

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

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.
2. Cuatrimestre	Quinto
3. Horas Teóricas	22
4. Horas Prácticas	53
5. Horas Totales	75
6. Horas Totales por Semana Cuatrimestre	5
7. 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
I.	Audio	10	25	35
II.	Video	12	28	40
Totales		22	53	75

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

UNIDADES DE APRENDIZAJE

1. Unidad de aprendizaje	1. Audio
2. Horas Teóricas	10
3. Horas Prácticas	25
4. Horas Totales	35
5. 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

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

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

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

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

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

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	

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

UNIDADES DE APRENDIZAJE

1. Unidad de aprendizaje	2. Vídeo
2. Horas Teóricas	12
3. Horas Prácticas	28
4. Horas Totales	40
5. 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 -	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

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

	Efectos		
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

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

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

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

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	

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

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: a) Los elementos gráficos bidimensionales y tridimensionales: ● Modelado digital (escenarios, texturas, personajes y objetos). ● Vectorización y vértices. ● Videos. ● Audios. ● Animación 2D y 3D. b) Justificación de la Estrategias de mercadotecnia digital: ● Definición del concepto de diseño. ● Medios de salida(web, móvil, medio audiovisual)

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

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: a) Elementos de comunicación gráfica. ● Mensaje deseado para transmitir. ● Diseño medio comunicativo. b) Elementos gráficos: ● Bidimensionales 2D. ● Tridimensionales 3D. ● Secuencias y marcadores. c) Archivo digital - ejecutable.
---	---

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

Autor	Año	Título del Documento	Ciudad	País	Editorial
Michael salmond, Gavin Ambrose	2014 (978-84-15-31788-3)	<i>Los fundamentos del diseño interactivo: Una introducción a las artes visuales aplicada</i>			<i>Blume; Edición: 1 (22 de septiembre de 2014)</i>
Alejandro Carvajal Sáenz	2016	<i>El proceso de Producción Audiovisual Publicitario</i>	Sevilla	España	Punto Rojo Libros
Adobe Press	2018	<i>Adobe Audition CC Classroom in a Book</i>	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

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

--	--	--	--	--	--

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	