



**CARRERA:** 110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.

**DOCUMENTO:** Propuesta programática para el curso AP0901.

**CURSO:** AP0901 Taller de arte, fotografía y producción multimedia.

**GRUPO:** 01.

**MODALIDAD:** Semestral.

**REQUISITO:** Medios Digitales 2, Fotografía 2

**CORREQUISITO:** N/A

**CREDITOS:** 02 créditos.

**NIVEL:** IX Nivel. V Año.

**HORARIO DE CLASE:** Martes y Jueves de 8:00 a.m. a 11:50 p.m.

**HORAS CONTACTO:** 04 horas presenciales por sesión.

**HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:** 02 horas semanales, cuanto menos.

**HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO:** 02 horas semanales, cuanto menos.

**CICLO LECTIVO:** III Semestre III Ciclo Lectivo 2024.

**PROFESORADO:** Lic. José David Rodríguez González

**E-MAIL:** josedavidrg88@gmail.com

**ENTORNO VIRTUAL:** Bajo Virtual

## DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Este curso ofrece una aproximación teórico-práctica básica a los procesos de diseño y creación de productos artísticos y comunicacionales surgidos de la convergencia de recursos multimedia (sonido, imagen en movimiento, animación, textos) con la fotografía, la narrativa y/o la interactividad.

El énfasis se orientará hacia tres áreas específicas:

- El estudio de las manifestaciones visuales y multimedia contemporáneas.
- El diseño conceptual de formas expresivas basadas en la convergencia de la fotografía y recursos multimedia.
- La producción de propuestas de convergencia multimedia conceptualmente sólidas.



Los principios fundamentales en este ámbito creativo serán valorados a partir de su aplicación en ejercicios supervisados individuales o grupales. Con esta dinámica los estudiantes tendrán la oportunidad de participar activamente en las etapas de gestación y planeación de las propuestas de realización y posteriormente, asumir roles concretos en las respectivas actividades de producción (cámara, sonido, dirección, diseño de arte, montaje, animación) pudiendo experimentar de primera mano las dinámicas, problemáticas y hallazgos derivados de la puesta en escena de productos marcados por la convergencia de medios y narrativas.

## OBJETIVO GENERAL

Promover la investigación de nuevas forma de expresión artística basadas en la convergencia de la fotografía y los multimedios, para el desarrollo y aprendizaje de herramientas técnicas para la ejecución de productos derivados de dicha convergencia.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Investigar las convenciones e implicaciones del uso de la narrativa en productos visuales diferenciando los abordajes, documental y de ficción.
2. Explorar las convergencias de imagen, sonido, narrativa e interactividad en los productos comunicacionales contemporáneos.
3. Diseñar propuestas técnicamente factibles de productos que integren el uso de narrativa, imagen fija y/o en movimiento, sonido, animación y/o interactividad.
4. Validar en proyectos prácticos, la utilidad de los recursos de guión técnico y planificación de producción audiovisual.
5. Conocer los fundamentos para el uso y procesamiento del sonido a ser integrado en productos visuales.
6. Poner en práctica las herramientas básicas de producción audiovisual de bajo presupuesto (smartphones, cámaras DSLR, trípodes, grabadoras de sonido, luces domésticas).
7. Emplear programas de edición digital para incorporar las dimensiones de tiempo y narrativa dramática a productos basados en fotografía estática y/o en movimiento.
8. Explorar las posibilidades de Internet para divulgación de productos multimedia e interacción con el público.



## CONTENIDOS

- Narrativa audiovisual y multimedia.
- Retórica de la imagen.
- Géneros audiovisuales.
- Convergencia multimedia.
- Interactividad
- Diseño multimedia
- Registro audiovisual
- Escenificación y ambientación
- Edición y postproducción audiovisual
- Diseño sonoro
- Difusión web

## METODOLOGÍA Y ESTRATEGÍA DIDÁCTICA

El proceso de aprendizaje se basará en las siguientes 5 herramientas pedagógicas, a través de cuya aplicación se dará la creación de conocimiento, la dinámica de aporte grupal y sobre todo la construcción progresiva de los productos individuales y grupales, los cuales constituirán la muestra definitiva de la asimilación de los conceptos y técnicas estudiados:

