



INFORME DEL DESARROLLO CURRICULAR –
FORMADOR PROGRAMA ETDH

Código	
Versión	
Fecha	

DIRECCIÓN DE EXTENSIÓN ACADÉMICA

Programa:	Asistente en Edición Audiovisual		
Modulo:	01 Contexto, análisis y creación en el audiovisual		
Formador:	Viviana Andrea Álvarez Henao	Grupo:	Decimo – I.E Ana de Castrillón
Fecha:	13 de junio de 2025		

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

- Establecer relaciones funcionales entre las teorías del audiovisual y su realización técnica.
- Adquirir herramientas del lenguaje narrativo para entender los procesos técnicos de la postproducción.

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
28	28	No se presentan deserciones a la fecha	0	NA

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

El proceso va bien, se han presentado algunas inasistencias y estamos tomando las medidas respectivas, a nivel general el grupo ha mejorado mucho si disciplina y disposición para las clases.

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

Ninguna, puesto que la Institución Educativa Ana de Castrillón cuenta con equipos e instalación adecuados hasta ahora para desarrollar el programa.

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

Personalmente siento que el grupo de decimo se está consolidando, están motivados en las clases y manifiestan estar disfrutando los conocimientos y contenidos vistos a la fecha.

6. Observaciones: (Favor utilizar el reverso de la página, si es necesario)

Si existen observaciones de uno o varios participantes en particular, favor relacionarlas.

Este mes hemos tenido reuniones con acudientes para gestionar la mejora del proceso académico, disciplinario y de asistencias. Tendremos reunión junto con Andrés Cano para establecer definiciones en cuanto al procesos de algunos estudiantes y de la media técnica.

Viviana Andrea Álvarez Henao

FIRMA DEL INSTRUCTOR

FIRMA RECIBIDO

GUÍA DE TRABAJO # 3

TEMA DE LA GUÍA: PROCESOS EN EDICIÓN AUDIOVISUAL

1. IDENTIFICACIÓN DEL MODULO

Programa:	TÉCNICO LABORAL EN ASISTENCIA DE EDICIÓN AUDIOVISUAL			
Unidad Aprendizaje:	01 Contexto, análisis y creación en el audiovisual			
Código Competencia:	250201030	Área:	Introducción al lenguaje audiovisual	
Horas Totales unidad aprendizaje:	Horas Teóricas:	50	Horas Prácticas	57
Trabajo desarrollado	Trabajo Teórico		X	Trabajo Práctico
				X

2. TEMA Y COMPETENCIA:

Contenido Temático:	<p>Acercamiento histórico del audiovisual y las teorías del montaje.</p> <p>El lenguaje audiovisual, aplicándolo en el guion técnico, el guion literario y otros formatos de narración por texto o imagen.</p> <p>Tipos de Imágenes con sus características, planos, ángulos y perspectivas.</p> <p>El flujo de trabajo técnico en un proyecto audiovisual.</p> <p>Concepción de la imagen y su movimiento.</p> <p>Comunicación técnica.</p> <p>Estructuras narrativas.</p> <p>Cargos del audiovisual.</p> <p>Iluminación</p>
Competencia a Desarrollar:	<p>Establecer relaciones funcionales entre las teorías del audiovisual y su realización técnica.</p> <p>Adquirir herramientas del lenguaje narrativo para entender los procesos técnicos de la postproducción.</p>
Resultado de aprendizaje:	<p>Aplica los conocimientos y técnicas aprendidos de manera eficiente y coherente de acuerdo a los estándares de productos audiovisuales.</p>

3. RECURSOS REQUERIDOS

Trabajo Presencial: Equipo de cómputo, Salón de Clase, documentos de trabajo, proyector, reproductor de sonido, cuenta de correo electrónico.

Trabajo Independiente: Equipo de cómputo, teléfono celular, conexión a internet.

4. TABLA DE SABERES

TABLA DE SABERES			CRITERIOS DE EVALUCIÓN			
SABER	SABER HACER	SER				
<p>A. Repositorio de información: concepto, uso, características (1.2, 2.1, 2.2, 2.4).</p> <p>B. Videos: tipos, características, técnicas 1.3, 1.4, 2.1, 2.4, 2.7</p> <p>F. Software de edición de audio y video: tipos, técnicas de manejo, características, herramienta digital (1.5, 1.6, 2.5, 2.6).</p> <p>G. El diligenciamiento de formatos está acorde con procedimientos técnicos.</p> <p>K. Sonido: propiedades del sonido, funcionalidad, tipos de sonidos, características, parámetros de sonido (1.2, 2.1, 2.4, D.1)</p> <p>L. Bibliotecas: conformación, pistas de audio, efectos sonoros, efectos especiales (1.2, 1.3, 1.6, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, A.1, D.1)</p>	<p>1.1 La selección del punto de inserción cumple con línea de tiempo.</p> <p>1.2. La ubicación de material audiovisual corresponde con guion audiovisual y línea de tiempo</p> <p>1.3. La unión de planos está acorde con técnicas de mezcla y disolvenca</p> <p>1.4. El ajuste de tamaño de cuadros corresponde con parámetros de manejo de imágenes</p> <p>1.5. La renderización del audiovisual está acorde con características del software y condiciones técnicas.</p> <p>1.6 El manejo de velocidades está acorde con técnicas de sincronización y línea de tiempo.</p>	<p>Organizado</p> <p>Metódico.</p> <p>Reflexivo.</p> <p>Asertivo.</p> <p>Riguroso.</p> <p>Recursivo.</p> <p>Respetuoso.</p> <p>Creativo</p>	<p>El docente evaluará de forma teórica y práctica los contenidos abordados, dando una retroalimentación verbal y/o escrita al estudiante (evaluación formativa) y asignando una calificación numérica entre 0 y 5 (evaluación sumativa).</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:</td> </tr> </table> <p>Talleres y pruebas teórico-prácticas que demuestren el dominio de las competencias a adquirir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje audiovisual. • Historia audiovisual. • Creación y manejo de la imagen en el audiovisual. <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento y seguimiento de dinámicas de clases (individuales y grupales) • Manejo del tiempo de trabajo individual (teórico y práctico). 	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:	EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE						
EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:						
EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:						

			<ul style="list-style-type: none"> • Comportamiento profesional dentro de los laboratorios (dinámicas interpersonales con colegas, docentes y profesionales de la industria).
--	--	--	--

5. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

La dinámica de clase se comprende en una parte teórica y la mayor parte de la clase practica desarrollando los mismos conocimientos adquiridos en la misma clase.

Descripción: los estudiantes en grupos reconocieron el espacio de la institución con otras miradas, creando los diversos ejercicios.

Docente: propone a los estudiantes los conceptos necesarios para completar un proyecto audiovisual competente y con todos los estándares.

Estudiante: desarrollar los ejercicios prácticos teniendo en cuenta la teoría impartida por el docente durante cada clase.

Ambiente requerido: Aula de clase dotada de los recursos necesarios para formación e internet. Además, el uso de un equipo por estudiante con los programas pertinentes para desarrollar los ejercicios.

Historia del cine

StopTrick

Crop

Formatos y pantallas

Lenguaje audiovisual

Soportes y movimientos

Kuleshov

Triangulo de exposición

Manejo de equipos/tipos de montajes

Video arte y ritmo

Geometría sagrada, patrones y emociones

Narrativa Aristotélica

12 pasos del héroe

Guiones y sus derivados

Cargos en el audiovisual

Iluminación

Teatro de sombras

6. EVIDENCIA Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

EVIDENCIA: 1	El lenguaje audiovisual, aplicándolo en un guion técnico, un guion literario y en un story board. El flujo de trabajo técnico en un proyecto audiovisual. Cargos del audiovisual.			
Tipo de Evidencia:	<i>Desempeño</i>	X	<i>Conocimiento</i>	X
Descripción de la evidencia:	Productos audiovisuales de manera grupal e individual.			
Producto entregable:	Clips de videos con los resultados de la práctica.			
Forma de entrega:	Digital			
Criterios de Evaluación:	Reconoce y usa el lenguaje audiovisual, aplicándolo en un guion técnico, un guion literario y en un story board. Reconocer y realizar buenos encuadres audiovisuales			
Instrumento de Evaluación:	Tipo			
	Cuestionario			
	Lista Chequeo			
	Lista de Verificación			
Otro:				X

7. BIBLIOGRAFÍA

- ROBERT MACKEE, *El Guion* – Alba Minus, España, 2015.
- SÉRGIO PUCCINI, *Guion De Documentales: De La Preproducción A La Postproducción* – La Marca Editora, Argentina, 2015
- ROBERT MACKEE, *El Diálogo* – Alba Fuera De Campo, España, 2018.
- DUNAV KUZMANICH, *Cartilla De Narrativa Audiovisual* – Ministerio De Cultura Carrera 8 No. 8-09. Bogotá, D.C., Colombia, 2008
- FRANK HAUSESER & RUSSELL REICH, *Notas De Dirección* – Alba Artes Escénicas, España, 2017
- FRANÇOIS TRUFFAUT, *El Cine Según Hitchcock* – Alianza Editorial, España, 2015
- JORDI BALLÓ, XAVIER PÉREZ, *La Semilla Inmortal* - Editorial Anagrama, Barcelona, 1995
- LINDA SEGER, *El Secreto Del Mejor Cine* – Ediciones Rialp, España, 2018
- LINDA SEGER, *Cómo Convertir Un Buen Guion En Un Guion Excelente* – Ediciones Rialp, España, 2017
- SIDNEY LUMET, *Así Se Hacen Las Películas* – Ediciones Rialp, España, 2016
- RENÉ GARDIES, *Comprender El Cine Y Las Imágenes* – La Marca Editora, Argentina, 2014

