Institución Universitaria	INFORME DEL DESARROLLO CURRICULAR – FORMADOR PROGRAMA ETDH	Código	
		Versión	
		Fecha	1 de octubre de 2024

DIRECCIÓN DE EXTENSIÓN ACADÉMICA

Programa:			
Modulo:	1		
Formador:	Tito Julián Núñez Blandón	**Grupo:**	10mo
Fecha:	1/09/2024		

1. **Enuncie las competencias que ha desarrollado ó va a desarrollar en su modulo**

Iluminación
Sonido y Música
Dudas e inquietudes

2. **Diagnóstico poblacional del curso**

No. de Estudiantes Matriculados	No. Estudiantes Actuales	Causas de la Deserción	No. de Estudiantes que No logran competencias	Causas de No Logro
32	27		5	No entregan las actividades

3. **¿Qué deficiencias encuentra en los estudiantes, con respecto a los requerimientos iniciales para el desarrollo de las competencias definidas en el módulo a servir?**

- Problemas de redacción y ortografía.
- Falta de compromiso para entregar los trabajos de clase
- Se distraen fácilmente

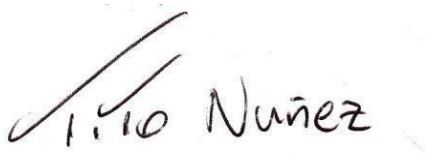
4. **¿Qué dificultades ha encontrado para el desarrollo del programa?**

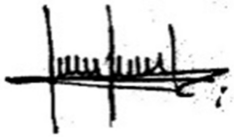
No tener los programas de edición necesarios para el desarrollo de las clases. Falta de entrega de los trabajos de clase
Poca atención

5. **¿Cuáles han sido los logros alcanzados en el desarrollo del programa?**

Se ha logrado despertar la creatividad en los estudiantes.
A partir del uso del celular han creado muy buenos trabajos de clase.
Se ha despertado el interés de los estudiantes por la creación artística.
Se ha creado un buen trabajo en equipo.

6. **Observaciones:** (Favor utilizar el reverso de la pagina, si es necesario**)** **Si existen observaciones de uno o varios participantes en particular, favor relacionarlas.**
El grupo es más sólido y esto hace que trabajen con mejor actitud.





FIRMA DEL INSTRUCTOR **FIRMA RECIBIDO**

Institución Universitaria	**PLAN DE AULA – PROGRAMA DE EDTH**	Código	
		Versión	
		Fecha	1 de octubre de 2024

Fecha de presentación		
Detalle	**Formador**	**Tito Julián Núñez Blandón**
	Nombre del Modulo	Contexto, análisis y creación en el audiovisual
Unidad de Aprendizaje	1.5. La renderización del audiovisual está acorde con características del software y condiciones técnicas. 1.6 El manejo de velocidades está acorde con técnicas de sincronización y línea de tiempo.	
Competencias Laborales	02 Integrar componentes	
Intensidad	8 horas semanales	

Fecha Sesión (Horas TP/TI)	Conceptos nuevos a trabajar en la sesión	Descripción de las actividades académicas	Indicadores de Logro (Competencias Académicas)	Recursos
2 de abril (4)	● Presentación personal y del programa académico.	Los estudiantes se presentaron y hablaron de sus gustos.	● Realiza un acercamiento histórico del audiovisual y las teorías del montaje.	● Tablero – Proyector – Computador.
4 de abril (4)	● Acercamiento histórico del audiovisual	Los estudiantes realizaron un zootropo y un taumatropo	● Realiza un acercamiento histórico del audiovisual y las teorías del montaje.	● Pliego de cartulina, un petado de cartón, lapis, colores, tijeras, puntillas, cuerda o hilo, regla, Colbon.

9 de abril	● Continuidad, dialogo y plano contra plano.	Grabar una conversación usando el plano contra plano	● Realiza un acercamiento histórico del audiovisual y las teorías del montaje.	Celulares, tablero, marcadores , televisor, computador .
11 de abri	● Apreciación cinematográfic a	Escoger una escena de una película, contar los planos en ella y	● Reconoce y usa el lenguaje audiovisual,	● Computador , televisor, tablero,

		decir que planos se usan	aplicándolo en un guion técnico, un guion literario y en un story board.	marcadores.
16 de abril	● El lenguaje audiovisual, tipos de Imágenes con sus características Ángulos y Planos	Escoger una escena de una película, ver los planos y recrear la escena	● Reconoce y usa el lenguaje audiovisual, aplicándolo en un guion técnico, un guion literario y en un story board.	● Celulares, tablero, marcadores, televisor, computador.
18 de abril	● Animación en stop motion y el lenguaje audiovisual, Reglas y recomendaciones para el encuadre	En equipos crear una secuencia narrativa en stop motion donde veamos un personaje en diferentes planos	● Identifica los diversos tipos de Imágenes con sus características, planos, ángulos y perspectivas.	● Celulares, tablero, marcadores, televisor, computador.
23 de abril	● Stop motion	En equipos traer juguetes, escribir una pequeña historia, darsela al profesor y a azar crear la historia que se le asigna en stop motion	● Reconoce y usa el lenguaje audiovisual, aplicándolo en un guion técnico, un guion literario y en un story board.	● Celulares, tablero, marcadores, televisor, computador.
25 de abril	El flujo de trabajo técnico en un proyecto audiovisual. Diseño - Preproducción - Producción - Postproducción - Distribución Estructuras Narrativas.	Estructura narrativa, guión, historia, tema, premisa, ver la película "La otra fora" y crear una sinopsis, construir el tema y la premisa de la historia	Reconoce y usa el lenguaje audiovisual, aplicándolo en un guion técnico, un guion literario y en un story board.	● Computador, televisor, tablero, marcadores.

30 de abril	● El flujo de trabajo técnico en un proyecto audiovisual.	Crear grupos donde cada uno asuma el rol de uno de los cargos de una producción audiovisual, crear una historia y cada cargo desarrollar una propuesta	● Reconoce y usa el lenguaje audiovisual, aplicándolo en un guion técnico, un guion literario y en un story board.	● Computador , televisor, tablero, marcadores.