- Charlas temáticas: se impartirán contenidos teóricos cuya exposición fomentará el análisis y discusión por parte de los estudiantes y sobre todo, la valoración de su aplicabilidad a las propuestas prácticas.
- Referencia audiovisual: constantemente se recurrirá a la visualización y análisis de fragmentos de obras ilustrativas que representen casos paradigmáticos de los temas desarrollados.
- Dinámicas grupales propositivas: en la etapa inicial de las prácticas y del proyecto final, habrá sesiones de discusión y lluvia de ideas para la conceptualización de cada propuesta. Tras su puesta en práctica, se realizará una valoración crítica con el fin de implementar mejoras en los ejercicios posteriores.
- Práctica supervisada: las prácticas y procesos de construcción de los proyectos se harán promoviendo un alto grado de autonomía por parte de los estudiantes, pero bajo la supervisión del docente quien tendrá la función de ofrecer una apreciación crítica externa, emulando el rol hipotético de un espectador.
- Evaluación cualitativa: el material generado a través del proceso creativo de las prácticas y proyectos, será sometido a una valoración cualitativa final con base en los criterios de pertinencia y calidad preestablecidos. La discusión de los resultados permitirá afianzar el aprendizaje de las técnicas y conocimiento abarcados durante el curso.

## CRONOGRAMA

SEMANA	FECHA	TEMÁTICA	ACTIVIDADES
1	" )!" #	Lectura del programa de curso. Introducción a los programas de diseño (paquetes cs de adobe y software libre).	Discusión del programa de curso. Discusión de la temática y actividades del curso.
2	09/01	Narrativa audiovisual y multimedia. Edición audiovisual Adobe Premiere - Intefáz	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase.
3	14/01	Retórica de la imagen. Escenificación y ambientación Adobe Premiere - Efectos y Transiciones	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase.
4	16/01	Diseño sonoro Adobe Audition - Edición y efectos Postproducción audiovisual	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase.
5	21/01	<b>EVALUACIÓN 1</b>	<b>Exposición y presentacion del proyecto 1</b>
6	23/01	Introducción a segundo proyecto Géneros audiovisuales.	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase.
7	28/01	Registro audiovisual	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase.
8	30/01	Convergencia multimedia. Interactividad	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase.
9	04/02	Diseño multimedia Difusión web	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase.
10	06/02	<b>EVALUACIÓN PROYECTO VISUAL 2</b>	<b>Exposición y presentacion del proyecto 2</b>
11	11/02	Inicio del proyecto final Escogencia de temas.	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase.
12	13/02	Desarrollo del proyecto final Popuestas multimediales	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase.
13	18/02	Desarrollo del proyecto final Proceso y confección	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase.
14	20/02	Desarrollo del proyecto final Proceso y confección	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase.
15	25/02	Desarrollo del proyecto final Preevaluación	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase.
16	27/02	<b>EVALUACIÓN PROYECTO VISUAL 3</b>	<b>Exposición y presentacion del proyecto 3</b>



## VALORACIÓN Y APROVECHAMIENTO

La evaluación se fundamentará en 4 aspectos del desempeño, cada uno de los cuales aporta una fracción porcentual de la nota final total (pudiendo a su vez cada uno tener subcategorías):

### 1. Trabajo en clase:

Este punto abarca 3 aspectos:

- Se tomará en cuenta las ausencias y llegadas tardías.
- Discusiones: se evaluará el grado de participación en las discusiones de temas desarrollados en clase o de lecturas, así como la retroalimentación y valoración crítica constructiva del trabajo propio y del de los compañeros.
- Dinámicas y prácticas: toma en cuenta el nivel del involucramiento, interés y aporte evidenciado durante las prácticas y dinámicas participativas que se desarrollen en clase.

### 2. Proyecto individual:

Se realizará 1 proyecto práctico individual basado en una modalidad de convergencia multimedia que incorpore aspectos narrativos.

### 3. Exposición grupal:

Se hará una exposición de un caso de convergencia multimedial seleccionado, analizado con base en los contenidos del curso.

### 4. Proyecto final grupal:

Los conocimientos adquiridos durante las prácticas deberán ser implementados en una propuesta grupal multimedia con componente fotográfico (fijo o en movimiento) y uso de narrativa. Este se evaluará de acuerdo con criterios de pertinencia de la propuesta, profesionalismo de la puesta en escena y calidad de la presentación desde el punto de vista estético, discursivo, comunicacional y expresivo. También se tomará en cuenta la participación y desempeño individual durante dicha presentación.



