



UCompensar

EDUCACIÓN PARA AVANZAR

SYLLABUS

Imagen expandida



FUNDACIÓN UNIVERSITARIA COMPENSAR – UCOMPENSAR
1. INFORMACIÓN GENERAL DEL CURSO

Programa Académico:	Tecnología en Gestión para Proyectos Web	Nivel de Formación.	Tecnológico
Sede:	Bogotá	Código del curso:	xxxxxxx
Nombre del curso:	Imagen expandida	Modalidad:	Presencial
Semestre:	III	Número de Créditos:	2
Tipo o naturaleza del curso:	Teórico Práctico	Componente de formación:	Diseño
Carácter del curso:	Obligatoria	Versión:	1.0
Horas Totales:	96	Horas de Trabajo Directo con Docente	32
		Horas Trabajo Independiente:	64

2. PRESENTACIÓN DEL CURSO

- Generalidad del curso**

El curso de Imagen Expandida tiene como objetivo explorar y analizar las diversas formas de creación visual y audiovisual que trascienden los formatos tradicionales. Los estudiantes se sumergirán en el estudio conceptual y práctico de la video instalación, el video experimental, el mapping, la realidad aumentada y virtual, entre otros. Este curso se caracteriza por su enfoque integrador, combinando teoría y práctica para proporcionar una comprensión profunda de estas nuevas formas de expresión artística involucradas con el diseño visual actual.

- Alcance en cuanto a conocimientos, actitudes y habilidades asociadas**

Los estudiantes desarrollarán una sólida base teórica en conceptos contemporáneos del arte y el diseño visual, así como competencias prácticas en el uso de herramientas análogas y digitales. Se promoverá la actitud crítica y reflexiva hacia el impacto social y cultural de los productos comunicativos, incentivando la creatividad y la experimentación en la creación de experiencias sensoriales y visuales innovadoras. Además, se fortalecerán habilidades técnicas en la manipulación de tecnologías emergentes, preparándolos para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades en contextos profesionales y artísticos no convencionales.

- Espacios, escenarios y ambientes que apoyan el proceso.**

Como apoyo al proceso académico del estudiante en la asignatura, se cuenta salas de mesas de trabajo para el diseño y producción de piezas de comunicación y con salas PC, de última generación conectados a Internet y software apropiados de diseño para la producción de piezas de comunicación; para que el estudiante pueda responder a los requerimientos de la clase. Los salones cuentan además con proyector de video y tablero. Así mismo, la biblioteca institucional, cuenta con documentos y libros digitales, que aproximan al estudiante a la teoría relacionada con el diseño corporativo.

Como espacios adicionales de interacción, el *Campus* de la Ucompensar ofrece el correo institucional. Este permite anexar archivos de texto e imagen. Para el almacenamiento de información, *OneDrive* permite el almacenamiento de gran cantidad de datos.



3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE	
Competencia	Construye contenido interactivo y sistemas de información visual para el desarrollo de proyectos multimedia y web a partir de los requerimientos específicos del proceso visual
Resultado(s) de aprendizaje del curso	Apropia la historia y la teoría de la imagen, la semiótica con el fin de construir la imagen en relación a su función y significados para la generación de productos comunicativos en soportes multimedios.
4. CRITERIOS	
A continuación, se presentan los criterios que corresponden al desarrollo del curso, asociados a los desempeños que debe evidenciar el estudiante en su actuación. Estos son la base de los instrumentos de evaluación (Rúbricas de evaluación, matrices, listas de cotejo, entre otras) de los cuales se derivarán los indicadores y sus descriptores por nivel de desempeño.	
CR 1.	Comprender de manera efectiva las técnicas de composición visual, utilizando elementos lingüísticos, sensoriales y perceptuales, para crear imágenes expandidas que transmitan mensajes claros y coherentes en diversos medios y espacios no convencionales.
CR 2.	Explorar y utiliza de forma adecuada las tecnologías y herramientas digitales para la creación, manipulación y presentación de las imágenes expandidas, demostrando habilidades técnicas y un dominio de las opciones disponibles, así como una proyección sobre las tecnologías emergentes.
CR 3.	Experimentar de manera creativa con los límites y las convenciones tradicionales del arte y la comunicación visual, explorando nuevas formas de expresión y adaptándose a los desafíos y oportunidades que presentan los medios, las tecnologías y los espacios no convencionales.
CR 4.	Demostrar una comprensión sólida de los componentes lingüísticos y perceptuales de los procesos comunicativos visuales, aplicándolos de manera efectiva en la composición de las imágenes expandidas y en la creación de significado culturales mediante lo visual.
CR 5.	Aplicar de manera reflexiva y crítica el impacto de la imagen en el concepto expandido en su contexto y en el público objetivo, considerando la efectividad comunicativa, la relación con el entorno y la capacidad de generar una experiencia significativa para el espectador.
5. METODOLOGÍA QUE SE DESARROLLA EN EL CURSO	
Etapas 0. Reconocimiento <p>El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología educativa que se centra en el aprendizaje activo, situando a los estudiantes en el centro del proceso de enseñanza. El ABP implica que los estudiantes adquieren conocimientos y habilidades mediante la elaboración de proyectos que abordan problemas y desafíos reales. Esta metodología promueve el aprendizaje profundo, ya que los estudiantes se involucran en investigaciones significativas, planificación, diseño y creación de productos tangibles o intangibles. A continuación, se detallan los conceptos clave del ABP que complementan y profundizan la metodología del curso de Imagen Expandida.</p> <p>Se lleva a cabo un diagnóstico para identificar los conocimientos previos y las competencias iniciales de los estudiantes relacionados a la imagen expandida. Este proceso se realiza mediante actividades interactivas diseñadas para evaluar el punto de partida de cada individuo en términos de comprensión estética, habilidades técnicas y familiaridad con tecnologías emergentes. Las evidencias recopiladas en esta etapa proporcionan una</p>	

base fundamental para adaptar los contenidos y metodologías del curso según las necesidades específicas del grupo.

Etapas 1. Contextualización

Se introduce a los estudiantes en los conceptos fundamentales de Imagen Expandida. A través de recursos audiovisuales, se presentan los temas clave como la integración de tecnologías de realidad aumentada y técnicas de narrativa visual experimental. Los estudiantes son guiados hacia la comprensión profunda y contextual de estos conceptos mediante el uso de foros de discusión centrados en la estética y la innovación visual. Los avances conceptuales desarrollados en clase constituyen evidencias cruciales de esta fase, consolidando una base teórica sólida sobre la cual se construirán los proyectos creativos y experimentales en diseño visual para medios expandidos.

FALTA GRAFICA

Etapas 2. Profundización

Los estudiantes avanzan hacia la profundización de los temas abordados en la etapa de contextualización, centrándose específicamente en el diseño visual aplicado a la Imagen Expandida. Aquí, se fomenta el aprendizaje autónomo a través del estudio de casos de estudio de instalaciones multimedia y análisis de obras de arte digital interactivas. Esta fase se divide en dos momentos distintos: primero, la investigación individual y grupal para explorar a fondo los conceptos teóricos y prácticos de la composición visual dinámica; segundo, el desarrollo práctico mediante proyectos de diseño de interfaces para experiencias inmersivas utilizando herramientas de prototipado digital. Laboratorios de creación, simulaciones y debates enriquecen esta etapa, proporcionando evidencias claras del aprendizaje adquirido y la aplicación práctica de los conocimientos teóricos en el contexto del diseño visual contemporáneo.

Etapas 3: Transferencia

La fase final del curso se centra en la transferencia de conocimientos y habilidades adquiridos hacia la creación de proyectos de imagen expandida que integren de manera innovadora el diseño visual y las tecnologías emergentes. Los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar y presentar proyectos creativos que demuestren una comprensión profunda de conceptos y técnicas aprendidas y su aplicación en contextos reales y virtuales. Estos proyectos no solo demuestran la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos en diseño visual para medios expandidos, sino que también sirven como evidencia tangible de las habilidades desarrolladas durante el proceso educativo. Presentaciones ante la comunidad académica, que incluyen tanto a miembros internos como externos de la institución, son parte integral de esta etapa final, proporcionando una plataforma para evaluar tanto los resultados finales como el proceso de aprendizaje en su conjunto.

Cada una de estas etapas del curso de Imagen Expandida en la Fundación Universitaria Compensar está diseñada para maximizar el aprendizaje activo y significativo de los estudiantes en el ámbito del diseño visual para medios expandidos. A través de un enfoque estructurado y progresivo, se asegura que los estudiantes no solo adquieran conocimientos técnicos y teóricos avanzados, sino que también desarrollen competencias fundamentales para su desarrollo profesional y personal en la creación visual y audiovisual contemporánea.

Evaluación

Igualmente, es importante recordar que dado que es un proceso educativo por competencias la perspectiva de la evaluación cambia; por tanto, se integra a esta estrategia los momentos de valoración de desempeño de carácter formativo, no sumativo, de acuerdo con los actores intervinientes, así:

- **Autoevaluación:** El estudiante valora sus propios desempeños, identificando el nivel alcanzado en cada momento, a partir de la revisión crítica y transparente de su propio proceso, atendiendo a unos criterios de realización/desempeños establecidos para estimar el nivel de competencia, detectando con ello fortalezas, talentos, capacidades especiales al igual que dificultades, limitantes y oportunidades de mejora.
- **Coevaluación:** Los estudiantes realizan una valoración conjunta sobre la actuación del grupo, atendiendo a unos criterios de realización/desempeños establecidos en consenso; participando así en la valoración de los niveles de desempeño evidenciados.
- **Heteroevaluación:** El profesor y los expertos invitados, valoran los desempeños de los estudiantes, identificando el nivel alcanzado en cada momento, atendiendo a los criterios establecidos para estimar el nivel de competencia.

6. CONTENIDOS TEMATICOS

Los contenidos, en la formación por competencias, se refieren a los conocimientos, actitudes, habilidades, valores y principios, asociados a los resultados de aprendizaje esperados, que, en el marco de las competencias, son apropiados e incorporados por los estudiantes a sus estructuras (cognitivas, morales y procedimentales) para lograr las actuaciones idóneas en los diferentes contextos y situaciones del mundo laboral y profesional.

Los contenidos son los insumos para la toma de decisiones acertada, para el abordaje de problemas y la generación de alternativas o propuestas de solución pertinentes y de calidad. Ellos, en suma, son puestos en escena acertada, oportuna y eficazmente según las condiciones y referentes de calidad esperados, al momento de evidenciar la competencia desarrollada. Los contenidos son el pretexto y la materia prima para el desarrollo de competencias en el proceso formativo.

Etapas 0. Reconocimiento

Fundamentos de la Composición Visual y Narrativa

- Conceptos básicos de la composición visual
- Principios de la narrativa audiovisual
- Teoría del color y su impacto en la percepción visual
- Elementos básicos del diseño y la narrativa en diferentes formatos audiovisuales

Movimientos Artísticos y Tecnológicos en la Evolución

- Historia de los movimientos artísticos influyentes en el audiovisual
- Evolución de la tecnología en la producción visual
- Influencia de los avances tecnológicos en las técnicas artísticas
- Relación entre arte y tecnología a lo largo del tiempo

Video Arte

- Definición y características del video arte
- Principales exponentes y obras representativas
- Técnicas y estilos utilizados en el video arte
- Análisis de la evolución y tendencias actuales del video arte

Etapas 1. Contextualización

Tecnologías Emergentes y Creatividad

- Introducción a las tecnologías emergentes en la producción audiovisual
- Impacto de las nuevas tecnologías en la creatividad y la producción artística



- Herramientas y software innovadores en el diseño visual
- Estudio de casos de proyectos que utilizan tecnologías emergentes

Comunicación y Evaluación en Proyectos

- Métodos de comunicación efectiva en proyectos audiovisuales
- Técnicas de evaluación y retroalimentación en proyectos creativos
- Estrategias para la gestión de equipos y recursos en proyectos audiovisuales
- Análisis de ejemplos de proyectos evaluados y su impacto

Video Instalación

- Concepto y características de la video instalación
- Historia y evolución de la video instalación
- Técnicas y tecnologías utilizadas en la creación de video instalaciones
- Análisis de obras destacadas y su impacto en el espectador

Etapas 2. Profundización

Movimientos Artísticos y Tecnológicos en la Evolución

- Estudio detallado de movimientos artísticos clave en la evolución del audiovisual
- Análisis de la influencia de tecnologías específicas en la transformación artística
- Comparación entre diferentes periodos y sus contribuciones tecnológicas
- Casos de estudio de artistas que han fusionado arte y tecnología

Tecnologías Emergentes y Creatividad

- Profundización en herramientas avanzadas de diseño y producción visual
- Exploración de técnicas creativas utilizando tecnologías emergentes
- Innovación en la narrativa audiovisual mediante nuevas tecnologías
- Proyectos prácticos aplicando tecnologías emergentes en contextos creativos

Video Mapping

- Definición y principios del video mapping
- Técnicas y herramientas para la creación de video mapping
- Historia y evolución del video mapping
- Aplicaciones y ejemplos destacados de video mapping en el arte y la publicidad

Etapas 3: Transferencia

Experimentación Sonora y Espacial

- Técnicas avanzadas de sonido en proyectos audiovisuales
- Integración del sonido en la experiencia espacial y sensorial
- Herramientas para la creación de ambientes sonoros inmersivos
- Proyectos de experimentación sonora y su impacto en la narrativa visual

Implementación Práctica de Proyectos de Imagen Expandida

- Desarrollo y ejecución de proyectos prácticos de imagen expandida
- Integración de técnicas y tecnologías estudiadas en proyectos reales
- Gestión y evaluación de proyectos de imagen expandida
- Presentación y socialización de proyectos finalizados, incluyendo análisis crítico y retroalimentación



