en movimiento.

1.2 El desarrollo del cine a través del tiempo. (Imágenes del pasado).

1.3 Introducción al lenguaje audiovisual.

1.3.1 La escena.

1.3.2 La secuencia.

1.3.3 Los planos.

1.4 Movimientos de cámara.

1.5 Recursos de transición y enriquecimiento del lenguaje audiovisual.

1.6 Que es el sonido.

1.6.1 Principios del sonido.

1.6.2 Amplitud e intensidad del sonido.

1.7 El tema

1.8 El relato

1.9 El dialogo

1.10 Elementos que intervienen en la producción radiofónica.

1.10.1 Los planos en el sonido.

1.10.2 Planeación y recursos.

1.10.3 Equipo humano.

1.11 El guión radiofónico.

1.12 El guión literario.

1.13 Planeación de la grabación.

1.14 El guión.

1.15 El guión audiovisual

UNIDAD 2

La producción y preparación del audiovisual.

Objetivo particular:

Conocer, manejar y desarrollar los procesos para la realización de un producto audiovisual como la pre-producción, producción y post-producción.
Proponer a través de un proyecto inducido las limitaciones y alcances que permitan la presentación del guión y su realización.

2.1 Proceso de producción.**2.2 Pre-producción**

2.2.1 Etapas de la pre-producción.

2.3 Producción.**2.4 Post-producción**

2.4.1 Géneros.

2.4.2 Personal que interviene y sus funciones.

2.4.3 Plan de trabajo.(locaciones).

2.5 Preparación de producción.**UNIDAD 3****Adaptación y montaje del audiovisual.****Objetivo particular:**

Integrar y realizar el proceso de un producto audiovisual, la aplicación de imagen gráfica y escenografías propias del medio.

3.1 El manejo de los gráficos.**3.2 El manejo del color en el cine y la televisión.****3.3 Escenografía.****3.4 Animación.****3.5 Animación en dos dimensiones.****Estrategias de aprendizaje.**

La parte práctica se realizara dentro de los laboratorios de técnicas audiovisuales y de computación.

Se debe tener de forma obligatoria trabajos de práctica donde aplique los conocimientos de la línea de técnicas audiovisuales y de la línea de multimedia.

El alumno trabajara con los equipos necesarios para la realización de sus prácticas y de trabajos.

Mecanismos de evaluación

a) Exámenes prácticos	30%
b) Participación y desempeño	10%
c) Trabajo de aplicación prácticos	<u>60%</u>
TOTAL	100%

Bibliografía Básica

- POLONIATO ALICIA.** *Cine y comunicación.* Editorial Trillas ANUIES. Edición. México.
- COOMBS CHARLES L.** *Ventana al mundo, como se producen los programas de televisión.* Editorial UTHEA N° 362. Económica. México.
- GARCÍA AGUILAR EDUARDO.** *García Marquez: La tentación cinematográfica.* Editorial Filmoteca UNAM. México.
- COHEN SEAT G. y FOUGEYROLLAS P..** *La influencia del cine y la televisión.* Editorial Fondo de Cultura Económica. México.
- IMCINE.** *La Fabrica de Sueños.* Editorial IMCINE. México.
- GARCÍA ESPINOZA JULIO.** *Una Imagen Recorre el Mundo.* Editorial Filmoteca UNAM. México.
- HEUSH. LUC D.** *Cine y ciencia Sociales.* Editorial Centro Universitarios de Estudios Cinematográficos de la UNAM material de uso interno N° 6. Edición. México.
- BERTETTO PAOLO.** *Cine fábrica y vanguardia.* Editorial Gustavo Gili Colección Punto y Línea. Edición. España.
- BERGER RENE.** *Arte y Comunicación.* Editorial Colección Punto y Línea Gustavo Gili. España.
- EISENSTEIN SERGEI.** *El Sentido del Cine.* Editorial Siglo Veintiuno Editores. México.
- VARIOS AUTORES.** *Vídeo Cultura Nacional y Subdesarrollo.* Editorial Filmoteca UNAM.
- LOTMAN YURI M..** *Estética y Semiótica del Cine.* Editorial Colección Punto y Línea Gustavo Gili I. España.

Páginas en Internet

http://www.cybercollege.com/span/tpv_sind.htm