Institución Universitaria	**PLAN DE AULA – PROGRAMA DE EDTH**	Código	
		Versión	
		Fecha	1 de octubre de 2024

2 de mayo	● El flujo de trabajo técnico en un proyecto audiovisual.	Crear grupos donde cada uno asuma el rol de uno de los cargos de una producción audiovisual, crear una historia y cada cargo desarrollar una propuesta	● Reconoce y usa el lenguaje audiovisual, aplicándolo en un guion técnico, un guion literario y en un story board.	● Computadores, televisor, tablero, marcadores, celulares.
7 de mayo	● El lenguaje audiovisual Tipos de Imágenes con sus características Ángulos y Planos	En quipos crear un video que combine el efecto Kuleshov y las elipses	● Reconoce y usa el lenguaje audiovisual, aplicándolo en un guion técnico, un guion literario y en un story board.	● Computadores, televisor, tablero, marcadores, celulares.
9 de mayo	● El lenguaje audiovisual Tipos de Imágenes con sus características Ángulos y Planos	En quipos crear un video que combine el efecto Kuleshov y las elipses	● Reconoce y usa el lenguaje audiovisual, aplicándolo en un guion técnico, un guion literario y en un story board.	● Computadores, televisor, tablero, marcadores, celulares.
14 de mayo	● Tipos de Imágenes con sus características, planos, ángulos y perspectivas.	En equipos escogen un fragmento de una película, historia, vídeo juego o libro y adaptarlo a la vida del colegio	● Reconocer y realizar buenos encuadres audiovisuales	● Computadores, televisor, tablero, marcadores, celulares, lápices, hojas de papel.
16 de mayo	● Tipos de Imágenes con sus características, planos, ángulos y perspectivas.	En equipos escogen un fragmento de una película, historia, vídeo juego o libro y adaptarlo a la vida del colegio	● Reconocer y realizar buenos encuadres audiovisuales	● Computadores, televisor, tablero, marcadores, celulares, lápices, hojas de papel.

21 de mayo	● El ajuste de tamaño de cuadros corresponde con parámetros de manejo de imágenes.	Individual escoger un cartel de una película y replicarlo tomando las fotografías en clase y editándolo en Photoshop	Reconocer y realizar buenos encuadres audiovisuales	● Computadores, televisor, tablero, marcadores , celulares.
23 de mayo	● El ajuste de tamaño de cuadros corresponde con parámetros de manejo de imágenes.	Revisar los diferentes formatos con los que se crea contenido en redes sociales y realizar un reel para Instagram adaptándolo a las características de la red social	Reconocer y realizar buenos encuadres audiovisuales	● Computadores, televisor, tablero, marcadores, celulares.
28 de mayo	El flujo de trabajo	En equipos escoger un	Reconoce y usa el	● Computadores,

	técnico en un proyecto audiovisual.	fragmento de una película verlo sin audio y en una hoja poner todos los elementos que suenan en la escena y en Reaper grabar el sonido de una escena en diferentes canales y sincronizarlo con la escena escogida	lenguaje audiovisual, aplicándolo en un guion técnico, un guion literario y en un story board.	televisor, tablero, marcadores, celulares, micrófonos, manos libres, lápices, hojas de papel.
4 de junio	El flujo de trabajo técnico en un proyecto audiovisual.	Comprender el diseño sonoro de un proyecto audiovisual, en grupos escoger una escena y hacer un listado de todos los sonidos.	Reconoce y usa el lenguaje audiovisual, aplicándolo en un guion técnico, un guion literario y en un story board.	Computadores, televisor, tablero, marcadores, celulares.
6 de junio	El flujo de trabajo técnico en un proyecto audiovisual. Partes del computador, organización del sistema	Comprender los equipos de grabación de sonido, micrófonos y consolas. En equipos empezar a grabar los diferentes folies	Reconoce y usa el lenguaje audiovisual, aplicándolo en un guion técnico, un guion literario y en un story board.	Computadores, televisor, tablero, marcadores, celulares, consola de audio, cabina de audio.
11 de junio	El flujo de trabajo técnico en un proyecto audiovisual. Partes del computador, organización del sistema	Grabación en equipos del diseño sonoro de una escena de un minuto.	Reconoce y usa el lenguaje audiovisual, aplicándolo en un guion técnico, un guion literario y en un story board.	Computadores, televisor, tablero, marcadores, celulares, consola de audio, cabina de audio.
13 de junio	Diseño - Preproducción - Producción - Postproducción - Distribución Estructuras Narrativas.	Documental observacional, documental expositivo y documental experimental, en equipos a partir de los conceptos del documental observacional crear una un corto de sinfonía del colegio	Reconocer y realizar buenos encuadres audiovisuales	Computadores, televisor, tablero, marcadores, celulares.
9 de julio	Equipo de trabajo, roles y cargos	**Grabación cortometraje con roles cinematográficos definidos**	Los cargos del audiovisual. La Concepción de la imagen, los formatos de trabajo usados en el audiovisual	Computadores, televisor, tablero, marcadores, celulares.

11 de julio	El acople de efectos está acorde con técnicas de mezcla	Realizar vídeos con efecto Kuleshov y elipses	Identificación de toma, escena y secuencia.	Computadores, televisor, tablero, marcadores, celulares.
16 de julio	La asignación de efectos está acorde guion audiovisual	Adaptación de una película, historia, vídeo juego o libro	La Concepción de la imagen, los formatos de trabajo usados en el audiovisual.	Computadores, televisor, tablero, marcadores, celulares.
18 de julio	Sonido: propiedades del sonido, funcionalidad, tipos de sonidos, características, parámetros de sonido	Sonido de una escena de un Minuto	Creación personalizada de: los sonidos Foley, Música, Ambientes y diálogos de la escena de una película	Computadores, televisor, tablero, marcadores, celulares, consola de audio, cabina de audio.
23 de julio	Gestión de la información: criterios de uso, tipos de registro, seguridad de la información	Documental un día en el colegio	La escritura de un guion. Imágenes de apoyo	Computadores, televisor, tablero, marcadores, celulares.
25 de julio	Lenguaje audiovisual: guion técnico, guion literario, storyboard	Escena de dos personajes en el colegio. Escritura de guion y guion técnico	Identificación de toma, escena y secuencia. La escritura de un guion.	Computadores, televisor, tablero, marcadores, celulares.
30 de julio	Procesos creativos: uso, características, concepto, técnicas	Creación de una luz de estudio	Iluminación	Computadores, televisor, tablero, marcadores, 4 pedazos de carton de 20*30 2 pedazos de 10*10 de cartón Aluminio de cocina 1 pliego de cartulina negra y banca Tijeras Cinta aislante Cinta de enmascarar Bisturí Destornillador

