

CARTA DESCRIPTIVA (FORMATO)

I. Identificadores de la asignatura

Clave: ART 9831-15

Créditos: 4

Materia: Medios AudioVisuales II.

Departamento: Departamento de Arte.

Instituto: Instituto de Arquitectura Diseño y Arte.

Modalidad: Presencial

Carrera: Licenciatura en Artes Visuales.

Nivel: Principiante

Carácter: Obligatoria

Horas: 64 Totales

Tipo: Curso

[50/50 teórico/prácticas]

II. Ubicación

Antecedente: Medios AudioVisuales I

Clave ART 9828-15

Consecuente:

III. Antecedentes

Conocimientos: Formas y conceptos de la narrativa audiovisual.

Habilidades: La capacidad de entender los elementos que forman una historia .

Actitudes y valores: Curiosidad. Amplitud de criterio. Compromiso. Disciplina. Responsabilidad. Además de una apertura hacia el trabajo en equipo para el desarrollo de proyectos colectivos.

IV. Propósitos generales

- Desarrollar, producir, articular y post-producir una narrativa audiovisual congruente.
- Comprender procesos de producción y post-producción cómo íntimamente ligados en la construcción de narrativas audiovisuales.
- Desarrollar y reconocer el *montage* como herramienta expresiva y creativa para la realización de narrativas audiovisuales.
- Comprender el funcionamiento de la imagen, la narrativa y el sonido en vídeo.
- Experimentar con el uso de video en expresiones artísticas en tiempo real.

V. Compromisos formativos

Conocimiento: El alumno se adentrará en la producción y post-producción de cortometrajes a nivel profesional.

Habilidades: Aplicará los conocimientos impartidos al enfrentarse a la conceptualización, producción y apreciación de expresiones artísticas multimedia.

Actitudes y valores: Se tendrá la capacidad y el hábito de producción para insertarse dentro del mercado de la producción audiovisual.

Problemas que puede solucionar: La realización de vídeo para su uso artístico, comercial e independiente.

VI. Condiciones de operación

Espacio: Centro de cómputo y estudio de audio (propiamente equipado y aislado).

Laboratorio: Vídeo

Mobiliario: Mesas, sillas y pizarrón

Población: 25 - 30 alumnos

Material de uso frecuente:

- A) Cañón y computadora
- B) Computadora por alumno
- C) Cámaras de vídeo digitales
- D) Software de edición de video [Final Cut Pro o algún equivalente]
- E) Software de proyección de video 2D (Modul8, VDMX, Max7 o similar)
- F) Software de proyección de video 3D o mapping (MadMapper, VPT o similar)
- G) Micrófono tipo shotgun, boom pole, cable tipo XLR, audífonos y grabadora de campo. (5 c/u).
- H) Kit de iluminación.
- I) Dolly
- J) Grúa

VII. Contenidos y tiempos estimados

| Temas | Contenidos | Actividades |
|--|---|--|
| PRODUCCIÓN MUSICAL Tema I El video como medio en la actualidad. 8 sesiones (16hrs) | <ul style="list-style-type: none">● Historia del videoarte.● Síntesis de video digital.● Teoría de las artes digitales.● Teoría del remix y el glitch. | <ul style="list-style-type: none">● Investigación.● Cátedra.● Experimentación● Proyecto de investigación[15%] |
| Tema II Recursos para la creación de video no narrativo. Parte I 8 sesiones (16hrs) | <ul style="list-style-type: none">● Cultura VJ● Técnicas, posibilidades y problemas del video en vivo. | <ul style="list-style-type: none">● Introducción a software de proyección 2D.● Investigación● Cátedra. |

| | | |
|--|--|---|
| <p>Tema III</p> <p>Recursos para la creación de video no narrativo. Parte II</p> <p>8 sesiones (16hrs)</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Mapping ● Aplicaciones de la programación. | <ul style="list-style-type: none"> ● Introducción a software de proyección 3D. ● Cátedra. ● Experimentación. ● Ejercicios de producción.[20%] |
| <p>Tema IV</p> <p>Interactividad y automatización</p> <p>8 sesiones (20hrs)</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Audio reactivo (aplicaciones del algoritmo FFT) ● Osciladores de baja frecuencia (LFO) ● Computer vision | <ul style="list-style-type: none"> ● Preparación de material para el montaje de una obra multimedia experimental o VJ set. [25%] ● Montaje y documentación de un Vj set u obra multimedia experimental[30%] |

VIII. Metodología y estrategias didácticas

- Aproximación empírica a la realidad.
- Búsqueda, organización y recuperación de información.
- Comunicación horizontal.
- Descubrimiento.
- Ejecución-ejercitación.
- Elección, decisión.
- Evaluación.
- Experimentación.
- Extrapolación y transferencia.
- Internalización.
- Investigación.
- Meta cognitivas.

- Planeación, previsión y anticipación.
- Problematización.
- Proceso de pensamiento lógico y crítico.
- Procesos de pensamiento creativo divergente y lateral.
- Procesamiento, apropiación-construcción.
- Significación generalización.
- Trabajo colaborativo.

IX. Criterios de evaluación y acreditación

a) Institucionales de acreditación:

Acreditación mínima de 80% de clases programadas

Entrega oportuna de trabajos y tareas para tener derecho a examen parcial y final.

Pago de derechos

Calificación integrada final mínima de 7.0

Permite examen de título: No

b) Evaluación del curso

Acreditación de los módulos mediante los siguientes porcentajes:

Primer evaluación 25%

Segunda evaluación 25%

Tercer evaluación 25%

Evaluación final 25%

| | |
|-------|-------|
| Total | 100 % |
|-------|-------|

X. Bibliografía

Selección de cortometrajes relevantes.

Bolter, J. D., & Gromala, D. (2003). *Windows and mirrors: Interaction design, digital art, and the myth of transparency*. MIT press.

Faulkner, M. (2006). *VJ: Audio-Visual Art and VJ Culture*. Laurence King Publishing.

Martin, S. (2006). *Video art*. Taschen.

X. Perfil deseable del docente

- Licenciado, maestro o doctor en artes visuales con experiencia en video.

XI. Institucionalización

Responsable del Departamento: Alpha Escobedo

Coordinador/a del Programa: Tomás Contreras

Fecha de elaboración: 11.10.13

Elaboró: Antonio Najera

Fecha de rediseño: 7.6.17

Rediseño: Rodrigo Villarreal J.