PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE.

- **Denominación del Programa de Formación: Elaboración de Audiovisuales.**
- **Código del Programa de Formación: 522211.**
- **Nombre del Proyecto Formativo (si aplica): Elaboración de Contenidos Audiovisuales para La Plataforma Sena Video – 3140890**
- **Fase del Proyecto (si aplica): ANALISIS.**
- **Actividad de Proyecto Formativo .**
- **IDENTIFICAR LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE QUE APARECEN EN EL BRIEFING. (ENTRENAMIENTO)**
- **Competencia:**
  - **ESCRIBIR GUIONES AUDIOVISUALES SEGÚN TÉCNICAS Y METODOLOGÍAS**
  - **REGISTRAR IMÁGENES DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y ESPECIFICACIONES DEL PROYECTOAUDIOVISUAL.**

- **ENRIQUE LOW MURTRA-INTERACTUAR EN EL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL DE ACUERDO CON PRINCIPIOS ÉTICOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ.**

- **UTILIZAR HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS DEACUERDO CON LAS NECESIDADES DE MANEJO DE INFORMACIÓN.**

- **INTERACTUAR EN LENGUA INGLESADE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DECONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOSCRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS**

- **GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.**

- **DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO**

- **FOMENTAR CULTURA EMPRENDEDORA SEGÚNHABILIDADES Y COMPETENCIAS PERSONALES**

- **APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA NORMATIVIDAD VIGENTE.**

- **EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DELTRABAJO EN EL MARCO DE LA CONSTITUCIÓN POLÍTICA Y LOSCONVENIOS INTERNACIONALES**
-

- **Resultados de Aprendizaje:**
  - **686692 - COMPRENDER LOS GÉNEROS LITERARIOS Y AUDIOVISUALES TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE ESTRUCTURA Y EL CONTEXTO.**
  - **686667 - RECONOCER LOS RECURSOS TÉCNICOS PARA LA CAPTURA AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO**

- Duración de la Guía de Aprendizaje (160 horas):

2. PRESENTACIÓN

¡Bienvenidos, aprendices de Producción Audiovisual!
En esta fase de análisis, nos adentraremos en los fundamentos esenciales para la creación de productos audiovisuales de calidad. Aprenderemos a comprender y desglosar guiones, analizar la composición audiovisual y desarrollar nuestra capacidad de observación a través de ejercicios de campo que pondrán a prueba nuestros conocimientos. Además, trabajaremos en la planificación visual de escenas mediante la creación de **storyboards**, una herramienta clave para organizar y visualizar nuestras ideas antes de llevarlas a la producción.
Pero nuestra formación no se limita únicamente a la parte técnica. También fortaleceremos competencias transversales fundamentales para nuestro desarrollo profesional y personal. En el área de **Inglés**, adquiriremos vocabulario y habilidades comunicativas esenciales en la industria audiovisual global. En **Cultura Física**, comprenderemos la importancia del bienestar físico y mental para mejorar nuestra productividad. A través de **Ética y Valores**, reflexionaremos sobre la responsabilidad del creador de contenido en la sociedad. En **Medio Ambiente y SST (Seguridad y Salud en el Trabajo)**, aprenderemos sobre prácticas sostenibles y seguras en el entorno de producción. En **Comunicación**, mejoraremos nuestra

expresión oral y escrita, fundamentales para presentar proyectos y dirigir equipos. Además, exploraremos nuestros **Derechos Fundamentales**, comprendiendo la importancia de la inclusión y la equidad en el ámbito laboral. Finalmente, en **Emprendimiento**, conoceremos estrategias para desarrollar proyectos propios y convertir nuestra pasión en una oportunidad de negocio.
Estamos a punto de comenzar un viaje en el que no solo adquiriremos conocimientos técnicos, sino que también desarrollaremos habilidades clave para enfrentar los desafíos del mundo audiovisual.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de reflexión inicial:

3.1.1."El Poder de una Buena Historia"
Descripción de la Actividad:

El instructor iniciará la actividad preguntando: "¿Por qué algunas películas o cortometrajes quedan en nuestra memoria y otras se olvidan?", motivando a los aprendices a compartir sus ideas. Luego, se proyectará un corto audiovisual impactante, tras lo cual, en grupos pequeños, responderán: ¿Qué emociones generó? ¿Cómo se construye la narrativa? ¿Qué elementos ayudaron a transmitir el mensaje?. En plenaria, cada grupo compartirá sus reflexiones y se debatirá sobre el impacto de las historias en la audiencia. Para cerrar, el instructor guiará una reflexión final con preguntas como "¿Cómo influye una buena historia en la audiencia?" y "¿Cómo podemos aplicar esto en nuestras creaciones?", concluyendo sobre la importancia de la narrativa en la producción audiovisual. La evidencia será la participación activa en la discusión y las respuestas escritas por equipo.

