

NA
Nivelación
Académica



Guía de Estudio

Educación Tecnológica de Proyección Artística

Artes Plásticas y Visuales



© De la presente edición

Colección:

GUÍAS DE ESTUDIO - NIVELACIÓN ACADÉMICA

DOCUMENTO:

Unidad de Formación

Educación Tecnológica de Proyección Artística

Documento de Trabajo

Coordinación:

Dirección General de Formación de Maestros

Nivelación Académica

Como citar este documento:

Ministerio de Educación (2016). Guía de Estudio: Unidad de Formación

“Educación Tecnológica de Proyección Artística”, Equipo Nivelación Académica, La Paz Bolivia.

LA VENTA DE ESTE DOCUMENTO ESTÁ PROHIBIDA

Denuncie al vendedor a la Dirección General de Formación de Maestros, Telf. 2912840 - 2912841



Educación Tecnológica de Proyección Artística

Artes Plásticas y Visuales



Puntaje

Datos del participante

Nombres y Apellidos:

Cédula de identidad:

Teléfono/Celular:

Correo electrónico:

UE/CEA/CEE:

ESFM:

Centro Tutorial:

Índice

| | |
|---|--------|
| Presentación | 7 |
| Estrategia Formativa | 8 |
| Objetivo Holístico de la Unidad de Formación | 10 |
| Orientaciones para la Sesión Presencial | 11 |
| Materiales Educativos | 13 |
| Partiendo desde Nuestra Experiencia y el Contacto con la Realidad | 14 |
| Tema 1 : Fotografía | 17 |
| Profundización a partir del dialogo con los autores y el apoyo bibliográfico | 18 |
| 1. Fotografía | 18 |
| 2. Fotografía análoga y digital | 19 |
| 3. Recursos expresivos y composición de la fotografía | 20 |
| 4. Fotografía documental | 21 |
| 5. Fotografía artística | 22 |
| 6. Aplicaciones digitales (Adobe Photoshop) | 23 |
| 7. Fotógrafos bolivianos | 25 |
| Tema 2: Video Arte y Cinematografía | 26 |
| Profundización a partir del diálogo con los autores y el apoyo bibliográfico | 26 |
| 1. Historia de la animación | 26 |
| 2. Introducción a la animación | 27 |
| 3. Técnicas de animación stop motion, diseño y construcción de personajes y elaboración de escenografías. | 28 |
| 4. Realización de un guion | 30 |
| 5. Clasificación de los planos y desarrollo del guion técnico y literario | 32 |
| 6. Pasos para una producción (pre, pro, post) | 36 |
| 7. Introducción a los fundamentos de edición y fundamentos teóricos de la educación | 37 |

| | |
|--|-----------|
| 8. Post-producción en el video digital | 40 |
| 9. Producción grupal de cortometrajes..... | 41 |
| Tema 3: Diseño Audiovisual | 43 |
| Profundización a partir del dialogo con los autores y el apoyo bibliográfico | 43 |
| 1. Graficadores tridimensionales:..... | 43 |
| 2. Programación y animación en el programa adobe flash | 48 |
| 3. Arte digital..... | 49 |
| 4. Nuevas tecnologías aplicadas al arte..... | 50 |
| Orientaciones para la Sesión de Concreción | 50 |
| Orientaciones para la Sesión de Socialización | 55 |
| Bibliografía | 57 |
| Anexo | |



Presentación

El proceso de Nivelación Académica constituye una opción formativa dirigida a maestras y maestros sin pertinencia académica y segmentos de docentes que no han podido concluir distintos procesos formativos en el marco del PROFOCOM-SEP. EL mismo ha sido diseñado desde una visión integral como respuesta a la complejidad y las necesidades de la transformación del Sistema Educativo Plurinacional.

Esta opción formativa desarrollada bajo la estructura de las Escuelas Superiores de Formación de Maestras/os autorizados, constituye una de las realizaciones concretas de las políticas de formación docente, articuladas a la implementación y concreción del Modelo Educativo Sociocomunitario Productivo (MESCP), para incidir en la calidad de los procesos y resultados educativos en el marco de la Revolución Educativa con ‘Revolución Docente’ en el horizonte de la Agenda Patriótica 2025.

En tal sentido, el proceso de Nivelación Académica contempla el desarrollo de Unidades de Formación especializadas, de acuerdo a la Malla Curricular concordante con las necesidades formativas de los diferentes segmentos de participantes que orientan la apropiación de los contenidos, enriquecen la práctica educativa y coadyuvan al mejoramiento del desempeño docente en la UE/CEA/CEE.

Para apoyar este proceso se ha previsto el trabajo a partir de Guías de Estudio, Dossier Digital y otros recursos, los cuales son materiales de referencia básica para el desarrollo de las Unidades de Formación.

Las Guías de Estudio comprenden las orientaciones necesarias para las sesiones presenciales, de concreción y de socialización. En función a estas orientaciones, cada tutora o tutor debe enriquecer, regionalizar y contextualizar los contenidos y las actividades propuestas de acuerdo a su experiencia y a las necesidades específicas de las y los participantes.

Por todo lo señalado se espera que este material sea de apoyo efectivo para un adecuado proceso formativo, tomando en cuenta los diferentes contextos de trabajo y los lineamientos de la transformación educativa en el Estado Plurinacional de Bolivia.

Roberto Iván Aguilar Gómez
MINISTRO DE EDUCACIÓN

Estrategia Formativa

El proceso formativo del Programa de Nivelación Académica se desarrolla a través de la modalidad semipresencial según calendario establecido para cada región o contexto, sin interrupción de las labores educativas en las UE/CEA/CEEs.

Este proceso formativo, toma en cuenta la formación, práctica educativa y expectativas de las y los participantes del programa, es decir, maestras y maestros del Sistema Educativo Plurinacional que no concluyeron diversos procesos formativos en el marco del PROFOCOM-SEP y PPMI.

Las Unidades de Formación se desarrollarán a partir de sesiones presenciales en periodos intensivos de descanso pedagógico, actividades de concreción que la y el participante deberá trabajar en su práctica educativa y sesiones presenciales de evaluación en horarios alternos durante el descanso pedagógico. La carga horaria por Unidad de Formación comprende:

| SESIONES PRESENCIALES | CONCRECIÓN EDUCATIVA | SESIÓN PRESENCIAL DE EVALUACIÓN | 80 Hrs. X UF |
|-----------------------|----------------------|---------------------------------|--------------|
| 24 Hrs. | 50 Hrs. | 6 Hrs. | |

FORMACIÓN EN LA PRÁCTICA

Estos tres momentos consisten en:

1er. MOMENTO (SESIONES PRESENCIALES). Parte de la experiencia cotidiana de las y los participantes, desde un proceso de reflexión de su práctica educativa.

A partir del proceso de reflexión de la práctica de la y el participante, la tutora o el tutor promueve el dialogo con otros autores/teorías. Desde este dialogo de la y el participante retroalimenta sus conocimientos, reflexiona y realiza un análisis comparativo para generar nuevos conocimientos desde su realidad.

2do. MOMENTO (CONCRECIÓN EDUCATIVA). Durante el periodo de concreción de la y el participante deberá poner en práctica con sus estudiantes o en su comunidad educativa lo trabajado (contenidos) durante las Sesiones Presenciales. Asimismo, en este periodo de la y el participante deberá desarrollar procesos de autoformación a partir de las orientaciones de la tutora o el tutor, de la Guía de Estudio y del Dossier Digital de la Unidad de Formación.

3er. MOMENTO (SESIÓN PRESENCIAL DE EVALUACIÓN). Se trabaja a partir de la socialización de la experiencia vivida de la y el participante (con documentación de respaldo); desde esta presentación de la tutora o el tutor deberá enriquecer y complementar los vacíos y posteriormente evaluar de forma integral la Unidad de Formación.



Objetivo Holístico de la Unidad de Formación

Una vez concluida la sesión presencial (24 horas académicas), la y el participante deberá construir el objetivo holístico de la presente Unidad de Formación, tomando en cuenta las cuatro dimensiones.



Orientaciones para la Sesión Presencial



¡Bienvenido estimado/a participante!

En la presente guía de la especialidad de Artes Plásticas y Visuales desarrollaremos la Unidad de Formación de “Educación Tecnológica de Proyección Artística”.

Para emprender el desarrollo del proceso formativo, iniciaremos con la sesión presencial, al encontrando una primera actividad titulada “Partiendo desde nuestra experiencia y el contacto directo con la realidad”, cuya finalidad es fortalecer los saberes y conocimientos a partir de la experiencia propia y el contacto directo con la realidad Socio-Educativa que abordaremos en la presente Unidad de Formación.

La o el tutor deberá considerar el número de participantes durante la organización del ambiente, de manera que sea un espacio propicio y adecuado para la realización de los trabajos. Desglosaremos la unidad de formación de Educación Tecnológica de Proyección Artística en las siguientes temáticas:

- Fotografía
- Video arte y cinematografía
- Diseño audiovisual

Temáticas que están planteadas a partir de una diversidad de actividades, que permitirán alcanzar el objetivo de aprendizaje de la Unidad de Formación.

La presente Guía de Estudio tiene carácter formativo y evaluable a las y los participantes que trabajarán en la diversidad de actividades prácticas/teóricas programadas para el desarrollo de las unidades temáticas. Durante la realización de la presente guía deben remitirse constantemente al material bibliográfico (Dossier) que se les ha proporcionado, puesto que nos ayudará a tener una visión amplia y clara de lo que se trabajará en toda la Unidad de Formación.

