



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL



DTGA

DIRECCIÓN
TÉCNICA DE GESTIÓN
ACADÉMICA



UNIDAD CURRICULAR CREACIÓN MULTIMEDIA

CARRERA: TECNICATURA EN COMUNICACIÓN SOCIAL MÓDULO 1

Modalidad: Presencial

Carga horaria semanal: 3 horas

Créditos educativos: 5



Departamento de Diseño y Desarrollo Curricular
Programa de Educación Terciaria



1. Propósito de la Unidad Curricular

La unidad curricular está diseñada con un enfoque práctico, orientado a que los estudiantes desarrollen habilidades esenciales en el uso de dispositivos de captura de fotografía y video, aplicando criterios estéticos y estándares adecuados para el ámbito de la comunicación publicitaria y periodística. Durante el curso, los estudiantes aprenderán a utilizar teléfonos móviles como herramientas de trabajo, así como herramientas gratuitas de edición de audio y video, integrando principios de lenguaje audiovisual en sus producciones.

2. Resultados de Aprendizaje

1. Integra los fundamentos de fotografía y videografía, utilizando dispositivos móviles, para producir contenido visual de alta calidad, aplicando principios de composición y estética.
2. Incorpora y aplica herramientas de edición de audio y video, optimizando el material audiovisual capturado, para crear narrativas cohesivas y visualmente atractivas.
3. Valora la importancia del sonido en la producción audiovisual, aplicando técnicas de captura y edición de audio, para mejorar la experiencia de los espectadores.

3. Saberes estructurantes

- 1. FUNDAMENTOS DE FOTOGRAFÍA Y VIDEOGRAFÍA**
- 2. HERRAMIENTAS DE EDICIÓN DE AUDIO Y VIDEO**
- 3. SONIDO EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**

4. Desglose Analítico de los saberes estructurantes

1. Fundamentos de fotografía y videografía

- 1.1 Técnicas de captura de imagen con dispositivos móviles.
- 1.2 Iluminación y encuadre para mejorar la calidad visual.
- 1.3 Principios de composición y estética visual
- 1.4 Producciones audiovisuales profesionales.
- 1.5 Las prácticas de captura en diferentes escenarios y condiciones de luz.

2. Herramientas de edición de audio y video

- 2.1 Técnicas de sincronización de audio y video.
- 2.2 Herramientas digitales de edición.
- 2.3 Técnicas de corrección de color y mezcla de sonido.
- 2.4 Edición con software especializado.
- 2.5 Postproducción para crear narrativas visuales coherentes.

3. Sonido en la producción audiovisual

- 3.1 Fundamentos de la captura de sonido.
- 3.2 Micrófonos y técnicas de grabación.
- 3.3 Técnicas de limpieza y mejora de calidad de audio.
- 3.4 Proyectos de captura y edición de sonido en diferentes entornos.
- 3.5 Calidad del sonido en producciones profesionales.

5. Orientaciones pedagógicas

Para esta Unidad Curricular, se sugieren las siguientes metodologías:

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): Los estudiantes desarrollarán proyectos completos, desde la conceptualización hasta la postproducción, permitiendo una aplicación integral de los conocimientos adquiridos.

Talleres Prácticos e Interactivos: Se llevarán a cabo sesiones prácticas con equipos de fotografía, video y audio, donde los estudiantes experimentarán con diversas técnicas y herramientas, con el apoyo y supervisión del docente.

Análisis y Retroalimentación: Se promoverá el análisis crítico y la retroalimentación entre pares mediante la presentación y discusión de los proyectos realizados, desarrollando la capacidad crítica y de autoevaluación de los estudiantes.

La evaluación se centrará en el uso de rúbricas detalladas, listas de chequeo y evaluaciones por pares, asegurando que los estudiantes adquieran las competencias necesarias en la creación y edición de contenido multimedia.

Las rúbricas son utilizadas como una herramienta fundamental para la evaluación y autoevaluación de los estudiantes. Estas rúbricas sirven como un acuerdo claro entre estudiantes y docentes, estableciendo expectativas precisas sobre el desempeño requerido. Esto asegura transparencia y permite a los estudiantes orientar su trabajo hacia los estándares esperados desde el inicio. Además, las rúbricas facilitan la reflexión metacognitiva, permitiendo a los estudiantes evaluar su propio progreso y reconocer áreas de mejora.

A modo de ejemplo y orientación:

Criterio	Sí (9-10)	Sí, pero... (7-8)	No, pero... (5-6)	A revisión (1-4)
Dominio Técnico	Uso preciso de herramientas de captura y edición.	Buen uso de herramientas, con pequeñas imprecisiones.	Uso básico con errores, pero muestra esfuerzo.	No demuestra dominio suficiente en el uso de herramientas.
Calidad Estética	Aplicación excelente de principios estéticos en foto y video.	Buena aplicación, con margen de mejora en algunos aspectos.	Calidad estética limitada, pero intenta aplicar principios.	No aplica principios estéticos de manera adecuada.
Creatividad e Innovación	Proyectos altamente originales y creativos.	Proyectos creativos, con espacio para más innovación.	Creatividad limitada, pero muestra esfuerzo en la originalidad.	No muestra creatividad ni innovación en los proyectos.
Colaboración	Trabaja eficazmente en equipo, coordinando de manera excelente.	Colabora bien, pero con algunas dificultades de coordinación.	Colaboración limitada, pero intenta contribuir al equipo.	No colabora de manera efectiva en el trabajo en equipo.

Los estudiantes deberán presentar un portafolio que incluya todos los trabajos realizados durante el semestre, destacando las mejores piezas audiovisuales, reflexiones sobre el proceso creativo y técnico, y una autoevaluación final. Este portafolio representará el 60% de la nota final.

6. Bibliografía

Alberich Pascual, J. (2007). Grafismo multimedia: Comunicación, diseño, estética. España: UOC.

Comunicación, creación artística y audiovisual: un marco para la innovación educativa. (2023). España: Editorial Dykinson, S.L.

Durán Portillo, D. (2017). Desarrollo de prototipos de productos editoriales multimedia. ARGN0110. España: IC Editorial.

Peláez Ayala, C. A., Solano Alegría, A. F., Granollers Saltiveri, A. (2023). Preproducción de sistemas multimedia. Colombia: Autónoma de Occidente.