- RAÚL ÁLVAREZ, *Batman, El Héroe* – Ediciones Rialp, España, 2016
- JOSEPH CAMPBELL, *El Poder Del Mito* – Emecé Editores, Barcelona, 1991
- JOSEPH CAMPBELL, *El Héroe De Las Mil Caras* – 1949 Bollingen Foundation Inc., Nueva York, Fondo De Cultura Económica, Mexico 1959
- JOAN MARIMÓN, *El Montaje Cinematográfico: Del Guion A La Pantalla* – Universidad De Barcelona, 2014
- JOSÉ FÉLIX GONZÁLEZ SÁNCHEZ, *La Trama Maestra En La Narrativa Audiovisual El Caso Del Cine Del Oeste* – Fonseca, Journal Of Communication, 2010
- VLADIMIR PROPP, *Morfología Del Cuento* – Editorial Fundamentos, 1970
- ALONSO, RODRIGO; TAQUINI, GRACIELA. Buenos Aires Video X – *Diez Años De Video En Buenos Aires* – Centro Cultural De España, Agencia Española De Cooperación Internacional, 1999.
- BAIGORRI BALLARÍN LAURA, *El Vídeo Y Las Vanguardias Históricas.* – Edicions Universitat Barcelona, 1997. Barcelona
- CAJA FRANCISCO, JORDI. *La Educación Visual Y Plástica Hoy: Educar La Mirada, La Mano Y El Pensamiento.* Grao, 2001. Barcelona.
- DELEUZE, G. *Imagen-Movimiento.* – *Estudio De Cine I* – Ed. Paidós. Barcelona 1987
- DELEUZE, G. *Imagen-Tiempo.* – *Estudio Sobre Cine II* – Ed. Paidós. Barcelona 1987
- MARTIN, SYLVIA. *Videoarte*, Taschen, 2006. Bonn
- PEREZ ORNIA, JOSE RAMON. *El Arte Del Video.* Rtve/Serbal, Barcelona, 1991
- Varios Autores. *Nuevos Soportes Y Tecnologías, Volumen 3 De Cuadernos Temáticos De Bellas Artes.* U. Jorge Tadeo Lozano, 2000.
- RESTREPO, JOSÉ ALEJANDRO. *Musa Paradisiaca: Una Video-Instalación.* Colcultura, 1997. Bogotá
- SHANKEN, EDWARD A. *Art And Electronic Media*, Phaidon Press. 2009. London
- Historia del videoarte en Colombia <http://bitio.net/vac/>
- Videoartes <http://www.videoartes.com/>
- El ciclo de los cremaster <http://www.cremaster.net>
- Videoarte http://agus_acosta.blip.tv/
- Enciclopedia de los nuevos medios <http://www.newmedia-art.org/>

8. CONTROL DEL DOCUMENTO

Elaborada por:	Cargo:	Fecha:
Maria Camila Cardona Zapata	Docente	03-03-25
Revisada por:	Cargo:	Fecha:

GUÍA DE TRABAJO # 3
TEMA DE LA GUÍA: PROCESOS EN EDICIÓN AUDIOVISUAL

1. IDENTIFICACIÓN DEL MODULO

Programa:	TÉCNICO LABORAL EN ASISTENCIA DE EDICIÓN AUDIOVISUAL			
Unidad Aprendizaje:	02 Introducción a la post producción			
Código Competencia:	250201030-1	Área:	Introducción color y el sonido	
Horas Totales unidad aprendizaje:	Horas Teóricas:	65	Horas Prácticas	68
Trabajo desarrollado	Trabajo Teórico		x	Trabajo Práctico x

2. TEMA Y COMPETENCIA:

Contenido Temático:	<p>Repaso de conceptos.</p> <p>Manejo de bibliotecas y su organización</p> <p>Análisis de producciones cinematográficas</p> <p>Géneros cinematográficos</p> <p>Teoría del color</p> <p>Documental y sus derivados</p> <p>Video arte</p> <p>Chroma key</p> <p>Aplicación y concepción del tiempo en las historias</p> <p>Sonido, Foley y Bibliotecas</p> <p>Stop Motion (Trabajo final de grado)</p> <p>IAS y su buen uso.</p>
Competencia a Desarrollar:	<p>Establecer relaciones funcionales entre La producción audiovisual llevada a cabo desde el conocimiento del lenguaje aplicado al guion y llevado a la realización desde en un story board, un plan de rodaje, grabación y materialización de todo lo planeado.</p> <p>Mediante la pre- pro y postproducción técnica.</p> <p>Adquirir herramientas del lenguaje para entender los procesos técnicos de la postproducción.</p>
Resultado de aprendizaje:	<p>Aplica los conocimientos y técnicas aprendidos de manera eficiente y coherente de acuerdo a los estándares de productos audiovisuales.</p>

--	--

3. RECURSOS REQUERIDOS

Trabajo Presencial: Equipo de cómputo, Salón de Clase, documentos de trabajo, proyector, reproductor de sonido, cuenta de correo electrónico.

Trabajo Independiente: Equipo de cómputo, teléfono celular, conexión a internet.

4. TABLA DE SABERES

Tabla de Saberes			Criterios de Evaluación		
Saber	Saber hacer	Ser			
<p>B. Videos: tipos, características, técnicas 1.3, 1.4, 2.1, 2.4, 2.7</p> <p>F. Software de edición de audio y video: tipos, técnicas de manejo, características, herramienta digital (1.5, 1.6, 2.5, 2.6).</p> <p>G. El diligenciamiento de formatos está acorde con procedimientos técnicos.</p> <p>Contenido audio y sonido: definición, fenómenos físicos, clasificación, elementos, tipos de decibeles, escalas técnicas. (1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.5)</p> <p>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. (1.1, 1.2, 1.3, 1.4)</p> <p>Derechos de autor y derechos conexos: concepto, clases, plagio de obras audio digitales. (D.1.)</p> <p>Equipos de edición de audio: concepto, tipos, características, técnicas de calibración y operación de equipos hardware, software, tipos de procesadores dinámicos, clases de implementación de fundidos. (1.1, 1.2, 1.3, 1.4, A.1)</p>	<p>1.1 La selección del nivel nominal cumple con técnicas de sonido y clase de equipo.</p> <p>1.2 La verificación de la saturación está acorde con niveles de frecuencia.</p> <p>1.3 La valoración de rango dinámico corresponde con criterios técnicos.</p> <p>1.4 El monitoreo de la señal cumple con estándares técnicos de sonido.</p>	<p>Reflexivo.</p> <p>Asertivo.</p> <p>Riguroso.</p> <p>Recursivo.</p> <p>Respetuoso</p> <p>Creativo</p>	<p>El docente evaluará la aproximación teórica y práctica a los contenidos abordados, dando una retroalimentación verbal y/o escrita al estudiante (evaluación formativa) y asignando una calificación numérica entre 0 y 5 (evaluación sanativa).</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">Evidencias de aprendizaje</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Evidencias de conocimiento:</td> </tr> </table> <p>• Talleres y pruebas teórico-prácticas que demuestren el conocimiento del contenido abordado: Proceso de la producción musical, tipos de propiedad intelectual, estructura de las industrias estudiadas,</p>	Evidencias de aprendizaje	Evidencias de conocimiento:
Evidencias de aprendizaje					
Evidencias de conocimiento:					

Inglés técnico: conceptos, terminología. (1.2, 1.4, 2.1, 2.2)
Narrativa sonora: definiciones, elementos de la narración sonora, clasificación, líneas de tiempo, tipología básica de las historias, técnicas narrativas sonoras. (1.1, 1.2, 2.1, 2.2)
Parámetros de sonido: concepto, tipos (intensidad, altura, duración, timbre), características. (1.2, 2.1, 2.3, 2.5)
Planos sonoros: concepto, tipos, características narrativas y expresivas, espacios sonoros. (1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1)
Señal de Audio: definición, técnicas de ajuste, parámetros técnicos de la señal de audio, formatos digitales de audio, mezcla y efectos de audio. (1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.5)

reconocimiento de fuentes sonoras, etc.
• Talleres y pruebas teórico-prácticas que demuestren el dominio de las competencias a adquirir: manejo básico de software, uso de herramientas de edición (cortes, uniones, fundidos, bucles, niveles óptimos, etc.), uso de compases simples y compuestos, etc.

Evidencias de desempeño:

- Reconocimiento y seguimiento de dinámicas de clase (individuales y grupales).
- Manejo del tiempo de trabajo individual (teórico y práctico).
- Comportamiento profesional dentro de los laboratorios (dinámicas interpersonales con colegas, docentes y profesionales de la industria).

5. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Descripción: Talleres y ejercicio o pruebas teórico-prácticas que demuestren el dominio de las competencias a adquirir

Creación y manejo de la imagen en el audiovisual

Docente: Mediante el manejo de la cámara o celular. Aplicar los efectos, transiciones y el lenguaje audiovisual aplicándolas en la narrativa para crear piezas audiovisuales mediante la planeación.

Estudiante: desarrollar los ejercicios prácticos teniendo en cuenta la teoría impartida por el docente durante cada clase

Ambiente requerido: Aula de clase dotada de los recursos necesarios para formación e internet. Además, el uso de un equipo por estudiante con los programas pertinentes para desarrollar los ejercicios.

Teoría Diálogos - Vocalización
 Sonido (Ambientes)
 Sonido – Foley (Biblioteca de Foley)
 Sonido (Música y Mezcla)
 Las emociones en color
 Color en Papel (CMYK)
 Sonido (Doblaje Original)
 Sonido (Doblaje Parodia)
 Salida de Campo
 Ejercicios de Narrativa audiovisual

6. EVIDENCIA Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

EVIDENCIA: 1	Compresión de la teoría en color y sonido, logrando así su implementación en trabajos de mayor complejidad como documentales, videoclips y cortometrajes.					
Tipo de Evidencia:	<i>Desempeño</i>	X	<i>Conocimiento</i>	X	<i>Producto</i>	X
Descripción de la evidencia:	Productos audiovisuales de manera grupal e individual					
Producto entregable:	1 StopMotion de 2 min					
Forma de entrega:	Digital					
Criterios de Evaluación:	Aplica la teoría del color mediante la expresión de emociones en análogo y digital y demuestra su capacidad con las diferentes etapas de la construcción sonora poniendo en práctica los conceptos aprendidos en clase. Logra implementar					
Instrumento de Evaluación:	Tipo					
	Cuestionario					
	Lista Chequeo					
	Lista de Verificación					
	Otro:					X