Materiales Educativos

| Descripción del Material/recurso educativo | Producción de conocimientos |
|--|---|
| Cámara fotográfica | Ayuda a capturar la imágenes que se pretenden dar a conocer. |
| Cámara de video | Ayuda a registrar el desarrollo y registro de películas, cortometrajes, etc. |
| Programas (software) | Facilita el desarrollo formativo de las y los estudiantes ofreciendo la posibilidad de acceso libre y directo a nuevos recursos tecnológicos en Artes Plásticas y Visuales. |
| Computadora | Promueve el uso y aplicación de las Tic's, la investigación y autoformación técnica - tecnológica en Artes Plásticas y Visuales. |
| Dossier Digital | Fortalece y amplía conocimientos, a través de lecturas, videos, imágenes y páginas web. |

Partiendo desde Nuestras Experiencia y el Contacto Directo con la Realidad



Para el desarrollo de la presenta Unidad Formación de “Educación Tecnológica de Proyección Artística”, realizamos una visita de campo en los alrededores del espacio en donde se desarrolle la sesión presencial, donde tomaremos fotografías del contexto que nos permitirán la socialización de los resultados. Para luego responder las preguntas que se encuentran en los siguientes cuadros.

¿Qué es la fotografía?

¿Qué es una fotografía artística?



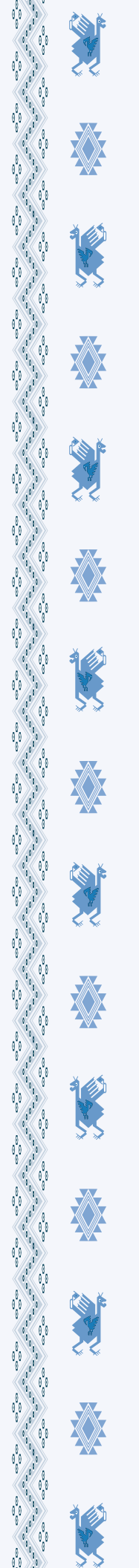
Para ampliar y consolidar tus conocimientos en lo que respecta a cinematografía, le invitamos a ver el vídeo **“Géneros cinematográficos”** (00:01 – 03:26 min.), Considerando dicho material y la experiencia propia, responde a la preguntas de los siguientes cuadros:

¿Qué es cinematografía?

¿Qué son los programas o software?

Las nuevas tecnologías sin duda nos han ido invadiendo, convirtiéndose en herramientas elementales para la educación, aunque muchas veces es un poco complicado conocer todos estos programas, considerando aquello responde a las siguientes preguntas.

¿Te consideras preparado para desarrollar procesos formativos con programas o software?



Los materiales como ser: cámaras fotográficas, computadoras, software, etc. ¿Consideras que son materiales indispensables para desarrollar los procesos formativos? ¿Por qué?

Si en caso las y los estudiantes no contarán con los siguientes materiales como ser: computadoras, cámaras fotográficas, etc., debido a alguna situación económica u otra, como maestra/o de Artes Plásticas y Visuales ¿Qué estrategias formativas aplicarías para desarrollar la Unidad de Formación de “Educación Tecnológica de Proyección Artística”?



Tema 1

Fotografía

“No hace falta recurrir a trucos para hacer fotos...no tienes que hacer posar a nadie ante la cámara. Las foto están ahí, esperando que las hagas. La verdad es la mejor fotografía, la mejor propaganda”

Robert Capa

“Muchos fotógrafos piensan que si compran una cámara fotográfica mejor, podrán tomar fotografías mejores. Una cámara fotográfica mejor no hará nada si no tienes la idea en tu cabeza o en tu corazón”

Arnold Newman

A partir de las frases analizadas, decimos que la fotografía es un medio de expresión artística, sin embargo, se considera también, como una poderosa herramienta en la educación, ya que permite abordar un aprendizaje de manera divertida. Por ello cabe mencionar que la temática se desarrollará en sexto año de Educación Secundaria Comunitaria Productiva; siendo de utilidad para la o el maestro, mediante la cual podrá desarrollar la creatividad y expresión en las y los estudiantes por medio de la fotografía.

En cuanto a la aplicabilidad para la vida de las y los estudiantes, podrán tomar fotografías de toda índole en las cuales, darán a conocer su manera de pensar, de ver el mundo, sentir y expresar valores.



Autor: Mateo caballero

Profundización a partir del diálogo con los autores y el apoyo bibliográfico

1. Fotografía

“La cámara fotográfica tal y como se la conoce en la actualidad, puede parecernos algo normal y no muy impresionante pero para llegar a donde esta tuvieron que desarrollarse una serie de descubrimientos, pruebas, técnicas de aplicación y demás experimentos; para así poder tomar una imagen. El principio de la fotografía se inicia con la cámara oscura, que originalmente era una habitación, cuya fuente de la luz era un minúsculos orificio en una de las paredes” (Mendieta, 2005).

La fotografía actualmente son consideradas uno de los principales medios de expresión artística. En estos tiempos donde la tecnología toma un papel importante, las cámaras fotográficas se convierten en una herramienta elemental, para el registro de diferentes acontecimientos, importantes. Tomando en cuenta el párrafo anterior, nos remitimos a la lectura (Mendieta, 2005) ***“Historia de la fotografía y su impacto en México un acercamiento a Juan C. Méndez”*** (Pág. 13 – 20) y (A.A., s.f.) ***“La fotografía”*** (Pág. 1 – 10), luego respondemos a las preguntas de los siguientes cuadros:

¿Qué utilidad le das a las cámaras fotográficas?

¿Consideras que la fotografía es un medio educativo? ¿Por qué? Explica detalladamente.

2. Fotografía análoga y digital



Existen dos maneras de obtener fotografías, éstas son: análoga (de rollo o carrete) y digital. La primera se caracteriza por basarse en fuentes de luz, mediante la cual se realizan procedimientos con materiales químicos, las imágenes quedan grabadas sobre películas fotosensibles que se revelan posteriormente. Para ampliar y fortalecer nuestros conocimientos, revisamos el documento web (FotoNostra, s.f.) ***“La fotografía química”***. La segunda se caracteriza porque sus capturas se hacen mediante un sensor electrónico que dispone múltiples unidades fotosensibles que son almacenadas en una memoria digital.

Considerando lo anterior, nos remitimos a la lectura (Gómez, 2003) ***“Fotografía análoga”*** (Pág. 19 – 20). A partir de la experiencia propia y de las lecturas, responde la siguiente interrogante:

Actualmente vivimos en un mundo donde la tecnología sobrepasa fronteras, en ese entendido, ¿Consideras que los materiales mencionados anteriormente son accesible para las y los estudiantes? Sí, no ¿Por qué?

En Unidades Educativas, las y los estudiantes cuentan con celulares y estos con cámaras fotográficas, pero también en otros lugares no cuentan con dichos medios, como maestra/o de Artes Plásticas y Visuales, ¿Cómo abordarías el tema de fotografía, conociendo la realidad de tu contexto?

A partir de las lecturas realizadas en la actividad anterior, te invitamos a observar el video **“Fotografía análoga vs digital”** (00:01 – 08:31 min.), luego, en el siguiente cuadro, describe las ventajas y desventajas de la fotografía análoga y digital.

| Ventajas de la fotografía análoga | Ventajas de la fotografía digital |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| | |
| Desventajas de la fotografía análoga | Desventajas de la fotografía digital |
| | |

3. Recursos expresivos y composición de la fotografía



Toda fotografía contienen elementos y estos están organizados de alguna manera, dependiendo a su composición transmiten sensaciones, sentimientos o mensajes. Para conocer a profundidad sobre este contenido, consideremos la lectura de la página web (González, & Otros, s.f.) **“Sintaxis de la imagen”** (Pág. 1- 21) y observa el video **“Diez claves para mejorar la composición de la fotografía”** (00:01 – 10:50 min.). A partir de ello, en el siguiente cuadro, realiza un mapa conceptual.

¿Qué es compasión áurea? Escribe en el siguiente cuadro:



4. Fotografía documental

La fotografía documental, se caracteriza por tener un fin social, esta se considera como un relato o testimonio histórico, de una determinada época o tiempo antiguo, su propósito es de narrar historias o acontecimientos, mediante imágenes, asimismo, ayuda en la investigación de cualquier suceso del pasado. Para ampliar tus conocimientos debes leer (Curtis, 2010) **“¿Qué nos dice la fotografía documental?”** (Pág. 3 – 5), (A.A., s.f.) **“Primera parte: La fotografía documental”** (Pág. 1 – 5) y observa el video **“La fotografía documental”** (04:42 – 19:25 min.).



Fotografía Sucre - Bolivia antaño

A partir de lo anterior, responde a las interrogantes de los siguientes cuadros:

¿Cuál es la utilidad de la fotografía documental?

¿De qué manera se emplea a la fotografía documental en la educación?

5. Fotografía artística

La fotografía artística es considerada de carácter subjetivo, a lo largo de la historia se ha elevado al nivel de la pintura y la escultura, para lo cual se desarrollaron una variedad de corrientes, en estas la o el artista se expresa libremente, muestra la realidad tal y como él percibe el mundo.



Ampliamos y consolidamos nuestros conocimientos observando el video ***“Curso de fotografía artística”*** (00:01 – 15:00 min.) y ***“5 tips para tomar buenas fotografías”*** (01:08 – 13:23 min.).

Autor: Ernie Vater

Tomando en cuenta el análisis de los videos anteriores, responde a la siguiente interrogante:

¿De qué manera emplearías la fotografía artística?

A partir de las anteriores actividades de “fotografía: documental y artística”, en los siguientes cuadros establece las características de cada una de ellas.

| Documental | Artística |
|------------|-----------|
| | |

¿Cuál de los dos tipos de fotografía emplearías para dar a conocer las costumbres y saberes de la comunidad donde trabajas?

6. Aplicaciones digitales (Adobe Photoshop)

El Adobe Photoshop (taller de fotos) es empleado principalmente para realizar retoques de fotografías y gráficos, sin embargo también se emplea en diferentes campos como ser: diseño web, composición de imágenes de mapas bits, estilismo digital, etc.