REFERENCIAS

Recursos bibliográficos		Recurso disponible en	
		Biblioteca de la institución	Otras bibliotecas
		Físico Enlace para ir al catálogo bibliográfico disponible para ubicar recursos bibliográficos impresos en Biblioteca https://biblioteca.ucompensar.edu.co/ Ejemplo de registro bibliográfico https://biblioteca.ucompensar.edu.co/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=12590&query_desc=administraci%C3%B3n%20de%20empresas Repositorio CRAI UCompensar: podrá ubicar documentos, trabajos de grado, artículos y publicaciones UCompensar https://repositoriocrai.ucompensar.edu.co/ Enlace para ir a las colecciones disponibles: https://unipanamericanaeduco.sharepoint.com/Portal%20MiPana/SitePages/Colecciones.aspx	Enlace para ir a los recursos digitales externos: https://unipanamericanaeduco.sharepoint.com/Portal%20MiPana/SitePages/Informacion%20de%20Interes.aspx
Obligatorios	Youngblood, G. (2014). Cine expandido. Waldhuter.		
	Denson, S., & Leyda, J. (Eds.). (2016). Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film. REFRAME Books.		
	Grau, O. (2003). Virtual Art: From Illusion to Immersion. MIT Press.		
	Stern, N. (2013). Interactive Art and Embodiment: The Implicit Body as Performance. Gylphi Limited.		
Complementarios	Hui, Yuk. Fragmentar el futuro. Buenos Aires, Caja Negra Editora, 2020		
	Ruiz, Raúl. Poética del cine. Stgo. de Chile,		



	<i>Editorial Sudamericana Chilena, 2000</i>		
	<i>Santos, Barbara. La curación como tecnología. Bogotá, Idartes, 2019</i>		
	<i>Manovich, L. (2001). The Language of New Media. MIT Press.</i>		

Glosario:

Visual Composition	The arrangement and organization of visual elements in a work of art, image, or design, including principles such as symmetry, balance, contrast, proportion, and hierarchy.
Video Art	An art form that uses video as the main medium of artistic expression, characterized by its experimental approach and innovative use of technology.
Emerging Technologies	New tools and devices in the early stages of adoption that have the potential to transform various industries, such as virtual reality, augmented reality, and video mapping.
Video Mapping	A projection technique that uses three-dimensional surfaces as a canvas to project images, creating the illusion of movement and transformation on the structure.
Sound and Spatial Experimentation	The exploration and manipulation of sound in relation to physical space to create immersive and multisensory experiences.
Composición Visual	La disposición y organización de elementos visuales en una obra de arte, imagen o diseño, que incluye principios como la simetría, el equilibrio, el contraste, la proporción y la jerarquía.
Video Arte	Una forma de arte que utiliza el video como medio principal de expresión artística, caracterizada por su enfoque experimental y uso innovador de la tecnología.
Tecnologías Emergentes	Nuevas herramientas y dispositivos en las primeras etapas de adopción que tienen el potencial de transformar diversas industrias, como la realidad virtual, la realidad aumentada y el video mapping.
Video Mapping	Una técnica de proyección que utiliza superficies tridimensionales como lienzo para proyectar imágenes, creando la ilusión de movimiento y transformación en la estructura.
Experimentación Sonora y Espacial	La exploración y manipulación del sonido en relación con el espacio físico para crear experiencias inmersivas y multisensoriales.



compensar

fundación
universitaria

www.ucompensar.edu.co
Bogotá, D.C. - Colombia



UCompensar

EDUCACIÓN PARA AVANZAR

SYLLABUS



PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UNIPANAMERICANA – V1

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA COMPENSAR - UCOMPENSAR

SYLLABUS – REALIZACIÓN AUDIOVISUAL

1. INFORMACIÓN GENERAL DEL CURSO

Programa Académico:	Técnica Profesional en Producción de Piezas Multimedia (Virtual)	Nivel de Formación.	Técnica Profesional
Sede:	Virtual	Código del curso:	223056C
Nombre del curso:	Realización	Modalidad:	Virtual

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UNIPANAMERICANA – V1

	Audiovisual			
Semestre:	III	Número de Créditos:	3	
Tipo del curso:	Teórico Práctico	Componente o Área de formación:	Diseño	
Carácter del curso:	Obligatoria	Versión:	1.0	
Horas Totales:	144	Horas de Trabajo Directo con Docente		36
		Horas Trabajo Independiente:		108

2. PRESENTACIÓN DEL CURSO**Generalidad del curso**

Este curso está diseñado para proporcionar a los estudiantes una comprensión profunda y práctica de la producción audiovisual, abarcando desde la preproducción hasta la postproducción. Los estudiantes desarrollarán habilidades en el uso de diversas tecnologías y herramientas necesarias para la creación de contenido audiovisual de alta calidad. Al finalizar el curso, lograrán producir y editar proyectos audiovisuales adecuados para diversos medios y plataformas digitales. Además, comprenderán los procesos de planeación y creación narrativa en los géneros documental y publicitario, desde la creación colectiva y con el fin de que

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UNIPANAMERICANA – V1

formen parte de escenarios que les permitan generar contenidos de acuerdo con estrategias de comunicación específicas y criterios de diseño establecidos, bajo las normas vigentes, éticas y derechos de autor en el contexto profesional de la disciplina.

Alcance en cuanto a conocimientos, actitudes y habilidades asociadas

Al finalizar el curso, los estudiantes habrán desarrollado habilidades técnicas y conceptuales para la producción audiovisual en los géneros documental y publicitario. Podrán aplicar metodologías y herramientas específicas para la planificación, creación y realización de proyectos audiovisuales, integrando aspectos narrativos, estéticos y técnicos de manera coherente.

Asimismo, habrán adquirido un profundo entendimiento de los procesos creativos y técnicos involucrados, desde la concepción de la idea hasta la postproducción. Identificarán y analizarán elementos clave como iluminación, sonido, dirección de arte y edición, aplicando este conocimiento en la creación de productos audiovisuales de alta calidad.

En cuanto al manejo de escenarios y ambientes, conocerán las normas vigentes en la industria y los principios éticos y legales relacionados con los derechos de autor y propiedad intelectual. Podrán gestionar los recursos técnicos y humanos necesarios, asegurando un resultado que cumpla con los estándares profesionales de la industria.

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UNIPANAMERICANA – V1

Espacios, escenarios y ambientes que apoyan el proceso

El curso debe dar como resultado la interacción de piezas visuales desde diversas disciplinas, sirviendo como puente entre las dinámicas espaciales de un contexto específico y las necesidades de los usuarios en el recorrido espacial. El curso invita a reconocer que las herramientas dependen de una tendencia o de un desarrollo tecnológico, sino de un sentido hermenéutico que establece una relación directa entre comunicadores, medios y realidad, espacios y territorio. También reconoce las problemáticas contextuales de su entorno y determina soluciones con proyección real que impacten en una transformación social positiva.

Como apoyo al proceso académico del estudiante en la asignatura, se cuenta con salas MAC y PC de última generación, conectadas a Internet y equipadas con software de diseño apropiado para la producción de piezas de comunicación, para que el estudiante pueda responder a los requerimientos de la clase. Los salones cuentan además con proyector de video y tablero. Asimismo, la biblioteca institucional cuenta con documentos y libros digitales que aproximan al estudiante a la teoría relacionada con la producción de impresos.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Aplica diferentes soportes de la imagen para la construcción de proyectos multimedia y web con el propósito de asegurar procesos de comunicación efectiva utilizando herramientas tecnológicas propias de la disciplina.
Resultado de aprendizaje del curso	Implementa procesos narrativos, montaje y composición visual y sonora enfocándose en crear experiencias audiovisuales y sensoriales aplicando conceptos fundamentales del diseño visual empleando herramientas análogas y digitales.

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UNIPANAMERICANA – V1

4. CRITERIOS	
<p>A continuación, se presentan los criterios de realización que corresponden al desarrollo del curso y los respectivos criterios de realización, asociados a los desempeños que debe evidenciar el estudiante en su actuación. Estos son la base de las rúbricas de evaluación, de los cuales se derivarán los indicadores y sus descriptores por nivel de desempeño.</p>	
CR 1.	Aplica principios de diseño visual, como composición, balance, armonía, contraste y jerarquía, en la creación de producciones audiovisuales. Estos principios son fundamentales para comunicar efectivamente mensajes y emociones a través de imágenes y secuencias visuales.
CR 2.	Utiliza tanto herramientas analógicas (cámaras, iluminación, técnicas de montaje) como digitales (software de edición de video, imagen y producción sonora). Dominar estas herramientas es crucial para cumplir con los estándares técnicos y estéticos del campo audiovisual contemporáneo.
CR 3.	Analiza críticamente el impacto social y cultural de los productos comunicativos, considerando la representación de diversos grupos sociales, la promoción de estereotipos, la diversidad cultural y las implicaciones éticas de los mensajes mediáticos. Esta reflexión crítica ayuda a comprender mejor el rol y la responsabilidad en la circulación de estos contenidos en la formación de opiniones y actitudes en la audiencia.
CR 4.	Desarrolla narrativas audiovisuales con un enfoque experimental explorando formas narrativas no convencionales e innovadoras en el ámbito audiovisual. Esto incluye el uso creativo de técnicas visuales y sonoras poco comunes, así como la estructuración

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UNIPANAMERICANA – V1

	narrativa no lineal y creativa.
CR 5.	Reflexiona sobre el impacto de las producciones audiovisuales considerando cómo las decisiones creativas y técnicas, como el montaje, la composición visual y el uso del sonido, afectan la experiencia del espectador. Es importante evaluar cómo elementos como el ritmo, la iluminación, el color, la música y los efectos sonoros influyen en las emociones y percepciones del público.
5. METODOLOGÍA QUE SE DESARROLLA EN EL CURSO	
<p>El curso de Realización Audiovisual ha sido diseñado utilizando el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), una metodología que promueve el desarrollo de habilidades prácticas y conceptuales en un entorno autónomo y colaborativo. Esta metodología es adecuada para la producción audiovisual, ya que permite a los estudiantes aplicar conocimientos teóricos y prácticos al crear proyectos reales. A través de las etapas de Reconocimiento, Contextualización, Profundización y Transferencia, los estudiantes adquirirán competencias en narrativa audiovisual, dirección de fotografía, grabación de sonido y gestión de producción. El uso de tecnologías educativas facilitará el trabajo colaborativo y el acceso a recursos, mientras que la asesoría continua de los docentes asegurará la calidad del trabajo y la resolución de problemas.</p> <p>En la etapa de Reconocimiento, se introduce a los estudiantes en los fundamentos del lenguaje audiovisual y la historia del cine y los medios audiovisuales. A través del acceso a material didáctico, se les invita a analizar cortometrajes y participar en foros de discusión para intercambiar ideas y perspectivas. Los ejercicios prácticos de composición y encuadre les permiten aplicar de forma concreta los conceptos teóricos. Además, se abren debates en línea sobre ética en la producción audiovisual, fomentando la reflexión crítica y el desarrollo de una comprensión profunda de los derechos de autor y la ética profesional.</p>	

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UNIPANAMERICANA – V1

En la etapa de Contextualización, el aprendizaje se vuelve más práctico y colaborativo, enfocándose en la preproducción audiovisual. Se accede a materiales interactivos que guían a los estudiantes en la investigación de ideas, la escritura de guiones y el desarrollo de *storyboards*. Los foros de discusión se convierten en espacios para compartir y analizar ideas, enriqueciendo su perspectiva. Los ejercicios prácticos de generación de ideas y creación de *storyboards* les permiten aplicar los conceptos teóricos en contextos reales. Además, los acercamientos en la gestión de proyectos los preparan para la planificación, presupuestación y selección de talento, aspectos clave de la preproducción audiovisual.

REALIZACIÓN AUDIOVISUAL

Etapa 4.

Transferencia



Promover el aprendizaje colaborativo y crítico en la realización de proyectos audiovisuales, enfocándose en estrategias de marketing y distribución, y estimulando la creatividad en la planificación y difusión de proyectos.

Etapa 3.

Profundización



Desarrollar habilidades técnicas avanzadas y comprensión de la distribución digital en la producción audiovisual, mediante la práctica y análisis de iluminación, sonido, dirección de fotografía, y edición.



Etapa 1.



Reconocimiento

Introducir a los estudiantes en los fundamentos del lenguaje audiovisual, promoviendo el análisis crítico y práctico de cortometrajes y la reflexión sobre la ética y los derechos de autor en la producción audiovisual.

Etapa 2.



Contextualización

Fomentar el aprendizaje práctico y colaborativo en la escritura de guiones y desarrollo de storyboards, promoviendo la participación en foros de discusión y la gestión de proyectos en la preproducción audiovisual.

La etapa de Profundización se centra en el desarrollo de habilidades técnicas avanzadas. Se abordan técnicas de iluminación, sonido y dirección de fotografía. A través de foros de discusión, los estudiantes analizan casos de estudio sobre la coordinación en el set de rodaje. Los ejercicios prácticos de edición de video y audio,

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UNIPANAMERICANA – V1

corrección de color y diseño de sonido les permiten aplicar los conceptos teóricos en la realización de productos comunicativos. Además, los debates en línea sobre la distribución en plataformas digitales los preparan para comprender los procesos de producción y distribución audiovisual en la era digital.

Finalmente, en la etapa de Transferencia, la metodología del curso fomenta el aprendizaje activo y colaborativo para la realización de proyectos audiovisuales. A través de actividades guiadas, los estudiantes reflexionan y analizan su trabajo, combinando el aprendizaje autónomo con actividades colaborativas.

Estudios de casos y materiales de lectura les proporcionan las herramientas necesarias para comprender estrategias de marketing y distribución. Las sesiones de discusión en línea les permiten compartir ideas y recibir retroalimentación sobre el proceso creativo de la realización de un proyecto audiovisual, ya sea documental o publicitario. Las tareas prácticas de desarrollo de propuestas de proyectos y planificación de estrategias de difusión estimulan el pensamiento crítico y la creatividad en situaciones reales.