El aprovechamiento cuantitativo del curso se desglosa así:

Trabajo en clase .....	30%
Proyecto individual .....	15%
Proyecto grupal .....	20%
Proyecto grupal final .....	35%

No se aceptarán trabajos para ser evaluados cuyo proceso no haya sido conocido en el desarrollo del curso. Se evaluarán aspectos teóricos, el proceso, la propuesta, la técnica y la presentación.

## USO DE MEDIACIÓN VIRTUAL

En el presente curso se hará uso de la plataforma de Mediación Virtual como una herramienta de repositorio en modalidad "Virtual Baja". El sitio web se utilizará principalmente para realizar anuncios y cambios en las asignaturas y actividades del curso; para presentar materiales y tareas por parte del estudiante y para facilitar materiales didácticos a los mismos.

## NORMAS DEL CURSO

- **Asistencia:** El presente curso teórico práctico posee componentes importantes de análisis, discusión y trabajo en taller latentes en la clase, por lo que la asistencia, puntualidad y permanencia de los estudiantes es necesaria. Un porcentaje de la nota total sobre el trabajo en clase se pierde con cinco ausencias o su equivalente en llegadas tardías (4 tardías una ausencia), se considera llegada tardía después de los primeros quince minutos del horario de inicio de la lección, después de treinta minutos aplica como ausencia. Presentarse a la clase para luego dejar la misma, sin ningún motivo aparente, se considera de igual forma una ausencia injustificada. Las ausencias y tardías deben justificarse según el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad de Costa Rica. Cualquier situación que el estudiante considere que puede afectar su desempeño en el curso (salud, económica, personal) debe informarlo cuanto antes al profesor para resolverlo a conveniencia. Es obligación del estudiante consultar el programa del curso para informarse sobre fechas de evaluación y contenidos a estudiar en clase.



- **Bibliografía:** Esta es proporcionada por el docente para el curso, la misma sustenta los contenidos del curso y será fuente para realizar exámenes, trabajo en clase y taller de investigación.
- **Recibidos:** Es responsabilidad de los estudiantes acusar el recibido de todos los correos enviados por el profesor.
- **Presentación:** Todos los proyectos serán expuestos. Por favor, moderar el lenguaje, expresarse con formalidad y con la terminología adecuada para la materia en estudio. Los trabajos deben presentarse con el mejor acabado final posible, cuidando la edición, el montaje, el corte y la limpieza. Este será un rubro evaluado en todos los proyectos.
- **Entrega:** La fecha y hora de inicio de la evaluación, examen o entrega de proyectos será anunciada y convenida con al menos una semana de anticipación. La evaluación da inicio a la hora exacta convenida (período de gracia 15 minutos). La presentación tardía de proyectos para evaluación afecta la nota en 2% del porcentaje total a evaluar. No se reciben proyectos con más de una hora de atraso. Las asignaciones y proyectos que no sean entregados durante el período lectivo correspondiente (fecha única) reciben una calificación de cero, sin excepción alguna. No obstante, pueden ser presentadas posteriormente con objeto de revisión y crítica (sin valor de nota), si el estudiante así lo desea.
- Cuando un(a) estudiante no pueda asistir personalmente a una clase o presentación de proyectos, debe hacer llegar sus trabajos en la fecha y horas establecidas para su entrega y comunicarlo con anticipación al profesor. Cuando un(a) estudiante goce de una incapacidad médica o enfrente una situación personal que amerite ser considerada, debe comunicarlo al profesor a la mayor brevedad posible.
- No se aceptarán para evaluación trabajos desconocidos por el profesor y que no hayan sido elaborados, revisados y corregidos durante el semestre.
- Durante el proceso de evaluación podrán ser invitados profesores del énfasis y áreas complementarias, su participación se basa en recomendaciones para mejorar el trabajo del estudiante y desarrollo del curso.
- **Proceso:** Todo proyecto debe poseer una investigación a nivel gráfico, en la que se exploren los problemas y posibles soluciones de los temas vistos en clase. Por lo que es responsabilidad del estudiante presentar todos los bocetos, pruebas y maquetas realizadas previamente para llegar al resultado final.