Ambiente requerido: Taller 1
Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje colaborativo, Trabajo por proyectos
Materiales de formación: Lápices, lapiceros, papel.
Material de apoyo: computadores
Evidencias de aprendizaje: participación activa en la discusión
Instrumentos de evaluación: Listas de chequeo

3.1.1 Reflexionar sobre la importancia de la comunicación asertiva en la organización.
Descripción de la Actividad:
Todos los seres humanos requerimos comunicarnos, es importante que tengamos presente los diferentes elementos que hacen parte de la misma para realizarlo de una manera asertiva, les invito a visualizar el siguiente video y a partir de este rflexione, ¿Que elementos comunicativos desde su entorno laboral, familiar, estudiantil, han cambiado y porque? ***https://youtu.be/rM4nZhhn3v8*** de manera personal participa en el siguiente padlet con tus apreciaciones https://padlet.com/mioz19/xxxx-comunicaciones-4a9oqhbl7wxtyr1z

- Ambiente Requerido: Aula con conexión a internel, herramientas digitales, conectividad.
- Materiales: Pizarra, marcadores, papel, computadoras con conexión a internet

3.2.1 Identificar cada uno de los elementos de la comunicación
Descripción de la Actividad:
Identificar cada uno de los elementos de la comunicación donde se destaquen los diferentes elementos de la comunicación y los cambios que se han dado a la fecha. Para ello tenga presente el siguiente mapa conceptual. Por equipos conformados por cuatro aprendices , presente sus apreciaciones, deben colocarle un nombre al equipo además de identificar en el texto los nombres de los aprendices debe participar en el siguiente ***padlet***, https://padlet.com/mioz19/xxxx-comunicaciones-4a9oqhbl7wxtyr1z

- **Ambiente Requerido:** Aula con conexión a internel, herramientas digitales, conectividad.
- **Materiales:** Pizarra, marcadores, papel, computadoras con conexión a internet.

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje:

3.2.1. "Descomponiendo el Video: Del Fotograma al Montaje"
Descripción de la Actividad:

El instructor iniciará la actividad proyectando un video breve y preguntará: "¿De qué está compuesto un video?", guiando a los aprendices a reflexionar sobre su estructura. Luego, mostrará un mismo video a velocidad normal, en cámara lenta y en pausa, para que observen cómo está formado por múltiples imágenes estáticas llamadas fotogramas. En grupos, analizarán una secuencia de video y extraerán capturas de diferentes momentos, identificando la continuidad entre los fotogramas. Posteriormente, cada equipo editará un clip corto, eliminando y reorganizando algunos fotogramas, para observar cómo los cambios afectan la fluidez del video. Finalmente, se hará una puesta en común donde cada grupo explicará su proceso y responderá preguntas como: "¿Cómo influye la cantidad de fotogramas en la percepción del movimiento?" y "¿Por qué es importante conocer esta estructura en la edición?", concluyendo sobre la importancia de los fotogramas en la construcción del lenguaje audiovisual. La evidencia será el análisis de secuencias y la edición realizada por cada equipo.

- **Ambiente requerido:** Taller 11
- **Estrategias o técnicas didácticas activas**: Descubrimiento guiado, uso de TIC
- **Materiales de formación:** Proyector o pantalla, Videos de referencia, Capturas de fotogramas.
- **Material de apoyo:** Tutorial sobre edición básica
- **Duración de la actividad:** 6 h.

3.3 Actividades de apropiación:

3.3.1. De la Idea al Guion: Construyendo Historias

Descripción de la Actividad:

Aprendices en esta actividad el instructor iniciará la actividad con una introducción sobre la importancia del flujo de trabajo en la narrativa audiovisual, analizando con ustedes un material de apoyo que ejemplifique cómo evolucionan las historias desde la idea inicial hasta el guion. Luego, en equipos de 4 personas, desarrollarán su propia historia siguiendo cada fase del proceso. Primero, escribirán un **storyline,** una sola frase que resuma la idea central. Después, crearán un tagline, una frase promocional llamativa. A continuación, elaborarán un **logline**, en el que describirán en 2-3 líneas al protagonista, su conflicto y su objetivo. Luego, desarrollarán una **sinopsis** corta, resumiendo la trama en un párrafo. Con esta base, organizarán los momentos clave en una escaleta con al menos 5 escenas. Finalmente, escribirán un **fragmento de guion,** desarrollando una escena con diálogos y descripciones.
Al finalizar, cada equipo presentará su historia y explicará cómo evolucionó su proceso creativo. A través de una discusión guiada, analizaremos preguntas como: ¿Cómo influyó cada documento en la creación del guion? ¿Qué diferencias encontraron entre ellos? ¿Qué documento les pareció más difícil de elaborar y por qué? Para cerrar la actividad, realizaremos una reflexión

sobre la importancia de estructurar una historia paso a paso y cómo cada documento contribuye a la planificación de una producción audiovisual.