				Metro de cable doble para bombillo Enchufe
1 de agosto	Lenguaje audiovisual: guion técnico, guion literario, storyboard	Escena de dos personajes en el colegio. Escritura de guion y guion técnico	Identificación de toma, escena y secuencia. La escritura de un guion.	Computadores, televisor, tablero, marcadores, celulares.
6 de agosto	Lenguaje audiovisual: guion técnico, guion literario, storyboard. Imagen: tipos, características, planos, ángulos, perspectiva	Examen teórico practico	Mostrar conocimientos alcanzados hasta el momento en media técnica	Computadores, televisor, tablero, marcadores, celulares.
8 de agosto	Procesos creativos: uso, características, concepto, técnicas	Crear diferentes conversaciones y situaciones usando el plano contra plano	La asignación de efectos está acorde guion audiovisual	Computadores, televisor, tablero, marcadores, celulares.
13 de agosto	Teoría del color: uso, características, cartas de color, porcentajes de mezcla, saturación, contraste, sicología del color	Grabar varios vídeos y colorizarlos de diferentes maneras para generar diferentes atmosferas, terror, tristeza, felicidad, entre otras	El acople de efectos está acorde con técnicas de mezcla	Computadores, televisor, tablero, marcadores, celulares.
15 de agosto	Salida pedagógica ITM de Fraternidad	Conocer las instalaciones del ITM, visita guiada al museo universitario y visualización del sol en el observatorio universitario	Salida Pedagógica	Celulares.
20 de agosto	Teoría del color: uso, características, cartas de color, porcentajes de mezcla, saturación, contraste, sicología del color	Grabar varios vídeos y colorizarlos de diferentes maneras para generar diferentes atmosferas, terror, tristeza, felicidad, entre otras	El acople de efectos está acorde con técnicas de mezcla	Computadores, televisor, tablero, marcadores, celulares.
22 de agosto	Proyecto final	Creación del guion literario y del guion técnico	El diligenciamiento de formatos está acorde con procedimientos técnicos.	Computadores, televisor, tablero, marcadores

27 de agosto	Proyecto final	Creación del guion literario y del guion técnico	El diligenciamiento de formatos está acorde con procedimientos técnicos.	Computadores, televisor, tablero, marcadores
29 de agosto	Procesos creativos: uso, características, concepto, técnicas	Individualmente grabar varios vídeos en el colegio, luego compartirlos y crear un vídeo usando y combinando con los vídeos de los compañeros	La compactación de pieza corresponde con técnicas de compresión de archivos	Computadores, televisor, tablero, marcadores, celulares.
3 de septiembre	La asignación de efectos está acorde guion audiovisual	Fotografía de velocidad de obturación, crear fotografías con barrido y congelado	Iluminación	Computadores, tv, tablero, celulres
5 de septiembre	La asignación de efectos está acorde guion audiovisual	En grupos crear una vídeo danza	Repaso general	Computadores, tv, tablero, celulares
10 de septiembre	La asignación de efectos está acorde guion audiovisual	En grupos crear una vídeo danza	Repaso general	Computadores, tv, tablero, celulares
12 de septiembre	El acople de efectos está acorde con técnicas de mezcla	A partir de las técnicas de iluminación crear imágenes con clave alta, clave baja y hacer un croma	Iluminación	Telas negras, telas blancas, tela de croma, tv, celulares, cámaras
17 de septiembre	El acople de efectos está acorde con técnicas de mezcla	A partir de las técnicas de iluminación crear imágenes con clave alta, clave baja y hacer un croma	Iluminación	Telas negras, telas blancas, tela de croma, tv, celulares, cámaras

19 de septiembre	Proyecto final	En equipos crear las propuetas de fotografía, arte, sonido, junto con el diseño de los personajes	El diligenciamiento de formatos está acorde con procedimientos técnicos.	Computadores, tv, tablero, celulares
24 de septiembre	Proyecto Final	Crear los escenarios para el cortometraje en stop motion	Visualización gráfica de una escena.	Computadores, tv, tablero, celulares
26 de septiembre	Proyecto Final	Crear los personajes para el cortometraje en stop motion	Visualización gráfica de una escena.	Computadores, tv, tablero, celulares
1 de octubre	Iluminación	Crear esquemas de iluminación dentro de sus equipos de trabajo para las maquetas.	Dedicar el tiempo de práctica necesario al desarrollo de habilidades mecánicas	Maquetas, lámparas, lámparas realizadas en clase, celulares
3 de octubre	Rodaje ejercicios finales	En los equipos de trabajo empezar a tomar las fotos del stop motion del trabajo final	Analizar los contenidos y ejercicios propuestos para desarrollar posibles soluciones a problemas típicos en la edición audiovisual.	Maquetas, lámparas, lámparas realizadas en clase, celulares, computadores
15 de octubre	Rodaje ejercicios finales	En los equipos de trabajo empezar a tomar las fotos del stop motion del trabajo final	Analizar los contenidos y ejercicios propuestos para desarrollar posibles soluciones a problemas típicos en la edición audiovisual.	Maquetas, lámparas, lámparas realizadas en clase, celulares, computadores
17 de octubre	Edición Ejercicios finales	En los equipos de trabajo realizar la edición de los proyectos finales	Narrativa: definiciones, elementos de la narración, clasificación, líneas de tiempo, tipología básica de las historias, técnicas narrativas.	Celulares, computadores