- **Las evaluaciones considerarán:** desarrollo teórico y técnico, detalles de elaboración como el uso de materiales y técnicas, la calidad digital de las propuestas y la presentación.
- Los estudiantes deben manejar y emplear métodos de investigación teóricoprácticos que faciliten su desempeño y que respalden los proyectos. En caso de usarse referencias, las citas y notas al pie deben indicarse correctamente lo mismo que: ilustraciones, tablas, gráficos, etc. Si se comprueba el plagio el proyecto recibirá una calificación de cero y se aplicarán las sanciones correspondientes dado que es considerado como falta grave según el "Reglamento de Orden y Disciplina de los Estudiantes de la Universidad de Costa Rica".
- El estudiante es responsable por los archivos digitales que se utilizan en la clase o que deben ser presentados para revisión, por lo que debe tomar las medidas necesarias, para proteger y respaldar dichos archivos en su transporte, envío y almacenamiento. Por lo que no se acepta la pérdida o daño de estos como justificación de ningún tipo.

## BIBLIOGRAFÍA

- Bordwell, David & Thompson, Kristin (2008). Film Art: An Introduction. McGraw Hill. Nueva York: EEUU.
- Etedgui, Peter (2001). Diseño de Producción y Dirección Artística. Editorial Océano. Barcelona: España.
- Field, Syd (1998). El manual del Guionista. Plot Ediciones. Madrid: España.
- Galindo Rubio, Fernando y Nó Sánchez, Javier. Evolución de la Tecnología Audiovisual Digital: de la Handycam a la Estereoscopia, de la Tarjeta Capturadora al Montaje en Web 2.0. y de la cinta a Youtube. Zer: Revista de Estudios de Comunicación. Nov. 2010, Vol. 15 número 29, p.137-156. Universidad Pontificia de Salamanca. España: Salamanca.
- Gentile, Mónica, Díaz Rogelio & Ferrari, Pablo (2008). Escenografía Cinematográfica. La Crujía Ediciones. Buenos Aires: Argentina.
- Gombrich, Ernt H. (2003). Los Usos de las Imágenes. Editorial Debate. Barcelona: España.



- Henderson, Clare & Price, Clare & Aitken, Viv (2005-2006). Interdisciplinary Arts: Old Wine in New Bottles. *International Journal of the Humanities*. Volumen 3, Número 6, pp. 41-19. Common Ground. Nueva Zelanda.
- Kaye, Nick (2005). Hardware in Real Time: Performance and the Place of Video. *Contemporary Theatre Review*. Volumen 15, Número 2, pp. 203-218. Taylor & Francis Group. EEUU.
- Katz, Steven (2000). Dirección 1, Plano a plano. De la idea a la pantalla. Plot Ediciones. Madrid: España.
- Meadows, Mark (2003). Pause and Effect: the Art of Interactive Narrative. New Riders. Indiana: EEUU.
- Navarro, Vinicius (2012). Nonfictional Performance: from Portrait Films to the Internet. *Cinema Journal* 41. Número 3, Primavera. University of Texas Press. Texas: EEUU.
- Nichols, Bill (1994). Blurred Boundaries: Questions of Meaning in Contemporary Culture. Bloomington: Indiana University Press. Indiana: EEUU.
- Nichols, Bill (1991). Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary. Bloomington: Indiana University Press. Indiana: EEUU.
- Rabiger, Michael (2000). Dirección de Cine y Video: Técnica y Estética. IORTV. Madrid: España.
- Ryan, Marie-Laure (Editora) (2004). Narrative Across Media: the Languages of Storytelling. Lincoln: University of Nebraska. Nebraska: EEUU.
- Rodríguez, Robert (1996). Rebelde Sin Pasta: O cómo un cineasta de 23 años con cuatro duros se convirtió en un director de Hollywood. Ediciones B. Barcelona: España.
- Seger, Linda (2008). Cómo Convertir un Buen Guión en un Guión Excelente. RIALP Ediciones. Madrid: España.
- Serrano, Raúl (2004). Nuevas Tesis sobre Stanislavski. Atuel. Buenos Aires: Argentina.
- Squire, E. Jason (editor). (2006). Todo Sobre el Negocio del Cine. T&B Editores. Madrid: España.
- Tarkovski, Andrei. (2002). Esculpir en el Tiempo. RIALP Ediciones. Madrid: España.