- **Ambiente requerido:** Taller 1
- **Estrategias o técnicas didácticas activas:** Aprendizaje colaborativo
- **Materiales de formación:** Lápices, lapiceros, papel.
- **Material de apoyo:** computadores
- https://www.youtube.com/watch?v=SnGMNolZkPU&ab_channel=LazosDeCine
- https://www.youtube.com/watch?v=HyY1jdv7uoM&ab_channel=LazosDeCine
- **Evidencias de aprendizaje:** a recopilación y presentación de los documentos desarrollados en formato PDF
- **Instrumentos de evaluación:** Listas de chequeo

3.3.2.Construcción de Guion: De Relato a Estructura Cinematográfica

Descripción de la Actividad:

Aprendices, en esta actividad explorarán la estructura y el formato adecuado para la elaboración de un guion audiovisual. **Su instructor les explicará los elementos clave del guion, incluyendo encabezados de escena, descripciones, diálogos y transiciones**, además de mostrar ejemplos prácticos. Luego, se formarán cinco grupos de cuatro aprendices, y **cada equipo recibirá un fragmento del relato narrado por la instructora**, el cual deberá transformar en un guion estructurado correctamente. Una vez completado este paso, cada grupo se dirigirá a un ambiente de formación asignado, donde deberán planificar y organizar la iluminación utilizando los equipos disponibles, así como encuadrar y grabar sus escenas respetando el guion trabajado. Posteriormente, los equipos revisarán su material y, si es necesario, realizarán una edición básica antes de presentar sus escenas ante el grupo. Durante la socialización, cada equipo analizará su experiencia y recibirá retroalimentación sobre su trabajo. A través de este ejercicio, comprenderán de manera práctica la importancia de una correcta estructuración del guion y el impacto de la iluminación y composición en la producción audiovisual.

Ambiente requerido: Aula con proyector, computadores **Estrategias didácticas:** Aprendizaje basado en la práctica, análisis de casos

- **Materiales de formación:** Relatos breves entregados por el instructor, plantillas de guion en formato profesional.
- **Material de apoyo: Presentación teórica -** https://drive.google.com/drive/folders/1vlEZpCtiyme05bhQqozFazLdFUp3aCRh?usp=sharing
- **Evidencias de aprendizaje:** Guion estructurado, sinopsis argumental y publicitaria.
- **Instrumentos de evaluación:** Revisión del formato del guion, coherencia de la sinopsis y exposición grupal.

- **Duración de la actividad:** 4 horas.
  Entregable: Un **documento PDF** con el guion formateado, acompañado de la sinopsis argumental y la sinopsis publicitaria.

3.3.3. Explorando la Composición Visual en el Arte y el Cine

Descripción de la Actividad:

Aprendices, en esta actividad analizarán la composición visual y sus leyes fundamentales a través del arte y el cine, para luego aplicarlas en un ejercicio práctico de fotografía. Comenzaremos con una presentación en la que exploraremos diferentes obras de arte a lo largo de la historia, identificando cómo se han aplicado las leyes de composición en cada una. A continuación, veremos la película ***Sin City***, una obra cinematográfica que hace un uso magistral de la composición visual. En parejas, seleccionarán ocho capturas de la película y explicarán qué leyes de composición están implícitas en cada una. Luego, en grupos de tres personas, realizarán un trabajo de campo donde recorrerán la ciudad tomando fotografías inspiradas en la estética y composición de *Sin City*, aplicando los conceptos aprendidos. Al finalizar, cada grupo presentará sus mejores fotos y explicará cómo implementaron las leyes de composición en cada imagen.

Entregable:

- **Análisis de composición** en ocho capturas de *Sin City* (presentación o documento).
- **Serie de fotografías** tomadas en la ciudad con aplicación de leyes de composición (mínimo 8 imágenes por grupo).
- **Ambiente requerido:**Taller 1.
- **Estrategias o técnicas didácticas activas:** Análisis de referentes, trabajo colaborativo, aprendizaje basado en proyectos y exploración en campo.
- **Materiales de formación:** Proyector, computador, película *Sin City*, dispositivos móviles con cámara.
- **Material de apoyo:** Diapositivas sobre leyes de composición, ejemplos de obras de arte y análisis de fotogramas de *Sin City*.
  - **Evidencias de aprendizaje:** Presentación del análisis de capturas de la película y serie de fotografías tomadas en la ciudad.
  - **Instrumentos de evaluación:** Rúbrica de análisis compositivo, revisión de aplicación de leyes en las fotografías, autoevaluación y coevaluación.
  - **Duración de la actividad:** 4 horas.