7. BIBLIOGRAFÍA

- ROBERT MACKEE, *El Guion* – Alba Minus, España, 2015.
- SÉRGIO PUCCINI, *Guion De Documentales: De La Preproducción A La Postproducción* – La Marca Editora, Argentina, 2015
- ROBERT MACKEE, *El Diálogo* – Alba Fuera De Campo, España, 2018.
- DUNAV KUZMANICH, *Cartilla De Narrativa Audiovisual* – Ministerio De Cultura Carrera 8 No. 8-09. Bogotá, D.C., Colombia, 2008
- FRANK HAUSESER & RUSSELL REICH, *Notas De Dirección* – Alba Artes Escénicas, España, 2017
- FRANÇOIS TRUFFAUT, *El Cine Según Hitchcock* – Alianza Editorial, España, 2015
- JORDI BALLÓ, XAVIER PÉREZ, *La Semilla Inmortal* - Editorial Anagrama, Barcelona, 1995
- LINDA SEGER, *El Secreto Del Mejor Cine* – Ediciones Rialp, España, 2018
- LINDA SEGER, *Cómo Convertir Un Buen Guion En Un Guion Excelente* – Ediciones Rialp, España, 2017
- SIDNEY LUMET, *Así Se Hacen Las Películas* – Ediciones Rialp, España, 2016
- RENÉ GARDIES, *Comprender El Cine Y Las Imágenes* – La Marca Editora, Argentina, 2014
- RAÚL ÁLVAREZ, *Batman, El Héroe* – Ediciones Rialp, España, 2016
- JOSEPH CAMPBELL, *El Poder Del Mito* – Emecé Editores, Barcelona, 1991
- JOSEPH CAMPBELL, *El Héroe De Las Mil Caras* – 1949 Bollingen Foundation Inc., Nueva York, Fondo De Cultura Económica, Mexico 1959
- JOAN MARIMÓN, *El Montaje Cinematográfico: Del Guion A La Pantalla* – Universidad De Barcelona, 2014
- JOSÉ FÉLIX GONZÁLEZ SÁNCHEZ, *La Trama Maestra En La Narrativa Audiovisual El Caso Del Cine Del Oeste* – Fonseca, Journal Of Communication, 2010
- VLADIMIR PROPP, *Morfología Del Cuento* – Editorial Fundamentos, 1970
- ALONSO, RODRIGO; TAQUINI, GRACIELA. Buenos Aires Video X – *Diez Años De Video En Buenos Aires* – Centro Cultural De España, Agencia Española De Cooperación Internacional, 1999.
- BAIGORRI BALLARÍN LAURA, *El Vídeo Y Las Vanguardias Históricas.* – Edicions Universitat Barcelona, 1997. Barcelona
- CAJA FRANCISCO, JORDI. *La Educación Visual Y Plástica Hoy: Educar La Mirada, La Mano Y El Pensamiento.* Grao, 2001. Barcelona.
- DELEUZE, G. Imagen-Movimiento. – *Estudio De Cine I* – Ed. Paidós. Barcelona 1987
- DELEUZE, G. Imagen-Tiempo. – *Estudio Sobre Cine II* – Ed. Paidós. Barcelona 1987
- MARTIN, SYLVIA. *Videoarte*, Taschen, 2006. Bonn
- PEREZ ORNIA, JOSE RAMON. *El Arte Del Video.* Rtve/Serbal, Barcelona, 1991
- Varios Autores. *Nuevos Soportes Y Tecnologías, Volumen 3 De Cuadernos Temáticos De Bellas Artes.* U. Jorge Tadeo Lozano, 2000.
- RESTREPO, JOSÉ ALEJANDRO. *Musa Paradisiaca: Una Video-Instalación.* Colcultura, 1997. Bogotá
- SHANKEN, EDWARD A. *Art And Electronic Media*, Phaidon Press. 2009. London
- Historia del videoarte en Colombia <http://bitio.net/vac/>
- Videoartes <http://www.videoartes.com/>
- El ciclo de los cremaster <http://www.cremaster.net>
- Videoarte http://agus_acosta.blip.tv/
- Enciclopedia de los nuevos medios <http://www.newmedia-art.org/>

8. CONTROL DEL DOCUMENTO

Elaborada por:	Cargo:	Fecha:
Sebastián Sánchez Ramírez	Docente	03-03-25
Maria Camila Cardona Zapata	Docente	03-03-25
Revisada por:	Cargo:	Fecha:

Listado de estudiantes I.E Ana de Castrillón Grado 10

#	TP	Documento	Nombres
1	T.I	1032099573	ALVAREZ RESTREPO JUAN DAVID
2	T.I	1033183976	ARIAS POSADA JUAN DAVID
3	T.I	1032012238	ARIAS POSADA SALOME
4	T.I	1032018780	BORJA PEREZ ANDRES FELIPE
5	T.I	1023593924	CARVAJAL RUEDA MANUELA
6	T.I	1027808705	GARCIA AGUDELO MIGUEL ANGEL
7	T.I	1031941890	GOMEZ MAZO JERONIMO
8	PPT	1373123	HERNÁNDEZ MARTÍN CORAL VICTORIA
9	T.I	1192464831	HERNANDEZ MARTINEZ JUAN JOSE
10	T.I	1011513837	HOYOS CANO MICHAEL ESTIVEN
11	T.I	1033187819	LONDOÑO JIMENEZ BENJAMIN
12	T.I	1033187818	LONDOÑO JIMENEZ JOSE MATIAS
13	T.I	1025659082	MUNERA HOLGUÍN JERONIMO
14	T.I	1025650700	MURIEL OSPINA MIGUEL ANGEL
15	T.I	1042854685	OYOLA PALENCIA STEVE GABRIEL
16	T.I	1063157905	PAYARES MERCADO JULIANA
17	T.I	1015191152	PEREZ ZAPATA JOHAN MATEO
18	T.I	1026001858	QUIÑONES LOPERA SARELYS
19	T.I	1025660778	SALAZAR MUÑOZ XIOMARA
20	T.I	1015074490	SUAREZ GOMEZ DIEGO FELIPE
21	C.E	8034161	TOCAGON CAÑAMAR ANAHI GIULIANA
22	T.I	1025657889	VALDES MONTOYA ALEJANDRO
23	T.I	1042152869	VALENCIA MARTINEZ EMMANUEL
24	T.I	1013462696	VELEZ BETANCUR MIGUEL ANGEL
25	T.I	1025657068	VILLADIEGO VALENCIA CARLOS ANDRES
26	T.I	1041633895	ZAPATA MARTINEZ JOSÉ DAVID
27	T.I	1023528848	ZAPATA PADIERNA CRISTIAN ALEJANDRO
28	T.I	1022005220	VARGAS URREGO ISABELLA

DIRECCIÓN DE EXTENSIÓN ACADÉMICA

Programa:	Asistente en Edición Audiovisual		
Modulo:	03 Organizar secuencias		
Formador:	Viviana Andrea Álvarez Henao	Grupo:	Once – I.E Ana de Castrillón
Fecha:	13 de junio de 2025		

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

Establecer relaciones funcionales entre el sonido y la imagen, logrando así un resultado favorable armónico y acorde a todo el proceso de preproducción.

8. 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
28	28	No se presentan deserciones a la fecha	0	NA

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

A la fecha no encuentro deficiencias en los estudiantes. Este grupo es presto a desarrollar las actividades salvo que algunos manifiestan estar aburridos en la técnica, pero por la experiencia del año pasado debido a que a algunos no les gustó.

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

La Institución Educativa Ana de Castrillón cuenta con equipos e instalación adecuados hasta ahora para desarrollar el programa.

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

Personalmente siento que el grupo de once esta más consolidado, están motivados en las clases y poco a poco han ido estableciendo lazos de mayor confianza para las grabaciones. Luego de presentar el examen de Photoshop, los estudiantes están mucho más motivados y el interés en las clases es evidente.

12. Observaciones: (Favor utilizar el reverso de la página, si es necesario)

Si existen observaciones de uno o varios participantes en particular, favor relacionarlas.

Este mes hemos tenido reuniones con acudientes para gestionar la mejora del proceso académico, disciplinario y de asistencias. Tendremos reunión junto con Andrés Cano para establecer definiciones en cuanto al procesos de algunos estudiantes y de la media técnica.

Viviana Andrea Álvarez Henao

FIRMA DEL INSTRUCTOR

FIRMA RECIBIDO

GUÍA DE TRABAJO # 3

TEMA DE LA GUÍA: PROCESOS EN EDICIÓN AUDIOVISUAL

1. IDENTIFICACIÓN DEL MODULO

Programa:	TÉCNICO LABORAL EN ASISTENCIA DE EDICIÓN AUDIOVISUAL				
Unidad Aprendizaje:	03 Organizar secuencias				
Código Competencia:	250201030-1	Área:	Sonido, VFX, Videoclip, inicios de cortometraje.		
Horas Totales unidad aprendizaje:	Horas Teóricas:	40	Horas Teóricas:	44	
Trabajo desarrollado	Trabajo Práctico		X	Trabajo Práctico	X

2. TEMA Y COMPETENCIA:

Contenido Temático:	Comprensión y desarrollo de técnicas de iluminación, colerización, sonido(Diálogos, Ambientes, Foley, Música y mezcla), efectos visuales y maquillaje.
Competencia a Desarrollar:	Establecer relaciones funcionales entre el sonido y la imagen, logrando así un resultado favorable armónico y acorde a todo el proceso de preproducción
Resultado de aprendizaje:	Aplica los conocimientos y técnicas aprendidos de manera eficiente y coherente de acuerdo a los estándares de productos audiovisuales.

3. RECURSOS REQUERIDOS

Trabajo Presencial: Equipo de cómputo, Salón de Clase, documentos de trabajo, proyector, reproductor de sonido, cuenta de correo electrónico.

Trabajo Independiente: Equipo de cómputo, teléfono celular, conexión a internet.

4. TABLA DE SABERES

TABLA DE SABERES			CRITERIOS DE EVALUCIÓN
SABER	SABER HACER	SER	

<p>C. Teoría del color: uso, características, cartas de color, porcentajes de mezcla, saturación, contraste, sicología del color (2.1, 2.7)</p> <p>D. Lenguaje audiovisual: guion técnico, guion literario, storyboard (1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.7)</p> <p>E. Imagen: tipos, características, planos, ángulos, perspectiva (1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 2.4, 2.7)</p> <p>F. Software de edición de audio y video: tipos, técnicas de manejo, características, herramienta digital (1.5, 1.6, 2.5, 2.6).</p> <p>G. El diligenciamiento de formatos está acorde con procedimientos técnicos.</p> <p>K. Sonido: propiedades del sonido, funcionalidad, tipos de sonidos, características, parámetros de sonido (1.2, 2.1, 2.4, D.1)</p> <p>L. Bibliotecas: conformación, pistas de audio, efectos sonoros, efectos especiales (1.2, 1.3, 1.6, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, A.1, D.1)</p>	<p>1.1 La selección del punto de inserción cumple con línea de tiempo.</p> <p>1.2. La ubicación de material audiovisual corresponde con guion audiovisual y línea de tiempo</p> <p>1.3. La unión de planos está acorde con técnicas de mezcla y disolvencia</p> <p>1.4. El ajuste de tamaño de cuadros corresponde con parámetros de manejo de imágenes</p> <p>1.5. La renderización del audiovisual está acorde con características del software y condiciones técnicas.</p> <p>1.6 El manejo de velocidades está acorde con técnicas de sincronización y línea de tiempo.</p>	<p>Organizado Metódico. Reflexivo. Asertivo. Riguroso. Recursivo. Respetuoso. Creativo</p>	<p>El docente evaluará de forma teórica y práctica los contenidos abordados, dando una retroalimentación verbal y/o escrita al estudiante (evaluación formativa) y asignando una calificación numérica entre 0 y 5 (evaluación sumativa).</p> <table border="1" data-bbox="1157 616 1428 705"> <tr> <td>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</td> </tr> </table> <table border="1" data-bbox="1157 705 1428 795"> <tr> <td>EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:</td> </tr> </table> <p>Talleres y pruebas teórico-prácticas que demuestren el dominio de las competencias a adquirir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje audiovisual. • Historia audiovisual. • Creación y manejo de la imagen en el audiovisual. <table border="1" data-bbox="1141 1265 1436 1355"> <tr> <td>EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento y seguimiento de dinámicas de clases (individuales y grupales) • Manejo del tiempo de trabajo individual (teórico y práctico). • Comportamiento profesional dentro de los laboratorios (dinámicas interpersonales con colegas, docentes y profesionales de la industria). 	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:	EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE						
EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:						
EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:						

5. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

La dinámica de clase se comprende en una parte teórica y la mayor parte de la clase practica desarrollando los mismos conocimientos adquiridos en la misma clase.