- **Autoevaluación:** el estudiante valora sus propios desempeños, identificando el nivel alcanzado en cada momento, desde la revisión crítica y transparente de su proceso, atendiendo a unos criterios de realización/desempeños establecidos para estimar la competencia, detectando fortalezas, talentos, capacidades especiales y dificultades, limitantes y oportunidades de mejora.
- **Coevaluación:** los estudiantes realizan una valoración conjunta sobre la actuación del grupo, atendiendo a unos criterios de realización/desempeños establecidos en consenso; participando así en la valoración de los niveles de desempeño evidenciados.
- **Heteroevaluación:** el profesor y los expertos invitados, valoran los desempeños de los estudiantes, identificando el nivel alcanzado en cada momento, atendiendo a unos criterios de

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UNIPANAMERICANA – V1

realización/desempeños establecidos para estimar el nivel de competencia.

6. CONTENIDOS TEMATICOS

- Los contenidos en la formación por competencias abarcan conocimientos, actitudes, habilidades, valores y principios asociados a los resultados de aprendizaje esperados. Estos son incorporados por los estudiantes en sus estructuras cognitivas, morales y procedimentales para lograr desempeños idóneos en diversos contextos laborales y profesionales.
-
- Los contenidos son esenciales para tomar decisiones acertadas, abordar problemas y generar soluciones pertinentes y de calidad. Se presentan de manera adecuada, oportuna y eficaz según los estándares de calidad esperados al evidenciar la competencia desarrollada. En resumen, los contenidos son el pretexto y la materia prima para desarrollar competencias en el proceso formativo.
-
- **Etapas**
 - **Etapa 0**
 - **Reconocimiento**
 -
 - Fundamentos del lenguaje audiovisual.
 - Comprensión de elementos básicos como planos, encuadres, movimientos de cámara y sonido, esenciales para una narrativa visual efectiva.
 - Análisis de cortometrajes.
 - Desglose y comprensión de la estructura narrativa en cortometrajes, identificando elementos clave como introducción, desarrollo y conclusión.
 - Ética y licencias en la producción audiovisual.

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UNIPANAMERICANA – V1

- Conocimiento de normas éticas y legales en la creación de contenido, incluyendo el uso de licencias y derechos de material audiovisual.

-

- **Etapas 1**

- Contextualización**

-

- Narrativa audiovisual.
 - Estructuración de relatos coherentes y efectivos en microdocumentales, cuidando la secuencia narrativa y la integración de elementos visuales y sonoros.
 - Investigación y análisis temático.
 - Desarrollo de habilidades de investigación para fundamentar el tema del microdocumental con evidencias sólidas y relevantes.
 - Guionización y estructura narrativa.
 - Elaboración de guiones detallados que organizan el contenido y facilitan la transmisión efectiva del mensaje en el microdocumental.
 - *Storyboard* y diseño visual.
 - Creación de *storyboards* que visualizan y planifican cada escena, asegurando una presentación visual clara y coherente con el guion.

-

- **Etapas 2**

- Profundización**

-

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UNIPANAMERICANA – V1

- Dirección de fotografía.
- Dominio de técnicas avanzadas en composición, iluminación y captura de imágenes para crear visuales impactantes y coherentes con la narrativa.
- Entrevistas y producción de testimonios.
- Habilidad para llevar a cabo entrevistas efectivas, capturando testimonios auténticos que enriquezcan la narrativa del microdocumental.
- Grabación de audio y sonido directo.
- Dominio de técnicas y equipos para capturar audio de alta calidad, complementando la narrativa visual y mejorando la inmersión del espectador.
- Gestión de notas de producción y supervisión de material grabado.
- Mantenimiento de registros detallados y supervisión del material grabado para asegurar la coherencia narrativa y la calidad en la postproducción.

Etapas 3

Transferencia

- Narrativa y coherencia temática.
- Desarrollo de una narrativa coherente y estructurada que guíe al espectador y asegure la comunicación efectiva del mensaje principal.
- Aspectos técnicos en la producción audiovisual.
- Atención a detalles técnicos como el diseño de sonido, la edición y la composición visual para garantizar una experiencia visual y auditiva de calidad.

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UNIPANAMERICANA – V1

- Análisis de la recepción del producto comunicativo.
- Evaluación del éxito del microdocumental a través de la retroalimentación del público y análisis de métricas en redes sociales para mejorar futuras producciones.

PROGRAMAS ACADÉMICOS UNIPANAMERICANA – V1

REFERENCIAS

	Recurso disponible en		
	Biblioteca de la institución		Otras bibliotecas
	Físico	Digital	
Recursos bibliográficos	Enlace para ir al catálogo bibliográfico disponible:	Enlace para ir a las bases de datos y libros digitales:	Enlace para ir a los recursos digitales externos:
	http://biblioteca.unipanamericana.edu.co/janum-bin/busqueda_rapida.pl?Id=20151110162718	https://login.intelproxy.com/v2/inicio?cuenta=zAt3Tk8u5QuOyfE2&url=	https://unipanamericaeduco.sharepoint.com/Portal%20MiPana/SitePages/Informacion%20de%20Interes.aspx

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UNIPANAMERICANA – V1

		sharepoint.com /Portal%20MiPa na/SitePages/Co lecciones.aspx		
		https://crai.uco mpensar.edu.co /cgi- bin/koha/opac- detail.pl?biblion umber=10020& query_desc=nar racion%20audio visual		
	Obligatorios	Cuadrado Alvarado, A. (2017). <i>Narración audiovisual: Elementos, procesos y estructuras en la ficción cinematográfica y televisiva</i> . Madrid: Editorial Síntesis.	Signatura: 791.43 C813n 2017	
		https://crai.uco mpensar.edu.co /cgi- bin/koha/opac- detail.pl?biblion umber=4787&q		

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UNIPANAMERICANA – V1

		<u>uery_desc=base</u> <u>s%20del%20cine</u> Signatura: 794.4 B173bp 2010		
	https://crai.uco mpensar.edu.co /cgi- Hunt, R. E., Marland, J., & Richards, J. (2010). Bases del cine 02: Guión, desarrollo y creación de texto para una película. Singapur: Parramón.	<u>bin/koha/opac-</u> <u>detail.pl?biblion</u> <u>umber=4785&q</u> <u>uery_desc=base</u> <u>s%20del%20cine</u> Signatura: 794.4 B173b 2010		
	Hunt, R. E. (2010). Bases del cine 03: Dirección. Singapur:	<u>https://crai.uco</u> <u>mpensar.edu.co</u> <u>/cgi-</u>		

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UNIPANAMERICANA – V1

	Parramón.	<u>bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=4786&qvery_desc=bases%20del%20cine</u> <i>Signatura:</i> <i>794.4 B173bd</i> <i>2010</i>		
Complementarios	Alberto Montero Gómez. (2021). <i>Análisis audiovisual en YouTube: Primera aproximación al estudio de los nuevos géneros audiovisuales interactivos</i> . Aula Magna Proyecto clave McGraw Hill.	<i>https://ucompensar-unlimitedlearning.io.ucompensar.basesdedatos.ezproxy.com/info/analisis-audiovisual-en-youtube-primera-aproximacion-al-estudio-de-los-nuevos-</i>		

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UNIPANAMERICANA – V1

		<i>generos-</i> <i>audiovisuales-</i> <i>interactivos-</i> <i>02674390</i>		
	Guillermo Orozco. (2021). <i>TVMorfosis 9</i> <i>Inteligencia artificial en</i> <i>contenidos</i> <i>audiovisuales</i> . Tintable.		https://ucompensar-unlimitedlearning.io.ucompensar.basesdedatos.ezproxy.com/info/tvmorfosis-9-inteligencia-artificial-en-contenidos-audiovisuales-01429068	
	Castillo Pomedá, J. M. (2013). <i>La composición</i> <i>de la imagen</i> . Ediciones	https://ucompensar-unlimitedlearning		

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADÉMICOS UNIPANAMERICANA – V1

	Paraninfo, S.A.	<i>ing- io.ucompensar .basesdedatos ezproxy.com/i nfo/la- composicion- de-la-imagen- 01440623</i>		
	Atienza Muñoz, Pau. (2013). <i>Historia y evolución del montaje audiovisual</i> . UOC.		<i>https://ucompensar-unlimitedlearning.io.ucompensar.basesdedatosezproxy.com/info/historia-y-evolucion-del-montaje-audiovisual-01451123</i>	

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UNIPANAMERICANA – V1

Glossary:

Audiovisual language	Set of elements and techniques used in the production of audiovisual content to effectively convey messages and emotions, including aspects such as shots, framing, camera movements, and sound.
Audiovisual narrative	The way in which a story is structured in an audiovisual medium, considering elements such as plot, character development, tone, and visual style to convey a coherent and meaningful experience to the viewer.
Creative writing	Process of creating original and creative content, in this case, scripts or stories for audiovisual media, involving the generation of ideas, narrative structuring, and character development.
Ergodic narrative	Type of interactive narrative in which the reader or user must make a physical or mental effort to access the content, as in video games or some non-linear literary works.
Storyboards	Series of drawings or illustrations that visually represent the sequence of a audiovisual project, helping to plan the narrative, shots, and visual composition before production.
Lenguaje audiovisual	Conjunto de elementos y técnicas utilizados en la producción de contenido audiovisual para transmitir eficazmente mensajes y

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UNIPANAMERICANA – V1

	emociones, incluyendo aspectos como los planos, encuadres, movimientos de cámara y sonido.
Narrativa audiovisual	La manera en que una historia está estructurada en un medio audiovisual, considerando elementos como la trama, el desarrollo de personajes, el tono y el estilo visual para ofrecer una experiencia coherente y significativa al espectador.
Escritura creativa	Proceso de creación de contenido original y creativo, en este caso, guiones o historias para medios audiovisuales, que implica la generación de ideas, la estructuración de la narrativa y el desarrollo de personajes.
Narrativa ergódica	Tipo de narrativa interactiva en la que el lector o usuario debe hacer un esfuerzo físico o mental para acceder al contenido, como en los videojuegos o algunas obras literarias no lineales.
<i>Storyboards</i>	Serie de dibujos o ilustraciones que representan visualmente la secuencia de un proyecto audiovisual, ayudando a planificar la narrativa, los planos y la composición visual antes de la producción.



compensar

fundación
universitaria

www.ucompensar.edu.co
Bogotá, D.C. - Colombia



compensar

fundación
universitaria



UCompensar

EDUCACIÓN PARA AVANZAR

SYLLABUS

NARRATIVA FOTOGRÁFICA

Modalidad virtual



PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UCOMPENSAR – V1

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA COMPENSAR – UCOMPENSAR

SYLLABUS – XXXXXXXX

1. INFORMACIÓN GENERAL DEL CURSO

Programa Académico:	Profesional en Diseño Visual (Virtual)	Nivel de Formación:	Universitario	
		Nivel de Formación:	Universitario	
Sede:	Virtual	Código del curso:	223058C	
Nombre del curso:	NARRATIVA FOTOGRAFICA	Modalidad:	Virtual	
Semestre:	I	Número de Créditos:	3	
Tipo del curso:	Práctico	Componente o Área de formación:	DISEÑO	
Carácter del curso:	Obligatoria	Versión:	1.0	
Horas Totales:	144	Horas de Trabajo Directo con Docente:		36
		Horas Trabajo Independiente:		108

2. PRESENTACIÓN DEL CURSO

- Generalidad del curso**

El Curso de Narrativas Fotográficas tiene como objetivo principal que los participantes adquieran una comprensión profunda del poder narrativo de la fotografía, mediante el análisis minucioso de elementos conceptuales, técnicos e históricos presentes en el proceso de creación. Para lograrlo, el curso adopta un enfoque investigativo, conceptual y creativo, que les permitirá explorar diversos aspectos de este medio artístico desde una perspectiva transdisciplinaria en el diseño visual.

El programa en inicio se enfoca en el estudio de fotógrafos contemporáneos, brindando a los estudiantes la oportunidad de identificar elementos fundamentales para el proceso creativo y comprender cómo transmiten mensajes y emociones al espectador. Asimismo, se analizan imágenes icónicas para comprender cómo la composición, el uso de la luz y otros aspectos narrativos contribuyen a la historia visual, superando así la simple captura de imágenes y desarrollando habilidades de conceptualización y comunicación.

A lo largo del curso, se alienta a los estudiantes a experimentar con encuadres y perspectivas para contar historias y transmitir emociones. También se explorará el potencial del color y la luz como elementos narrativos en la fotografía, permitiéndoles ampliar su repertorio creativo.

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UCOMPENSAR – V1

El proceso formativo incluirá la investigación de temas de interés, y la captura de imágenes que cuenten historias o transmitan mensajes específicos. Los estudiantes presentarán sus proyectos en exhibiciones o presentaciones, acompañados de ensayos explicativos que detallarán el enfoque y proceso creativo aplicado.

En los proyectos de creación e investigación, se aplicarán los conocimientos técnicos y conceptuales adquiridos a lo largo del curso. Tendrán la oportunidad de compartir sus proyectos en entornos académicos o públicos, resaltando su enfoque y proceso creativo, lo que les permitirá mostrar su desarrollo como narradores visuales capaces de transmitir sus visiones únicas a través de imágenes impactantes.

- **Alcance en cuanto a conocimientos, actitudes y habilidades asociadas**

- **Conocimientos**
 - Abarcar conocimientos técnicos esenciales para capturar imágenes de calidad, como el funcionamiento de cámaras y el manejo de luz y color. Además, explora conceptos de narrativa fotográfica y la evolución histórica, contextualizando el trabajo de fotógrafos reconocidos en el ámbito contemporáneo.
- **Actitud**
 - Promover una actitud crítica para analizar imágenes desde lo técnico y narrativo, fomentando la creatividad y el pensamiento conceptual para explorar diversos enfoques y perspectivas, permitiendo contar historias a través de las imágenes.
- **Habilidades**
 - Desarrollar proyectos fotográficos documentales, mostrando habilidades de investigación y planificación, seleccionando imágenes desde una comunicación visual efectiva, transmitiendo ideas y emociones.
 - Trabajar en equipo, enriqueciendo sus conocimientos colaborativamente. Encontrarán su voz y estilo únicos en la fotografía, expresando ideas y emociones.