3.3.4. Filminuto en Caliente – Narrar Sin Edición

Descripción de la Actividad:

Aprendices, en esta actividad pondrán en práctica los conceptos básicos del lenguaje audiovisual mediante la grabación de un filminuto sin edición, utilizando únicamente la función de pausa de la cámara del celular. Para iniciar, recibirán una breve explicación por parte del

instructor sobre planos, ángulos y movimientos de cámara. Luego, organizados en grupos de cinco personas, saldrán a espacios abiertos para planificar y grabar su filminuto, asegurándose de aplicar al menos tres de los conceptos aprendidos. Al no contar con edición, deberán coordinar bien cada toma y planificar con precisión el uso de los movimientos de cámara. Una vez grabado el material, regresarán al aula para proyectar sus videos y reflexionar sobre los aciertos y dificultades encontradas en la ejecución.

- **Ambiente requerido**: Taller 1
  Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje basado en proyectos, trabajo colaborativo, exploración práctica en campo.
- **Materiales de formación:** Dispositivos móviles con cámara, hojas para planificación y bocetado.
- **Material de apoyo:** Ejemplos visuales de planos, ángulos y movimientos de cámara, diapositivas explicativas del instructor.
- **Evidencias de aprendizaje:** Filminuto grabado por cada grupo, presentación y análisis del ejercicio.
- **Instrumentos de evaluación:** Observación directa del desempeño en la grabación, rúbrica de aplicación de conceptos audiovisuales, autoevaluación y coevaluación.
- **Duración de la actividad:** 3 horas.
- **Entregable:** Filminuto en formato mp4

3.3.5.Exploración de Equipos: Cámaras, Accesorios e Iluminación

Descripción de la Actividad:

Aprendices, en esta actividad conoceremos y experimentaremos con equipos esenciales para la producción audiovisual, incluyendo cámaras, accesorios y sistemas de iluminación. Exploraremos el manejo de las cámaras **Nikon D5600, Canon 900D y Sony HXR-NX100**, analizando sus características técnicas, configuraciones de imagen y posibilidades creativas. Además, revisaremos el uso de accesorios como trípodes, micrófonos externos, estabilizadores y monitores para mejorar la calidad del material grabado. También abordaremos la importancia de la iluminación en la narrativa visual, aprendiendo sobre softbox y lámparas LED, evaluando cómo la temperatura de color, la intensidad y la dirección de la luz afectan la estética de una escena. Durante la práctica, realizaremos ejercicios de grabación y captura fotográfica en los que ajustaremos parámetros como la exposición, el enfoque y el balance de blancos, además de experimentar con diferentes esquemas de iluminación para comprender su impacto en la atmósfera visual. Al finalizar, cada grupo compartirá sus observaciones y experiencias con los equipos, reforzando su comprensión sobre el uso técnico y narrativo de estos recursos en la producción audiovisual.

- **Ambiente:** Espacios abiertos para práctica y aula con proyector.
- **Estrategias:** Trabajo colaborativo, exploración práctica y análisis comparativo.

- **Materiales:** Cámaras **Nikon D5600, Canon 900D, Sony HXR-NX100**, trípodes, estabilizadores, micrófonos, monitores, softbox y lámparas LED.
- **Apoyo:** https://www.youtube.com/watch?v=m7F9TNCZfA0&ab_channel=Viewhaus
- https://www.youtube.com/watch?v=89vwkpaTLLc&ab_channel=Photolari
- https://www.youtube.com/watch?v=go9btBRq_Ss&ab_channel=CanonMexicana
- **Evidencias:** Registro fotográfico, video corto con la Sony HXR-NX100 y socialización de resultados.
- **Evaluación:** Observación directa, rúbrica de aplicación audiovisual, autoevaluación y coevaluación.
- **Duración:** 3 horas.
- **Entregable: PDF** con fotos y análisis de pruebas + **video corto (30-60s)** aplicando composición, iluminación y movimientos de cámara.

3.3.6.Las Necesidades Técnicas en la Captura de Imágenes

Captura y Estética del Terror: Cómo Grabar un Corto con Pocos Recursos

Descripción de la Actividad

Captura y Estética del Terror: Cómo Grabar un Corto con Pocos Recursos

En esta actividad, los aprendices explorarán las necesidades técnicas esenciales para la captura de imágenes de alta calidad en producciones audiovisuales, aplicándolas en la creación de un video con la temática "Cómo Grabar tu Propio Corto de Terror con Pocos Recursos".