Descripción: los estudiantes en grupos reconocieron el espacio de la institución con otras miradas, creando los diversos ejercicios.

Docente: propone a los estudiantes los conceptos necesarios para completar un proyecto audiovisual competente y con todos los estándares.

Estudiante: desarrollar los ejercicios prácticos teniendo en cuenta la teoría impartida por el docente durante cada clase.

Ambiente requerido: Aula de clase dotada de los recursos necesarios para formación e internet. Además, el uso de un equipo por estudiante con los programas pertinentes para desarrollar los ejercicios.

Repaso

Kuleshov

Color en iluminación (RGB)

Colorización Davinci resolve:

Reemplazo alternativo de diálogos (ADR)

Sonido (Diálogos Radio Novela)

Sonido (Ambientes)

Sonidos (Foley)

Sonido (Música y mezcla)

VFX

VFX (Maquillaje)

VFX (Prostéticos y fluidos)

Vídeo institucional:

Videoclip

Cortometraje

6. EVIDENCIA Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

EVIDENCIA: 1	Compresión de la teoría en color y sonido, logrando así su implementación en trabajos de mayor complejidad como documentales, videoclips y cortometrajes.
---------------------	---

Tipo de Evidencia:	<i>Desempeño</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Conocimiento</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Producto</i>	<input checked="" type="checkbox"/>
Descripción de la evidencia:	Productos audiovisuales de manera grupal e individual.					
Producto entregable:	Clips de videos con los resultados de la práctica					
Forma de entrega:	Digital					
Criterios de Evaluación:	Evaluación de los procesos aprendidos a lo largo de las clases implementando los trabajos de pre-producción y post- producción, con las herramientas digitales que se posean en clase. Logra implementar bien color, iluminación y sonido en sus producciones.					
Instrumento de Evaluación:	Tipo					
	Cuestionario					
	Lista Chequeo					
	Lista de Verificación					
	Otro:					<input checked="" type="checkbox"/>

7. BIBLIOGRAFÍA

8. CONTROL DEL DOCUMENTO

Elaborada por:	Cargo:	Fecha:
Jesús David Zapata Serna	Docente	3-03-2025
Revisada por:	Cargo:	Fecha:

GUÍA DE TRABAJO # 3

TEMA DE LA GUÍA: PROCESOS EN EDICIÓN AUDIOVISUAL

1. IDENTIFICACIÓN DEL MODULO

Programa:	TÉCNICO LABORAL EN ASISTENCIA DE EDICIÓN AUDIOVISUAL			
Unidad Aprendizaje:	04 Integrar componentes			
Código Competencia:	250201030-1	Área:	Cortometraje, documental, cine mudo y muestra de grado.	
Horas Totales unidad aprendizaje:	Horas Teóricas:	45	Horas Teóricas:	47
Trabajo desarrollado	Trabajo Práctico		X	Trabajo Práctico X

2. TEMA Y COMPETENCIA:

Contenido Temático:	<p>Desarrollo de sus capacidades obtenidas en piezas terminadas, énfasis puntual en cortometraje, y documental.</p> <p>Experiencia práctica de un Pitch.</p> <p>Manejo específico de los tipos de montaje cinematográfico aplicado en sus piezas creativas.</p> <p>Experiencia del proceso de cine mudo.</p> <p>Video de invitación a próximos estudiantes para que se animen a ingresar al programa de media técnica.</p> <p>Análisis cinematográfico de una película.</p> <p>Muestra final de los proyectos en el ITM.</p>
Competencia a Desarrollar:	<p>Establecer relaciones funcionales entre el sonido y la imagen, logrando así unas piezas técnicamente bien elaboradas y con todos los parámetros que pueden llegar a ser evaluados por un jurado.</p>
Resultado de aprendizaje:	<p>Aplica los conocimientos y técnicas aprendidos de manera eficiente y coherente de acuerdo a los estándares de productos solicitados para la obtención de la certificación técnico laboral.</p>

3. RECURSOS REQUERIDOS

Trabajo Presencial: Equipo de cómputo, Salón de Clase, documentos de trabajo, proyector, reproductor de sonido, cuenta de correo electrónico.

Trabajo Independiente: Equipo de cómputo, teléfono celular, conexión a internet.

4. TABLA DE SABERES

TABLA DE SABERES			CRITERIOS DE EVALUCIÓN			
SABER	SABER HACER	SER				
<p>C. Teoría del color: uso, características, cartas de color, porcentajes de mezcla, saturación, contraste, sicología del color (2.1, 2.7)</p> <p>D. Lenguaje audiovisual: guion técnico, guion literario, storyboard (1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.7)</p> <p>E. Imagen: tipos, características, planos, ángulos, perspectiva (1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 2.4, 2.7)</p> <p>F. Software de edición de audio y video: tipos, técnicas de manejo, características, herramienta digital (1.5, 1.6, 2.5, 2.6).</p> <p>G. El diligenciamiento de formatos está acorde con procedimientos técnicos.</p> <p>K. Sonido: propiedades del sonido, funcionalidad, tipos de sonidos, características, parámetros de sonido (1.2, 2.1, 2.4, D.1)</p> <p>L. Bibliotecas: conformación, pistas de audio, efectos sonoros, efectos especiales (1.2, 1.3, 1.6, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, A.1, D.1)</p> <p>Parámetros de sonido: concepto, tipos (intensidad, altura, duración, timbre), características (1.2, 2.1, 2.3, 2.5).</p> <p>Señal de audio: definición, técnicas de ajuste, parámetros técnicos de la señal de audio, formatos de digitales de audio, mezcla y efectos de audio. (1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.5)</p>	<p>1.1 La selección del punto de inserción cumple con línea de tiempo.</p> <p>1.2. La ubicación de material audiovisual corresponde con guion audiovisual y línea de tiempo</p> <p>1.3. La unión de planos está acorde con técnicas de mezcla y disolvenca</p> <p>1.4. El ajuste de tamaño de cuadros corresponde con parámetros de manejo de imágenes</p> <p>1.5. La renderización del audiovisual está acorde con características del software y condiciones técnicas.</p> <p>1.6 El manejo de velocidades está acorde con técnicas de sincronización y línea de tiempo.</p>	<p>Organizado</p> <p>Metódico.</p> <p>Reflexivo.</p> <p>Asertivo.</p> <p>Riguroso.</p> <p>Recursivo.</p> <p>Respetuoso.</p> <p>Creativo</p>	<p>El docente evaluará de forma teórica y práctica los contenidos abordados, dando una retroalimentación verbal y/o escrita al estudiante (evaluación formativa) y asignando una calificación numérica entre 0 y 5 (evaluación sumativa).</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:</td> </tr> </table> <p>Talleres y pruebas teórico-prácticas que demuestren el dominio de las competencias a adquirir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje audiovisual. • Historia audiovisual. • Creación y manejo de la imagen en el audiovisual. <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento y seguimiento de dinámicas de clases (individuales y grupales) • Manejo del tiempo de trabajo individual (teórico y práctico). 	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:	EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE						
EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:						
EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:						

			<ul style="list-style-type: none"> • Comportamiento profesional dentro de los laboratorios (dinámicas interpersonales con colegas, docentes y profesionales de la industria).
--	--	--	--

5. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

La dinámica de clase se comprende en una parte teórica y la mayor parte de la clase practica desarrollando los mismos conocimientos adquiridos en la misma clase.

Descripción: los estudiantes en grupos reconocieron el espacio de la institución con otras miradas, creando los diversos ejercicios.

Docente: propone a los estudiantes los conceptos necesarios para completar un proyecto audiovisual competente y con todos los estándares.

Estudiante: desarrollar los ejercicios prácticos teniendo en cuenta la teoría impartida por el docente durante cada clase.

Ambiente requerido: Aula de clase dotada de los recursos necesarios para formación e internet. Además, el uso de un equipo por estudiante con los programas pertinentes para desarrollar los ejercicios.

Cortometraje

Pitch 1 y 2

Documental

Montajes

Cine mudo

Video promocional MT

Análisis cinematográfico

Muestra ITM

6. EVIDENCIA Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

EVIDENCIA: 1	Compresión de la teoría en color y sonido, logrando así su implementación en trabajos de mayor complejidad como documentales, videoclips y cortometrajes.		
Tipo de Evidencia:	<i>Desempeño</i>	x	<i>Conocimiento</i> x <i>Producto</i> x
Descripción de la evidencia:	Productos audiovisuales de manera grupal e individual.		
Producto entregable:	1 cortometraje de 3 min 1 documental de 3 min 1 video promocional de MT de 2 min		
Forma de entrega:	Digital		
Criterios de Evaluación:	Evaluación de los procesos aprendidos a lo largo de las clases implementando los trabajos de pre-producción y post- producción, con las herramientas digitales que se posean en clase. Logra implementar bien color, iluminación y sonido en sus producciones.		
Instrumento de Evaluación:	Tipo		
	Cuestionario		
	Lista Chequeo		
	Lista de Verificación		
Otro:			x

7. BIBLIOGRAFÍA

8. CONTROL DEL DOCUMENTO

Elaborada por:	Cargo:	Fecha:
----------------	--------	--------

Maria Camila Cardona Zapata	Docente	7-03-2025
Revisada por:	Cargo:	Fecha:

Listado de estudiantes I.E Ana de Castrillón Grado 11

#	TP	Documento	Nombres
1	T.I	1018243897	SALOME ALVAREZ ARIAS
2	C.E	32603767	SILEBRAMMY CAROLAY ANGEL RANGEL
3	T.I	1032015245	EMMANUEL ARREDONDO ALVAREZ
4	T.I	1025654354	MATEO BOCANEGRA CORREA
5	T.I	1025651304	MARIANA CASTAÑO RUIZ
6	T.I	1032015251	ANA SOFIA CORREA
7	T.I	10201117506	DANIELA ANDREA DAVID RAMIREZ
8	T.I	1041176527	SAMUEL DURANGO MANCO
9	T.I	1186463124	JUAN FELIPE ESCOBAR SANCHEZ
10	C.C	1033258805	BRAHYAN ANDRÉS GALLEGO OSSA
11	T.I	1023528069	SANTIAGO GARCIA DUQUE
12	T.I	1025650518	STEVEN LOAIZA MAYA
13	T.I	1025654257	KAREN ALEXANDRA MELGUIZO MORALES
14	C.C	1015188048	LUISA FERNANDA MONTALVO DE LA CRUZ
15	T.I	1017276844	CELEDIS ISABEL OLIVEROS OVIEDO
16	T.I	1017189297	YOHAN EMMANUEL PABON LONDOÑO
17	T.I	1028884321	DANNA VALENTINA PARDO ARCINIEGAS
18	T.I	1069484391	VALERIA PASTRANA DIAZ
19	T.I	1025653882	SAMUEL RAMIREZ MEJIA
20	T.I	1025656255	CAMILO RAMIREZ MUÑOZ
21	PPT	6073543	MARIA VICTORIA RAMONES MORILLO
22	T.I	1025651672	SIMON RENDON GUTIERREZ
23	T.I	1025763787	MARIA SOFIA SAAVEDRA VARGAS
24	C.C	1020112412	JUAN JOSÉ SALAZAR OSPINA
25	T.I	1025656179	LUISA FERNANDA THERAN MARTINEZ
26	PPT	6669328	OSMERY PAOLA VALDEZ CARDENAS
27	T.I	1017190906	SAMUEL DAVID VALERIO ROMERO
28	T.I	1020116747	MELANY ZULUAGA RESTREPO

DIRECCIÓN DE EXTENSIÓN ACADÉMICA

Programa:	Asistente en Edición Audiovisual		
Modulo:	01 Contexto, análisis y creación en el audiovisual		
Formador:	Viviana Andrea Álvarez Henao	Grupo:	Decimo – I.E Caracas
Fecha:	13 de junio de 2025		

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

- Establecer relaciones funcionales entre las teorías del audiovisual y su realización técnica.
- Adquirir herramientas del lenguaje narrativo para entender los procesos técnicos de la postproducción.