- **Espacios, escenarios y ambientes que apoyan el proceso.**

Para apoyar el proceso formativo del estudiante en la asignatura, se cuenta con bases de datos actualizadas que proporcionan información cualitativa y cuantitativa que le permite analizar el contexto de las industrias culturales y creativas; así mismo, los espacios académicos proporcionados por la institución, para apoyar la creación de productos desde el proceso creativo. La institución cuenta con AVA –Ambiente Virtual de Aprendizaje– donde se realiza la interacción con él estudiante, igualmente se realizan de encuentros sincrónicos.

Como apoyo al desarrollo de las asignaturas, la Ucompensar ofrece a la comunidad estudiantil la plataforma virtual con la herramienta Cisco Webex Meeting, mediante la cual los integrantes del curso cuentan con:

- Secciones: las salas creadas en este espacio virtual permiten a los usuarios compartir, en tiempo real, las actividades que se van a desarrollar durante el curso.

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADÉMICOS UCOMPENSAR – V1

- **Actividades:** cada una de estas secciones permite la creación de diferentes actividades de apoyo al proceso académico. Encuestas, cuestionarios, foros, glosarios y tareas, entre otras, son módulos de actividades que permiten a los usuarios interactuar, crear, mantener y buscar información durante en desarrollo de las actividades de aprendizaje.
- **Recursos:** la plataforma permite el almacenamiento de todos los insumos necesarios para el desarrollo de las actividades de las diferentes sesiones de clase. Estos pueden ser guardados en forma de repositorio, al cual los usuarios del curso tienen acceso en cualquier momento y lugar.
- **Chat:** este servicio permite el envío de mensajes personalizados al tutor.
Como espacios adicionales de interacción, el *Campus* de la Ucompensar ofrece el correo institucional. Este permite anexar archivos de texto e imagen. Para el almacenamiento de información, *OneDrive* permite el almacenamiento de gran cantidad de datos.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Analiza los componentes humanísticos teóricos y expresivos de la comunicación con el objetivo de abordar los contextos y realidades contemporáneas. Para lograr esto, se enfoca en la construcción de productos a través del análisis semiótico, estético, histórico, teórico y técnico, fundamentales en la imagen fija, móvil y expandida. Se promueve la experimentación, conceptualización y creación, haciendo uso tanto de herramientas análogas como digitales para potenciar el proceso de comunicación visual.
Resultado de aprendizaje del curso	Narra visualmente historias a través de la fotografía, empleando de manera equilibrada los conceptos fundamentales del diseño, técnicas y herramientas contemporáneas de producción fotográfica, y un enfoque ético en el proceso de creación de contenidos. El objetivo es comunicar mensajes impactantes y significativos.

4. CRITERIOS

A continuación, se presentan los criterios de realización que corresponden al desarrollo del curso y los respectivos criterios de realización, asociados a los desempeños que debe evidenciar el estudiante en su actuación. Estos son la base de las rúbricas de evaluación, de los cuales se derivarán los indicadores y sus descriptores por nivel de desempeño.

CR 1.	Adquirir conocimientos sobre el funcionamiento de las cámaras, la composición fotográfica, el manejo de la luz y el color, entre otros aspectos técnicos fundamentales para capturar imágenes de calidad.
CR 2.	Comprender los conceptos clave relacionados con la narrativa fotográfica, como el lenguaje visual, el storytelling, la secuencia de imágenes y cómo transmitir emociones y mensajes a través de fotografías.
CR 3.	Reconocer la evolución histórica de la fotografía y estudiar el trabajo de fotógrafos reconocidos, lo que les permitirá contextualizar su propio trabajo en el marco de la fotografía contemporánea.
CR 4.	Desarrollar una actitud crítica hacia su propio trabajo y el de otros fotógrafos, aprendiendo a analizar y evaluar imágenes desde una perspectiva técnica y narrativa. Fomentar la creatividad y la capacidad de pensar de manera conceptual, lo que les permitirá explorar diferentes enfoques y perspectivas para contar historias a través de sus imágenes.

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADÉMICOS UCOMPENSAR – V1

CR 5.	Investigar temas de interés y desarrollar proyectos fotográficos documentales, lo que implica habilidades de investigación y planificación. Aprender a seleccionar y presentar imágenes, desarrollando habilidades de comunicación visual efectivas para transmitir sus ideas y mensajes de manera clara.
--------------	---

5. METODOLOGÍA QUE SE DESARROLLA EN EL CURSO

En el espacio académico de Narrativa Fotográfica, se reconoce la importancia de implementar el aprendizaje basado en problemas (PBL) como una metodología efectiva para que los estudiantes adquieran habilidades prácticas y analíticas en la fotografía. Mediante este enfoque, los estudiantes se enfrentan a desafíos auténticos relacionados con la creación de narrativas visuales en diferentes contextos.

Estos problemas complejos requieren que los estudiantes investiguen, analicen y desarrollen enfoques creativos para contar historias a través de sus imágenes. Además de desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas, el PBL en la narrativa fotográfica promueve la colaboración y la comunicación efectiva, fundamentales para el trabajo interdisciplinario.

Por consiguiente, el uso del aprendizaje basado en problemas fortalece la formación de los estudiantes al enfrentar desafíos reales y adquirir habilidades prácticas y analíticas para su desarrollo profesional. El proceso de aprendizaje se enfoca en el reconocimiento de los saberes previos de los estudiantes, la contextualización de conceptos fundamentales de la narrativa fotográfica, el desarrollo creativo e investigativo de proyectos fotográficos y la transferencia de estos en diferentes contextos académicos e investigativos.

Etapas 0. Reconocimiento

En esta primera etapa con el fin de generar un diagnóstico el estudiante deberá realizar una exploración exhaustiva de los conceptos fundamentales y las técnicas clave utilizadas en la fotografía narrativa. Se adentrará en la historia de la fotografía y estudiará el trabajo de fotógrafos reconocidos para contextualizar su propio enfoque en el ámbito de la fotografía contemporánea. Además, el estudiante analizará fotografías icónicas de diferentes fotógrafos, prestando especial atención a la composición, el uso de la luz y otros elementos narrativos presentes en cada imagen. A través de este análisis, aprenderá cómo transmitir emociones y contar historias visualmente de manera efectiva. El objetivo de esta etapa es desarrollar una comprensión profunda de la narrativa fotográfica y sentar las bases para aplicar estos conocimientos en la creación de sus propios proyectos fotográficos. Al final de esta fase, el estudiante estará preparado para dar paso a la etapa de aplicación, donde comenzará a poner en práctica sus habilidades en proyectos reales y dar vida a sus ideas a través de imágenes impactantes.

La Narrativa Fotográfica: Definición, Análisis y Aplicaciones en la Fotografía Contemporánea

La narrativa fotográfica es un campo fascinante que combina el arte de contar historias con la capacidad única de la fotografía para capturar momentos significativos y transmitir emociones. En este texto conceptual, exploraremos la definición y los conceptos fundamentales de la narrativa fotográfica, analizando fotografías contemporáneas icónicas de reconocidos fotógrafos y su relevancia en la creación de imágenes narrativas impactantes. Además, se destacará la importancia y las aplicaciones de la narrativa en el ámbito de la fotografía.

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADÉMICOS UCOMPENSAR – V1

Definición y Conceptos Fundamentales

La narrativa fotográfica se refiere a la habilidad de contar una historia o transmitir un mensaje a través de imágenes. A través de la combinación estratégica de elementos visuales, como la composición, el uso de la luz, la perspectiva y otros elementos narrativos, el fotógrafo crea una secuencia visual que involucra y conmueve al espectador. Esta narrativa no solo se basa en la captura de momentos individuales, sino que también se construye a través de la relación entre las imágenes y su disposición en una secuencia coherente.

La narrativa fotográfica es poderosa porque puede evocar emociones, provocar reflexiones y comunicar mensajes complejos sin necesidad de palabras. Los elementos clave de la narrativa fotográfica incluyen el protagonista o tema de la imagen, el entorno o contexto en el que se encuentra, el uso del tiempo y el espacio, y cómo el fotógrafo guía la mirada del espectador a través de la imagen para contar una historia.

Análisis de Fotografías Contemporáneas Icónicas

El análisis de fotografías contemporáneas icónicas es esencial para comprender cómo los fotógrafos destacados logran contar historias a través de sus imágenes. Al estudiar obras de artistas como Steve McCurry, Sebastião Salgado y Dorothea Lange, se pueden identificar los elementos narrativos presentes en cada imagen y cómo estos contribuyen a la historia visual.

Por ejemplo, la famosa fotografía "Niña Afgana" de Steve McCurry es un claro ejemplo de narrativa fotográfica. La imagen presenta a una niña con los ojos intensamente verdes, mirando directamente a la cámara. La expresión de sus ojos transmite un profundo sentido de vulnerabilidad y resiliencia, mientras que el fondo desenfocado sugiere un entorno caótico y devastado por la guerra. Esta fotografía evoca empatía y curiosidad en el espectador, llevándonos a preguntarnos sobre la historia de esta niña y las circunstancias que la rodean.

Exposición o Presentación Visual del Análisis

Una vez realizado el análisis de las fotografías narrativas, es importante destacar los aspectos clave que contribuyen a la historia visual. Una exposición o presentación visual ofrece la oportunidad de presentar el trabajo de los fotógrafos y mostrar cómo su uso de la narrativa fotográfica impacta al espectador.

Por ejemplo, en una exposición sobre el trabajo de Sebastião Salgado, se podrían destacar las imágenes que retratan la lucha de los trabajadores migrantes y la belleza de la naturaleza en su estado más puro. La disposición cuidadosa de las imágenes y su conexión temática resaltarían la narrativa visual de Salgado y su enfoque en cuestiones sociales y ambientales.

La narrativa fotográfica es un campo emocionante y expresivo que combina el arte de contar historias con la fotografía. Al analizar fotografías contemporáneas icónicas y destacar su impacto a través de exposiciones y presentaciones visuales, los fotógrafos pueden aprender a utilizar eficazmente los elementos narrativos para comunicar mensajes significativos y crear imágenes visualmente

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADÉMICOS UCOMPENSAR – V1

impactantes. La narrativa fotográfica sigue evolucionando en el contexto de la fotografía contemporánea, permitiendo a los artistas expresar sus ideas, emociones y perspectivas únicas a través de sus imágenes.

Referencias

- Barthes, R. (1977). La cámara lúcida. Barcelona: Paidós.
- Berger, J. (1972). Modos de ver. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Sontag, S. (1977). On photography. New York: Farrar, Straus and Giroux.
- Wells, L. (2000). The photography book. London: Phaidon Press.

Etapa 1. Contextualización

Exploración de Encuadres y Perspectivas Narrativas en la Fotografía: Uso del Color y la Luz como Elementos Narrativos

Introducción

La narrativa fotográfica es un poderoso medio de expresión artística que permite contar historias, transmitir emociones y comunicar mensajes de manera visual. En este contexto, la exploración de encuadres, ángulos, perspectivas, color y luz adquiere una relevancia significativa para crear imágenes impactantes y significativas. Este curso se centra en el análisis de cómo los fotógrafos utilizan encuadres y perspectivas narrativas, así como el papel esencial del color y la luz en la narrativa fotográfica. Se citarán ejemplos y teorías relevantes de destacados fotógrafos y teóricos para respaldar estas ideas.

Exploración de Encuadres y Perspectivas Narrativas

Los encuadres y perspectivas en la fotografía son herramientas fundamentales para guiar la mirada del espectador y establecer una conexión emocional con la imagen. La experimentación con diferentes encuadres, ángulos y perspectivas permite contar historias de manera única y original. Un ejemplo destacado es el fotógrafo Henri Cartier-Bresson, cuyo enfoque de "el instante decisivo" demostró cómo un encuadre cuidadosamente seleccionado puede capturar un momento crucial y crear una narrativa intrigante en una sola imagen (Cartier-Bresson, 1952).

El uso de encuadres inusuales, ángulos bajos o altos y perspectivas forzadas en la fotografía proporciona un enfoque innovador para narrar una historia específica. Un fotógrafo contemporáneo que destaca en este aspecto es Daido Moriyama, quien a menudo utiliza ángulos bajos y perspectivas forzadas para crear una sensación de urgencia y drama en sus imágenes (Moriyama, 2013).

Uso del Color y la Luz en la Narrativa Fotográfica

El color y la luz son elementos fundamentales para establecer el tono emocional y la atmósfera en una imagen. La exploración de estos elementos permite crear narrativas visuales poderosas y con significado. Un teórico importante en este campo es Josef Albers, quien investigó la interacción del color y cómo puede influir en la percepción y el mensaje de una imagen (Albers, 1963).