“De un modo general, Photoshop permite modificar imágenes digitalizadas, especialmente fotografías. También se utiliza para crear y editar imágenes (por ejemplo, logotipos) y gráficos. La forma, la luz, el color y el fondo son algunos de los aspectos que esta herramienta permite editar.” (Significados.com).

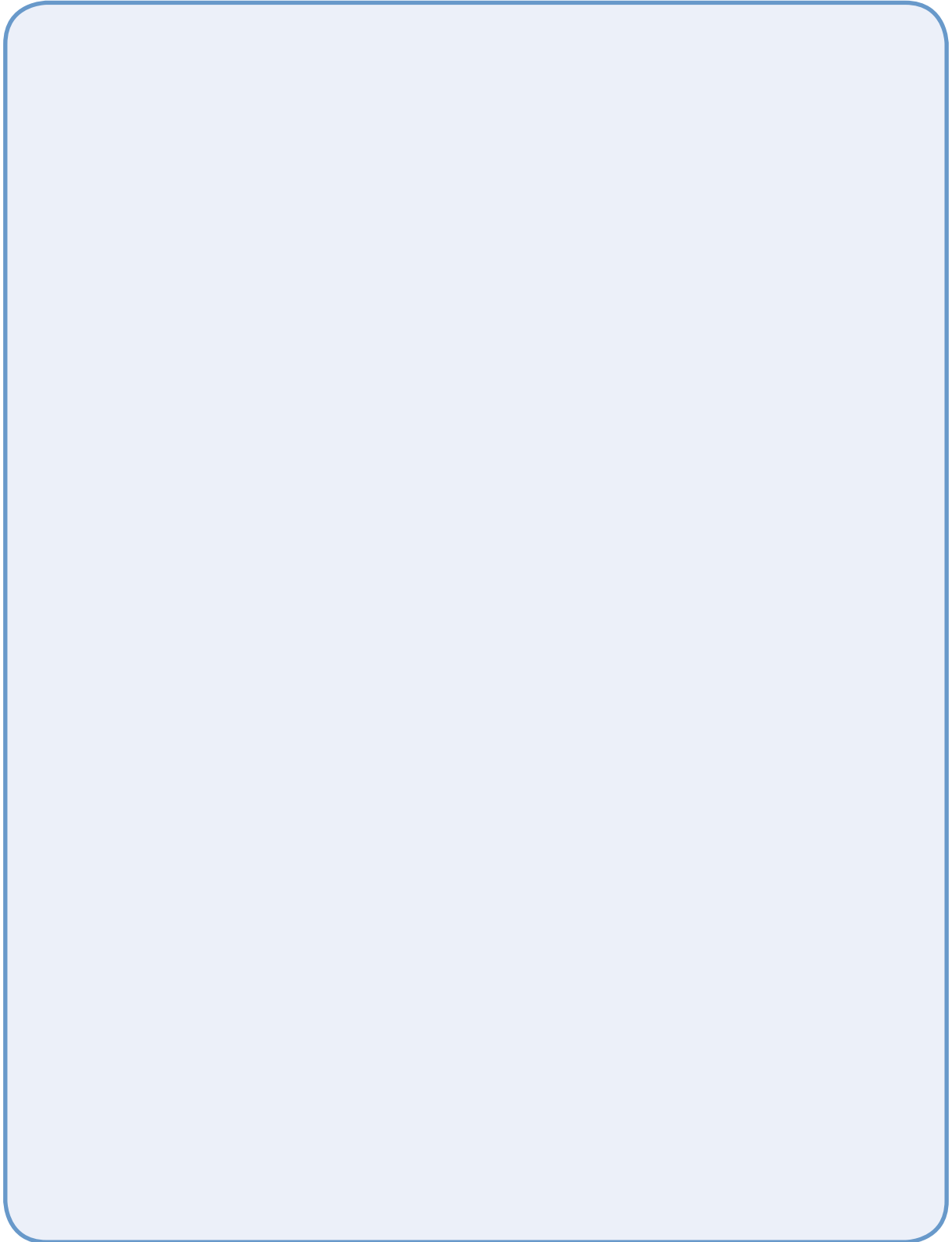
Consolidamos nuestros conocimientos, a partir de las siguientes actividades:

1. Instalar la aplicación de Adobe Photoshop (el instalador se encuentra en el dossier digital)
2. Con ayuda del manual (Adobe, 2007) **“Photoshop_sc3_help”** y observando el video **“Curso de Adobe Photoshop cs3 Parte1”** (00:01 – 09:24 min.) y **“TUTORIAL Photoshop CS3 (Básico fotografía y montaje) (Español - Castellano) HD”** (00:01 – 46:34 min.)

Realiza la siguiente práctica:

- a) Rediseña una imagen de tu preferencia.

Ahora en el siguiente cuadro, relata la experiencia que tuviste.



7. Fotógrafos bolivianos

“El desarrollo de la fotografía profesional en Bolivia se conoce poco. El oficio fotográfico presenta facetas muy distintas, desde los fotógrafos de parque en vías de extinción, hasta los profesionales que llevan la fotografía a la categoría de arte, pasando por aquellos que en la prensa o en las instituciones, practican la fotografía documental. Son pocos los fotógrafos profesionales que viven de la fotografía, a menos que su trabajo se desarrolle en el marco de una institución; pero son muchos los que aportan a una concepción testimonial, cultural y artística de la fotografía.”
Fuente: Bolivia Web 2006.

Para conocer sobre el trabajo de algunos fotógrafos bolivianos, te invitamos a revisar el documento web, (Bolivia web, 2006) **“Fotógrafos de Bolivia”**.

A continuación, responde a preguntas del siguiente cuadro:

¿Qué fotógrafo detuvo tu atención? ¿Por qué?

Desde lo leído, ¿Qué importancia se le da a la fotografía en nuestro país?

Tema 2

Video Arte y Cinematografía

La presente temática hace referencia al video arte, que es un movimiento artístico el cual surge en Estados Unidos y Europa, la práctica que utiliza es la de captación o creación artificial y la manipulación de imágenes y sonidos generados por medios electrónicos y digitales. La cinematografía se realiza a partir del uso del cinematógrafo, es la técnica que consiste en proyectar fotogramas de una manera rápida y sucesiva para crear el movimiento, el producto final será presentado en salas de cine.

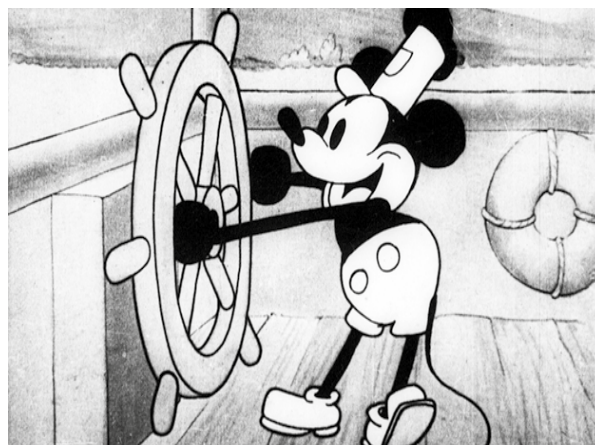
Por lo cual este contenido se desarrolla en sexto año de Educación Secundaria Comunitaria Productiva. Siendo de utilidad para la o el maestro, ya que desde los diferentes contenidos empleará materiales tecnológicos como ser: cámaras filmadoras profesionales y no profesionales, promoviendo la producción cinematográfica (videos, cortometrajes, películas, stop motion, etc.). A su vez será aplicable en la vida de las y los estudiantes, ya que crearán, producirán y editarán sus propios videos, mostrando los saberes y conocimientos de su cultura.

Profundización a partir del diálogo con los autores y el apoyo bibliográfico

1. Historia de la animación

“Las imágenes que intentan crear la ilusión de movimiento existen hace miles de años. Ya sea por arte o diversión, el hombre ha querido representar la dinámica en dibujos. Primero han sido dibujos en las cuevas prehistóricas, que a través de la repetición de partes de los cuerpos de los animales querían emular el correr de, por ejemplo, un jabalí...”. (Tamara, s.f.)

La animación es la técnica que da sensación de movimiento a imágenes o dibujos. Mientras que la tecnología avanzaba se fueron creando la animación 2D, Stop Motion y 3D, para



Walt Disney

ampliar tus conocimientos lee (Martín, s.f.) **“Animación”** (Pág. 5 – 12) y observa el video **“Historia de la animación”** (00:01 – 05:34 min.).

Tomando en cuenta lo anterior, en el siguiente cuadro, escribe acerca de lo que te llamó la atención en esta temática.

2. Introducción a la animación

Cuando hablamos de animación hacemos referencia a los famosos dibujos animados, estos se realizan ya sea mediante dibujos, imágenes, fotografías, muñecos u otros objetos inanimados, estos pueden ser: reales o digitales. Lo más importante en la animación es el movimiento que se le da a la imagen, cuanto mejor sea esta, mejores serán los resultados.

