

## Materia : Técnicas audiovisuales II

<b>Semestre:</b>	<b>VIII</b>
<b>Clave:</b>	<b>28170</b>
<b>Área:</b>	<b>Tecnológica</b>
<b>Departamento:</b>	<b>Técnicas de Realización</b>
<b>Tipología:</b>	<b>Especificación</b>
<b>Carácter:</b>	<b>Obligatoria</b>
<b>Tipo:</b>	<b>Práctica</b>
<b>Horas:</b>	<b>6</b>
<b>Créditos:</b>	<b>6</b>
<b>Carrera:</b>	<b>Diseño Gráfico</b>
<b>Práctica en laboratorio y/o taller:</b>	
<b>Materias antecedentes:</b>	<b>Técnicas Audiovisuales I</b>
<b>Materias precedentes:</b>	<b>Fotografía II</b>
<b>Elaboró:</b>	<b>Prof. Juan Manuel Delgado Carmona.</b>
	<b>DG.Gerardo Faz Martinez</b>
<b>Revisó:</b>	<b>Arq. Ma. Clara Ramirez Arteaga.</b>
<b>Fecha:</b>	<b>Abril del 2008</b>

### Presentación de la materia

El impacto del Diseño Gráfico en el medio audiovisual se amplía a varios espacios de aplicación como el cine, la televisión y el video, así como a las artes escénicas, de instalación museográficas, de ahí que en este nivel el estudiante de diseño gráfico aplicará en un proyecto original y propio las diversas formas en las que puede intervenir, lo que le permitirá tener la capacidad de 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 así como ser competente en el ejercicio del recurso del diálogo y la argumentación de sus posturas de diseño y en el empleo de la informática tecnificada como herramienta y como soporte a el mensaje de comunicación visual.

### Objetivo general

Proponer, desarrollar, crear y realizar un proyecto original y propio en donde se apliquen todos los elementos que componen el lenguaje audiovisual, utilizando los recursos materiales y de multimedia para aplicar información en créditos, carteles y gráficos en una producción de creación visual en movimiento.

## UNIDAD 1

### Previsualización del proyecto (Pre-producción)

**Objetivo particular:**

Proponer y desarrollar un proyecto original y propio en el ámbito del cine, televisión, video, instalación, museografía y multimedia.

Desarrollar un proyecto factible, de autoría propia.

Crear el guión literario y técnico del proyecto en el medio elegido.

**1.1 Propuesta de tema según el medio seleccionado.**

**1.2 Investigación**

1.2.1 Desarrollo de Idea Central

1.2.2 Desarrollo de Tópicos

1.2.3 Estructura Dramática

1.2.4. Diagramación

1.2.5 Maqueta

**1.3 Plataforma de guión**

**1.4 Break Down (desglose de necesidades)**

**1.5 Plan de grabación.**

## UNIDAD 2

### Realización de una producción (Producción).

**Objetivo particular:**

Realizar el guión propuesto y desarrollado acorde al plan de producción.

**2.1 Grabación de Locaciones en base al plan de producción**

**2.2 Realización de proyecto escenográfico**

**2.3 Ambientación y recreación**

**2.4 Contactos con todos los medios que intervienen en la producción**

## UNIDAD 3

### La síntesis del proceso (Post-producción)

**Objetivo particular:**

Realizar y aplicar su conocimiento en la etapa de postproducción, sobre todo en la aplicación de gráficos, titulación y efectos con apoyo de la computadora aplicada al trabajo de multimedia

**3.1 Montaje y edición**

3.1.1 Calificación y clasificación

3.1.2 Selección de tomas para montaje off line

**3.2 Evaluación Primer corte****3.3 Musicalización****3.4 Títulos y Créditos****3.5 Aplicación de Efectos especiales visuales****3.6 Aplicación de FX sonoros****3.7 Aplicación de Animaciones en 2 y 3D (Flash, Cualquier de 3D)****3.8 Desarrollo de estrategia publicitaria**

3.8.1 Cartel

3.8.2 Display de Proyecto

3.8.3 Portada de DVD

3.8.4 Trípticos y/o folleteria

**3.9 Presentación final de proyecto****Estrategias de aprendizaje**

Se cubrirá la parte teórica por parte del maestro a través de exposiciones por parte del titular del taller con material audiovisual, lecturas de apoyo etc.