La sesión de fotografía que experimenta con diferentes esquemas de iluminación y el impacto del color en la narrativa de la imagen puede producir resultados sorprendentes. Un ejemplo destacado es el trabajo del

PLANTILLA SYLLABUS

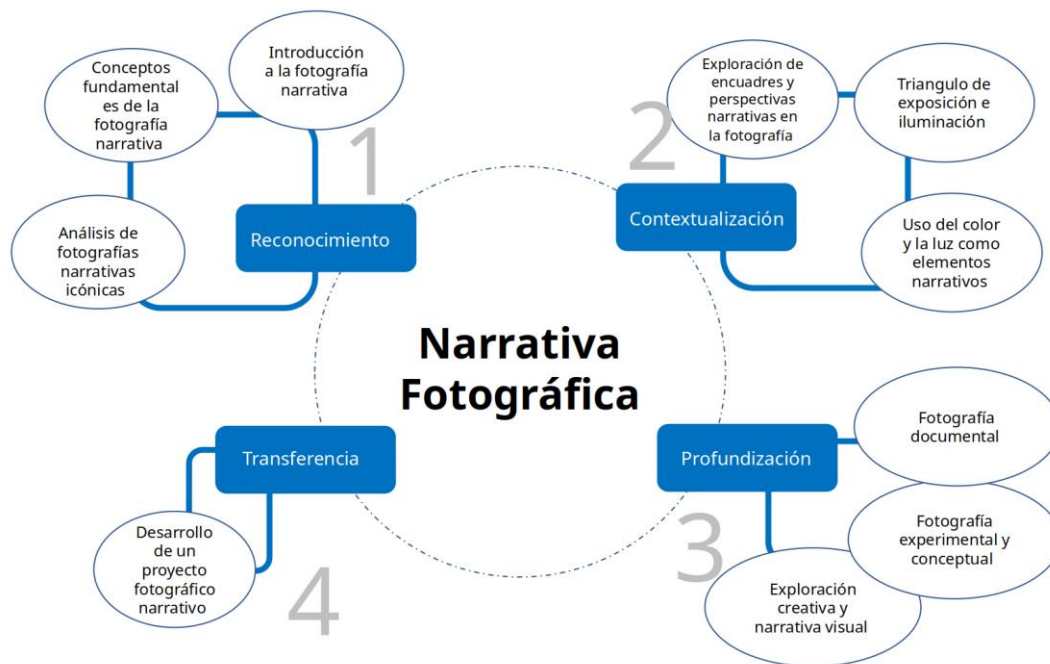
PROGRAMAS ACADÉMICOS UCOMPENSAR – V1

fotógrafo Steve McCurry, famoso por sus retratos en color, donde el uso magistral del color y la luz contribuye a la expresión emocional y la historia que se cuenta en cada fotografía (McCurry, 2019).

La exploración de encuadres y perspectivas narrativas, junto con el uso del color y la luz como elementos narrativos, enriquece la narrativa fotográfica y permite a los fotógrafos expresar sus ideas y emociones de manera única. Comprender cómo estas técnicas y conceptos se han aplicado en el trabajo de fotógrafos destacados y las teorías que respaldan su uso, inspira a los estudiantes de fotografía a desarrollar su propio estilo y voz narrativa en el campo de la fotografía contemporánea.

Referencias

- Albers, J. (1963). Interaction of Color. New Haven: Yale University Press.
- Cartier-Bresson, H. (1952). The Decisive Moment. New York: Simon & Schuster.
- McCurry, S. (2019). Steve McCurry: A Life in Pictures. London: Phaidon Press.
- Moriyama, D. (2013). Daido Moriyama: 50 Years. New York: Phaidon Press.



Etapas 2. Profundización:

Exploración de Encuadres y Perspectivas Narrativas en la Fotografía: Fotografía Documental y Experimental: Exploración Creativa y Narrativa Visual

La fotografía es un medio artístico versátil que abarca diversas disciplinas y enfoques, entre los cuales destacan la fotografía documental y la fotografía experimental y conceptual. En este contexto, la investigación y desarrollo de proyectos fotográficos se convierte en una herramienta fundamental para expresar ideas, contar

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADÉMICOS UCOMPENSAR – V1

historias y transmitir mensajes. Este texto conceptual se enfocará en explorar la fotografía documental y experimental, citando ejemplos de destacados fotógrafos y teóricos, así como sus aplicaciones prácticas.

Fotografía Documental

La fotografía documental se enfoca en la investigación y desarrollo de proyectos que abordan temas de interés social, cultural o histórico. Los fotógrafos documentales utilizan su habilidad para capturar imágenes que cuenten historias significativas sobre el tema seleccionado. Un ejemplo destacado es el trabajo del fotógrafo James Nachtwey, conocido por su enfoque en temas de conflictos y crisis humanitarias (Nachtwey, 2019). La presentación de un proyecto documental requiere de una cuidadosa curación de imágenes y una narrativa visual coherente que transmita el mensaje de manera efectiva.

Fotografía Experimental y Conceptual

La fotografía experimental y conceptual se destaca por su enfoque creativo y su capacidad para explorar nuevas técnicas y enfoques en la fotografía. Los fotógrafos experimentales utilizan técnicas como la doble exposición, el desenfoque intencional o la manipulación digital para crear imágenes sorprendentes y expresivas. Un teórico relevante en este campo es Jerry Uelsmann, quien es conocido por sus fotomontajes surrealistas y experimentales (Uelsmann, 2000). La presentación de una serie de fotografías experimentales o conceptuales puede llevarse a cabo en una exposición temática o en un portafolio en línea, lo que permite a los fotógrafos compartir su creatividad con el público.

La fotografía documental y experimental son dos enfoques complementarios que permiten a los fotógrafos explorar y expresar su visión artística y narrativa. La investigación y desarrollo de proyectos en ambas disciplinas desafían a los fotógrafos a profundizar en temas de interés y a experimentar con nuevas técnicas y enfoques creativos. Citando ejemplos de fotógrafos destacados y teóricos, este texto conceptual destaca la importancia y aplicaciones prácticas de la fotografía documental y experimental en el ámbito artístico y social.

Referencias

- Nachtwey, J. (2019). James Nachtwey: Inferno. New York: Phaidon Press.
- Uelsmann, J. (2000). The Work of Jerry Uelsmann. New York: Bulfinch Press.

Evidencias**• Pedagógicas:**

- Creación de presentaciones que aborden los diferentes encuadres y perspectivas narrativas, y cómo estas técnicas se pueden utilizar para contar historias visuales de manera efectiva.
- Redacción de ensayos que exploren los diferentes encuadres y perspectivas narrativas, y cómo estas técnicas pueden contribuir a la creación de imágenes impactantes y significativas en la fotografía.
- Desarrollo de proyectos fotográficos en los que explorarán y aplicarán diversos encuadres y perspectivas narrativas para contar historias visuales de su elección.

Prácticas:

- Experimentarán con diferentes encuadres y perspectivas narrativas al tomar imágenes de objetos, personas y lugares diversos.

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADÉMICOS UCOMPENSAR – V1

- Análisis de fotografías tomadas por otros fotógrafos para identificar y comprender los distintos encuadres y perspectivas narrativas utilizados en cada imagen.
- Sesiones de discusión en las que los estudiantes compartirán sus ideas y perspectivas sobre las fotografías analizadas, destacando cómo los encuadres y perspectivas influyen en la narrativa visual de cada imagen.

Proyecto de creación e investigación:

Como parte de la culminación del curso, se invitará a los estudiantes a desarrollar un proyecto fotográfico de creación e investigación. En este proyecto, podrán:

- Investigar un tema de su interés y crear una serie de fotografías que exploren diferentes encuadres y perspectivas narrativas para contar una historia visual significativa sobre ese tema.
- Experimentar con diversas técnicas fotográficas para lograr imágenes impactantes que refuercen la narrativa de su proyecto.
- Presentar sus fotografías a una audiencia, ya sea en una exhibición física o en formato digital, y llevar a cabo una discusión en la que expliquen y reflexionen sobre el significado de su trabajo.

Las evidencias pedagógicas y prácticas, así como el proyecto de creación e investigación, permitirán a los estudiantes desarrollar habilidades técnicas y creativas en la exploración de encuadres y perspectivas narrativas, enriqueciendo así su capacidad para comunicar mensajes visualmente a través de la fotografía.

Etapas 3: Transferencia

Desarrollo y finalización del proyecto de creación e investigación

El proceso de desarrollo y finalización del proyecto de creación e investigación en narrativa fotográfica implica la aplicación de los conocimientos técnicos y conceptuales adquiridos durante el curso. Los estudiantes llevarán a cabo la planificación y ejecución de un proyecto fotográfico que cuente una historia visual significativa y coherente.

Para ello, se requerirá el refinamiento y la edición cuidadosa de las imágenes capturadas, asegurándose de que cada fotografía contribuya a la narrativa general del proyecto. Es importante que los estudiantes utilicen las técnicas aprendidas, como el uso de encuadres, perspectivas, luz y color, para transmitir con precisión el mensaje y las emociones deseadas en sus imágenes.

Socialización del proyecto

Una vez finalizado el proyecto, los estudiantes tendrán la oportunidad de presentar y exhibir sus trabajos en un entorno académico o público. Para ello, podrán elegir diferentes formas de socialización que se adapten mejor a su proyecto y audiencia.

Algunas opciones pueden incluir:

- Exposición temática: Los estudiantes pueden organizar una exposición temática donde sus fotografías se presenten en un espacio físico, siguiendo una estructura narrativa clara y coherente.

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADÉMICOS UCOMPENSAR – V1

- Sitio web interactivo: Crear un sitio web interactivo donde las imágenes se presenten de manera dinámica y permitan al espectador sumergirse en la historia visual del proyecto.
- Fotolibro: Diseñar un fotolibro que reúna las imágenes y acompañarlas con textos explicativos que describan el enfoque y proceso creativo detrás del proyecto.

Para el desarrollo del proyecto, los estudiantes pueden inspirarse en la obra de fotógrafos reconocidos y teóricos que han explorado la narrativa fotográfica de manera significativa.

Por ejemplo, el fotógrafo Daido Moriyama es conocido por su estilo documental y su enfoque en capturar la vida urbana de Japón. Su trabajo se caracteriza por el uso audaz de encuadres y perspectivas que transmiten una sensación de movimiento y caos en la ciudad.

Por otro lado, la teórica Susan Sontag ha reflexionado sobre la relación entre la fotografía y la realidad, destacando cómo las imágenes pueden ser utilizadas para narrar historias y construir significados.

El desarrollo y finalización del proyecto de creación e investigación en narrativa fotográfica implica la aplicación de conocimientos técnicos y conceptuales para contar una historia visual efectiva. La socialización del proyecto permitirá a los estudiantes compartir su enfoque y proceso creativo, inspirados por la obra de fotógrafos y teóricos reconocidos en el campo de la narrativa fotográfica.

Evaluación

Para este desempeño académico en cuanto a la postulación de propuestas de diseño de orden conceptual y práctico se tienen en cuenta los valores de estimación de logros académicos contemplando:

- **Autoevaluación:** El estudiante valora su desempeño gradualmente en los diversos momentos del semestre o módulo. A nivel creativo, argumentativo y de gestión.
- **Coevaluación:** Los estudiantes realizan una valoración conjunta sobre las propuestas de diseño de las diversas mesas de trabajo de diseño, fungiendo como pares evaluadores.
- **Heteroevaluación:** El profesor estima las calidades finales a nivel grupal, prestando atención a que las valoraciones evaluativas estén acordes a las competencias exigidas anteriormente.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

Los contenidos, en la formación por competencias, se refieren a los conocimientos, actitudes, habilidades, valores y principios, asociados a los resultados de aprendizaje esperados, que, en el marco de las competencias, son apropiados e incorporados por los estudiantes a sus estructuras (cognitivas, morales y procedimentales) para lograr las actuaciones idóneas en los diferentes contextos y situaciones del mundo laboral y profesional.

Los contenidos son los insumos para la toma de decisiones acertada, para el abordaje de problemas y la generación de alternativas o propuestas de solución pertinentes y de calidad. Ellos, en suma, son puestos en escena acertada, oportuna y eficazmente según las condiciones y referentes de calidad esperados, al momento de evidenciar la competencia desarrollada. Los contenidos son el pretexto y la materia prima para el desarrollo de competencias en el proceso formativo.

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UCOMPENSAR – V1

Etapas 0. Reconocimiento

- Introducción a la fotografía narrativa
- Conceptos fundamentales de la fotografía narrativa
- Análisis de fotografías narrativas icónicas

Etapas 1. Contextualización

- Exploración de encuadres y perspectivas narrativas en la fotografía
- Triangulo de exposición e iluminación
- Uso del color y la luz como elementos narrativos

Etapas 2. Profundización

- Fotografía documental
- Fotografía experimental y conceptual
- Exploración creativa y narrativa visual

Etapas 3: Transferencia

- Desarrollo de un proyecto fotográfico narrativo
 - Planificación del proyecto
 - Ejecución del proyecto
 - Edición de imágenes
- Exhibición del proyecto fotográfico (montaje):
 - Exposición temática
 - Sitio web interactivo
 - Foto libro

Recursos bibliográficos	Recurso disponible en		
	Biblioteca de la institución		Otras bibliotecas
	Físico	Digital	
	Enlace para ir al catálogo bibliográfico disponible: https://biblioteca.ocompensar.edu.co/	Enlace para ir a las bases de datos y libros digitales: https://login.ocompensar.basesdedatosezproxy.com/menu	Enlace para ir a los recursos digitales externos: https://unipanamericanaeducosha.epoint.com/Portal%20MIPana/SitePages/Informacion%20de%20Interes.aspx

**PLANTILLA SYLLABUS**

PROGRAMAS ACADEMICOS UCOMPENSAR – V1

		Enlace para ir a las colecciones disponibles: https://unipanamericanaeduco.sharepoint.com/Portal%20MiPana/SitePages/Colecciones.aspx		
Obligatorios	Beales, F. (2022). El taller de narración fotográfica: Guía para construir una narrativa y crear fotografías con impacto. Barcelona, España: Blume.	x		
	Freeman, M. (2013). La narración fotográfica: Ensayo y reportaje visual. Editorial Blume.	x		
	Simmons, M. (2015). Cómo crear una fotografía. Barcelona, España: Editorial GG.	x		
	Salkeld, R. (2014). Cómo leer una fotografía. Barcelona, España: Editorial GG.	x		
Complementarios	Fox, A., & Caruana, N. (2014). Tras la imagen: Investigación y práctica en fotografía. Barcelona, España: Editorial GG.	x		
	Rivas, R. (2018). La Fotografía Móvil. Madrid, España: Anaya Multimedia	x		
		x		