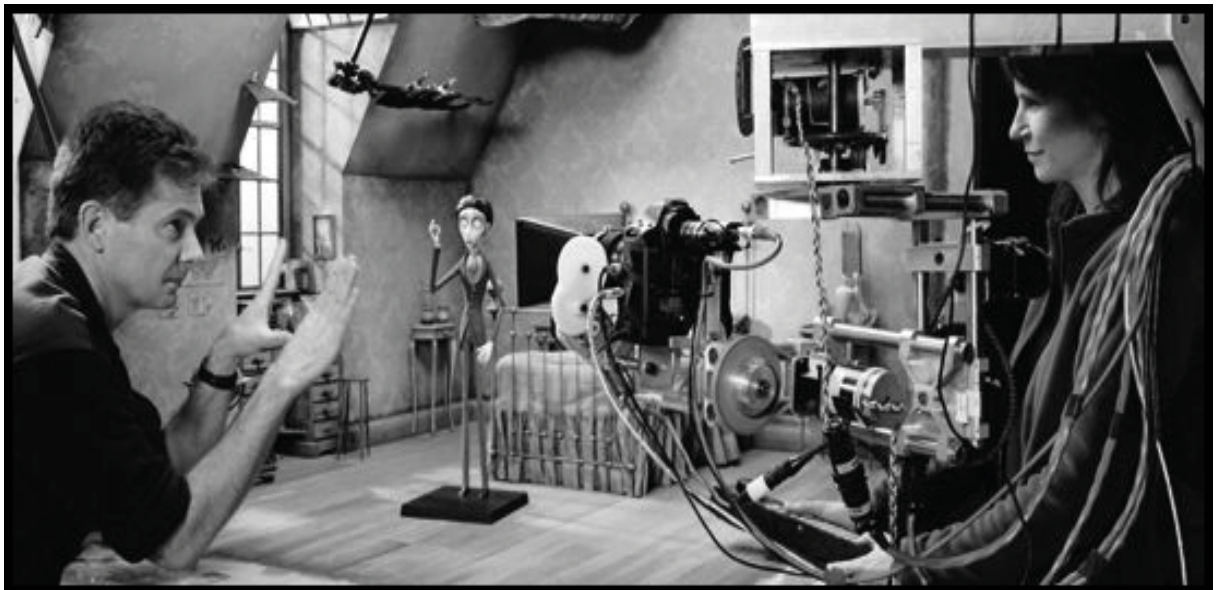
Ahora, consideremos la lectura del texto (Escuela Nacional de Caricatura, s.f.) **“Animación”** (Pág. 2 – 12) y observa el video **“ANIMASIN: EPISODIO 3 : INTRODUCCIÓN: ¿Qué es la animación?”** (00:01 – 03:40 min.) y responde a las interrogantes de los siguientes cuadros:

¿Qué es la animación y de qué manera influye en la vida de las y los estudiantes?



Para realizar animaciones se emplean computadoras y manejo de programas, si en caso no contarás con estos medios, ¿De qué manera desarrollarías la presente temática de animación?

3. Técnicas de animación Stop Motion, diseño y construcción de personajes y elaboración de escenografías.



El stop motion es considerada una técnica antigua que surge en el año de 1900, pero en la actualidad se emplea para la publicidad, series, video clip y cine, ésta pertenece a la categoría de dibujos animados.

Dicha técnica de animación se emplea para simular el movimiento de los objetos estáticos, los materiales que se emplean para realizar estos dibujos animados son: cámara fotográfica, un programa de edición de video y un muñecos articulados o personajes maleables creados por uno mismo (estos pueden estar hecho de plastilina, arcilla, etc.). Para ampliar tus conocimientos observa el video **“Aprende hacer stop motion”** (00:01 – 06:11 min.); a partir del audiovisual analizada, responde a la siguiente pregunta:

Si contaras con todos los medios para realizar un Stop Motion, cuéntanos ¿Qué características tendrían tus personajes y que materiales emplearías para su realización?

Realiza un boceto de tu personaje.



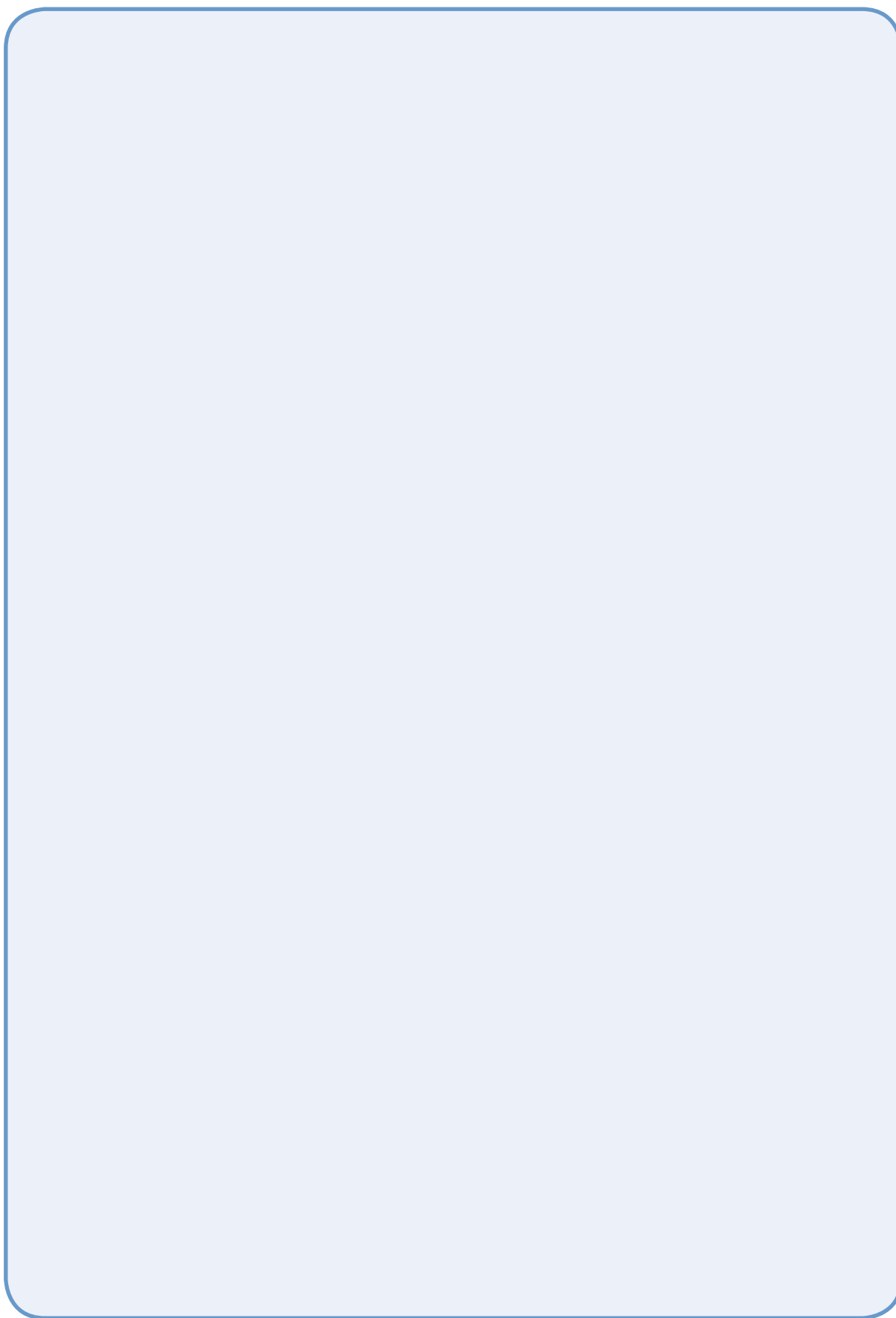
4. Realización de un guion

Para el desarrollo de este esté comenzaremos definiendo guion:

“Existen varios significados del concepto de guion, puede tratarse del escrito que apunta ciertas ideas que sirven como guía para un cierto fin. El guion en este caso, se destaca por resultar conciso y por presentar la información de acuerdo a un determinado orden que facilita su comprensión” (Pérez & Gardey 2012).

El guion cinematográfico integra una historia real o de ficción, se considera la primera parte de la obra cinematográfica, pero no es igual que una producción literaria, debido a que solo se emplea para escribir las escenas, los lugares en donde se desarrollará la misma, el tiempo y posteriormente se describir la escena.

Considerando lo anterior, lee el documento (Aldana, 2011) **“Detrás de una buena película hay un buen Guion”** (Pág. 3 – 25) y observa el video **“Cómo escribir un guion cinematográfico”** (00:01 – 04:07 min.); a partir de ello, elabora un pequeño guion, para el mismo puedes tomar algún ejemplo del texto.



5. Clasificación de los planos y desarrollo del guion técnico y literario

a. Clasificación de los planos

El plano se asemeja a una fotografía pero en movimiento, mediante una sucesión de estos se cuenta una historia, que luego se expone al público en general. Cuando se empieza a filmar debemos tomar en cuenta los movimientos de la cámara y el encuadre (es lo que se visualiza en la cámara), asimismo existe una variedad de planos: general, americano, medio, etc.

Para ampliar tus conocimientos, revisa la lectura (Jimenes, 2008) *“Lenguaje cinematográfico”* (Pág. 3 – 18) y observar los videos *“Los 9 tipos de planos más usados en cine y TV | Tutorial”* (00:01 – 05:15 min.) y *“6 ángulos de cámara básicos para tu cortometraje”* (00:01 – 08:50 min.). A partir de lo anterior, en el siguiente cuadro, describe detalladamente lo que te llamó la atención acerca de los contenidos.

b. Guion literario

“...Un guion literario es un documento que contiene una narración que ha sido pensada para ser filmada. En él se especifica las acciones y diálogos de los personajes, se da información sobre los escenarios y se incluyen acotaciones para los actores. La historia se narra de manera que el lector le resulte visible y audible, pero sin dar indicaciones técnicas, para la realización de la película (tamaño de los planos, movimientos de la cámara, etc.) eso ya se deja para el guión técnico...” (Morado, s.f.)

A partir del pequeño párrafo leído, analiza una pequeña parte de guion literario te mostramos a continuación y en el cuadro posterior realiza un pequeño ejercicio, escribiendo un “guion literario”.

ESC.9: EXT. CALLE. NOCHE.

AGNES (44), una mujer elegante y refinada, despide a la pequeña ANKE mientras BERTRAM sube al BMW negro de la familia un juego de maletas. Ambas mujeres se encuentran resguardadas de la lluvia bajo un enorme paraguas transparente que sostiene ROLF (50), un hombre casi calvo, vestido con un típico atuendo de mayordomo.

AGNES
Que tengas buen viaje, hija.

AGNES besa a ANKE en ambas mejillas.

ANKE
Mamá, no me quiero ir sin Fred.
Me dijo que jugaríamos a a 1, 2,
3 im Sauseschritt.