22 de octubre	Edición de sonido de los ejercicios finales	En los equipos de trabajo realizar la edición sonora de los proyectos finales	Narrativa sonora: definiciones, elementos de la narración sonora, clasificación, líneas de tiempo, tipología básica de las historias, técnicas narrativas sonoras.	Celulares, computadores, consola de audio, micrófono
24 de octubre	Muestra	Muestra en el colegio de los ejercicios finales	Procesos creativos: uso, características, concepto, técnicas	Computador, tv
29 de octubre	Retroalimentación	En los equipos e individual se realiza la retroalimentación de los ejercicios finales	Darle retroalimentación individual al estudiante para que aprenda a reconocer y explotar sus fortalezas, y trabajar en áreas susceptibles a mejorar.	Computador
31 de octubre	Inicio planes de mejoramiento	Individualmente retroalimentar el trabajo de cada estudiante y a los casos que deben competencia realizarles el plan de mejoramiento	Darle retroalimentación individual al estudiante para que aprenda a reconocer y explotar sus fortalezas, y trabajar en áreas susceptibles a mejorar.	Computador

Observaciones

Nuñez

ITM Institución Universitaria	LISTADO DE ASISTENCIA	Código	FG 013
		Versión	03
		Fecha	03-04-2019

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: clase Media Técnica

FACILITADOR: Toto Núñez

FECHA:	HORARIO	
LUGAR: I E San Juan Bautista de la salle	Desde: 1	Hasta: 5

NOMBRES Y APELLIDOS	CÉDULA	FIRMA	EMPRESA / ENTIDAD
1. Maria Fernanda V.	1011398637	Mafe Valencia	Ie. San Juan Bautista de
2. Jarvi Alexis ceballos	1775576795	Jarvi Alexis	Ie. san juan bautista de la salle
3. Luis Ángel Henao Morales	1033186489	Luis Ángel H.	I.E.S.J.B.S.
4. Sara Quintero Builes	1018241492	Sara Quintero	I.E.S.J.B.S.
5. Ellen Marin Franco	1077400406	Ellen Marin	IE.S.J.B.
6. Nicole Rivaldo Tavirla	1035976789		I.E.S.J.B.
7. Melany Cartagena A	1033182990	Melany	I.E.S.J.B.
8. Maria Alejandra Mena	1023662628	Alejandra	I.E.S.J.
9. Juan José Patiño Henao	1020939359	Juan José Patiño	I.E.S.J.
10. Allison Becerra R.	1023525?0		I.E.S.J.
11. Giselle Patiño Perez.	1038869788	Giselle Patiño	I.E.S.J.
12. Sofia Andrea Torres	1041633117	Andrea T.	I.E.S.J.
13. Dilan vargas Barreto	1023636884	Dilan vargas B.	I.E.S.J.
14. Miguel Angel Penagos P.	1023637167	Miguel Penagos	I.E.S.J.
15. Miguel Angel Ibana M.	1156463200		I.E.S.J.
16. Mariangel Galeano T.	1033187418		I.E.S.J.
17. Juan Jose Araque M.	1023593198	Juan Araque	I.E.S.J.
18. Styen Lopez V.	1011397029	Styen Lopez V	I.E.S.J.
19. Liliana Acosta Delgado	1065884386	Liliana Acosta	I.E.S.J.
20. Danna castro arego	1075189997	Danna castro	I.E.S.J.
21. Joselin Rojas Hincapie	1011400647	Joselin R.H.	I.E.S.J.
22.			

PROFESOR: TITO JULIÁN NÚÑEZ BLANDÓN ESTADO: QUIENES ESTAN O NO EN Q10				GRUPO: 10°								
				ASISTENCIA								
				Clases								
ORDEN	ESTADO	NOMBRE	N° DOCU.	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	NO	ACONCHA DELGADO LILIANA	1065884326	S	s	x	s	s	s	X	s	s
2	SI	ALZATE BOTERO SANTIAGO	1041351442	S	x	s	x	s	x	S	s	x
3	SI	ARAQUE MESA JUAN JOSE	1023693198	S	s	s	s	s	s	S	s	s
4	SI	BECERRA ROJAS ALLISON ANDREA	1023525710	S	s	s	s	s	s	S	s	s
5	SI	CARTAGENA ALVAREZ MELANY	1033182990	S	s	s	x	s	s	S	s	x
6	NO	CASTRO ORREGO DANNA	1015189997	S	s	s	x	s	s	S	s	s
7	SI	CEBALLOS URRUTIA JARVI ALEXIS	1115578195	S	s	s	x	s	s	S	s	s
8	NO	GALEANO TORRES MARIANGEL	1033187418	X	x	x	x	x	x	X	x	x
9	SI	GIRALDO GAVIRIA NICOLE	1035576789	S	s	s	s	s	s	S	s	s
10	SI	HENAO MORALES LUIS ANGEL	1033186489	S	s	s	s	s	s	S	s	s
11	NO	HERNANDEZ OCAMPO MATEO	1013461963	X	x	x	x	x	x	X	x	x
12	SI	IBARRA MADRID MIGUEL ANGEL	1156463200	S	s	x	s	s	s	S	s	s
13	NO	LOPEZ VILLA STYVEN	1011397029	X	x	x	x	x	x	X	x	x
14	SI	MARIN FRANCO ELLEN	1011400406	S	s	s	s	s	s	S	s	s
15	SI	MENA ALVAREZ MARIA ALEJANDRA	1025662628	S	s	s	s	s	s	S	s	s
16	SI	MOLINA GUTIERREZ JUAN PABLO	1015074351	S	s	s	s	s	s	S	s	s
17	SI	OCAMPO ALZATE CLEYDER FERNEY	1023524945	S	x	x	x	x	x	S	x	x
18	SI	PATIÑO PEREZ GISELLE ANDREA	1038869788	S	s	s	x	s	s	S	s	s
19	NO	PENAGOS PARRA MIGUEL ANGEL	1023627167	S	s	s	s	x	x	S	s	s
20	NO	PINO VASQUEZ JULIANA	1025649557	S	s	x	s	s	s	S	x	x
21	SI	QUINTERO BUILES SARA	1018241492	S	s	s	x	x	s	S	s	s
22	SI	RESTREPO VEGA ISABELA	1032015240	X	s	s	x	x	s	S	x	s
23	NO	ROJAS HINCAPIE JOSELIN	1011400547	S	s	s	x	s	s	S	s	s
24	NO	TORO ALVAREZ SARA	1025651293	S	s	s	x	x	s	S	s	x
25	SI	TORRES ZAPATA SOFIA ANDREA	1041633117	S	s	s	s	s	s	S	s	s
26	SI	VALENCIA MOLINA MARIA FERNANDA	1011398637	S	s	s	s	x	s	S	s	s
27	SI	VANEGAS VERGARA JUAN JOSE	1011399649	X	x	x	x	s	s	S	s	x
28	SI	VARGAS BARRETO DILAN	1023636884	S	x	x	x	s	s	S	s	s
29	SI	PATIÑO HENAO JUAN JOSE	1020434359	S	s	s	s	s	s	S	s	s
30	SI	OROZCO RESTREPO ALISSON VALERIA	1033182197	S	s	s	s	x	s	S	x	s
31	NO	Morales Henao Luis Angel	1033186489	X	s	s	s	s	s	S	s	s
32	NO	Ortegon Gomez Sebastian	1015071963	X	s	s	x	x	x	X	x	x