Glosario:

Fotografía documental	Es un género de fotografía que se enfoca en capturar imágenes con el propósito de documentar eventos, situaciones o realidades sociales de manera objetiva y veraz. El objetivo principal del fotodocumental es contar una historia a través de imágenes, sin manipular ni alterar la realidad que se presenta.
Momento decisivo	La narrativa fotográfica encuentra su magia en el concepto del "momento decisivo", término acuñado por el célebre fotógrafo Henri Cartier-Bresson. Este concepto se revela en una fracción de segundo, donde se construye toda la carga simbólica y expresiva de la fotografía. Es el instante preciso en el que todos los elementos visuales se entrelazan, fusionándose en una poderosa historia visual.
Narrativa fotográfica	En el fascinante mundo de la narrativa fotográfica, se despliega un universo de posibilidades para contar historias que nos conmuevan y hagan reflexionar. La esencia de este arte narrativo radica en la construcción de relatos a partir de secuencias fotográficas, cuya edición y montaje espacial otorgan una dimensión adicional a cada imagen. Es aquí donde el contexto cobra un papel esencial, pues las representaciones y significados que emergen de las fotografías están íntimamente vinculados a los factores culturales que rodean el trabajo de campo fotográfico.
Composición fotográfica	Es el arte de organizar elementos visuales dentro del encuadre. Principios como la regla de los tercios, líneas guía y equilibrio crean imágenes atractivas que comunican efectivamente. Esencial para dirigir la mirada del espectador hacia el mensaje y contar historias impactantes a través de imágenes.
Punctum	El término "punctum" (punctum en español) proviene de la teoría fotográfica de Roland Barthes, quien lo introdujo en su libro "La cámara lúcida: Nota sobre la fotografía". El

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADÉMICOS UCOMPENSAR – V1

	punctum se refiere a un elemento o detalle específico en una fotografía que tiene el poder de impactar emocionalmente o atraer profundamente al espectador. Es algo que llama la atención y genera una respuesta personal y subjetiva en quien contempla la imagen.
Stadium	El stadium es el contenido más obvio y superficial de la fotografía, y su interpretación es relativamente objetiva y compartida por la mayoría de los espectadores. Es lo que hace que la fotografía sea reconocible y comprensible desde un punto de vista más general.
Documentary photography	Documentary photography is a genre of photography that focuses on capturing images with the purpose of documenting events, situations, or social realities in an objective and truthful way. The main goal of documentary photography is to tell a story through images, without manipulating or altering the reality that is presented.
Decisive moment	Photographic narrative finds its magic in the concept of the "decisive moment", a term coined by the celebrated photographer Henri Cartier-Bresson. This concept is revealed in a fraction of a second, where all the symbolic and expressive charge of the photograph is built. It is the precise moment in which all the visual elements are intertwined, merging into a powerful visual story.
Photographic narrative	In the fascinating world of photographic narrative, a universe of possibilities unfolds to tell stories that move us and make us reflect. The essence of this narrative art lies in the construction of stories from photographic sequences, whose editing and spatial assembly give an additional dimension to each image. It is here where the context plays an essential role, since the representations and meanings that emerge from the photographs are intimately linked to the cultural factors that surround the photographic field work.
Photographic composition	It is the art of organizing visual elements within the frame. Principles such as the rule of thirds, leading lines, and balance create attractive images that effectively communicate. Essential to direct the viewer's gaze towards the message and tell impactful stories through images.
Punctum	The term "punctum" (punctum in Spanish) comes from the photographic theory of Roland Barthes, who introduced it in his book "Camera Lucida: Notes on Photography". The punctum refers to a specific element or detail in a photograph that has the power to emotionally impact or deeply attract the viewer. It is something that catches the eye and generates a personal and subjective response in the person who contemplates the image.
Stadium	The stadium is the most obvious and superficial content of the photograph, and its interpretation is relatively objective and shared by most viewers. It is what makes the photograph recognizable and understandable from a more general point of view.

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADÉMICOS UCOMPENSAR – V1



compensar

fundación
universitaria



compensar

fundación
universitaria



UCompensar

EDUCACIÓN PARA AVANZAR

SYLLABUS

Antropología visual

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA COMPENSAR – UCOMPENSAR

SYLLABUS – Antropología visual



PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADÉMICOS UCOMPENSAR – V1

1. INFORMACIÓN GENERAL DEL CURSO				
Programa Académico:	Profesional en Diseño Visual (Virtual)	Nivel de Formación:	Universitario	
Programa Académico:	DISEÑO VISUAL	Nivel de Formación:	Universitario	
Sede:	Virtual	Código del curso:	XXXXXX	
Nombre del curso:	Antropología visual	Modalidad:	Virtual	
Semestre:	I	Número de Créditos:	3	
Tipo del curso:	Práctico	Componente o Área de formación:	DISEÑO	
Carácter del curso:	Obligatoria	Versión:	1.0	
Horas Totales:	144	Horas de Trabajo Directo con Docente:		36
		Horas Trabajo Independiente:		108
2. PRESENTACIÓN DEL CURSO				
<ul style="list-style-type: none">Generalidad del curso <p>Este curso tiene como objetivo proporcionar espacios para analizar y construir piezas comunicativas, empleando un enfoque crítico y basado en la investigación situada que aborde problemáticas, tendencias y modos de representación de la sociedad actual. Se explorarán los usos sociales de las imágenes, comprendiendo su circulación y prácticas de consumo asociadas mediante la observación, descripción y análisis. Se fomenta un enfoque reflexivo y transdisciplinario para comprender las representaciones visuales creadas en la sociedad contemporánea. Los estudiantes adquirirán metodologías para enfrentar procesos de investigación-creación en antropología visual, lo que fortalecerá el sustento conceptual de sus creaciones y abrirá nuevas posibilidades de interpretación y producción en el ámbito de las representaciones visuales.</p> <ul style="list-style-type: none">Alcance en cuanto a conocimientos, actitudes y habilidades asociadas <p>El curso de Antropología Visual tiene como propósito principal desarrollar en los estudiantes una serie de conocimientos, actitudes y habilidades esenciales para comprender, analizar y comunicar de forma efectiva las representaciones visuales en diversos contextos culturales.</p> <p>Conocimientos:</p> <ul style="list-style-type: none">Adquirir conocimientos fundamentales sobre los conceptos y teorías centrales de la Antropología				

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UCOMPENSAR – V1

Visual, incluyendo la relación entre cultura y diseño visual, la interpretación de imágenes visuales y el análisis crítico de la representación.

- Comprender las metodologías de investigación utilizadas en la Antropología Visual, incluyendo la observación participante, las entrevistas y el análisis de imágenes.
- Explorar las tendencias contemporáneas en el diseño visual desde una perspectiva antropológica, explorando ejemplos de proyectos de diseño y productos comunicativos relevantes.

Actitudes:

- Fomentar una actitud reflexiva y crítica hacia las representaciones visuales en la sociedad actual, cuestionando estereotipos culturales y sociales y buscando una comprensión más profunda de su significado.
- Promover el respeto y la valoración de la diversidad cultural, reconociendo la importancia de las perspectivas y prácticas de diferentes comunidades en la producción y recepción de las imágenes visuales.
- Desarrollar una actitud abierta a la experimentación y la creatividad, buscando nuevas formas de representación visual que transmitan mensajes culturalmente significativos y promuevan la reflexión crítica.

Habilidades:

- Desarrollar habilidades de observación, descripción y análisis para comprender las imágenes visuales en su contexto sociocultural.
- Aplicar metodologías de investigación en Antropología Visual para llevar a cabo proyectos de investigación-creación, utilizando herramientas como la observación participante, las entrevistas y el análisis de imágenes.
- Utilizar técnicas de diseño visual, selección de elementos visuales, uso de colores y composición para crear representaciones visuales originales y efectivas que transmitan mensajes culturales y generen reflexión crítica.

Este curso ofrece una combinación de métodos de enseñanza y trabajo de campo. Los estudiantes podrán aprender desde el análisis de diversas fuentes, como documentales, publicidad, investigaciones y arte contemporáneo, entre otros. Además, se incluye un componente de investigación formativa que brinda la oportunidad de aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos en un proyecto de investigación-creación.

- **Espacios, escenarios y ambientes que apoyan el proceso.**

Para apoyar el proceso formativo del estudiante en la asignatura, se cuenta con bases de datos actualizadas que proporcionan información cualitativa y cuantitativa que le permite analizar el contexto de las industrias culturales y creativas; así mismo, los espacios académicos proporcionados por la institución, para apoyar la creación de productos desde el proceso creativo. La institución cuenta con AVA –Ambiente Virtual de Aprendizaje– donde se realiza la interacción con él estudiante, igualmente se realizan de encuentros sincrónicos.

Como apoyo al desarrollo de las asignaturas, la Ucompensar ofrece a la comunidad estudiantil la plataforma virtual con la herramienta Cisco Webex Meeting, mediante la cual los integrantes del curso cuentan con:

- Secciones: las salas creadas en este espacio virtual permiten a los usuarios compartir, en tiempo real, las actividades que se van a desarrollar durante el curso.

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADÉMICOS UCOMPENSAR – V1

- **Actividades:** cada una de estas secciones permite la creación de diferentes actividades de apoyo al proceso académico. Encuestas, cuestionarios, foros, glosarios y tareas, entre otras, son módulos de actividades que permiten a los usuarios interactuar, crear, mantener y buscar información durante en desarrollo de las actividades de aprendizaje.
- **Recursos:** la plataforma permite el almacenamiento de todos los insumos necesarios para el desarrollo de las actividades de las diferentes sesiones de clase. Estos pueden ser guardados en forma de repositorio, al cual los usuarios del curso tienen acceso en cualquier momento y lugar.
- **Chat:** este servicio permite el envío de mensajes personalizados al tutor.
Como espacios adicionales de interacción, el *Campus* de la Ucompensar ofrece el correo institucional. Este permite anexar archivos de texto e imagen. Para el almacenamiento de información, *OneDrive* permite el almacenamiento de gran cantidad de datos.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencia	<p>Planifica proyectos de comunicación que responden a las necesidades específicas de diversos contextos, con el objetivo de generar productos comunicativos, promover la constitución de industrias creativas, fomentar el desarrollo de narrativas transmedia y explorar el uso de la tecnología 4.0, el análisis de imágenes, la interactividad y la ciencia de datos en sus procesos creativos</p> <p>Planifica y ejecuta proyectos de comunicación que responden a las necesidades y problemáticas específicas de diferentes contextos empresariales. El objetivo de estos proyectos es generar productos, promover industrias creativas, desarrollar narrativas transmedia y explorar el uso de herramientas tecnológicas como la tecnología 4.0, Internet de las cosas, análisis de imágenes, interconectividad y la ciencia de datos.</p>
Resultado de aprendizaje del curso	<p>Analiza la interacción entre la cultura y la imagen visual, investigando y analizando el impacto sociocultural de las representaciones construidas desde el diseño. A través de la comprensión crítica de las prácticas e investigaciones antropológicas, se busca interpretar y contextualizar visualmente los productos comunicativos en diversos espacios socioculturales, económicos y políticos.</p>

4. CRITERIOS

A continuación, se presentan los criterios de realización que corresponden al desarrollo del curso y los respectivos criterios de realización, asociados a los desempeños que debe evidenciar el estudiante en su actuación. Estos son la base de las rúbricas de evaluación, de los cuales se derivarán los indicadores y sus descriptores por nivel de desempeño.	
CR 1.	Interpretar críticamente las representaciones visuales en proyectos de diseño, identificando las influencias culturales, sociales y políticas que las atraviesan.
CR 2.	Aplicar métodos y herramientas de investigación antropológica para recopilar y analizar datos visuales, para dar contexto a los proyectos de diseño visual.
CR 3.	Analizar visualmente los productos comunicativos en relación con su contexto sociocultural, reconociendo las distintas formas de significado y los discursos presentes

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UCOMPENSAR – V1

	en las imágenes.
CR 4.	Reconocer la diversidad de perspectivas y prácticas culturales presentes en los proyectos de diseño visual.
CR 5.	Crear propuestas de diseño visual, que integren de manera consciente y reflexiva los conocimientos adquiridos en antropología visual, para contribuir al diálogo intercultural y promover la comprensión y la inclusión en el ámbito del diseño.

5. METODOLOGÍA QUE SE DESARROLLA EN EL CURSO

En el espacio académico de antropología visual, se reconoce la necesidad de implementar el aprendizaje basado en problemas (PBL) como una metodología efectiva para que los estudiantes adquieran habilidades prácticas y analíticas. Mediante este enfoque, los estudiantes se enfrentan a desafíos auténticos relacionados con la investigación y análisis visual en contextos culturales. Estos problemas complejos requieren que investiguen, analicen y desarrollen enfoques creativos para crear piezas comunicativas. Además de desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas, el PBL en la antropología visual promueve la colaboración y la comunicación efectiva, fundamentales para el trabajo interdisciplinario. Por consiguiente, el uso del aprendizaje basado en problemas fortalece la formación de los estudiantes de antropología visual al enfrentar desafíos reales y adquirir habilidades prácticas y analíticas para su desarrollo profesional. El proceso de aprendizaje se enfoca en el reconocimiento de los saberes previos de los estudiantes, la contextualización de conceptos principales de la antropología visual, el desarrollo creativo e investigativo de productos comunicacionales, y la transferencia de estos en diferentes espacios académicos e investigativos.

Etapas 0. Reconocimiento Etapa 0.

La Antropología Visual es una disciplina que se enfoca en el estudio de la relación entre la cultura y la imagen visual, buscando comprender cómo las representaciones visuales transmiten significados y reflejan dinámicas socioculturales. En esta introducción a la Antropología Visual, exploraremos conceptos fundamentales que nos permitirán adentrarnos en este campo de estudio.