BERTRAM
Sube al auto ya, y dejate de
tonterías. Tu hermano no vendrá.

BERTRAM conduce a ANKE hacia la puerta, la abre, y una vez que la niña entra, la cierra cuidadosamente.

ESC.10: INT. SALA. NOCHE.

FREDERICK trata de captar la atención de la pequeña ANKE golpeando su puño contra el cristal, pero nadie parece percatarse de esto. Forcejea en vano contra la ventana que se encuentra firmemente cerrada, sin obtener resultados.

FREDERICK
¡Anke! ¡Anke!

FREDERICK se desespera, y corre hacia el piano de cola. Encima de este hay una pequeña llave, con torpeza la toma entre sus manos, sin embargo se le cae al suelo, se lanza hacia el piso, buscandola frenéticamente, y cuando la haya nuevamente, corre hacia la ventana para abrirla. La desesperación no le permite encajar la pequeña llave en la cerradura.

FREDERICK (CONT'D)
¡Espera, Anke!

Guion:



c. Guion técnico

El guion técnico es la transcripción de los planos cinematográficos, contiene información que será necesaria para ejecutar las diferentes propuestas de escenas definidas a partir del guion literario, este es realizado por el director el cual planifica los lugares donde se ejecutará la obra, detalles de luz, como enfocar con la cámara, música o sonido, etc.

Amplia tus conocimientos leyendo el texto (Benítez & Otros, s.f.) ***“Guion técnico y planificación de la realización”*** (Pág. 8 – 15) y observa el video ***“Cómo escribir un guion técnico”*** (02:20 – 06:19 min.), luego, respondemos a las preguntas de los siguientes cuadros, para ello sera importante tomar en cuenta la bibliografía propuesta.

¿Cuál es la importancia del guion técnico?

¿De qué manera abordarías este contenido con las y los estudiantes?

6. Pasos para una producción (pre, pro, post).

La producción, comprende un conjunto de especialistas que intervienen en la realización de la película, sin embargo existen pasos que se deben seguir, estos son: pre-producción, producción y post-producción. Para conocer respecto a las diferentes etapas, lee (Aldana, s.f.) *“La Pre-Producción (planificación de un proyecto audiovisual)”* (Pág. 2- 8) y observa el video *“Pre, Pro y Post – Audiovisual”* (00:01 – 04:01 min.). A partir de ello en el siguiente cuadro, describe cada una de estas etapas.

| Etapas | Descripción |
|-----------------|-------------|
| Pre-producción | |
| Producción | |
| Post-producción | |

7. Introducción a los fundamentos de edición y fundamentos teóricos de la educación

Para editar las diferentes películas se emplean una variedad de programas, como ser: After Effect, Sony vegas, Final Cut, etc., a continuación te presentamos las características de los mismos:

a. After effects

“Es una aplicación que tiene forma de estudio destinado para la creación o aplicación en una composición, así como realización de gráficos profesionales en movimiento y efectos especiales, que desde sus raíces han consistido básicamente en la superposición de capas. Adobe After Effects es uno los softwares basados en línea de tiempo más potentes del mercado junto con Autodesk Combustion y Eyeon Fusion”.

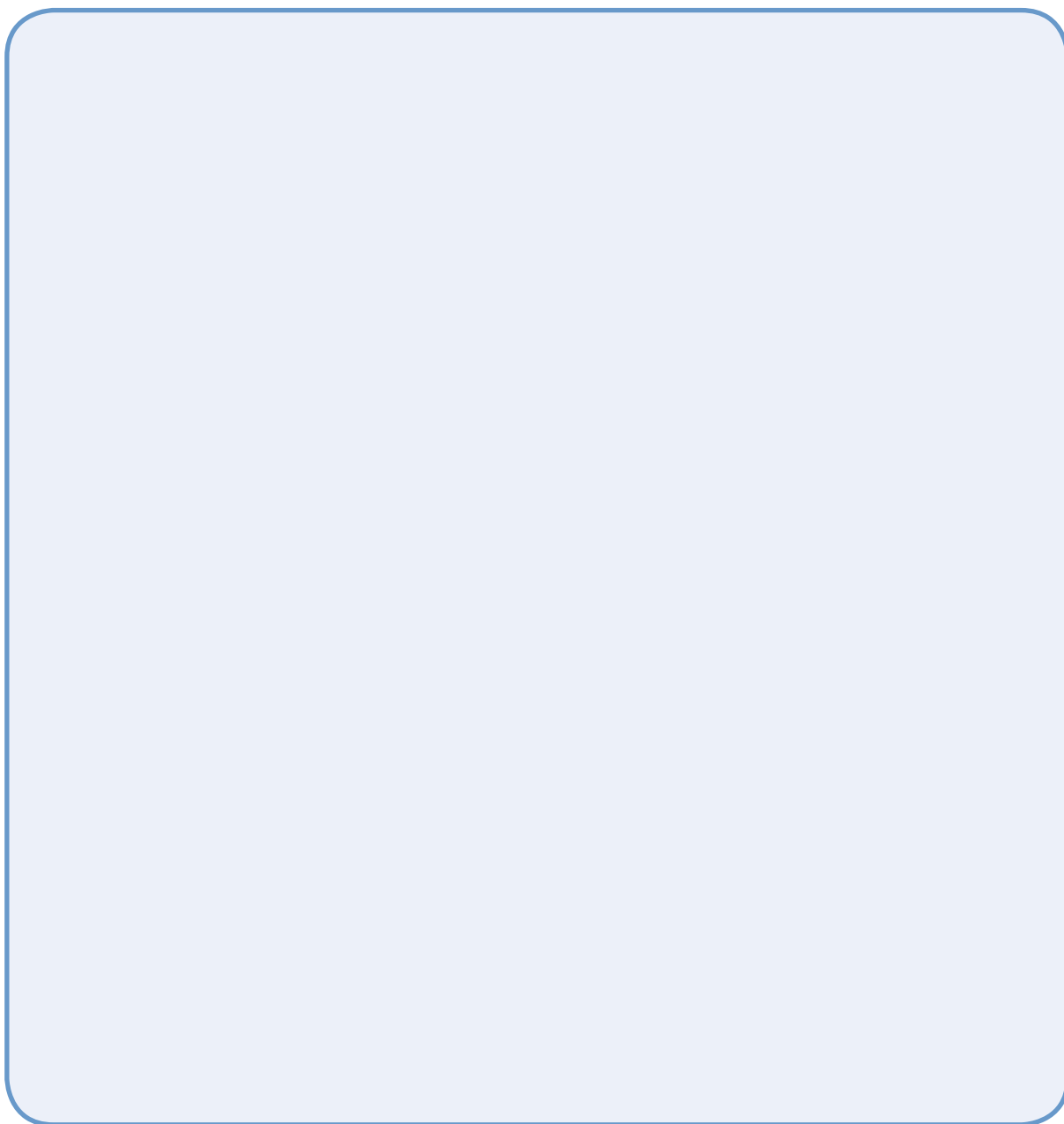
Conoce mas de este software, debes leer el manual (Adobe, 2007) **“Manual Adobe After Effect”** observando el video **“Aprende After Effects en solo 37 Minutos (Curso Basico Completo)”** (00:01 – 37:05 min.) y en el siguiente cuadro escribe la opinión que tienes respecto al programa.



b. Movie maker

“Wovie Maker es un software de edición de video creado por Microsoft. Fue incluido por primera vez en el 2000 con Windows ME. Contiene características tales como efectos, transiciones, títulos o créditos, pistas de audio, narración cronología, etc. los nuevos efectos y transiciones se pueden hacer con las ya existentes, se pueden modificar mediante códigos XML”. (<http://movimacker.blogspot.com/>)

Para conocer mas acerca de este software lee el (Alianza por la educación, 2016) **“Manual de movie maker”**. y observar el video **“Movie Maker Tutorial Completo 2016 ESPAÑOL”** (00:01 – 22:40 min.); desde la lectura realizada y el video, escribe la opinión que tienes respecto al programa.



Considerando las actividades anteriores, realiza la práctica haciendo uso de los programas mencionados, para lo cual se debe seguir los siguientes pasos:

1. Elige un programa de tu preferencia.
2. Realiza la instalación (el instalador lo encuentras en el Dossier Digital).
3. Practica a partir de las pautas del video tutorial de programa que hayas elegido.

Desde lo realizado en el siguiente cuadro relata tu experiencia.



8. Post-producción en el video digital

La post-producción de video digital comienza cuando se finaliza la grabación de todas las escenas, inserciones, referencias de ubicación, sonido y demás. Para acrecentar tus conocimientos te invitamos a leer la página web (talleraudiovisual.com, 2011) ***"Taller audiovisual"***. Desde lo analizado, describe en el siguiente cuadro las características de la post-producción de video digital.

9. Producción grupal de cortometrajes.

Un cortometraje es una producción audiovisual o cinematográfica, se caracteriza porque dura como máximo 30 min. Estas pequeñas historias contienen mensajes, moralejas, enseñanzas mayoría de estos videos son presentados generalmente en internet, concurso, festivales, etc. y no así en las pantallas de los cines. Para ampliar tus conocimientos, revisa el documento (Delgado, s.f.) ***"Antología de cortos de cine"*** (Pág. 5 – 18) y (Diáz, 2013) ***"El cortometraje una alternativa educativa"*** (Pág. 191 – 205), luego responde a las interrogantes que se encuentran en los siguientes cuadros.

¿De qué manera abordarías el tema de cortometrajes con las y los estudiantes de tu Unidad Educativa?

¿Cuáles serían las razones por las cuales no pudieras realizar la producción de cortometrajes?

¿Consideras que realizar la práctica de cortos sería de gran provecho para las y los estudiantes por qué?