Para comenzar, investigarán conceptos fundamentales como iluminación, encuadre, composición, balance de blancos, velocidad de obturación y profundidad de campo. Como parte de este análisis, seleccionarán cuatro fragmentos de películas, cortometrajes o series donde estas técnicas sean utilizadas de manera efectiva, identificando cómo influyen en la atmósfera y narrativa visual.

A continuación, en equipos, realizarán una práctica con la cámara Sony HXR-NX100, experimentando con técnicas de iluminación mínima, sombras dramáticas y encuadres expresivos que ayuden a generar tensión en la escena. Cada grupo grabará una breve secuencia de terror en la que deberán aplicar al menos tres de las técnicas estudiadas, asegurándose de optimizar los recursos disponibles para lograr un impacto visual atractivo.

Posteriormente, editarán sus grabaciones, realizando ajustes en color, contraste y efectos básicos para mejorar la estética y potenciar la sensación de suspenso. Una vez finalizado el proceso de edición, se llevará a cabo una exhibición donde cada equipo presentará su trabajo, analizando cómo las decisiones técnicas impactaron en la narrativa y calidad visual del corto.

Esta actividad se desarrollará en un espacio de grabación con control de iluminación y se basará en estrategias de aprendizaje por proyectos y experimentación práctica. Se requerirá el uso de la cámara Sony HXR-NX100, luces, trípodes y software de edición. Como evidencia de aprendizaje, se evaluará tanto el video final como el análisis de fragmentos

audiovisuales, utilizando una rúbrica para medir la aplicación de técnicas de grabación y calidad visual.

- **Ambiente requerido:** Espacio de grabación con equipo audiovisual.
- **Estrategias didácticas:** Aprendizaje basado en proyectos y trabajo en equipo.
- **Materiales:** Cámara Sony HXR-NX100, trípode, luces, micrófono y software de edición.
- **Material de apoyo:** Fragmentos de películas de terror y guías de grabación.
- **Evidencias:** Análisis de fragmentos y producción del video mp4 (5 min. Max)
- **Evaluación:** Rúbrica de técnicas de grabación y creatividad.
- **Duración:** 6 horas.

3.3.7.Análisis y Producción de Contenidos en Géneros Televisivos

¡Bienvenidos, aprendices! En esta actividad exploraremos los géneros televisivos desde la perspectiva técnica y narrativa, comprendiendo cómo las decisiones visuales y de grabación influyen en la construcción de historias y emociones. A través de un análisis detallado y una práctica creativa, fortalecerán sus habilidades en producción audiovisual y aplicarán lo aprendido en la creación de su propio contenido.Para ello seguiremos los siguientes indicaciones.

1. **Investigación y análisis comparativo:** El instructor asignará un género televisivo a cada equipo de trabajo. Deberán investigar sus características y seleccionar cuatro productos audiovisuales representativos. En equipo, analizarán sus aspectos narrativos y técnicas de grabación, identificando similitudes en encuadres, movimientos de cámara e iluminación.
2. **Evaluación de grabaciones:** A partir del análisis comparativo, los equipos discutirán cómo las técnicas audiovisuales influyen en la construcción de atmósferas y emociones dentro del género asignado.
3. **Discusión y práctica:** En el ambiente de formación, compartirán sus hallazgos, reflexionarán sobre la importancia de las técnicas de grabación y participarán en una práctica donde simularán escenas aplicando lo aprendido.
4. **Producción:** Cada equipo desarrollará un filminuto o una escena representativa de su género, implementando las técnicas audiovisuales estudiadas.
5. **Exhibición y análisis:** Finalmente, presentarán sus producciones, recibirán retroalimentación
    - **Ambiente requerido:** Aula con equipos de grabación y computadoras con software de edición.
    - **Estrategias didácticas:** Aprendizaje basado en proyectos, trabajo en equipo y práctica audiovisual.
    - **Materiales:** Cámaras, trípodes, micrófonos, luces y software de edición.

- **Material de apoyo:** Fragmentos de programas, artículos sobre géneros televisivos y tutoriales.
- **Evidencias:** Análisis de videos, grabaciones de escenas y cortometrajes.
- **Evaluación:** Rúbrica de análisis, lista de chequeo y autoevaluación.
- **Duración:** 8 horas.

3.3.8.Exploración de las Leyes Ópticas en el Audiovisual
Actividad:

Aprendices, en esta actividad explorarán las leyes ópticas aplicadas al campo audiovisual y su impacto en la narrativa visual. Iniciaremos con una sesión teórica donde su instructor explicará conceptos clave como refracción, reflexión, profundidad de campo y apertura, además de mostrar ejemplos del uso de distintos lentes según la intención de la producción audiovisual, desde retratos con desenfoque hasta tomas panorámicas que maximizan la profundidad de campo. Luego, aplicarán estos conocimientos en tres fases: primero, explorarán con sus celulares cómo la luz, los ángulos y la distancia afectan la imagen; después, usarán la aplicación **LENS SIMULATOR - LK SAMYANG** para experimentar con diferentes configuraciones de lentes y apertura; y finalmente, realizarán una práctica con las cámaras **Nikon D5600, Canon 900D y Sony HXR-NX100**, donde tomarán fotografías con distintas aperturas y focales para analizar su efecto en la imagen.