Uno de los conceptos clave en la Antropología Visual es el de cultura. Según Clifford Geertz (1973), la cultura se define como "un sistema simbólico compartido que guía el comportamiento y las creencias de un grupo social". Es a través de la cultura que se construyen significados y se generan prácticas visuales que reflejan la identidad, los valores y las normas de una comunidad.

La imagen visual, como señala W. J. T. Mitchell (2009), son "objetos culturales que se producen, consumen y circulan en contextos socioculturales específicos". Estas imágenes tienen el poder de comunicar mensajes y generar significados que trascienden su contenido visual explícito.

En el ámbito de la Antropología Visual, han surgido diferentes giros conceptuales que han enriquecido el campo de estudio. El giro etnográfico se centra en la investigación y representación de las prácticas culturales a través de la observación participante y la recopilación de datos visuales. Por otro lado, el giro representacional (textual) destaca la importancia de la interpretación y el análisis crítico de las representaciones visuales, reconociendo que estas construcciones visuales son producto de una perspectiva cultural específica. Finalmente, el giro pictórico se refiere al estudio de las imágenes visuales como formas de conocimiento y expresión cultural.

En este curso, exploraremos la relación entre cultura y diseño visual, reconociendo cómo el diseño se nutre

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADÉMICOS UCOMPENSAR – V1

de los significados culturales y cómo, a su vez, puede influir en la construcción de identidades y narrativas socioculturales. A través de la exploración de casos de estudio y el análisis crítico de manifestaciones visuales, nos adentraremos en el mundo de la Antropología Visual y su intersección con el diseño.

Etapas 1. Contextualización

En esta fase, nos acercaremos a los debates en torno a la influencia del contexto sociocultural en la producción y recepción de las imágenes visuales, poniendo un especial énfasis en la metodología de investigación en esta disciplina.

Durante esta etapa, llevaremos a cabo un análisis exhaustivo de los métodos y técnicas utilizados en la investigación antropológica aplicada al diseño visual. Nuestro objetivo es brindar a los estudiantes las herramientas necesarias para realizar investigaciones rigurosas y significativas en este campo.

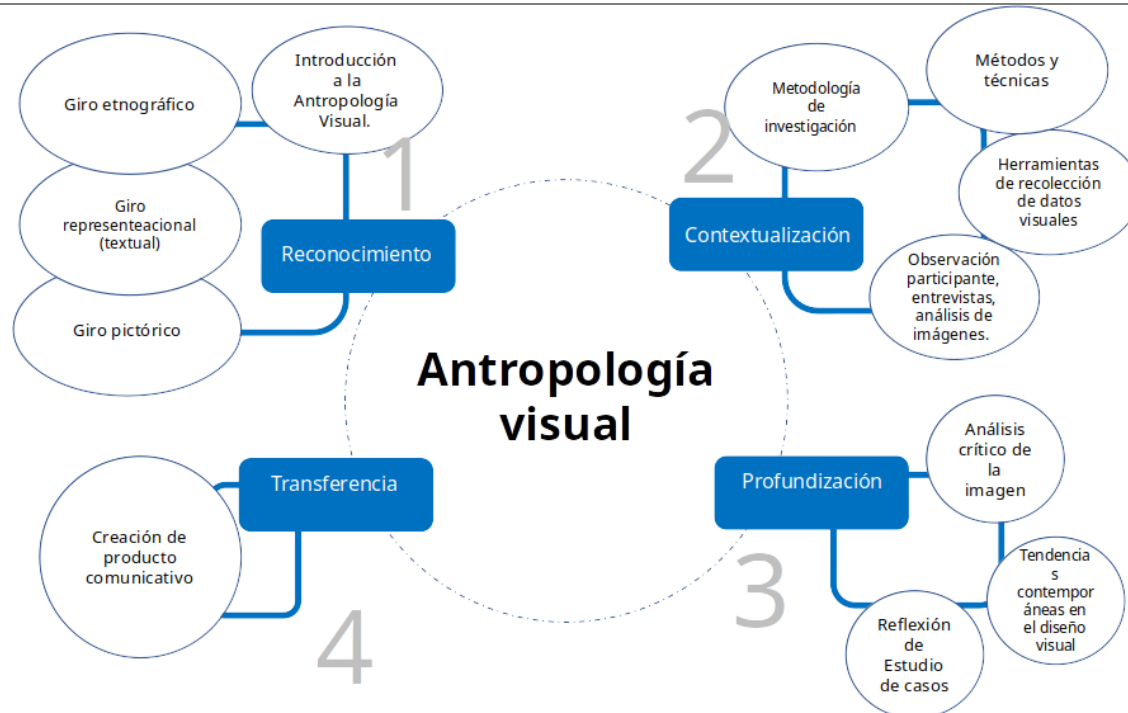
Exploraremos la metodología de investigación en Antropología Visual, comprendiendo los pasos y enfoques necesarios para llevar a cabo una investigación efectiva. Nos sumergiremos en los métodos utilizados en la investigación antropológica aplicada al diseño visual, reconociendo su relevancia en la recopilación y análisis de datos visuales.

Asimismo, aprenderemos acerca de las diferentes herramientas de recolección de datos visuales que podemos utilizar en nuestra investigación. Estas herramientas incluyen la observación participante, donde nos involucramos activamente en el contexto sociocultural que estamos estudiando; las entrevistas, que nos permiten recopilar información directamente de las personas involucradas; y el análisis crítico de imágenes, que nos ayuda a desentrañar los significados y simbolismos presentes en las representaciones visuales.

Con el dominio de estas metodologías, métodos y técnicas de investigación, los estudiantes estarán preparados para llevar a cabo investigaciones en Antropología Visual y aplicarlos al diseño visual. Esta etapa les permitirá adquirir habilidades prácticas y teóricas para desarrollar investigaciones significativas y comprender la complejidad de la intersección entre la cultura y el diseño visual.

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADÉMICOS UCOMPENSAR – V1



Etapa 2. Profundización:

En este momento pedagógico, se fortalece la habilidad de identificar y analizar los mensajes implícitos y las narrativas presentes en el diseño visual. Reconoceremos cómo las imágenes tienen la capacidad de transmitir mensajes más allá de su contenido explícito, y cómo estas narrativas pueden reforzar o desafiar estereotipos culturales y sociales.

Durante esta etapa, nos enfocaremos en el análisis crítico de los modos de representación en el diseño visual. Examinaremos detenidamente cómo se construyen y comunican los significados en las imágenes visuales, así como las estrategias utilizadas para transmitir mensajes sutiles y simbólicos. Nos adentraremos en la comprensión de cómo estas representaciones pueden influir en la construcción y perpetuación de estereotipos culturales y sociales.

Además, exploraremos las tendencias contemporáneas en el diseño visual desde una perspectiva antropológica. Analizaremos cómo los cambios sociales, culturales y tecnológicos impactan en la producción y recepción de las imágenes visuales, y cómo estos elementos influyen en las narrativas visuales presentes en el diseño.

En esta fase, también reflexionaremos sobre diversos estudios de casos, que abarcarán proyectos de diseño visual, investigaciones y obras artísticas contemporáneas. Estudiaremos ejemplos concretos y analizaremos



PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADÉMICOS UCOMPENSAR – V1

cómo se aplican los conceptos teóricos y metodológicos aprendidos en situaciones reales.

Esta reflexión nos permitirá comprender mejor la complejidad y la diversidad del campo de la Antropología Visual en relación con el diseño, y nos ayudará a desarrollar un pensamiento crítico y reflexivo sobre las representaciones visuales en nuestra sociedad.

A través de estos temas, los estudiantes adquirirán la capacidad de analizar y comprender de manera más profunda las narrativas visuales presentes en el diseño, y estarán preparados para abordar proyectos y desafíos relacionados con la representación visual desde una perspectiva antropológica.

Evidencias

Los estudiantes pueden demostrar su aprendizaje en Antropología Visual enfocada al diseño visual a través de una serie de evidencias, incluyendo:

- **Análisis crítico de modos de representación en el diseño visual:** creación de ensayos o informes en los que analicen de manera crítica las diferentes formas en que se representa visualmente un tema o concepto específico en el diseño. Pueden identificar los elementos visuales utilizados, interpretar su significado y evaluar cómo se relacionan con la cultura y la sociedad.
- **Estudio de casos:** incentivar la investigación formativa y presentar estudios de casos que muestren la aplicación de conceptos y metodologías de la Antropología Visual en proyectos de diseño. Pueden analizar proyectos existentes, investigaciones o productos comunicativos de diseño visual, y reflexionar sobre su eficacia, impacto sociocultural y relevancia antropológica.
- **Proyectos de diseño visual con enfoque antropológico:** Los estudiantes pueden desarrollar proyectos de diseño visual que apliquen los conocimientos adquiridos en la etapa de profundización. Pueden crear representaciones visuales originales que transmitan mensajes culturalmente significativos y promuevan la reflexión crítica. Estos proyectos pueden ser presentados en forma de prototipos, maquetas, presentaciones multimedia u otros formatos apropiados.
- **Participación en discusiones y debates:** Durante la etapa de profundización, se fomenta la participación activa en discusiones y debates sobre los temas abordados. Los estudiantes pueden realizar contribuciones significativas a través de su participación en clases, foros en línea, presentaciones orales o paneles de discusión. Estas interacciones permiten evidenciar su comprensión y capacidad para analizar críticamente las representaciones visuales en el diseño.

Es importante destacar que las evidencias pueden variar según la naturaleza del curso y los objetivos específicos establecidos. El tipo de evidencias seleccionadas debe reflejar el aprendizaje y las habilidades desarrolladas durante la etapa de profundización en Antropología Visual enfocada al diseño visual.

Etapas 3: Transferencia

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADÉMICOS UCOMPENSAR – V1

El propósito final de la asignatura es reconocer y aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos a lo largo del curso, para llevar a cabo un proyecto de creación en Antropología Visual que explore la intersección entre la cultura y el diseño visual. En esta etapa, los estudiantes tienen la oportunidad de poner en práctica todo lo aprendido y desarrollar un proyecto original y significativo.

El primer paso en esta etapa es la elección de un tema relevante y significativo que permita explorar la relación entre la cultura y el diseño visual. Los estudiantes tienen la libertad de seleccionar un tema de su interés, que represente un desafío o una problemática sociocultural que deseen abordar desde una perspectiva antropológica. Este tema será el punto de partida para el desarrollo del proyecto de creación.

Una vez seleccionado el tema, es importante definir los objetivos generales y específicos del proyecto. Estos objetivos pueden incluir comprender la influencia cultural en el diseño visual, identificar y analizar narrativas visuales implícitas, y explorar la representación visual de estereotipos culturales, entre otros. Los objetivos brindan una guía clara y enfocada para el desarrollo del proyecto y permiten establecer las metas que se desean alcanzar.

Para llevar a cabo el proyecto, se aplicará la metodología de investigación en Antropología Visual para la recolección de datos. Los estudiantes utilizarán las herramientas y técnicas aprendidas durante el curso, como la observación participante, las entrevistas y el análisis de imágenes, para recopilar información relevante y enriquecer su proyecto. La metodología de investigación proporciona un enfoque riguroso y sistemático para garantizar la calidad y la validez de los datos recopilados. En resumen, la etapa de transferencia implica la aplicación práctica de los conocimientos y habilidades adquiridos a través del desarrollo de un proyecto de creación en Antropología Visual. Los estudiantes seleccionan un tema relevante, establecen objetivos claros y aplican la metodología de investigación para recolectar datos que respalden su proyecto. Esta etapa promueve la integración y la transferencia de aprendizajes, permitiendo a los estudiantes consolidar su comprensión de la intersección entre la cultura y el diseño visual.

Evaluación

Para este desempeño académico en cuanto a la postulación de propuestas de diseño de orden conceptual y práctico se tienen en cuenta los valores de estimación de logros académicos contemplando:

- **Autoevaluación:** El estudiante valora su desempeño gradualmente en los diversos momentos del semestre o módulo. A nivel creativo, argumentativo y de gestión.
- **Coevaluación:** Los estudiantes realizan una valoración conjunta sobre las propuestas de diseño de las diversas mesas de trabajo de diseño, fungiendo como pares evaluadores.
- **Heteroevaluación:** El profesor estima las calidades finales a nivel grupal, prestando atención a que las valoraciones evaluativas estén acordes a las competencias exigidas anteriormente.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

Los contenidos, en la formación por competencias, se refieren a los conocimientos, actitudes, habilidades, valores y principios, asociados a los resultados de aprendizaje esperados, que, en el marco de las

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UCOMPENSAR – V1

competencias, son apropiados e incorporados por los estudiantes a sus estructuras (cognitivas, morales y procedimentales) para lograr las actuaciones idóneas en los diferentes contextos y situaciones del mundo laboral y profesional.

Los contenidos son los insumos para la toma de decisiones acertada, para el abordaje de problemas y la generación de alternativas o propuestas de solución pertinentes y de calidad. Ellos, en suma, son puestos en escena acertada, oportuna y eficazmente según las condiciones y referentes de calidad esperados, al momento de evidenciar la competencia desarrollada. Los contenidos son el pretexto y la materia prima para el desarrollo de competencias en el proceso formativo.

Etapas 0. Reconocimiento**- Conceptos básicos**

- Introducción a la Antropología Visual.
- Conceptos fundamentales de la Antropología Visual: cultura, imagen visual, representación, giro etnográfico, giro representacional (textual), giro pictórico.
- Exploración de la relación entre cultura y diseño visual.

Etapas 1. Contextualización**Métodos, metodologías y herramientas**

- Metodología de investigación en Antropología Visual.
- Métodos y técnicas utilizadas en la investigación antropológica aplicada al diseño visual.
- Herramientas de recolección de datos visuales: observación participante, entrevistas, análisis de imágenes.