Institución Universitaria	INFORME DEL DESARROLLO CURRICULAR – FORMADOR PROGRAMA ETDH	Código	
		Versión	
		Fecha	1 de octubre de 2024

DIRECCIÓN DE EXTENSIÓN ACADÉMICA

Programa:			
Modulo:	3		
Formador:	Tito Julián Núñez Blandón	**Grupo:**	11mo
Fecha:	01/05/2024		

1. **Enuncie las competencias que ha desarrollado ó va a desarrollar en su modulo**

Escritura de un Proyecto personal
Organización de las secuencias. (Proyecto personal)
Integración de componentes. (Edición y exportación)

2. **Diagnóstico poblacional del curso**

No. de Estudiantes Matriculados	No. Estudiantes Actuales	Causas de la Deserción	No. de Estudiantes que No logran competencias	Causas de No Logro
15	13	Cambio de media técnica	4	No entregan las actividades

3. **¿Qué deficiencias encuentra en los estudiantes, con respecto a los requerimientos iniciales para el desarrollo de las competencias definidas en el módulo a servir?**

- Problemas de redacción y ortografía.
- Falta de compromiso para entregar los trabajos de clase.
- Inasistencia a las clases.

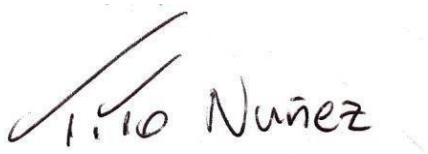
4. **¿Qué dificultades ha encontrado para el desarrollo del programa?**

Tener los programas de edición necesarios para el desarrollo de las clases.
Falta de entrega de los trabajos de clase
Mala redacción a la hora de escribir.
Faltan demasiado a las clases, especialmente a la clase de los viernes.

5. **¿Cuáles han sido los logros alcanzados en el desarrollo del programa?**

Se ha logrado despertar la creatividad en los estudiantes.
Las actividades que han desarrollado tienen una gran calidad y gran muestra de creatividad.
A partir del uso del celular han creado muy buenos trabajos de clase.
Se ha despertado el interés de los estudiantes por la creación artística.
Se ha creado un buen trabajo en equipo.

6. **Observaciones:** (Favor utilizar el reverso de la pagina, si es necesario**)** **Si existen observaciones de uno o varios participantes en particular, favor relacionarlas.**
El grupo es más sólido y esto hace que trabajen con mejor actitud.



FIRMA DEL INSTRUCTOR **FIRMA RECIBIDO**

Institución Universitaria	PLAN DE AULA – PROGRAMA DE EDTH	Código	
		Versión	
		Fecha	1 de junio de 2024

Fecha de presentación		
Detalle	**Formador**	**Tito Julián Núñez Blandón**
	Nombre del Modulo	Organizar secuencias
Unidad de Aprendizaje	3.1 La selección del punto de inserción cumple con línea de tiempo. 3.2 La ubicación de material audiovisual corresponde con guión audiovisual y línea de tiempo. 3.3 La unión de planos está acorde con técnicas de mezcla y disolvencia. 3.4 El ajuste de tamaño de cuadros corresponde con parámetros de manejo de imágenes.	
Competencias Laborales	04 integrar componentes	
Intensidad	8 horas semanales	

Fecha Sesión (Horas TP/TI)	Conceptos nuevos a trabajar en la sesión	Descripción de las actividades académicas	Indicadores de Logro (Competencias Académicas)	Recursos
3 de abril (4)	● Resumen de los temas del semestre anterior	Los estudiantes se presentaron y a partir de sus miedos crearon una historia	● Crea y usa las bibliotecas audiovisuales conformando diversas pistas de audio y video aplicando efectos en el audio y en el video	● Tablero – televisor – Computador.