- **Ambiente requerido:** Aula equipada con proyector y espacios abiertos para la práctica.
- **Estrategias didácticas:** Aprendizaje basado en la exploración, análisis comparativo y trabajo colaborativo.
- **Materiales de formación:** Cámaras profesionales, celulares, aplicación Lens Simulator instalada.
- **Material de apoyo:** Presentación teórica con ejemplos del instructor, imágenes de referencia.
- **Evidencias de aprendizaje:** Serie de fotografías comparativas (celular, simulación y cámaras profesionales).
- **Instrumentos de evaluación:** Análisis de imágenes, discusión grupal y rúbrica de aplicación de conceptos ópticos.
- **Duración de la actividad:** 4 horas.
- **Entregable:** Un **PDF** con una selección de imágenes tomadas en cada fase, explicando las leyes ópticas aplicadas en cada una.

3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

3.3.9.De la Literatura a la Pantalla: Adaptando Géneros Narrativos al

Descripción de la Actividad

PASO 1.

Queridos aprendices, en esta actividad exploraremos la relación entre los géneros literarios y su adaptación en el lenguaje audiovisual. Para ello, iniciaremos con una breve investigación en la que deberán identificar las características principales de los géneros literarios (narrativo, lírico y dramático) y sus subgéneros, relacionándolos con ejemplos de cine y televisión. Reflexionen sobre cómo estos géneros se transforman al ser adaptados al medio audiovisual y qué elementos se mantienen o se modifican en la transición.

PASO 2.

A continuación, cada grupo recibirá un fragmento de texto perteneciente a un género literario específico. Su tarea será analizarlo y proponer una adaptación a un formato audiovisual, seleccionando el género televisivo o cinematográfico que mejor se ajuste a la historia. Deberán justificar su elección y definir los elementos narrativos que incorporarán, como personajes, escenarios y conflictos.

PASO 3.

Luego de definir su adaptación, cada grupo elaborará una breve sinopsis y un guion literario de una escena representativa de su historia, aplicando los principios de la narrativa audiovisual. Además, deberán indicar qué planos y recursos visuales utilizarían para transmitir la esencia del género elegido.

PASO 4.

Finalmente, cada grupo presentará su propuesta ante la clase, explicando cómo lograron trasladar el género literario al formato audiovisual y qué estrategias emplearon para mantener su esencia. A través de esta actividad, desarrollarán una comprensión profunda de los géneros narrativos y su impacto en la construcción de historias en distintos medios.

- **Ambiente requerido:**
  Aula con proyección audiovisual y acceso a computadoras.
- **Estrategias didácticas:**
  Aprendizaje basado en proyectos, trabajo colaborativo, pensamiento crítico y exposición creativa.
- **Materiales:**
  Textos literarios, computadoras, plantilla de guion, ejemplos de escenas audiovisuales.
- **Material de apoyo:**
  Guía sobre géneros literarios y audiovisuales, videos explicativos y ejemplos de guiones.

- **Evidencias de aprendizaje:**
  Documento PDF con Análisis del género literario, sinopsis de adaptación, guion literario y presentación argumentativa.
- **Instrumentos de evaluación:**
  Lista de cotejo, rúbrica de guion, escala de valoración y autoevaluación/coevaluación.
- **Duración:**
  4 horas.

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
	.Identificar los requerimientos del cliente que aparecen en el briefing. (entrenamiento)	3.1.1."El Poder de una Buena Historia"	Mesa redonda	APROPIA LOS CONCEPTOS BÁSICOS TÉCNICOS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL SEGÚN REFERENTES TEÓRICOS.	
	Identificar los requerimientos del cliente que aparecen en el briefing.	3.2.1.Descomponiendoel Video: Del Fotograma al Montaje"	Mesa redonda	APROPIA LOS CONCEPTOS BÁSICOS TÉCNICOS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL SEGÚN REFERENTES TEÓRICOS.	