14. 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
35	35	No se presentan deserciones a la fecha	0	NA

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

El grupo se esta consolidando, es un grupo grande y en algunas ocasiones se dispersa con facilidad pero ya estamos estableciendo una mejor comunicación con ellos.

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

La Institución Educativa Caracas cuenta solo con 14 computadores para 35 estudiantes, en algunos momentos sobre todo en los procesos de aprendizaje en donde vemos software, no se garantiza que todos los estudiantes puedan interactuar con los programas. Además, el proyector no cuenta con sonido para los trabajos de audio o las exposiciones que lo requieran.

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

Personalmente siento que el grupo de decimo se está consolidando, clase a clase nos vamos conociendo, ellos se van adaptando y demuestran la motivación a través de los trabajos que hemos logrado. Algunos estudiantes que se eran muy indisciplinados ahora están muy enfocados.

18. Observaciones: (Favor utilizar el reverso de la página, si es necesario)

Si existen observaciones de uno o varios participantes en particular, favor relacionarlas.

Este mes hemos tenido reuniones con acudientes para gestionar la mejora del proceso académico, disciplinario y de asistencias. Tendremos reunión junto con Andrés Cano para establecer definiciones en cuanto al procesos de algunos estudiantes y de la media técnica.

Viviana Andrea Alvarez Henao

FIRMA DEL INSTRUCTOR

FIRMA RECIBIDO

GUÍA DE TRABAJO # 3

TEMA DE LA GUÍA: PROCESOS EN EDICIÓN AUDIOVISUAL

1. IDENTIFICACIÓN DEL MODULO

Programa:	TÉCNICO LABORAL EN ASISTENCIA DE EDICIÓN AUDIOVISUAL			
Unidad Aprendizaje:	01 Contexto, análisis y creación en el audiovisual			
Código Competencia:	250201030	Área:	Introducción al lenguaje audiovisual	
Horas Totales unidad aprendizaje:	Horas Teóricas:	50	Horas Prácticas	57
Trabajo desarrollado	Trabajo Teórico		X	Trabajo Práctico X

2. TEMA Y COMPETENCIA:

Contenido Temático:	<p>Acercamiento histórico del audiovisual y las teorías del montaje.</p> <p>El lenguaje audiovisual, aplicándolo en el guion técnico, el guion literario y otros formatos de narración por texto o imagen.</p> <p>Tipos de Imágenes con sus características, planos, ángulos y perspectivas.</p> <p>El flujo de trabajo técnico en un proyecto audiovisual.</p> <p>Concepción de la imagen y su movimiento.</p> <p>Comunicación técnica.</p> <p>Estructuras narrativas.</p> <p>Cargos del audiovisual.</p> <p>Iluminación</p>
Competencia a Desarrollar:	<p>Establecer relaciones funcionales entre las teorías del audiovisual y su realización técnica.</p> <p>Adquirir herramientas del lenguaje narrativo para entender los procesos técnicos de la postproducción.</p>
Resultado de aprendizaje:	<p>Aplica los conocimientos y técnicas aprendidos de manera eficiente y coherente de acuerdo a los estándares de productos audiovisuales.</p>

3. RECURSOS REQUERIDOS

Trabajo Presencial: Equipo de cómputo, Salón de Clase, documentos de trabajo, proyector, reproductor de sonido, cuenta de correo electrónico.

Trabajo Independiente: Equipo de cómputo, teléfono celular, conexión a internet.

4. TABLA DE SABERES

TABLA DE SABERES			CRITERIOS DE EVALUCIÓN			
SABER	SABER HACER	SER				
<p>A. Repositorio de información: concepto, uso, características (1.2, 2.1, 2.2, 2.4).</p> <p>B. Videos: tipos, características, técnicas 1.3, 1.4, 2.1, 2.4, 2.7</p> <p>F. Software de edición de audio y video: tipos, técnicas de manejo, características, herramienta digital (1.5, 1.6, 2.5, 2.6).</p> <p>G. El diligenciamiento de formatos está acorde con procedimientos técnicos.</p> <p>K. Sonido: propiedades del sonido, funcionalidad, tipos de sonidos, características, parámetros de sonido (1.2, 2.1, 2.4, D.1)</p> <p>L. Bibliotecas: conformación, pistas de audio, efectos sonoros, efectos especiales (1.2, 1.3, 1.6, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, A.1, D.1)</p>	<p>1.1 La selección del punto de inserción cumple con línea de tiempo.</p> <p>1.2. La ubicación de material audiovisual corresponde con guion audiovisual y línea de tiempo</p> <p>1.3. La unión de planos está acorde con técnicas de mezcla y disolvenca</p> <p>1.4. El ajuste de tamaño de cuadros corresponde con parámetros de manejo de imágenes</p> <p>1.5. La renderización del audiovisual está acorde con características del software y condiciones técnicas.</p> <p>1.6 El manejo de velocidades está acorde con técnicas de sincronización y línea de tiempo.</p>	<p>Organizado</p> <p>Metódico.</p> <p>Reflexivo.</p> <p>Asertivo.</p> <p>Riguroso.</p> <p>Recursivo.</p> <p>Respetuoso.</p> <p>Creativo</p>	<p>El docente evaluará de forma teórica y práctica los contenidos abordados, dando una retroalimentación verbal y/o escrita al estudiante (evaluación formativa) y asignando una calificación numérica entre 0 y 5 (evaluación sumativa).</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:</td> </tr> </table> <p>Talleres y pruebas teórico-prácticas que demuestren el dominio de las competencias a adquirir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje audiovisual. • Historia audiovisual. • Creación y manejo de la imagen en el audiovisual. <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento y seguimiento de dinámicas de clases (individuales y grupales) • Manejo del tiempo de trabajo individual (teórico y práctico). 	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:	EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE						
EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:						
EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:						

			<ul style="list-style-type: none"> • Comportamiento profesional dentro de los laboratorios (dinámicas interpersonales con colegas, docentes y profesionales de la industria).
--	--	--	--

5. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

La dinámica de clase se comprende en una parte teórica y la mayor parte de la clase practica desarrollando los mismos conocimientos adquiridos en la misma clase.

Descripción: los estudiantes en grupos reconocieron el espacio de la institución con otras miradas, creando los diversos ejercicios.

Docente: propone a los estudiantes los conceptos necesarios para completar un proyecto audiovisual competente y con todos los estándares.

Estudiante: desarrollar los ejercicios prácticos teniendo en cuenta la teoría impartida por el docente durante cada clase.

Ambiente requerido: Aula de clase dotada de los recursos necesarios para formación e internet. Además, el uso de un equipo por estudiante con los programas pertinentes para desarrollar los ejercicios.

Historia del cine

StopTrick

Crop

Formatos y pantallas

Lenguaje audiovisual

Soportes y movimientos

Kuleshov

Triangulo de exposición

Manejo de equipos/tipos de montajes

Video arte y ritmo

Geometría sagrada, patrones y emociones

Narrativa Aristotélica

12 pasos del héroe

Guiones y sus derivados

Cargos en el audiovisual

Iluminación

Teatro de sombras

6. EVIDENCIA Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

EVIDENCIA: 1	El lenguaje audiovisual, aplicándolo en un guion técnico, un guion literario y en un story board. El flujo de trabajo técnico en un proyecto audiovisual. Cargos del audiovisual.			
Tipo de Evidencia:	<i>Desempeño</i>	X	<i>Conocimiento</i>	X
Descripción de la evidencia:	Productos audiovisuales de manera grupal e individual.			
Producto entregable:	Clips de videos con los resultados de la práctica.			
Forma de entrega:	Digital			
Criterios de Evaluación:	Reconoce y usa el lenguaje audiovisual, aplicándolo en un guion técnico, un guion literario y en un story board. Reconocer y realizar buenos encuadres audiovisuales			
Instrumento de Evaluación:	Tipo			
	Cuestionario			
	Lista Chequeo			
	Lista de Verificación			
Otro:				X

7. BIBLIOGRAFÍA

- ROBERT MACKEE, *El Guion* – Alba Minus, España, 2015.
- SÉRGIO PUCCINI, *Guion De Documentales: De La Preproducción A La Postproducción* – La Marca Editora, Argentina, 2015
- ROBERT MACKEE, *El Diálogo* – Alba Fuera De Campo, España, 2018.
- DUNAV KUZMANICH, *Cartilla De Narrativa Audiovisual* – Ministerio De Cultura Carrera 8 No. 8-09. Bogotá, D.C., Colombia, 2008
- FRANK HAUSESER & RUSSELL REICH, *Notas De Dirección* – Alba Artes Escénicas, España, 2017
- FRANÇOIS TRUFFAUT, *El Cine Según Hitchcock* – Alianza Editorial, España, 2015
- JORDI BALLÓ, XAVIER PÉREZ, *La Semilla Inmortal* - Editorial Anagrama, Barcelona, 1995
- LINDA SEGER, *El Secreto Del Mejor Cine* – Ediciones Rialp, España, 2018
- LINDA SEGER, *Cómo Convertir Un Buen Guion En Un Guion Excelente* – Ediciones Rialp, España, 2017
- SIDNEY LUMET, *Así Se Hacen Las Películas* – Ediciones Rialp, España, 2016
- RENÉ GARDIES, *Comprender El Cine Y Las Imágenes* – La Marca Editora, Argentina, 2014