5 de abril (4)	● Organización del entorno y físico digital.	Los estudiantes realizaron una animación dibujando en su celular	● Realiza la edición audiovisual teniendo en cuenta las funcionalidades que tienen en un audiovisual, identificando los diversos tipos de sonidos con sus propiedades, características y parámetros.	● Celular con aplicación flipaclip – computador – televisor
10 de abril	● Conformación de	Usando las leyes de	● Crea y usa las	● Tablero –

	bibliotecas audiovisuales .	composición cada estudiante crea imágenes que representen: felicidad, tristeza y ver lo feo bello	bibliotecas audiovisuales conformando diversas pistas de audio y video aplicando efectos en el audio y en el video	televisor – computador – celulares
12 de abril	● Transporte, manejo uso y repositorio de la información. Conformación de bibliotecas audiovisuales. Organización del entorno y físico digital.	Crear una conversación en montaje en paralelo de dos personas hablando en diferentes partes del colegio	● Realiza la edición audiovisual teniendo en cuenta las funcionalidades que tienen en un audiovisual, identificando los diversos tipos de sonidos con sus propiedades, características y parámetros.	● Tablero – televisor – computado – r celulares
17 de abril	● Organización del entorno y físico digital.	Ejercicio de velocidad de obturación, ISO, diafragma y balance de blancos, creando una imagen congelada, un barrido y hacer diferentes imágenes con los valores de ISO y ver las temperaturas de color.	● Crea y usa las bibliotecas audiovisuales conformando diversas pistas de audio y video aplicando efectos en el audio y en el video	Cámaras compactas del colegio – celulares – televisor - computador

19 de abril	● Creación de una escena escrita y realizar las grabaciones en equipo.	Ver las características del videoclip, repaso histórico del videoclip y en grupos escoger una canción, dividirse los cargos, planear el rodaje de un videoclip	● Afronta las etapas de preproducción, producción y posproducción de un proyecto audiovisual, reconociendo los roles en cada proceso, identificando todos los pasos que se tienen en la elaboración de un audiovisual,	● Tablero – televisor – computador

			comprendiendo las técnicas en la postproducción.	
22 de abril	● Video tutorial	Dividirse en equipos, crear un documental de observación del colegio	● Afronta las etapas de preproducción, producción y posproducción de un proyecto audiovisual, reconociendo los roles en cada proceso, identificando todos los pasos que se tienen en la elaboración de un audiovisual, comprendiendo las técnicas en la postproducción.	● Tablero – televisor – celulares – computador .
24 de abril	Creación de una escena escrita y realizar las grabaciones en equipo.	Escaleta de guion, propuestas de arte, fotografía, sonido y dirección, en equipos realizar los documentos necesarios para la grabación de un audiovisual	● Afronta las etapas de preproducción, producción y posproducción de un proyecto audiovisual, reconociendo los roles en cada proceso, identificando todos los pasos que se tienen en la elaboración de un audiovisual, comprendiendo las técnicas en la postproducción.	● Tablero – televisor – celulares – computador

3 de mayo	• Reconocimiento de los softwares existentes para la edición audiovisual. Identificación y uso de las diversas ventanas	Conociendo after effects, viendo su entorno gráfico, acercamiento a software, conocer las herramientas y el entorno de trabajo	• Crea y usa las bibliotecas audiovisuales conformando diversas pistas de audio y video	• Tablero – televisor – Software After effects– computadores

	del software de edición		aplicando efectos en el audio y en el video	
8 de mayo	• Reconocimiento de los softwares existentes para la edición audiovisual. Identificación y uso de las diversas ventanas del software de edición	Individual crear una animación de elementos en After Efects, hacer motion graphics básico y duplicarse en un vídeo	• Crea y usa las bibliotecas audiovisuales conformando diversas pistas de audio y video aplicando efectos en el audio y en el video	• Tablero – televisor – • Software After effects – computadores
10 de mayo	• Reconocimiento de los softwares existentes para la edición audiovisual. Identificación y uso de las diversas ventanas del software de edición	Conociendo Photoshop, viendo su entorno gráfico, acercamiento a software, conocer las herramientas y el entorno de trabajo	• Crea y usa las bibliotecas audiovisuales conformando diversas pistas de audio y video aplicando efectos en el audio y en el video	• Tablero – televisor – • Software Photoshop – computadores
15 de mayo	• Reconocimiento de los softwares existentes para la edición audiovisual. Identificación y uso de las diversas ventanas del software de edición	Individual crear un fotomontaje en fotomontaje y editar las fotos para borrar elementos no deseados	• Crea y usa las bibliotecas audiovisuales conformando diversas pistas de audio y video aplicando efectos en el audio y en el video	• Tablero – televisor – • Software Photoshop – computadores
17 de mayo	• La lectura visual y el uso de la unión de planos de una forma acorde con las técnicas de mezcla y disolvencia.	En parejas taparse los ojos, explorar el colegio por 5 minutos y luego cambiar para que el compañero haga lo mismo. Luego de estar con los ojos tapados, crear un video donde expreses tus sensaciones y percepciones.	• Afronta las etapas de preproducción, producción y posproducción de un proyecto audiovisual, reconociendo los roles en cada proceso, identificando todos los pasos que se tienen en la elaboración de un audiovisual, comprendiendo las técnicas en la postproducción.	• Venda para los ojos – Celulares

18 de mayo	● Reconocimiento de los softwares existentes para la edición audiovisual. Identificación y uso de las diversas ventanas del software de edición	Visita a la Facultad de Artes y humanidades del ITM, conociendo los equipos y programas, viendo la sala MAC, el estudio de grabación	● Afronta las etapas de preproducción, producción y posproducción de un proyecto audiovisual, reconociendo los roles en cada proceso, identificando todos	● Computadores – tablero – cámaras profesionales – estudio de grabación

			los pasos que se tienen en la elaboración de un audiovisual, comprendiendo las técnicas en la postproducción.	
22 de mayo	Creación de una escena escrita y realizar las grabaciones en equipo.	En equipos escoger un fragmento de una película, historia, vídeo juego o libro y adaptarlo a la vida del colegio	• Realiza la edición audiovisual teniendo en cuenta las funcionalidades que tienen en un audiovisual, identificando los diversos tipos de sonidos con sus propiedades, características y parámetros.	• Tablero – televisor – • celulares – computador
24 de mayo	• Creación de una escena escrita y realizar las grabaciones en equipo.	En equipos crear un vídeo donde se evidencie un viaje en el tiempo o un bucle temporal.	• Realiza la edición audiovisual teniendo en cuenta las funcionalidades que tienen en un audiovisual, identificando los diversos tipos de sonidos con sus propiedades, características y parámetros.	• Tablero – televisor – • celulares – computador
29 de mayo	• Reconocimiento de los softwares existentes para la edición audiovisual. Identificación y uso de las diversas ventanas del software de edición	Conociendo Reaper, viendo su entorno gráfico, acercamiento a software, conocer las herramientas y el entorno de trabajo	• Realiza la edición audiovisual teniendo en cuenta las funcionalidades que tienen en un audiovisual, identificando los diversos tipos de sonidos con sus propiedades, características y parámetros.	• Tablero – televisor – • Software Reaper – computadores
31 de mayo	• Reconocimiento de los softwares existentes para la edición audiovisual. Identificación y uso de las diversas ventanas del software de edición	Individualmente escoger unas canciones y cortarla creando loops de ella para con eso realizar una obra derivada creando una nueva canción	• Realiza la edición audiovisual teniendo en cuenta las funcionalidades que tienen en un audiovisual, identificando los diversos tipos de sonidos con sus propiedades, características y parámetros.	• Tablero – televisor – • Software Reaper – computadores