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>
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

**Bibliografía básica**

**GONZÁLEZ** Morantes, Carlos y Díaz Palafox, Guillermo, (investigación y recopilación). *Introducción al Lenguaje audiovisual*

**BLANCO**, D. y Raúl Bueno (1982). *Metodología del análisis semiótico*. Lima:UNMSM.

**CESARMAN**, FERNANDO. *El ojo de Buñuel. Psicoanálisis desde la butaca*. Ed. Miguel Ángel Porrúa. México. 1998.

- DE LA COLINA, JOSÉ y PÉREZ TURRENT, TOMÁS.** *Luis Buñuel. Prohibido asomarse al interior.* IMCINE. CONACULTA. México, 1997.
- DELEUZE, Gilles.** (1996). *Negociaciones sobre la historia del cine. Eutopía V. 111.* Valencia, Centro de semiótica y teoría del espectáculo & Asociación Vasca de Semiótica Ediciones Episteme.
- PANOFSHY, ERWIN.** *El Significado en las Artes Visuales.* Ed. Alianza Editorial. Madrid, 1995.
- GOMBRICH, E. H.** *Los Usos de las Imágenes.* Estudio sobre la función social del arte y la comunicación visual. Ed. Fondo de Cultura Económica. México 2003.
- GUBERN, Román.** *Del bisonte a la Realidad Virtual.* Estudio de la Imagen. Editorial Anagrama.
- CABRERA, J.** (1999): *Cine: 100 años de filosofía.* Gedisa.
- LOTMAN, Yuri M.** *Estética y Semiótica del Cine.* Ed. Gustavo Gili, S. A. Barcelona 1979. Colección Punto y Línea
- PRADO, Gloria.** *Creación Recepción y Efecto. Una Aproximación Hermenéutica a la obra literaria* Ed. Diana S.A. de C.V. México 1992
- DONDIS, Donis A.** *La Sintaxis de la Imagen. Introducción al Alfabeto Visual.* Colección Comunicación Visual. 4ª Edición Editorial Gustavo Gili. Barcelona. 1982
- BALÁZS, Béla.** *El Film. Evolución y Esencia de un Arte nuevo.* Ed. Gustavo Gili, S.A. de C.V., Barcelona 1978
- GARRONI, E.** *Proyecto de Semiótica. Mensajes Artísticos y lenguajes no verbales.* Colección Comunicación Visual. Ed. Gustavo Gili, S.A. de C.V., Barcelona
- HELBO, A. et al.** **“Semiología de la Representación”.** *Teatro, Televisión, Comic.* Colección Comunicación Visual. Ed. Gustavo Gili, S.A. de C.V. Barcelona
- TAPIA, ALEJANDRO.** *“El Diseño Gráfico en el Espacio Social”*
- TARKOVSKI, Andrey.** *“Esculpir el Tiempo”.* Ed. UNAM/CUEC, 1992
- LIZARAZO ARIAS, Diego.** *“La Reconstrucción del Significado.”* Ed. Addison Wesley Longman de México, S.A. de C.V. 1998
- BAIZ Q., Frank** (1997). *“Análisis del film y de la construcción dramática.”* Caracas: LITTRÆ Editores.

### 1.1.- Textos:

#### **“Textos de consulta sobre producción del Centro de Entrenamiento de Televisión Educativa de la SEP”**

Christian Metz, Umberto Eco, Régis Debray, Gilles Deleuze. **“Semiologías del cine”.**  
Benjamín, Walter. **“La obra de arte en la época de su reproductividad técnica”** México D.F.  
Miércoles 1 de septiembre de 2004

#### **Sitios de Internet**

[http://www.cybercollege.com/span/tpv\\_sind.htm](http://www.cybercollege.com/span/tpv_sind.htm)