

CARRERA: Tecnólogo en Industria



Audiovisual - énfasis:

***Diseño de imagen y sonido**

***Diseño en Videojuegos**

Taller de Iluminación

Módulo: III

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 3

Créditos educativos: 5

I) Propósitos de la unidad curricular

La unidad curricular "Taller de Iluminación" introduce a los estudiantes en el estudio y aplicación práctica de la luz como elemento fundamental en la creación de imágenes fijas y en movimiento. Se enfoca en el uso de la luz natural y artificial para modelar la escena, generar atmósfera, dirigir la mirada del espectador y apoyar la narrativa audiovisual o fotográfica. Los propósitos principales incluyen: desarrollar una sensibilidad estética hacia la luz, adquirir habilidades técnicas en el manejo de fuentes luminosas y accesorios, fomentar el análisis crítico de obras visuales existentes, y promover la experimentación creativa en contextos de fotografía y cinematografía. Esta asignatura sienta las bases para cursos avanzados en dirección de fotografía.

II) Logros de aprendizaje

Explica los conceptos clave como calidad de luz (dura/suave), dirección, temperatura de color, ratio de contraste y esquemas clásicos para generar producciones básicas de iluminación.

Utiliza herramientas y accesorios (reflectores, difusores, filtros, luces LED, tungsteno) para configurar setups de iluminación básicos.

Analiza imágenes para identificar cómo la luz contribuye al mood y la narrativa.

Crea proyectos prácticos de iluminación para fotografía fija y secuencias en movimiento para transmitir una intención estética clara.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
• Introducción a la iluminación en imagen	• La luz en fotografía • Propiedades físicas de la luz • Luz natural y su control	• Rol de la luz en fotografía y cinematografía; evolución histórica • Calidad (dura/suave), dirección, intensidad y temperatura de color (Kelvin) • Luz difusa, sombras naturales y uso de reflectores.
• Fuentes artificiales básicas	• Tipos de luces • Esquema de tres puntos	• Tungsteno, HMI, LED, fluorescente. • Accesorios. • Key light, fill light, back light y sus variantes. • Contraste y ratio de iluminación. High key vs. low key
• Iluminación para imagen en movimiento	• Continuidad, movimiento de cámara y actores • Color en la iluminación	• Fuentes diegéticas; simulación de entornos reales • Geles, filtros y mezcla de temperaturas para efectos narrativos
• Iluminación por géneros	• Diferencias	• Retrato • Publicidad • Cine narrativo y documental. • Animación.

V)Orientaciones para la evaluación

La evaluación priorizará la demostración de competencias reales, con énfasis en la aplicación, la creatividad y la resolución de problemas. Se recomienda un sistema de evaluación continua que combine observación directa, productos finales y retroalimentación iterativa.

Se propone a continuación la siguiente rúbrica:

Componente de Evaluación	Descripción	Peso en la Nota Final	Criterios de Evaluación
Pruebas Prácticas	Pruebas presenciales donde los estudiantes manejan equipamiento para completar tareas específicas.	35%	Precisión técnica, eficiencia, seguridad en el uso de equipos, calidad del resultado.
Proyectos individuales y/o grupales	Desarrollo de un proyecto completo.	20%	Creatividad, integración de herramientas, colaboración, innovación en el uso de tecnología.
Portafolio y reflexión	Compilación de trabajos prácticos con una reflexión escrita o oral sobre el proceso.	5%	Calidad del portafolio, profundidad de la reflexión, evidencia de mejora continua.
Participación y asistencia	Participación activa en clases y talleres, incluyendo manejo seguro de equipos y contribución a discusiones prácticas.	35%	Asistencia regular, iniciativa, retroalimentación a pares.
Autoevaluación y evaluación por pares	Los estudiantes evalúan su propio trabajo y el de compañeros.	5%	Honestidad, objetividad, alineación con estándares de la industria.

Notas Generales:

- El docente podrá adaptar esta rúbrica según su criterio en relación a su planificación y diagnóstico de grupo.
- El criterio de evaluación se ajustará al Reglamento de Pasaje de Grado vigente en el momento.
- Se sugiere la ponderación del trabajo en equipo y la asistencia activa en clase como factores fundamentales para la obtención de un resultado positivo en el curso.

VI) Orientaciones pedagógicas

La enseñanza se basa en un enfoque práctico-experimental, combinando clases teóricas con talleres intensivos en estudio de iluminación y locaciones exteriores. Se requiere equipo básico (luces LED, tungsteno, accesorios y cámaras/fotográficas). Se promueve el aprendizaje colaborativo mediante sesiones de shooting grupales, análisis colectivo y retroalimentación continua. Las evaluaciones incluyen: portafolios de ejercicios prácticos , proyecto intermedio y proyecto final. Se recomienda el uso de referencias visuales. El docente actuará como director de fotografía guía, fomentando la experimentación segura y creativa, con énfasis en la reflexión sobre cómo la luz construye significado y emoción en la imagen.

VI) Bibliografía

- Landau, D. (2014). *Lighting for cinematography: A practical guide to the art and craft of lighting for the moving image*. Bloomsbury Academic. .
- Brown, B. (2012). *Motion picture and video lighting* (3.^a ed.). Focal Press. .
- Malkiewicz, K. (2012). *Film lighting: Talks with Hollywood's cinematographers and gaffers* (ed. rev.). Touchstone.
- Alton, J. (2013). *Painting with light* (ed. rev.). University of California Press.