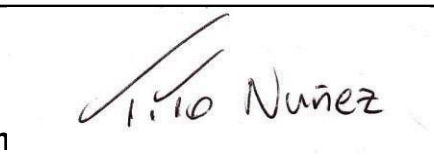
5 de junio	● La lectura visual y el uso de la unión de planos de una forma acorde con las técnicas de mezcla y	Comprender el uso de software cortando, mezclando y uniendo loops de audio para crear una nueva composición musical	● La selección del nivel nominal cumple con técnicas de sonido y clase de	● Tablero – televisor – ● Software Reaper – computadores

	disolvencia.		equipo.	– micrófonos – celulares – cabina de sonido
7 de junio	• El manejo de velocidades está acorde con técnicas de sincronización y línea de tiempo.	Individualmente grabar sonidos rítmicos que puedan usarse para la creación de un sample y posteriormente para una banda sonora	• La verificación de la saturación está acorde con niveles de frecuencia.	• Tablero – televisor – • Software Reaper – computadores micrófonos – celulares – cabina de sonido
12 de junio	• La lectura visual y el uso de la unión de planos de una forma acorde con las técnicas de mezcla y disolvencia.	Individual crear una banda sonora y los folies de una escena de una película, creando todo el diseño sonoro	• La valoración de rango dinámico corresponde con criterios técnicos.	• Tablero – televisor – • Software Reaper – computadores micrófonos – celulares – cabina de sonido
14 de junio	• La lectura visual y el uso de la unión de planos de una forma acorde con las técnicas de mezcla y disolvencia.	Individual crear una banda sonora y los folies de una escena de una película, creando todo el diseño sonoro	• El monitoreo de la señal cumple con estándares técnicos de sonido.	• Tablero – televisor – • Software Reaper – computadores micrófonos – celulares – cabina de sonido
10 de julio	• Procesos creativos: uso, características, concepto, técnicas	En parejas taparse los ojos de uno, sentir, explorar y luego cambiar para que el compañero se tape los ojos, con lo que sienten crear un vídeo experimental	Uso de la línea de tiempo. Capa sobre capa	• Tablero – televisor – • celulares – computador
12 de julio	• Imagen: tipos, características, planos, ángulos, perspectiva	En grupos hacer una Adaptación de una película, historia, vídeo juego o libro	• La lectura visual y el uso de la unión de planos de una forma acorde con las técnicas de mezcla y disolvencia.	• Tablero – televisor – • celulares – computador
17 de julio	• Procesos creativos: uso, características, concepto, técnicas	Crear en grupos un vídeo donde se evidencie un viaje en el tiempo o un bucle temporal, duración 2 mínimo	• La asignación de efectos está acorde guion audiovisual.	• Tablero – televisor – • celulares – computador

19 de julio	Control de sonido: métodos de control, tipos de control, características de las áreas de control, composición de las cabinas de control, tipos de salas de producción de sonido, características de equipos.	Individualmente A partir de loops y de grabaciones en clase crea una canción experimental	• Edición de video musical	• Tablero – televisor – • Software Reaper – computadores micrófonos – celulares • – cabina de sonido
24 de julio	Software de edición de audio y video: tipos, técnicas de manejo, características, herramienta digital	Crear una animación 2d en After	• Creación de una animación en Stop Motion, en formato Full HD (Preproducción, producción y postproducción)	• Tablero – televisor – • celulares – computador
26 de julio	• Procesos creativos: uso, características, concepto, técnicas	Creación de una luz de estudio	• Iluminación	Computadores, televisor, tablero, marcadores, 4 pedazos de carton de 20*30 2 pedazos de 10*10 de cartón Aluminio de cocina 1 pliego de cartulina negra y banca Tijeras Cinta aislante Cinta de enmascarar Bisturí Destornillador Metro de cable doble para bombillo Enchufe
31 de julio	Lenguaje audiovisual: guion técnico, guion literario, storyboard	Escoger un género de la comedia y creen un vídeo	La compactación de pieza corresponde con técnicas de compresión de archivos, generación de archivos proxi.	• Tablero – televisor – celulares – computador
2 de agosto	Las estructuras del montaje I. Teoría y práctica (Estructura Lineal)	Crear un guion literario de una escena, hacerle guion técnico y grabar la escena siguiendo la estructura y luego editarla	La ubicación de material audiovisual corresponde con guión audiovisual y línea de tiempo.	• Tablero – televisor – celulares – computador