A partir de las lecturas analizadas, te invitamos a observar los siguientes cortometraje **“Mis zapatitos”** (00:01 – 03:53 min.) y **“Zapatito hueco”** (00:01 – 09:32 min.), posterior a ello, en el siguiente cuadro, elabora un guion para un cortometraje, que se relacione con tu contexto educativo.



Tema 3

Diseño Audiovisual

En el desarrollo de esta temática se abordarán programas (software), para el diseño y edición de videos. Comenzaremos analizando el siguiente párrafo:

“...el área de educación artística tiene un gran reto en el empleo de las nuevas tecnologías algo extraño al profesor y normal al alumno-, cuya enseñanza le corresponde, como nos ha demostrado Eisner (1987), más que a ninguna otra disciplina. Debe ocuparse de la función de contemplación estética de la forma visual. Por eso, los maestros que empleen las nuevas tecnologías para enseñar estarán conectando la escuela con su entorno socio-cultural ayudando a la formación integral del niño” (Ruiz & Sanz, 1998)

A partir de estos contenidos, la o el maestro desarrollará la aplicación de las Tic's mediante los diferentes programas (software) que intervengan en el Arte Plástico y Visual. Asimismo servirá como herramientas de aplicación de las nuevas tecnologías de aprendizaje en todos los campos de saberes y conocimientos, por lo tanto este contenido se desarrollará en sexto año de Educación Secundaria Comunitaria Productiva.

Estos contenidos serán aplicables para la vida de las y los estudiantes, en la creación y edición propia de videos o fotografías mediante las cuales podría reflejar el valor de su contexto, identidad cultural, costumbre, saberes y conocimientos, vestimenta, etc.

Profundización a partir del dialogo con los autores y el apoyo bibliográfico

1. Graficadores tridimensionales:

Al hablar de graficadores hacemos referencia a los programas informáticos y mapas de bits, un graficador es un programa que contiene un conjunto de aplicaciones, con el cual se puede ayudar a realizar diseños. En cuanto a los graficadores tridimensionales tenemos los siguientes programas: Silo, 3Dmax, Maya, Adobe premier y otros.

A continuación te presentamos las características de algunos programas mencionados:

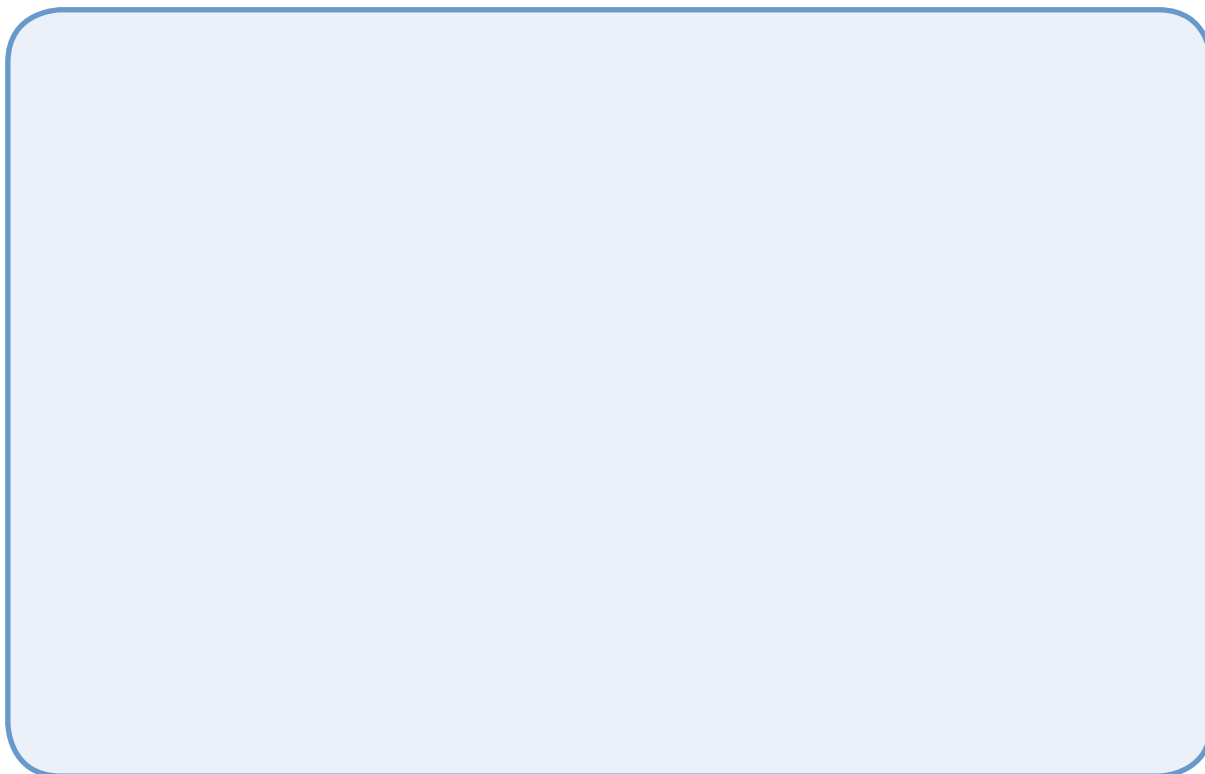
a. 3Dmax

“...Este es un programa de creación de gráficos y animación en tercera dimensión, que fue desarrollado por Autodesk. 3D Max es uno de los programas de animación en 3D más utilizado. Disponible de una sólida capacidad de edición, una omnipresente arquitectura de plugins y una larga tradición de plataformas Microsoft Windows. 3D max es utilizado en mayor medida por los desarrolladores de videojuegos, aunque también en el desarrollo de proyectos de animación como películas o anuncios de televisión, efectos especiales y de arquitectura...” Según (Educación y nuevas tecnologías).

Considerando la lectura del párrafo anterior, te invitamos a observar el video **“Como editar animaciones “Piruetas” con el 3DS Max”** (00:01 – 11:11 min.) e **“Introducción a 3Ds Max: 9 puntos básicos para aprender 3D”** (00:01 – 57:01 min.).

A partir de los analizado, realiza una práctica del programa 3Dmax, tomando en cuenta lo siguiente:

1. Instala la aplicación de 3Dmax (el instalador se encuentra en el Dossier Digital).
2. Con ayuda del manual (Autodesk, 2010) “Manual 3Dmax” y el tutorial experimenta el uso del 3Dmax, explorando algunas de sus funcionalidades.
3. En el siguiente espacio relata la experiencia el cuanto al manejo de este programa.



b. Adobe Premiere

“Adobe premier es un programa informático, es una herramienta de Edición de video más utilizada, por su interfaz altamente intuitiva y facilidad de manejo, y por la potencia de sus filtros y transiciones permiten editar videos con gran calidad de dinamismo. También permite trabajar el sonido, siendo una herramienta completa para la edición de video digital...”. (EcuRed)

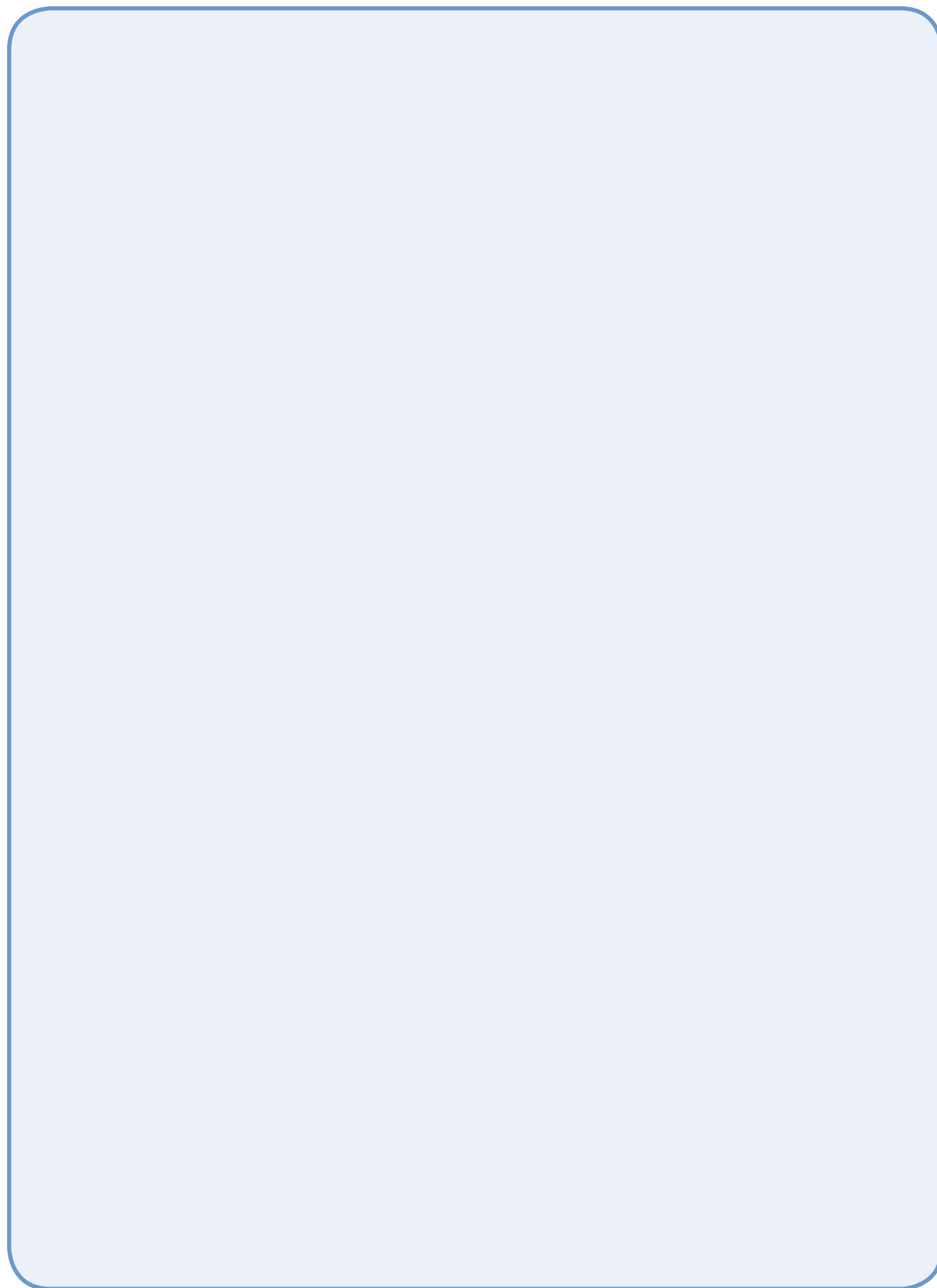
Para ampliar tus conocimientos respecto a este programa, te invitamos a observar los videos **“Tutorial Premiere Pro CS3 - “Básico 1” delmundoaudiovisual.blogspot.com”** (00:01 – 09:51 min.), **“Tutorial Premiere Pro CS3 - “Básico 2” delmundoaudiovisual.blogspot.com”** (00:01 – 09:54 min.), **“Tutorial Premiere Pro CS3 - “Mover Fotos y agregar Música” delmundoaudiovisual.blogspot.com”** (00:01 – 14:58 min.) y **“Tutorial Premiere pro CS3 - “Crear Títulos” delmundoaudiovisual.blogspot.com”** (00:01 – 08:48 min).