- RAÚL ÁLVAREZ, *Batman, El Héroe* – Ediciones Rialp, España, 2016
- JOSEPH CAMPBELL, *El Poder Del Mito* – Emecé Editores, Barcelona, 1991
- JOSEPH CAMPBELL, *El Héroe De Las Mil Caras* – 1949 Bollingen Foundation Inc., Nueva York, Fondo De Cultura Económica, Mexico 1959
- JOAN MARIMÓN, *El Montaje Cinematográfico: Del Guion A La Pantalla* – Universidad De Barcelona, 2014
- JOSÉ FÉLIX GONZÁLEZ SÁNCHEZ, *La Trama Maestra En La Narrativa Audiovisual El Caso Del Cine Del Oeste* – Fonseca, Journal Of Communication, 2010
- VLADIMIR PROPP, *Morfología Del Cuento* – Editorial Fundamentos, 1970
- ALONSO, RODRIGO; TAQUINI, GRACIELA. Buenos Aires Video X – *Diez Años De Video En Buenos Aires* – Centro Cultural De España, Agencia Española De Cooperación Internacional, 1999.
- BAIGORRI BALLARÍN LAURA, *El Vídeo Y Las Vanguardias Históricas.* – Edicions Universitat Barcelona, 1997. Barcelona
- CAJA FRANCISCO, JORDI. *La Educación Visual Y Plástica Hoy: Educar La Mirada, La Mano Y El Pensamiento.* Grao, 2001. Barcelona.
- DELEUZE, G. *Imagen-Movimiento.* – *Estudio De Cine I* – Ed. Paidós. Barcelona 1987
- DELEUZE, G. *Imagen-Tiempo.* – *Estudio Sobre Cine II* – Ed. Paidós. Barcelona 1987
- MARTIN, SYLVIA. *Videoarte*, Taschen, 2006. Bonn
- PEREZ ORNIA, JOSE RAMON. *El Arte Del Video.* Rtve/Serbal, Barcelona, 1991
- Varios Autores. *Nuevos Soportes Y Tecnologías, Volumen 3 De Cuadernos Temáticos De Bellas Artes.* U. Jorge Tadeo Lozano, 2000.
- RESTREPO, JOSÉ ALEJANDRO. *Musa Paradisiaca: Una Video-Instalación.* Colcultura, 1997. Bogotá
- SHANKEN, EDWARD A. *Art And Electronic Media*, Phaidon Press. 2009. London
- Historia del videoarte en Colombia <http://bitio.net/vac/>
- Videoartes <http://www.videoartes.com/>
- El ciclo de los cremaster <http://www.cremaster.net>
- Videoarte http://agus_acosta.blip.tv/
- Enciclopedia de los nuevos medios <http://www.newmedia-art.org/>

8. CONTROL DEL DOCUMENTO

Elaborada por:	Cargo:	Fecha:
Maria Camila Cardona Zapata	Docente	03-03-25
Revisada por:	Cargo:	Fecha:

 Institución Universitaria Acreditada en Alta Calidad	GUÍA DE TRABAJO		Código	
	PROGRAMA TÉCNICOS LABORALES		Versión	01
			Fecha	

GUÍA DE TRABAJO # 3

TEMA DE LA GUÍA: PROCESOS EN EDICIÓN AUDIOVISUAL

1. IDENTIFICACIÓN DEL MODULO

Programa:	TÉCNICO LABORAL EN ASISTENCIA DE EDICIÓN AUDIOVISUAL			
Unidad Aprendizaje:	02 Introducción a la post producción			
Código Competencia:	250201030-1	Área:	Introducción color y el sonido	
Horas Totales unidad aprendizaje:	Horas Teóricas:	65	Horas Prácticas	68
Trabajo desarrollado	Trabajo Teórico		x	Trabajo Práctico
				x

2. TEMA Y COMPETENCIA:

Contenido Temático:	Repaso de conceptos. Manejo de bibliotecas y su organización Análisis de producciones cinematográficas Géneros cinematográficos Teoría del color Documental y sus derivados Video arte Chroma key Aplicación y concepción del tiempo en las historias Sonido, Foley y Bibliotecas Stop Motion (Trabajo final de grado) IAS y su buen uso.
Competencia a Desarrollar:	Establecer relaciones funcionales entre La producción audiovisual llevada a cabo desde el conocimiento del lenguaje aplicado al guion y llevado a la realización desde en un story board, un plan de rodaje, grabación y materialización de todo lo planeado. Mediante la pre- pro y postproducción técnica. Adquirir herramientas del lenguaje para entender los procesos técnicos de la postproducción.
Resultado de aprendizaje:	Aplica los conocimientos y técnicas aprendidos de manera eficiente y coherente de acuerdo a los estándares de productos audiovisuales.

--	--

3. RECURSOS REQUERIDOS

Trabajo Presencial: Equipo de cómputo, Salón de Clase, documentos de trabajo, proyector, reproductor de sonido, cuenta de correo electrónico.

Trabajo Independiente: Equipo de cómputo, teléfono celular, conexión a internet.

4. TABLA DE SABERES

Tabla de Saberes			Criterios de Evaluación		
Saber	Saber hacer	Ser			
<p>B. Videos: tipos, características, técnicas 1.3, 1.4, 2.1, 2.4, 2.7</p> <p>F. Software de edición de audio y video: tipos, técnicas de manejo, características, herramienta digital (1.5, 1.6, 2.5, 2.6).</p> <p>G. El diligenciamiento de formatos está acorde con procedimientos técnicos.</p> <p>Contenido audio y sonido: definición, fenómenos físicos, clasificación, elementos, tipos de decibeles, escalas técnicas. (1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.5)</p> <p>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. (1.1, 1.2, 1.3, 1.4)</p> <p>Derechos de autor y derechos conexos: concepto, clases, plagio de obras audio digitales. (D.1.)</p> <p>Equipos de edición de audio: concepto, tipos, características, técnicas de calibración y operación de equipos hardware, software, tipos de procesadores dinámicos, clases de implementación de fundidos. (1.1, 1.2, 1.3, 1.4, A.1)</p>	<p>1.1 La selección del nivel nominal cumple con técnicas de sonido y clase de equipo.</p> <p>1.2 La verificación de la saturación está acorde con niveles de frecuencia.</p> <p>1.3 La valoración de rango dinámico corresponde con criterios técnicos.</p> <p>1.4 El monitoreo de la señal cumple con estándares técnicos de sonido.</p>	<p>Reflexivo.</p> <p>Asertivo.</p> <p>Riguroso.</p> <p>Recursivo.</p> <p>Respetuoso</p> <p>Creativo</p>	<p>El docente evaluará la aproximación teórica y práctica a los contenidos abordados, dando una retroalimentación verbal y/o escrita al estudiante (evaluación formativa) y asignando una calificación numérica entre 0 y 5 (evaluación sanativa).</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">Evidencias de aprendizaje</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Evidencias de conocimiento:</td> </tr> </table> <p>• Talleres y pruebas teórico-prácticas que demuestren el conocimiento del contenido abordado: Proceso de la producción musical, tipos de propiedad intelectual, estructura de las industrias estudiadas,</p>	Evidencias de aprendizaje	Evidencias de conocimiento:
Evidencias de aprendizaje					
Evidencias de conocimiento:					

Inglés técnico: conceptos, terminología. (1.2, 1.4, 2.1, 2.2)
Narrativa sonora: definiciones, elementos de la narración sonora, clasificación, líneas de tiempo, tipología básica de las historias, técnicas narrativas sonoras. (1.1, 1.2, 2.1, 2.2)
Parámetros de sonido: concepto, tipos (intensidad, altura, duración, timbre), características. (1.2, 2.1, 2.3, 2.5)
Planos sonoros: concepto, tipos, características narrativas y expresivas, espacios sonoros. (1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1)
Señal de Audio: definición, técnicas de ajuste, parámetros técnicos de la señal de audio, formatos digitales de audio, mezcla y efectos de audio. (1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.5)

reconocimiento de fuentes sonoras, etc.
• Talleres y pruebas teórico-prácticas que demuestren el dominio de las competencias a adquirir: manejo básico de software, uso de herramientas de edición (cortes, uniones, fundidos, bucles, niveles óptimos, etc.), uso de compases simples y compuestos, etc.

Evidencias de desempeño:

- Reconocimiento y seguimiento de dinámicas de clase (individuales y grupales).
- Manejo del tiempo de trabajo individual (teórico y práctico).
- Comportamiento profesional dentro de los laboratorios (dinámicas interpersonales con colegas, docentes y profesionales de la industria).

5. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Descripción: Talleres y ejercicio o pruebas teórico-prácticas que demuestren el dominio de las competencias a adquirir

Creación y manejo de la imagen en el audiovisual

Docente: Mediante el manejo de la cámara o celular. Aplicar los efectos, transiciones y el lenguaje audiovisual aplicándolas en la narrativa para crear piezas audiovisuales mediante la planeación.

Estudiante: desarrollar los ejercicios prácticos teniendo en cuenta la teoría impartida por el docente durante cada clase

Ambiente requerido: Aula de clase dotada de los recursos necesarios para formación e internet. Además, el uso de un equipo por estudiante con los programas pertinentes para desarrollar los ejercicios.

Teoría Diálogos - Vocalización
 Sonido (Ambientes)
 Sonido – Foley (Biblioteca de Foley)
 Sonido (Música y Mezcla)
 Las emociones en color
 Color en Papel (CMYK)
 Sonido (Doblaje Original)
 Sonido (Doblaje Parodia)
 Salida de Campo
 Ejercicios de Narrativa audiovisual

6. EVIDENCIA Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

EVIDENCIA: 1	Compresión de la teoría en color y sonido, logrando así su implementación en trabajos de mayor complejidad como documentales, videoclips y cortometrajes.					
Tipo de Evidencia:	<i>Desempeño</i>	X	<i>Conocimiento</i>	X	<i>Producto</i>	X
Descripción de la evidencia:	Productos audiovisuales de manera grupal e individual					
Producto entregable:	1 StopMotion de 2 min					
Forma de entrega:	Digital					
Criterios de Evaluación:	Aplica la teoría del color mediante la expresión de emociones en análogo y digital y demuestra su capacidad con las diferentes etapas de la construcción sonora poniendo en práctica los conceptos aprendidos en clase. Logra implementar					
Instrumento de Evaluación:	Tipo					
	Cuestionario					
	Lista Chequeo					
	Lista de Verificación					
	Otro:					X