9 de agosto	Las estructuras del montaje I. Teoría y práctica (Estructura Lineal)	Examen teórico practico	La lectura visual y el uso de la unión de planos de una forma acorde con las técnicas de mezcla y disolvencia.	● Papel, hojas, celular
14 de agosto	Las estructuras del montaje II.	Crear escenas de conversación donde interactúen más de dos personajes	La compactación de pieza corresponde con técnicas de compresión de archivos, generación de archivos proxi.	●
16 de agosto	Presentación docente habilidades comunicativas	Presentarle a los estudiantes el docente que los va a acompañar en la competencia de habilidades comunicativas	Presentación	● Tablero
21 de agosto	Organización de las secuencias. (Proyecto personal)	Escritura del proyecto final: guion literario y técnico	La lectura visual y el uso de la unión de planos de una forma acorde con las técnicas de mezcla y disolvencia.	● Papel, hojas, celular, computador y tv
28 de agosto	Organización de las secuencias. (Proyecto personal)	Escritura del proyecto final: propuestas por departamentos, arte, fotografía, sonido, producción y dirección	La lectura visual y el uso de la unión de planos de una forma acorde con las técnicas de mezcla y disolvencia.	● Papel, hojas, celular, computador y tv
4 de septiembre	Las estructuras del montaje	Realización de una video danza	Edición de video musical	● Papel, hojas, celular, computador y tv
11 de septiembre	Organización de las secuencias. (Proyecto personal)	Creación de las propuestas de sonido, arte, fotografía	Organización de las secuencias. (Proyecto personal)	● Papel, hojas, celular, computador y tv
18 de septiembre	Organización de las secuencias. (Proyecto personal)	Desgloses de producción, fotografía, arte, plan de rodaje y presupuesto	Organización de las secuencias. (Proyecto personal)	● Papel, hojas, celular, computador y tv

25 de septiembre	Las estructuras del montaje II. La corrección del color está de acuerdo parámetros técnicos.	En equipos hacer un filminuto de terror	Las estructuras del montaje I. Teoría y práctica (Estructura Lineal)	• Papel, hojas, celular, computador y tv
2 de octubre	Rodajes del proyecto final	En equipos realizar el rodaje del proyecto final	Analizar los contenidos y ejercicios propuestos para desarrollar posibles soluciones a problemas típicos en la edición audiovisual.	• Cámaras, celulares, trípodes, luces, micrófonos
16 de octubre	Edición proyectos finales	En equipos realizar el rodaje del proyecto final	Software de edición de audio y video: tipos, técnicas de manejo, características, herramienta digital	• Celulares, tv, computadores
23 de octubre	Edición de audio proyectos finales	En equipos realizar el diseño sonoro de los cortometrajes finales	Sonido: propiedades del sonido, funcionalidad, tipos de sonidos, características, parámetros de sonido	• Consola de audio, micrófono, celulares, computadores
30 de octubre	Retroalimentación	En equipos y	Darle retroalimentación individual al estudiante para que aprenda a reconocer y explotar sus fortalezas, y trabajar en áreas susceptibles a mejorar.	• computador

Observaciones
Firm 

Institución Universitaria	**PLAN DE AULA – PROGRAMA DE EDTH**	Código	
		Versión	
		Fecha	1 de junio de 2024

Institución Universitaria	LISTADO DE ASISTENCIA	Código	FG 013
		Versión	03
		Fecha	03-04-2019

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Clase Media Técnica

FACILITADOR: Tito Núñez.

FECHA:

LUGAR: IE San Juan Bautista De la Salle

HORARIO: Desde: 7 Hasta: 6

	NOMBRES Y APELLIDOS	CÉDULA	FIRMA	EMPRESA / ENTIDAD
1.	Maria Fernanda Jaramillo	1033184105	Maria Fernanda	I.E.S.J.B
2.	Angello Osoriano	1077930101	Angello O.	I.E.S.J.B
3.	Valentina Pabón G	1033426791	Valentina Pabón	I.E.S.J.B
4.	Maria Jose Suarez T.	1032013407	M Jose	I.E.S.J.B
5.	Isabella López Ruiz	1011398864	Isabella López	I.E.S.J.B
6.	Dylan Alexander Orrego B.	1033488553		I.E.S.J.B
7.	Jaedt Sánchez.	1011398159		I.E.S.J.B.
8.	Juan Jose Silva Ayala	1015070247		I.E.S.J.B
9.	Samuel Navarez M	1020225301	Samuel N.	I.E.S.J.B
10.	Matias Londoño M	1011347343		I.E.S.J.B
11.	Maria Camila Toro T	1021424575		I.E.S.J
12.	Daniela Rodriguez	1025265066	Daniela Rodriguez	I.E.S.J.B
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
18.				
19.				
20.				
21.				

PROFESOR: TITO JULIÁN NÚÑEZ BLANDÓN ESTADO: QUIENES ESTAN O NO EN Q10				GRUPO: 11°								
				ASISTENCIA								
				CLASES								
ORDEN	ESTADO	NOMBRE	N° DOCU.	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	si	LASTRE PEREZ MARIA FERNANDA	1033184059	S	S	S	S	X	S	S	S	S
2	si	LOMBANA SIERRA ALEJANDRO	1103743355	S	S	S	S	X	X	S	S	S
3	si	LONDOÑO MARIN MATIAS	1011397343	S	S	S	S	S	X	S	S	S
4	si	LOPEZ RUIZ ISABELLA	1011398869	S	X	S	X	X	S	S	X	S
5	si	NARVAEZ MONTENEGRO SAMUEL	1020224301	S	S	S	S	S	X	S	S	S
6	si	ORREGO BARRERA DYLAN ALEXANDER	1033488553	S	S	S	S	X	S	S	S	S
7	si	PABON GIRALDO VALENTINA	1013342679	X	X	S	S	X	S	S	X	S
8	si	RÍOS GARCÍA DAHIANA	1036255540	S	S	X	S	S	S	S	X	S
9	si	RODRIGUEZ DUARTE DANIELA	1025785066	S	S	S	S	S	X	S	S	X
10	si	SANCHEZ LOPEZ MELISSA JAREHT	1011398159	S	S	X	S	S	S	S	S	S
11	no	SILVA AYALA JUAN JOSE	1015070247	S	S	S	S	X	S	X	X	X
12	si	SUAREZ FERNANDEZ MARIA JOSE	1032013497	S	X	S	S	X	X	S	X	S
13	si	TORO TORRES MARIA CAMILA	1021924575	S	S	X	S	S	X	S	S	S
14	si	USQUIANO CALLE ANGELLO	1017930101	S	S	X	S	X	S	S	S	X
15	si	VALENCIA LOPEZ EMMANUEL	1034920334	X	S	S	S	X	X	S	X	S