A partir del video observado sobre el programa, realiza una práctica tomando en cuenta lo siguiente:

1. Instala la aplicación de adobe premier (el instalador se encuentra en el Dossier Digital).
2. Con ayuda del manual (Adobe, 2016) **“Adobe premier”** y el video que se te propuso, explora las funcionalidades del programa.
3. En el siguiente cuadro relata la experiencia que tuviste en el uso de Adobe premier.



A partir de las actividades y los diferentes programas analizados anteriormente, en el siguiente cuadro, cuéntanos cuáles fueron las dificultades que tuviste al trabajar con los mismos.



2. Programación y animación en adobe flash

“Se trata de una aplicación de creación y manipulación de gráficos vectoriales con posibilidades de manejo de códigos mediante un lenguaje de scripting llamado actionscript. Flash es un estudio de animación que trabaja sobre “fotografías” y está destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para diferentes audiencias de todo el mundo sin importar la plataforma...”

Para ampliar tus conocimientos respecto a este programa toma en cuenta los siguientes puntos:

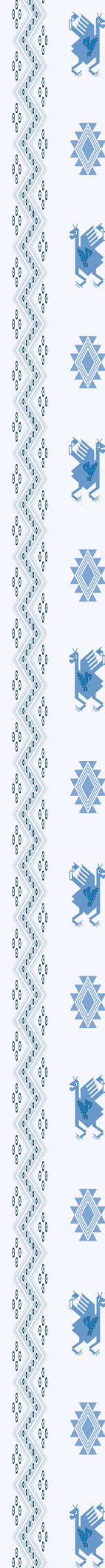
1. Realiza la instalación del programa adobe flash (que se encuentra en el Dossier Digital).
2. Con la ayuda del manual (Adobe, 2007) **“Adobe flash”** y el video tutorial **“Tutorial de Animación Flash con Hagen - Ep 1 - Lo Básico”** (00:01 – 15:02 min.), explora algunas funcionalidades de este programa.
3. En el siguiente cuadro cuenta la experiencia que tuviste en el manejo de Adobe flash



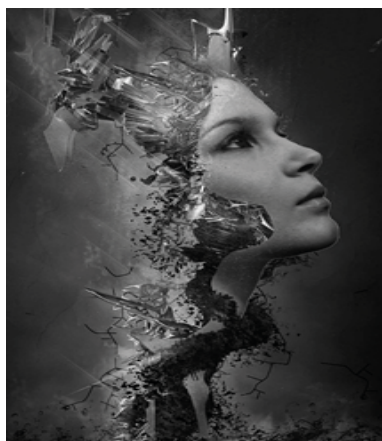
3. Arte digital.

Para comenzar con el desarrollo del contenido empezaremos por definir que es el arte digital, este se caracteriza porque los trabajos artísticos son realizados a través de la tecnología informática. Conoce más de este arte leyendo (Alsina, 2004) *“Introducción al arte digital”* (Pág. 2 – 14) y observa el video *“Tipos de arte digital”* (00:01 – 05:36 min.). Desde lo analizado, responde a la siguiente pregunta:

¿Consideras que las y los estudiantes hoy en día solo deben realizar obras artísticas digitalizadas? Si, no ¿Por qué?



4. Nuevas tecnologías aplicadas al arte



Las nuevas tecnologías, sin duda han tomado frente a las expresiones artísticas tradicionales. Las tecnologías incorporan otras visiones disciplinarias como ser la fotografía, el cine, manejo de programas, etc., al incursionar el artista en algunas de estas disciplinas no significa que sea mejor o peor, sino que irrumpe en nuevos proyectos.

Con la aparición de la tecnología, las expresiones artísticas han mejorado sus técnicas y han llevado al arte a otro nivel, para realizar este tipo de obras como la “tecnología artística”, se pueden emplear diferentes programas (software). Fortalece tus conocimientos leyendo el sitio web (Maila, 2012) “**Tecnologías y artes visuales**”.

Ahora, en los siguientes cuadros realiza una comparación de lo negativo y positivo acerca de las expresiones artísticas tradicionales y la tecnología aplicada al arte.

| Arte tradicional | Tecnologías artísticas |
|------------------|------------------------|
| | |

Orientaciones para la Sesión de Concreción



La sesión de concreción tendrá dos momentos muy importantes los cuales son:

- La autoformación a partir del diálogo con los autores.

Para fortalecer tus conocimientos de autoformación de las lecturas complementarias, se deberá considerar las lecturas de profundización sugeridas en el anexo, cuyo contenido es de utilidad para la realización de las actividades.

- El trabajo con las y los estudiantes para articular con el desarrollo curricular y relacionarse e involucrarse con el contexto.

A partir del contenido abordado en la Unidad de Formación de “Educación Tecnológica de Proyección Artística”, la maestra o maestro deberá explicar toda la teoría referente a la fotografía, video arte, cinematografía y diseño audio visual, luego realizará la concreción de los conocimientos mediante el trabajo con las y los estudiantes, referido a lo siguiente:

1. Tomar fotografías artísticas de la comunidad donde se encuentran.
2. Elaboración de guiones. El contenido del guión, debe estar articulado con el Plan de Desarrollo Curricular o el Proyecto Socicomunitario Productivo de su Unidad Educativa.

En tal sentido estas actividades permitirán la socialización de todos los trabajos, mediante una exposición. En esta actividad deberán estar presentes padres de familia, las y los estudiantes y Comunidad Educativa.

En el siguiente cuadro muestre evidencias (fotografías, actas, entre otros).





En el siguiente cuadro muestre evidencias (fotografías, actas, entre otros).





Orientaciones para la Sesión de Socialización



Todo el proceso de formación planteado en la presente guía a través de diferentes actividades formativas, debe tener como resultado la apropiación de los contenidos abordados.

La o el tutor a cargo deberá realizar la evaluación correspondiente a la Unidad de Formación “Educación Tecnológica de Proyección Artística”, de acuerdo a los siguientes aspectos:

Evaluación de Evidencias

- La o el tutor a cargo deberá hacer la revisión de toda la evidencia de las actividades realizadas a partir de la bibliografía propuesta en la guía y otras que hubiesen sido sugeridas.
- También están las evidencias de la concreción, como ser: actas, videos, guiones elaborados, fotografías, diarios de campo, planes de desarrollo curricular, etc.

Evaluación de la socialización de la concreción

- Se deberá socializar a partir de la articulación de los contenidos con la malla curricular, el Plan de Desarrollo Curricular y el Proyecto Sociocomunitario de la Unidad Educativa.
- El uso de los materiales y su adecuación a los contenidos.
- La aceptación e involucramiento de la comunidad en el trabajo realizado.
- El o los productos tangibles e intangibles, que se originaron a partir de la concreción.
- Conclusiones.

Evaluación Objetiva:

Será una evaluación individual, en donde el participante debe tomar en cuenta todo lo relacionado con:

- Fotografía
- Video arte y cinematografía
- Diseño audiovisual

Bibliografía

- A.A. (s.f.). La fotografía.
- A.A. (s.f.). Primera parte: La fotografía documental.
- Aldana, C. (2011). Detrás de una buena película hay un buen Guión. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura – OEI. Oficina.
- Aldana, H. (s.f.). La Pre-Producción (planificación de un proyecto audiovisual). I. P. EACE.
- Alsina, P. (2004). Introducción al arte digital. Catalán: Cultura digital.
- Benítez A. & Otros. (s.f.). Guion técnico y planificación de la realización.
- Curtis, J. (2010). ¿Qué nos dice la fotografía documental? México.
- Delgado, Y. (s.f.). Antología cortos de cine.
- Díaz, O. A. (2013). El cortometraje una alternativa educativa. Puls.
- Escuela Nacional de Caricatura. (s.f.). Animación. Universidad Latina de Panamá.
- FotoNostra. (s.f.). FotoNostra. Obtenido de FotoNostra: <http://www.fotonostra.com/fotografia/fotoanalogica.htm>
- Gómez, I. D. (2003). Fotografía análoga. Madrid.
- González J. & Otros. (s.f.). auladeletras.net. Obtenido de auladeletras.net: <http://www.auladeletras.net/material/sintimg.pdf>
- Jimenes, P. (2008). Lenguaje cinematográfico. Creative commons.
- Maila, R. (23 de diciembre de 2012). prezi.com. Obtenido de prezi.com: <https://prezi.com/birwchal8m27/tecnología-y-artes-visuales/>.
- Martín, P. D. (s.f.). Animación.
- Mendieta, R. M. (2005). Historia de la fotografía y su impacto en México un acercamiento a Juan C. Méndez.
- Adobe, (2007) Adobe flash.
- Adobe (2016) Adobe premiere.
- Adobe, (2007) Adobe photoshop.