7. BIBLIOGRAFÍA

- ROBERT MACKEE, *El Guion* – Alba Minus, España, 2015.
- SÉRGIO PUCCINI, *Guion De Documentales: De La Preproducción A La Postproducción* – La Marca Editora, Argentina, 2015
- ROBERT MACKEE, *El Diálogo* – Alba Fuera De Campo, España, 2018.
- DUNAV KUZMANICH, *Cartilla De Narrativa Audiovisual* – Ministerio De Cultura Carrera 8 No. 8-09. Bogotá, D.C., Colombia, 2008
- FRANK HAUSESER & RUSSELL REICH, *Notas De Dirección* – Alba Artes Escénicas, España, 2017
- FRANÇOIS TRUFFAUT, *El Cine Según Hitchcock* – Alianza Editorial, España, 2015
- JORDI BALLÓ, XAVIER PÉREZ, *La Semilla Inmortal* - Editorial Anagrama, Barcelona, 1995
- LINDA SEGER, *El Secreto Del Mejor Cine* – Ediciones Rialp, España, 2018
- LINDA SEGER, *Cómo Convertir Un Buen Guion En Un Guion Excelente* – Ediciones Rialp, España, 2017
- SIDNEY LUMET, *Así Se Hacen Las Películas* – Ediciones Rialp, España, 2016
- RENÉ GARDIES, *Comprender El Cine Y Las Imágenes* – La Marca Editora, Argentina, 2014
- RAÚL ÁLVAREZ, *Batman, El Héroe* – Ediciones Rialp, España, 2016
- JOSEPH CAMPBELL, *El Poder Del Mito* – Emecé Editores, Barcelona, 1991
- JOSEPH CAMPBELL, *El Héroe De Las Mil Caras* – 1949 Bollingen Foundation Inc., Nueva York, Fondo De Cultura Económica, Mexico 1959
- JOAN MARIMÓN, *El Montaje Cinematográfico: Del Guion A La Pantalla* – Universidad De Barcelona, 2014
- JOSÉ FÉLIX GONZÁLEZ SÁNCHEZ, *La Trama Maestra En La Narrativa Audiovisual El Caso Del Cine Del Oeste* – Fonseca, Journal Of Communication, 2010
- VLADIMIR PROPP, *Morfología Del Cuento* – Editorial Fundamentos, 1970
- ALONSO, RODRIGO; TAQUINI, GRACIELA. Buenos Aires Video X – *Diez Años De Video En Buenos Aires* – Centro Cultural De España, Agencia Española De Cooperación Internacional, 1999.
- BAIGORRI BALLARÍN LAURA, *El Vídeo Y Las Vanguardias Históricas.* – Edicions Universitat Barcelona, 1997. Barcelona
- CAJA FRANCISCO, JORDI. *La Educación Visual Y Plástica Hoy: Educar La Mirada, La Mano Y El Pensamiento.* Grao, 2001. Barcelona.
- DELEUZE, G. Imagen-Movimiento. – *Estudio De Cine I* – Ed. Paidós. Barcelona 1987
- DELEUZE, G. Imagen-Tiempo. – *Estudio Sobre Cine II* – Ed. Paidós. Barcelona 1987
- MARTIN, SYLVIA. *Videoarte*, Taschen, 2006. Bonn
- PEREZ ORNIA, JOSE RAMON. *El Arte Del Video.* Rtve/Serbal, Barcelona, 1991
- Varios Autores. *Nuevos Soportes Y Tecnologías, Volumen 3 De Cuadernos Temáticos De Bellas Artes.* U. Jorge Tadeo Lozano, 2000.
- RESTREPO, JOSÉ ALEJANDRO. *Musa Paradisiaca: Una Video-Instalación.* Colcultura, 1997. Bogotá
- SHANKEN, EDWARD A. *Art And Electronic Media*, Phaidon Press. 2009. London
- Historia del videoarte en Colombia <http://bitio.net/vac/>
- Videoartes <http://www.videoartes.com/>
- El ciclo de los cremaster <http://www.cremaster.net>
- Videoarte http://agus_acosta.blip.tv/
- Enciclopedia de los nuevos medios <http://www.newmedia-art.org/>

8. CONTROL DEL DOCUMENTO

Elaborada por:	Cargo:	Fecha:
Sebastián Sánchez Ramírez	Docente	03-03-25
Maria Camila Cardona Zapata	Docente	03-03-25
Revisada por:	Cargo:	Fecha:

Listado de estudiantes I.E Caracas Grado 10

#	NOMBRES Y APELLIDOS
1	AGUDELO SALAS NICOLAS
2	BEJARANO PEREA JEAN PIERRE
3	BOTERO HENAO MARIA CAMILA
4	CARDONA GARCES JERONIMO
5	CARVALHO ESTRADA SALOME
6	CHAVERRA CORRALES YOHAN DAVID
7	CIFUENTES OCHOCA NICOL
8	CORDOBA CORDOBA ISABEL
9	FLERES CARVAJAL MATIAS
10	GIRALDO MESA XIMENA
11	GONZALEZ ROJAS ALAN JOEL
12	GRAJALES VALENCIA KEREN
13	GUERRA HERRERA ISAAC
14	HINCAPIE ORTIZ JERONIMO
15	LONDOÑO CORDOBA EMMANUEL
16	MARTINEZ BRAVO KEVIN KEINER
17	MARTINEZ GARCIA SARA LUCIA
18	MORAGON ZAPATA LUIS MIGUEL
19	OSPINA OSORIO SIMON
20	PANDALES HURTADO JUAN JOSE
21	PATIÑO DIAZ GERSON
22	PEREA CORDOBA EILEEN CAMILA
23	RAMIREZ ACEVEDO ANTHONY
24	RAMOS BLANDON ALAN JOEL
25	SANMARTIN VALENCIA MIGUEL ANGEL
26	TOBON ALVAREZ LUCIANA
27	TORRES GARCIA JEREMY
28	TORRES MESA JUAN JOSE
29	TOVAR MURILLO NATJESSY XIMENA
30	URREGO PULGARIN SANTIAGO
31	VALENCIA MORENO CRISTIAN DAVID
32	VALOYES CASTILLO KEVIN ANDRES
33	VELEZ VANEGAS LAURA
34	GIL RAMIREZ MATIAS
35	GARCIA PEREA HEYLUN SARETH

DIRECCIÓN DE EXTENSIÓN ACADÉMICA

Programa:	Asistente en Edición Audiovisual		
Modulo:	03 Organizar secuencias		
Formador:	Viviana Andrea Álvarez Henao	Grupo:	Once – I.E Caracas
Fecha:	13 de junio de 2025		

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

Establecer relaciones funcionales entre el sonido y la imagen, logrando así un resultado favorable armónico y acorde a todo el proceso de preproducción.

20. 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
23	23	No se presentan deserciones a la fecha	0	NA

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

A la fecha no encuentro deficiencias en los estudiantes. Este grupo es presto a desarrollar las actividades.

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

La Institución Educativa Caracas cuenta solo con 14 computadores y con el grupo de 11 no se percibe el problema de equipos dado que la cantidad en numero es mucho menos que la de decimo. Además, el proyector no cuenta con sonido para los trabajos de audio o las exposiciones que lo requieran.

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

Personalmente siento que el grupo de once esta más consolidado, están motivados en las clases y poco a poco han ido estableciendo lazos de mayor confianza para las grabaciones. Luego de presentar el examen de Photoshop, los estudiantes están mucho más motivados y el interés en las clases es evidente.

24. Observaciones: (Favor utilizar el reverso de la página, si es necesario)

Si existen observaciones de uno o varios participantes en particular, favor relacionarlas.

Este mes hemos tenido reuniones con acudientes para gestionar la mejora del proceso académico, disciplinario y de asistencias. Tendremos reunión junto con Andrés Cano para establecer definiciones en cuanto al procesos de algunos estudiantes y de la media técnica.

Viviana Andrea Álvarez Henao

FIRMA DEL INSTRUCTOR

FIRMA RECIBIDO

GUÍA DE TRABAJO # 3

TEMA DE LA GUÍA: PROCESOS EN EDICIÓN AUDIOVISUAL

1. IDENTIFICACIÓN DEL MODULO

Programa:	TÉCNICO LABORAL EN ASISTENCIA DE EDICIÓN AUDIOVISUAL			
Unidad Aprendizaje:	03 Organizar secuencias			
Código Competencia:	250201030-1	Área:	Sonido, VFX, Videoclip, inicios de cortometraje.	
Horas Totales unidad aprendizaje:	Horas Teóricas:	40	Horas Teóricas:	44
Trabajo desarrollado	Trabajo Práctico		X	Trabajo Práctico X

2. TEMA Y COMPETENCIA:

Contenido Temático:	Comprensión y desarrollo de técnicas de iluminación, colerización, sonido(Diálogos, Ambientes, Foley, Música y mezcla), efectos visuales y maquillaje.
Competencia a Desarrollar:	Establecer relaciones funcionales entre el sonido y la imagen, logrando así un resultado favorable armónico y acorde a todo el proceso de preproducción
Resultado de aprendizaje:	Aplica los conocimientos y técnicas aprendidos de manera eficiente y coherente de acuerdo a los estándares de productos audiovisuales.

3. RECURSOS REQUERIDOS

Trabajo Presencial: Equipo de cómputo, Salón de Clase, documentos de trabajo, proyector, reproductor de sonido, cuenta de correo electrónico.

Trabajo Independiente: Equipo de cómputo, teléfono celular, conexión a internet.

4. TABLA DE SABERES

TABLA DE SABERES			CRITERIOS DE EVALUCIÓN
SABER	SABER HACER	SER	

<p>C. Teoría del color: uso, características, cartas de color, porcentajes de mezcla, saturación, contraste, sicología del color (2.1, 2.7)</p> <p>D. Lenguaje audiovisual: guion técnico, guion literario, storyboard (1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.7)</p> <p>E. Imagen: tipos, características, planos, ángulos, perspectiva (1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 2.4, 2.7)</p> <p>F. Software de edición de audio y video: tipos, técnicas de manejo, características, herramienta digital (1.5, 1.6, 2.5, 2.6).</p> <p>G. El diligenciamiento de formatos está acorde con procedimientos técnicos.</p> <p>K. Sonido: propiedades del sonido, funcionalidad, tipos de sonidos, características, parámetros de sonido (1.2, 2.1, 2.4, D.1)</p> <p>L. Bibliotecas: conformación, pistas de audio, efectos sonoros, efectos especiales (1.2, 1.3, 1.6, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, A.1, D.1)</p>	<p>1.1 La selección del punto de inserción cumple con línea de tiempo.</p> <p>1.2. La ubicación de material audiovisual corresponde con guion audiovisual y línea de tiempo</p> <p>1.3. La unión de planos está acorde con técnicas de mezcla y disolvencia</p> <p>1.4. El ajuste de tamaño de cuadros corresponde con parámetros de manejo de imágenes</p> <p>1.5. La renderización del audiovisual está acorde con características del software y condiciones técnicas.</p> <p>1.6 El manejo de velocidades está acorde con técnicas de sincronización y línea de tiempo.</p>	<p>Organizado Metódico. Reflexivo. Asertivo. Riguroso. Recursivo. Respetuoso. Creativo</p>	<p>El docente evaluará de forma teórica y práctica los contenidos abordados, dando una retroalimentación verbal y/o escrita al estudiante (evaluación formativa) y asignando una calificación numérica entre 0 y 5 (evaluación sumativa).</p> <table border="1" data-bbox="1157 616 1428 705"> <tr> <td>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</td> </tr> </table> <table border="1" data-bbox="1157 705 1428 795"> <tr> <td>EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:</td> </tr> </table> <p>Talleres y pruebas teórico-prácticas que demuestren el dominio de las competencias a adquirir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje audiovisual. • Historia audiovisual. • Creación y manejo de la imagen en el audiovisual. <table border="1" data-bbox="1141 1265 1436 1355"> <tr> <td>EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento y seguimiento de dinámicas de clases (individuales y grupales) • Manejo del tiempo de trabajo individual (teórico y práctico). • Comportamiento profesional dentro de los laboratorios (dinámicas interpersonales con colegas, docentes y profesionales de la industria). 	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:	EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE						
EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:						
EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:						

5. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

La dinámica de clase se comprende en una parte teórica y la mayor parte de la clase practica desarrollando los mismos conocimientos adquiridos en la misma clase.