	(entrenamiento)				
	Identificar los requerimientos del cliente que aparecen en el briefing. (entrenamiento)	3.3.1. De la Idea al Guion: Construyendo Historias	recopilación y presentación de los documentos desarrollados en formato PDF	APROPIA LOS CONCEPTOS BÁSICOS TÉCNICOS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL SEGÚN REFERENTES TEÓRICOS.	Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje colaborativo Listas de chequeo
	Identificar los requerimientos del cliente que aparecen en el briefing. (entrenamiento)	3.3.2.Construcción de Guion: De Relato a Estructura Cinematográfica	Un documento PDF con el guion formateado, acompañado de la sinopsis argumental y la sinopsis publicitaria.	INTERPRETA EL GUIÓN LITERARIO Y SUS COMPONENTES SEGÚN REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL A DESARROLLAR REALIZA EL GUIÓN TÉCNICO, PLAN DE RODAJE Y DEMÁS DOCUMENTOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL A DESARROLLAR	Revisión del formato del guion, coherencia de la sinopsis y exposición grupal. Listas de chequeo
	Identificar los requerimientos del cliente que aparecen en el briefing. (entrenamiento)	3.3.3. Explorando la Composición Visual en el Arte y el Cine	Presentación del análisis de capturas de la película y serie de fotografías tomadas	DISEÑAR PROPUESTAS DE PLANOS, TOMAS, ANGULACIONES Y MOVIMIENTO DE CÁMARA EN SET APROPIA LOS CONCEPTOS BÁSICOS TÉCNICOS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL SEGÚN REFERENTES TEÓRICOS.	Listas de chequeo producto

			en la ciudad.		
	.1.Identificar losrequerimientos del cliente que aparecen en el briefing. (entrenamiento)	3.3.4. Filminuto en Caliente – Narrar Sin Edición	Filminuto en formato mp4	DISEÑAR PROPUESTAS DE PLANOS, TOMAS, ANGULACIONES Y MOVIMIENTO DE CÁMARA EN SET APROPIA LOS CONCEPTOS BÁSICOS TÉCNICOS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL SEGÚN REFERENTES TEÓRICOS.	Listas de chequeo de producto
	Identificar los requerimientos del cliente que aparecen en el briefing. (entrenamiento)	3.3.5.Exploración de Equipos: Cámaras, Accesorios e Iluminación	PDF con fotos y análisis de pruebas + video corto (30-60s) aplicando composición, iluminación y movimientos de cámara.	IDENTIFICA LOS DIFERENTES TIPOS DE CÁMARAS Y ACCESORIOS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL. IDENTIFICA LOS DIFERENTES TIPOS DE PROYECTORES DE LUZ Y ACCESORIOS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.RECONOCE ASPECTOS TÉCNICOS DE ELECTRICIDAD EN EL MANEJO DE LUMINARIAS DE ACUERDO CON PROTOCOLOS TÉCNICOS.SELECCIONA LOS TIPOS DE LUMINARIAS Y SOPORTES DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL PROYECTO. COMPRUEBA EL FUNCIONAMIENTO DEL EQUIPO TENIENDO EN CUENTA LAS IMÁGENES A REGISTRAR	Listas de chequeo de producto

	Identificar los requerimientos del cliente que aparecen en el briefing. (entrenamiento)	3.3.6.Las Necesidades Técnicas en la Captura de Imágenes	Análisis de fragmentos y producción del video mp4 (5 min. Max)	RECONOCER LAS NECESIDADES TÉCNICAS EN LA CAPTURA DE IMÁGENES	Listas de chequeo de producto
	Identificar los requerimientos del cliente que aparecen en el briefing. (entrenamiento)	3.3.7.Análisis y Producción de Contenidos en Géneros Televisivos	video mp 4 con escenas de la historia.	IDENTIFICA LOS DIFERENTES GÉNEROS LITERARIOS Y AUDIOVISUALES TENIENDO EN CUENTA CARACTERÍSTICAS Y ESTRUCTURAS.	Listas de chequeo de producto
	.Identificar los requerimientos del cliente que aparecen en el briefing. (entrenamiento)	3.3.8.Exploración de las Leyes Ópticas en el Audiovisual	Un PDF con una selección de imágenes tomadas en cada optica	IDENTIFICA LAS LEYES OPTICAS .IDENTIFICAR LOS DIFERENTES TIPOS DE CÁMARAS Y ACCESORIOS.	Listas de chequeo de producto
	1.Identificar los requerimientos del cliente que aparecen en el briefing. (entrenamiento)	3.3.9.De la Literatura a la Pantalla: Adaptando Géneros Narrativos al guion	Documento PDF con Análisis del género literario, sinopsis de adaptación, guion literario y	presentaciónargumentativa. IDENTIFICA LOS DIFERENTES GÉNEROS LITERARIOS Y AUDIOVISUALES TENIENDO EN CUENTA CARACTERÍSTICAS Y ESTRUCTURAS. INTERPRETA EL GUIÓN LITERARIO Y SUS COMPONENTES SEGÚN REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL A DESARROLLAR	Listas de chequeo de producto