- Alianza por la educación, (2016) “Manual de movie maker”.
- Adobe, (2007) “Mnual de After Effects”.



Anexo

ESPECIALIDAD: ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES

UNIDAD DE FORMACIÓN: EDUCACIÓN TECNOLÓGICA DE PROYECCIÓN ARTÍSTICA

| Temas | Utilidad para la o el maestro | Aplicabilidad en la vida | Contenidos | Bibliografía de profundización |
|------------|---|---|--|------------------------------------|
| FOTOGRAFÍA | Este contenido se desarrolla en sexto año de Educación Secundaria Comunitaria Productiva. A partir del desarrollo de este tema, la o el maestro fortalecerá en las y los estudiantes, la creatividad y expresión mediante la fotografía. | La o el estudiante al practicar la toma de fotografías, dará a conocer su manera de pensar, de ver el mundo, sentir y expresar valores. | <p>Fotografía Mendieta, (2005) "Historia de la fotografía y su impacto en México un acercamiento a Juan C. Méndez" (Pág. 13 – 20) A.A., (s.f.) "La fotografía" (Pág. 1 – 10) Fotografía Análoga y digital FotoNostra, (s.f.) "La fotografía química" Gómez, (2003) "Fotografía análoga" (Pág. 19 – 20) "Fotografía análoga vs digital" (00:01 – 08:31 min) https://www.youtube.com/watch?v=yvrSrju3Lko Recursos expresivos y composición de la fotografía. Gonzales J. & Otros, (s.f.) "Sintaxis de la imagen" (Pág. 1- 21) "Diez claves para mejorar la composición de la fotografía" (00:01 – 10:50 min.) https://www.youtube.com/watch?v=sgvpluSrFzs Fotografía documental Curtis, (2010) "¿Qué nos dice la fotografía documental?" (Pág. 3 – 5) A.A., (s.f.) "Primera parte: La fotografía documental " (Pág. 1 – 5) "La fotografía documental" (04:42 – 19:25 min.) https://www.youtube.com/watch?v=BK_JXeuqj6Y Fotografía Artística "Curso de fotografía artística" (00:01 – 15:00 min.) https://www.youtube.com/watch?v=rfl8sc5WUuc "5 tips para tomar buenas fotografías" (01:08 – 13:23 min.) https://www.youtube.com/watch?v=jzGcOzoyBM Aplicaciones digitales, Adobe Photoshop Adobe, (2007) "Photoshop_sc3_help" "Curso de Adobe Photoshop cs3 Parte1" (00:01 – 09:24 min.) https://www.youtube.com/watch?v=mF9lmuRjbo "TUTORIAL Photoshop CS3 (Básico fotografía y montaje) (Español - Castellano) HD" (00:01 – 46:34 min.) https://www.youtube.com/watch?v=sUc9MhBbco Fotógrafos bolivianos. Bolivia web, (2006) "Fotógrafos de Bolivia"</p> | Adobe, (2007) "Photoshop_sc3_help" |

| | | | | |
|---|---|--|--|---|
| <p>VIDEO ARTE Y CINEMATOGRAFÍA</p> | <p>Este contenido se desarrolla en sexto año de Educación Secundaria Comunitaria Productiva.</p> <p>Desde la temática de video arte y cinematografía la o el maestro empleará materiales tecnológicos como ser: cámaras filmadoras profesionales y no profesionales, promoviendo la producción cinematográfica (videos, cortometrajes, películas, Stop Motion, etc.).</p> | <p>Al conocer esta temática las y los estudiantes, crearán, producirán y editarán sus propios videos, mostrando los saberes y conocimientos de su cultura.</p> | <p>Historia de la animación. Martín, (s.f.) "Animación" (Pág. 5 – 12) https://www.youtube.com/watch?v=UANLtsch7LY Introducción a la animación: Escuela Nacional de Caricatura, (s.f.) "Animación" (Pág. 2 – 12) "ANIMASIN: EPISODIO 3 : INTRODUCCIÓN: ¿Qué es la animación?" (00:01 – 03:40 min.) https://www.youtube.com/watch?v=tA8z0Kq39g Técnicas de animación stopmotion con objetos, diseño y construcción de personajes, Elaboración de esbozos "Apréndete a hacer stop motion" (00:01 – 06:11 min.) https://www.youtube.com/watch?v=61at-L3auWU Realización de guion: Aldana C., (2011) "Detrás de una buena película hay un buen Guion" (Pág. 3 – 25) "Como escribir un guion cinematográfico" (00:01 – 04:07 min.) https://www.youtube.com/watch?v=PDPxbjySK4 Clasificación de los planos. Desarrollo del guion técnico y literario. Clasificación de planos Jimenes, (2008) "Lenguaje cinematográfico" (Pág. 3 – 18) "Los 9 tipos de planos más usados en cine y TV Tutorial" (00:01 – 05:15 min.) https://www.youtube.com/watch?v=LdeWVNSp43I "6 ángulos de cámara básicos para tu cortometraje" (00:01 – 08:50 min.) https://www.youtube.com/watch?v=7ZjYVVTuT2Y Guion literario Guion técnico Benítez A. & Otros, (s.f.) "Guion técnico y planificación de la realización" (Pág. 8 – 15) "Como escribir un guion técnico" (02:20 – 06:19 min.) https://www.youtube.com/watch?v=kNqYnI8bq9A Pasos de una producción (pre, pro y post). Aldana H., (s.f.) "La PreProducción (planificación de un proyecto audiovisual)" (Pág. 2- 8) "Pre, Pro y Post – Audiovisual" (00:01 – 04:01 min.) https://www.youtube.com/watch?v=de-m3AO2WUw Introducción a los fundamentos de la edición y - Fundamentos teóricos de la edición. AfterEffects Adobe (2007) "Manual Adobe After Effects". "After Effects - #1: Primeros pasos" (00:01 – 10:45 min.) https://www.youtube.com/watch?v=woAIQ9WALh8 Movie Maker Alianza por la Educación, (2006) "tutorialla Movie Maker" "Movie Maker Tutorial Completo 2016 ESPAÑOL" (00:01 – 22:40 min.) https://www.youtube.com/watch?v=YXEksrUDzU Post producción en Video Digital (talleraudiovisual.com, 2011) "Taller audiovisual" Producción grupal de cortometraje. Delgado, (s.f.) "Antología de cortos de cine" (Pág. 5 – 18) Díaz, (2013) "El cortometraje una alternativa educativa" (Pág. 191 – 205) "Mis zapattitos" (00:01 – 03:53 min.) https://www.youtube.com/watch?v=P6xLoFjY8 "Zapattito hueco" (00:01 – 09:32 min.) https://www.youtube.com/watch?v=8HKKPoiAFRQ</p> | <p>Alianza por la Educación, (2006) "tutorialla Movie Maker"</p> <p>Adobe (2007) "Manual Adobe After Effects"</p> |
|---|---|--|--|---|

| | | | | |
|-----------------------------------|---|--|--|---|
| <p>DISEÑO AUDIO-VISUAL</p> | <p>Este contenido se desarrolla en sexto año de Educación Secundaria Comunitaria Productiva.</p> <p>A partir de estos contenidos, la o el maestro desarrollará la aplicación de las TIC's mediante los diferentes programas (software) que intervengan en el Arte Plástico y Visual. Asimismo servirá como herramienta de aplicación de las nuevas tecnologías de aprendizaje en todos los campos de saberes y conocimientos.</p> | <p>Estos contenidos serán aplicables para la vida de las y los estudiantes, en la creación y edición propia de videos, fotografías mediante las cuales podría reflejar el valor de su contexto, identidad cultural, costumbre, saberes y conocimientos, vestimenta, etc.</p> | <p>Graficadores tridimensionales: 3D max</p> <p>Autodesk, (2010) "Manual 3Dmax"</p> <p>"Como editar animaciones "Piruetas" con el 3DS Max" (00:01 – 11:10 min.) https://www.youtube.com/watch?v=bWegSZlelha</p> <p>"Introducción a 3Ds Max: 9 puntos básicos para aprender 3D" (00:01 – 57:01 min.) https://www.youtube.com/watch?v=Pgets30hS70</p> <p>Adobe premier</p> <p>Adobe (2016) "Adobe premiere"</p> <p>"Tutorial Premiere Pro CS3 - "Básico 1" delmundoaudiovisual.blogspot.com" (00:01 – 09:51 min.) https://www.youtube.com/watch?v=Or0SAIJ0yzi</p> <p>"Tutorial Premiere Pro CS3 - "Básico 2" delmundoaudiovisual.blogspot.com" (00:01 – 09:54 min.) https://www.youtube.com/watch?v=1GA8_g_XwQc</p> <p>"Tutorial Premiere Pro CS3 - "Mover Fotos y agregar Música" delmundoaudiovisual.blogspot.com" (00:01 – 14:58 min.) https://www.youtube.com/watch?v=0GLQMMoncul</p> <p>"Tutorial Premiere pro CS3 - "Crear Títulos" delmundoaudiovisual.blogspot.com" (00:01 – 08:48 min) https://www.youtube.com/watch?v=9L21XSwGhW0</p> <p>Programación y animación en el programa adobe flash.</p> <p>Adobe, (2007) "Adobe flash"</p> <p>"Tutorial de Animación Flash con Hagen - Ep 1 - Lo Básico" (00:01 – 15:02 min.)</p> <p>Nuevas tecnologías aplicadas al arte.</p> <p>Maila, (2012) "Tecnologías y artes visuales"</p> | <p>Adobe, (2007) "Adobe flash"</p> <p>Adobe (2016) "Adobe premiere"</p> |
|-----------------------------------|---|--|--|---|





**Revolución Educativa
con Revolución Docente
para Vivir Bien**