Descripción: los estudiantes en grupos reconocieron el espacio de la institución con otras miradas, creando los diversos ejercicios.

Docente: propone a los estudiantes los conceptos necesarios para completar un proyecto audiovisual competente y con todos los estándares.

Estudiante: desarrollar los ejercicios prácticos teniendo en cuenta la teoría impartida por el docente durante cada clase.

Ambiente requerido: Aula de clase dotada de los recursos necesarios para formación e internet. Además, el uso de un equipo por estudiante con los programas pertinentes para desarrollar los ejercicios.

Repaso

Kuleshov

Color en iluminación (RGB)

Colorización Davinci resolve:

Reemplazo alternativo de diálogos (ADR)

Sonido (Diálogos Radio Novela)

Sonido (Ambientes)

Sonidos (Foley)

Sonido (Música y mezcla)

VFX

VFX (Maquillaje)

VFX (Prostéticos y fluidos)

Vídeo institucional:

Videoclip

Cortometraje

6. EVIDENCIA Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

EVIDENCIA: 1	Compresión de la teoría en color y sonido, logrando así su implementación en trabajos de mayor complejidad como documentales, videoclips y cortometrajes.
---------------------	---

Tipo de Evidencia:	<i>Desempeño</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Conocimiento</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Producto</i>	<input checked="" type="checkbox"/>
Descripción de la evidencia:	Productos audiovisuales de manera grupal e individual.					
Producto entregable:	Clips de videos con los resultados de la práctica					
Forma de entrega:	Digital					
Criterios de Evaluación:	Evaluación de los procesos aprendidos a lo largo de las clases implementando los trabajos de pre-producción y post- producción, con las herramientas digitales que se posean en clase. Logra implementar bien color, iluminación y sonido en sus producciones.					
Instrumento de Evaluación:	Tipo					
	Cuestionario					
	Lista Chequeo					
	Lista de Verificación					
	Otro:					<input checked="" type="checkbox"/>

7. BIBLIOGRAFÍA

8. CONTROL DEL DOCUMENTO

Elaborada por:	Cargo:	Fecha:
Jesús David Zapata Serna	Docente	3-03-2025
Revisada por:	Cargo:	Fecha:

GUÍA DE TRABAJO # 3
TEMA DE LA GUÍA: PROCESOS EN EDICIÓN AUDIOVISUAL

1. IDENTIFICACIÓN DEL MODULO

Programa:	TÉCNICO LABORAL EN ASISTENCIA DE EDICIÓN AUDIOVISUAL			
Unidad Aprendizaje:	04 Integrar componentes			
Código Competencia:	250201030-1	Área:	Cortometraje, documental, cine mudo y muestra de grado.	
Horas Totales unidad aprendizaje:	Horas Teóricas:	45	Horas Teóricas:	47
Trabajo desarrollado	Trabajo Práctico		X	Trabajo Práctico X

2. TEMA Y COMPETENCIA:

Contenido Temático:	<p>Desarrollo de sus capacidades obtenidas en piezas terminadas, énfasis puntual en cortometraje, y documental.</p> <p>Experiencia práctica de un Pitch.</p> <p>Manejo específico de los tipos de montaje cinematográfico aplicado en sus piezas creativas.</p> <p>Experiencia del proceso de cine mudo.</p> <p>Video de invitación a próximos estudiantes para que se animen a ingresar al programa de media técnica.</p> <p>Análisis cinematográfico de una película.</p> <p>Muestra final de los proyectos en el ITM.</p>
Competencia a Desarrollar:	<p>Establecer relaciones funcionales entre el sonido y la imagen, logrando así unas piezas técnicamente bien elaboradas y con todos los parámetros que pueden llegar a ser evaluados por un jurado.</p>
Resultado de aprendizaje:	<p>Aplica los conocimientos y técnicas aprendidos de manera eficiente y coherente de acuerdo a los estándares de productos solicitados para la obtención de la certificación técnico laboral.</p>

3. RECURSOS REQUERIDOS

Trabajo Presencial: Equipo de cómputo, Salón de Clase, documentos de trabajo, proyector, reproductor de sonido, cuenta de correo electrónico.

Trabajo Independiente: Equipo de cómputo, teléfono celular, conexión a internet.

4. TABLA DE SABERES

TABLA DE SABERES			CRITERIOS DE EVALUCIÓN			
SABER	SABER HACER	SER				
<p>C. Teoría del color: uso, características, cartas de color, porcentajes de mezcla, saturación, contraste, sicología del color (2.1, 2.7)</p> <p>D. Lenguaje audiovisual: guion técnico, guion literario, storyboard (1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.7)</p> <p>E. Imagen: tipos, características, planos, ángulos, perspectiva (1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 2.4, 2.7)</p> <p>F. Software de edición de audio y video: tipos, técnicas de manejo, características, herramienta digital (1.5, 1.6, 2.5, 2.6).</p> <p>G. El diligenciamiento de formatos está acorde con procedimientos técnicos.</p> <p>K. Sonido: propiedades del sonido, funcionalidad, tipos de sonidos, características, parámetros de sonido (1.2, 2.1, 2.4, D.1)</p> <p>L. Bibliotecas: conformación, pistas de audio, efectos sonoros, efectos especiales (1.2, 1.3, 1.6, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, A.1, D.1)</p> <p>Parámetros de sonido: concepto, tipos (intensidad, altura, duración, timbre), características (1.2, 2.1, 2.3, 2.5).</p> <p>Señal de audio: definición, técnicas de ajuste, parámetros técnicos de la señal de audio, formatos de digitales de audio, mezcla y efectos de audio. (1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.5)</p>	<p>1.1 La selección del punto de inserción cumple con línea de tiempo.</p> <p>1.2. La ubicación de material audiovisual corresponde con guion audiovisual y línea de tiempo</p> <p>1.3. La unión de planos está acorde con técnicas de mezcla y disolvenca</p> <p>1.4. El ajuste de tamaño de cuadros corresponde con parámetros de manejo de imágenes</p> <p>1.5. La renderización del audiovisual está acorde con características del software y condiciones técnicas.</p> <p>1.6 El manejo de velocidades está acorde con técnicas de sincronización y línea de tiempo.</p>	<p>Organizado</p> <p>Metódico.</p> <p>Reflexivo.</p> <p>Asertivo.</p> <p>Riguroso.</p> <p>Recurso.</p> <p>Respetuoso.</p> <p>Creativo</p>	<p>El docente evaluará de forma teórica y práctica los contenidos abordados, dando una retroalimentación verbal y/o escrita al estudiante (evaluación formativa) y asignando una calificación numérica entre 0 y 5 (evaluación sumativa).</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:</td> </tr> </table> <p>Talleres y pruebas teórico-prácticas que demuestren el dominio de las competencias a adquirir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje audiovisual. • Historia audiovisual. • Creación y manejo de la imagen en el audiovisual. <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento y seguimiento de dinámicas de clases (individuales y grupales) • Manejo del tiempo de trabajo individual (teórico y práctico). 	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:	EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE						
EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:						
EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:						

			<ul style="list-style-type: none"> • Comportamiento profesional dentro de los laboratorios (dinámicas interpersonales con colegas, docentes y profesionales de la industria).
--	--	--	--

5. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

La dinámica de clase se comprende en una parte teórica y la mayor parte de la clase practica desarrollando los mismos conocimientos adquiridos en la misma clase.

Descripción: los estudiantes en grupos reconocieron el espacio de la institución con otras miradas, creando los diversos ejercicios.

Docente: propone a los estudiantes los conceptos necesarios para completar un proyecto audiovisual competente y con todos los estándares.

Estudiante: desarrollar los ejercicios prácticos teniendo en cuenta la teoría impartida por el docente durante cada clase.

Ambiente requerido: Aula de clase dotada de los recursos necesarios para formación e internet. Además, el uso de un equipo por estudiante con los programas pertinentes para desarrollar los ejercicios.

Cortometraje

Pitch 1 y 2

Documental

Montajes

Cine mudo

Video promocional MT

Análisis cinematográfico

Muestra ITM

6. EVIDENCIA Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

EVIDENCIA: 1	Compresión de la teoría en color y sonido, logrando así su implementación en trabajos de mayor complejidad como documentales, videoclips y cortometrajes.			
Tipo de Evidencia:	<i>Desempeño</i>	x	<i>Conocimiento</i>	x
Descripción de la evidencia:	Productos audiovisuales de manera grupal e individual.			
Producto entregable:	1 cortometraje de 3 min 1 documental de 3 min 1 video promocional de MT de 2 min			
Forma de entrega:	Digital			
Criterios de Evaluación:	Evaluación de los procesos aprendidos a lo largo de las clases implementando los trabajos de pre-producción y post- producción, con las herramientas digitales que se posean en clase. Logra implementar bien color, iluminación y sonido en sus producciones.			
Instrumento de Evaluación:	Tipo			
	Cuestionario			
	Lista Chequeo			
	Lista de Verificación			
Otro:				x

7. BIBLIOGRAFÍA

8. CONTROL DEL DOCUMENTO

Elaborada por:	Cargo:	Fecha:
----------------	--------	--------

Maria Camila Cardona Zapata	Docente	7-03-2025
Revisada por:	Cargo:	Fecha:

Listado de estudiantes I.E Caracas Grado 11

#	NOMBRES Y APELLIDOS
1	ARBOLEDA OHOA RICARDO
2	BOTERO GOMEZ PABLO
3	CONTRERAS ACOSTA VIANCA ENITH
4	CORDOBA ALBORNOZ MAYLEN ANDREA
5	CRESPO RODRIGUEZ BARBARA VALERIA
6	DURANGO MOLINA SEBASTIAN
7	LOPERA SILVA MARIA ISABELLA
8	LOPEZ VELEZ STID SANTIAGO
9	MARTINEZ SANCHEZ DANIEL ALEJANDRO
10	MURILLO BALANTA LINA CRISTABEL
11	OCANTO MOYA DIEGO GABRIEL
12	OCHOA DE HOYOS TOMAS
13	POSADA ECHAVARRIA MARIANA
14	POSADA RENGIFO LAURA CRISTINA
15	POSADA RENGIFO MAIBELIN
16	RESTREPO GARCIA NICOLAS
17	ROMERO GONZALEZ MATIAS
18	RUDA GUTIERREZ ANA SOFIA
19	SANIN ALVAREZ NICOLAS
20	SERNA MONCADA JUAN JOSE
21	VELASQUEZ ALZATE SALOME
22	VILLA VELEZ SAMUEL
23	ZAPATA YEPES MARIANA