6. GLOSARIO DE TÉRMINOS

7. **Ángulo de cámara:** Posición desde la que se graba una escena, determinando la perspectiva visual.
8. **Balance de blancos:** Ajuste de la cámara para que los colores se capturen de manera realista según la iluminación.
9. **Bloqueo de escena:** Planificación de los movimientos de los actores y la posición de la cámara en una toma.
10. **Cinematografía:** Arte y técnica de capturar imágenes en movimiento con un estilo visual específico.
11. **Clapboard (Claqueta):** Herramienta utilizada para sincronizar imagen y sonido al inicio de una toma.
12. **Color grading:** Proceso de corrección y estilización del color en la postproducción.
13. **Continuidad:** Coherencia visual y narrativa entre planos para evitar errores en la edición.
14. **Contraplano:** Técnica de montaje en la que se alternan dos tomas opuestas, generalmente en un diálogo.
15. **Cortometraje:** Producción audiovisual de corta duración, generalmente menor a 30 minutos.
16. **Dirección de arte:** Diseño visual de la producción, incluyendo escenografía, vestuario y objetos de escena.
17. **Dirección de fotografía:** Disciplina encargada de la iluminación, composición y movimiento de cámara en una producción.
18. **Edición:** Proceso de selección, corte y montaje de imágenes y sonidos para construir la narrativa.
19. **Efectos especiales (VFX):** Técnicas digitales o mecánicas para crear ilusiones visuales en la pantalla.
20. **Encuadre:** Composición de los elementos visuales dentro del cuadro de la imagen.
21. **Escena:** Unidad narrativa que ocurre en un mismo espacio y tiempo dentro de una historia.
22. **Estabilización:** Técnica para reducir vibraciones y lograr imágenes más fluidas.

23. **Formato de video:** Especificación técnica del archivo de video, como MP4, AVI o MOV.
24. **Frame Rate (Tasa de cuadros):** Cantidad de imágenes por segundo en un video, medida en fps (frames per second).
25. **Guion técnico:** Documento detallado que describe los planos, movimientos de cámara y efectos de una producción.
26. **Iluminación de tres puntos:** Técnica de iluminación básica que usa luz principal, de relleno y de contra.
27. **Locación:** Espacio físico donde se graba una producción fuera de un set de estudio.
28. **Montaje:** Proceso de unir secuencias para construir una narrativa audiovisual.
29. **Plano secuencia:** Toma larga sin cortes que sigue la acción de manera continua.
30. **Postproducción:** Fase final de la producción donde se editan y refinan imagen, sonido y efectos visuales.
31. **Profundidad de campo:** Rango de la imagen que aparece enfocado, influenciado por la apertura del diafragma.
32. **Renderizado:** Proceso de procesamiento digital para generar el video final con todos los efectos aplicados.
33. **Rodaje:** Grabación de las escenas planificadas de una producción audiovisual.
34. **Storyboard:** Serie de ilustraciones que representan visualmente las escenas de un guion antes del rodaje.
35. **Toma:** Grabación continua desde que la cámara comienza a grabar hasta que se detiene.
36. **Transiciones:** Efectos de edición que conectan una escena con otra, como fundidos o cortes.
37. **Zoom:** Cambio de distancia focal en la lente para acercar o alejar la imagen sin mover la cámara.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

1. **Katz, S. D. (1991). *Plano a plano: De la idea a la pantalla*.**
2. **Murch, W. (1995). *En el momento del parpadeo: Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*.**
3. **Katz, S. D. (1996). *Rodando: La planificación de secuencias*.**
4. **Rabiger, M. (2003). *Dirección cinematográfica: Técnicas y estética*.**
5. **Block, B. (2001). *La narrativa visual: De los conceptos a las soluciones prácticas*.**
6. **Simon, M. (2000). *Storyboard: La guía del artista*.**
7. **LoBrutto, V. (2002). *Dirección de arte en el cine: Una guía práctica*.**

8. **Rea, P. W., & Irving, D. K. (2015).** ***Producción y dirección para cine y televisión*****.**
9. **Vidrio, M. (2010).** ***Formatos de guion para cine y televisión*****.**
10. **Gonzaga, L. (2005).** ***Aprender a iluminar en fotografía*****.**
11. **González Monaj, R. (2008).** ***Manual para la realización de storyboards*****.**

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	ELKIN JAVIER TORAL	INSTRUCTOR TÉCNICO	Centro de tecnologías Agroindustriales	28-02-2025
	VICTOR ROJAS	INSTRUCTOR TÉCNICO	Centro de tecnologías Agroindustriales	28-02-2025
	JUAN PABLO INCAPIÉ	INSTRUCTOR TÉCNICO	Centro de tecnologías Agroindustriales	28-02-2025

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					