Etapas 2. Profundización**Exploración, análisis y reflexión**

- Análisis crítico de los modos de representación en el diseño visual.
- Exploración de las tendencias contemporáneas en el diseño visual desde una perspectiva antropológica.
- Reflexión de Estudio de casos (Proyectos de diseño, investigaciones, productos comunicativos de diseño visual)

Etapas 3: Transferencia**Investigación creación para un producto comunicativo**

- Aplicación de la metodología de investigación en Antropología Visual para la recolección de datos.
- Creación de producto comunicativo.

REFERENCIAS

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADÉMICOS UCOMPENSAR – V1

Recursos bibliográficos		Recurso disponible en		
		Biblioteca de la institución		Otras bibliotecas
		Físico	Digital	
		Enlace para ir al catálogo bibliográfico disponible: https://biblioteca.ucompensar.edu.co/ Enlace para ir a las colecciones disponibles: https://crai.ucompensar.edu.co/cgi-bin/koha/pages.pl?p=coleccion	Enlace para ir a las bases de datos y libros digitales: https://login.ucompensar.basesdedatosprox.com/menu	Enlace para ir a los recursos digitales externos: https://unipanamericanaeducosha.epoint.com/Portal%20MiPana/SitePages/Informacion%20de%20Interes.aspx
Obligatorios	Antropología visual y epistemes de la imagen. (2021). (n.p.): El Colegio de San Luis.	x		
	Ardèvol Piera, E. (2011). La búsqueda de una mirada: Antropología visual y cine etnográfico.	x		
	Marcus, G. E., & Myers, F. R. (Eds.). (1995). The Traffic in Culture: Refiguring Art and Anthropology (1st ed.).	x		
	Mitchell, W. J. T. (2009). Teoría de la imagen: Ensayos sobre representación verbal y visual. (Y. Hernández Velázquez, Trad.). Madrid, España: Ediciones Akal.	x		
Complementarios	Andrade, X. y Tarek Elhaik. 2018. “Antropología de la imagen: una introducción”. Antípoda. Revista de Antropología y Arqueología 33: 3-11. https://doi.org/10.7440/antipoda33.2018.01			https://revistas.unianedes.edu.co/index.php/antipoda/article/view/2066/481
	Carreño, G. (2015). Reflexiones sobre la Antropología Visual en México. Entrevista a Antonio Zirión Pérez. Ruta Antropológica, 3, páginas 8-23.			https://posgrado.unam.mx/antropologia/revista/revista_03.pdf
	Alloa, E. (Ed.). (2022). Pensar la imagen II: Antropologías de lo visual. Santiago de Chile, Chile: Ediciones Metales Pesados.	x		

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADÉMICOS UCOMPENSAR – V1

Glosario:

Antropología Visual	La antropología visual es una rama de la antropología que utiliza imágenes para estudiar las culturas humanas. Las imágenes pueden ser fotografías, películas, videos, arte, música, o cualquier otra forma de representación visual. Los antropólogos visuales utilizan las imágenes para comprender las creencias, valores, prácticas, y experiencias de los seres humanos.
Giro etnográfico	El giro etnográfico se basa en la idea de que las culturas son sistemas complejos que no pueden ser entendidos simplemente a partir de la observación de sus aspectos individuales. Por el contrario, es necesario comprender las relaciones entre los diferentes aspectos de una cultura, así como la forma en que estos aspectos cambian con el tiempo.
Giro representacional (textual)	El giro representacional es un cambio de enfoque en la interpretación y comprensión de la realidad social y cultural. Se centra en cómo las representaciones simbólicas, como el lenguaje, las imágenes y los discursos, moldean y construyen nuestra comprensión de la realidad, así como nuestras identidades y relaciones sociales. El giro representacional se originó en la década de 1980, y ha tenido un impacto significativo en las ciencias sociales y los estudios culturales.
Giro pictórico	El giro pictórico es una tendencia en los estudios culturales que enfatiza el estudio de las imágenes como objetos de estudio en sí mismos, en lugar de meras representaciones de la realidad. El concepto fue acuñado por el crítico de arte estadounidense W.J.T. Mitchell en su libro <i>Picture Theory</i> (1994). El giro pictórico se basa en la idea de que las imágenes no son simplemente ventanas a la realidad, sino que son formas complejas y ricas de significado que pueden ser analizadas en sus propios términos.
Etnografía	La etnografía es un método de investigación cualitativo que se utiliza para estudiar las culturas humanas. Los etnógrafos utilizan una variedad de métodos, incluyendo la observación participante, las entrevistas, y el análisis de documentos, para recopilar datos sobre la cultura que están estudiando. El objetivo de la etnografía es comprender la cultura desde la perspectiva de los miembros de la cultura en sí.
Bitácora de creación	Una bitácora de creación es un diario en el que un artista, escritor o músico registra sus pensamientos, ideas y procesos creativos. La bitácora puede utilizarse para documentar el progreso de un proyecto creativo, para explorar ideas nuevas y para reflexionar sobre el propio proceso creativo. Las bitácoras de creación pueden ser escritas en cualquier formato, y no hay una forma correcta o incorrecta de escribirlas. Algunos elementos comunes incluyen: notas sobre ideas para proyectos creativos, reflexiones sobre el propio proceso creativo, reseñas de obras de arte, literatura o música, ilustraciones o bocetos, y grabaciones de audio o video. Las bitácoras de creación pueden ser una herramienta valiosa para cualquier artista, escritor o músico que quiera mejorar su creatividad.
Trabajo de	El trabajo de campo en la antropología visual es un proceso de investigación que se lleva a

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UCOMPENSAR – V1

campo	cabo en el campo, con el objetivo de estudiar una cultura o sociedad específica a través del uso de imágenes. El trabajo de campo puede incluir diferentes técnicas, como la fotografía, el vídeo, el cine, el arte, la música, y la danza.
Visual Anthropology	Visual anthropology is a branch of anthropology that uses images to study human cultures. Images can be photographs, films, videos, art, music, or any other form of visual representation. Visual anthropologists use images to understand the beliefs, values, practices, and experiences of human beings.
Ethnographic turn	The ethnographic turn is based on the idea that cultures are complex systems that cannot be understood simply by observing their individual aspects. On the contrary, it is necessary to understand the relationships between the different aspects of a culture, as well as the way in which these aspects change over time.
Representation al turn (textual)	The representational turn is a shift in focus in the interpretation and understanding of social and cultural reality. It centers on how symbolic representations, such as language, images, and discourses, shape and construct our understanding of reality, as well as our identities and social relations. The representational turn originated in the 1980s, and it has had a significant impact on the social sciences and cultural studies.
Pictorial turn	The pictorial turn is a trend in cultural studies that emphasizes the study of images as objects of study in themselves, rather than mere representations of reality. The concept was coined by American art critic W.J.T. Mitchell in his book <i>Picture Theory</i> (1994). The pictorial turn is based on the idea that images are not simply windows to reality, but are complex and rich forms of meaning that can be analyzed on their own terms.
Ethnography	Ethnography is a qualitative research method that is used to study human cultures. Ethnographers use a variety of methods, including participant observation, interviews, and document analysis, to collect data about the culture that they are studying. The goal of ethnography is to understand the culture from the perspective of the members of the culture itself.
Creation journal	A creation journal is a diary in which an artist, writer, or musician records their thoughts, ideas, and creative processes. The journal can be used to document the progress of a creative project, to explore new ideas, and to reflect on one's own creative process. Creation journals can be written in any format, and there is no right or wrong way to write them. Some common elements include: notes about ideas for creative projects, reflections on one's own creative process, reviews of art, literature, or music, illustrations or sketches, and audio or video recordings. Creation journals can be a valuable tool for any artist, writer, or musician who wants to improve their creativity.
Fieldwork	Fieldwork in visual anthropology is a research process that is carried out in the field, with the aim of studying a specific culture or society through the use of images. Fieldwork can include different techniques, such as photography, video, film, art, music, and dance.

PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADEMICOS UCOMPENSAR – V1

--	--



PLANTILLA SYLLABUS

PROGRAMAS ACADÉMICOS UCOMPENSAR – V1



compensar

fundación
universitaria



UCompensar

EDUCACIÓN PARA AVANZAR

SYLLABUS

Intermedia Transmedia



FUNDACIÓN UNIVERSITARIA COMPENSAR – UCOMPENSAR
1. INFORMACIÓN GENERAL DEL CURSO

Programa Académico:	Técnica Profesional en Producción de Piezas Multimedia (Virtual)	Nivel de Formación.	Técnica Profesional
Sede:	Virtual	Código del curso:	Código institucional
Nombre del curso:	Intermedia Transmedia	Modalidad:	Virtual
Semestre:	VI	Número de Créditos:	3
Tipo o naturaleza del curso:	Teórico Práctico	Componente de formación:	Diseño
Carácter del curso:	Obligatoria	Versión:	1.0, 2.0, etc
Horas Totales:		Horas de Trabajo Directo con Docente	36
		Horas Trabajo Independiente:	108 Elija un elemento.

2. PRESENTACIÓN DEL CURSO

- Generalidad del curso

El curso se centra en explorar y aplicar estrategias creativas que trascienden los límites tradicionales de la narrativa visual. Enfocado en la interacción entre diferentes medios y plataformas, este curso proporciona a los estudiantes herramientas para concebir y desarrollar proyectos que integren arte, diseño, tecnología y contenido narrativo. A lo largo del curso, los participantes adquirirán conocimientos avanzados sobre la teoría y práctica de la transmedia, explorando cómo contar historias de manera efectiva a través de múltiples canales y formatos. Se espera que los estudiantes no solo expandan sus habilidades técnicas en diseño y producción inter/ trans multimedia, sino que también desarrollen una mentalidad crítica y experimental que les permita enfrentar los desafíos creativos contemporáneos con innovación y originalidad.

- Alcance en cuanto a conocimientos, actitudes y habilidades asociadas

Este curso busca no solo ampliar el dominio técnico de los estudiantes en áreas como el diseño gráfico, la producción audiovisual y la programación básica, sino también fomentar actitudes de colaboración y adaptabilidad frente a las demandas cambiantes del mercado. A través de proyectos prácticos y análisis teóricos, los participantes explorarán cómo los diferentes medios pueden complementarse y enriquecerse mutuamente en la creación de experiencias narrativas complejas y envolventes. Al finalizar el curso, se espera que los estudiantes estén preparados para enfrentar desafíos creativos interdisciplinarios, capaces de concebir y ejecutar proyectos que impacten tanto en el ámbito del diseño visual como en el panorama mediático contemporáneo.

- Espacios, escenarios y ambientes que apoyan el proceso.

El curso debe dar como resultado la interacción de piezas visuales desde diversas disciplinas, sirviendo como puente entre las dinámicas espaciales de un contexto específico y las necesidades de los usuarios en el recorrido espacial. El curso invita a reconocer que el uso de las herramientas no depende únicamente de una tendencia o de un desarrollo tecnológico, sino de un sentido hermenéutico que establece una relación más directa entre los comunicadores, los medios y la realidad, los espacios y el territorio. También reconoce las problemáticas contextuales de su entorno y determina soluciones con proyección real que impacten en una transformación social positiva.

Como apoyo al proceso académico del estudiante en la asignatura, se cuenta con salas MAC y PC de última generación, conectadas a Internet y equipadas con software de diseño apropiado para la producción de piezas de comunicación, para que el estudiante pueda responder a los requerimientos de la clase. Los salones cuentan además con proyector de video y tablero. Asimismo, la biblioteca institucional cuenta con documentos y libros digitales que aproximan al estudiante a la teoría relacionada con la producción de impresos.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Proyectar contenidos digitales y espaciales con el fin de generar experiencias interactivas teniendo en cuenta planteamientos teóricos contextualizados estrategias de comunicación y el grupo objetivo haciendo uso de aplicaciones tecnológicas.
Resultado(s) de aprendizaje del curso	<p>Implementa contenidos multimedia en escenarios interactivos con el fin de generar experiencias comunicativas innovadoras a partir del Internet de las Cosas (IoT), dispositivos tecnológicos, diseño de experiencia e usuario y de interfaz.</p> <p>Desarrolla proyectos interactivos y sus correspondientes contenidos digitales para la generación de videojuegos teniendo en cuenta los procesos de diseño de interactivos, los nuevos medios y dispositivos tecnológicos, y el diseño multimedia.</p> <p>Implementa modificaciones en las propiedades del espacio con el fin de generar intervenciones teniendo en cuenta los conceptos del diseño, elementos técnicos y tecnológicos y los fines de comunicación específica haciendo uso de aplicaciones tecnológicas</p>

4. CRITERIOS

A continuación, se presentan los criterios que corresponden al desarrollo del curso, asociados a los desempeños que debe evidenciar el estudiante en su actuación. Estos son la base de los instrumentos de evaluación (Rúbricas de evaluación, matrices, listas de cotejo, entre otras) de los cuales se derivarán los indicadores y sus descriptores por nivel de desempeño.

CR 1.	Desarrolla conceptos inter y transmediales innovadores que integren múltiples plataformas y medios de manera coherente y creativa.
CR 2.	Elabora estrategias detalladas de producción y distribución para proyectos inter / transmedia, considerando la audiencia, el contexto y los objetivos comunicativos.
CR 3.	Aplica habilidades técnicas avanzadas en diseño visual, producción audiovisual y programación básica para la ejecución efectiva de proyectos transmedia.
CR 4.	Analiza críticamente el impacto de los proyectos inter/ transmedia mediante el trabajo de campo, la evaluación de datos y retroalimentación continua.

CR 5.	Participa activamente en equipos interdisciplinarios, demostrando habilidades efectivas de comunicación y colaboración para la realización de proyectos inter/transmediales.
--------------	--

5. METODOLOGÍA QUE SE DESARROLLA EN EL CURSO

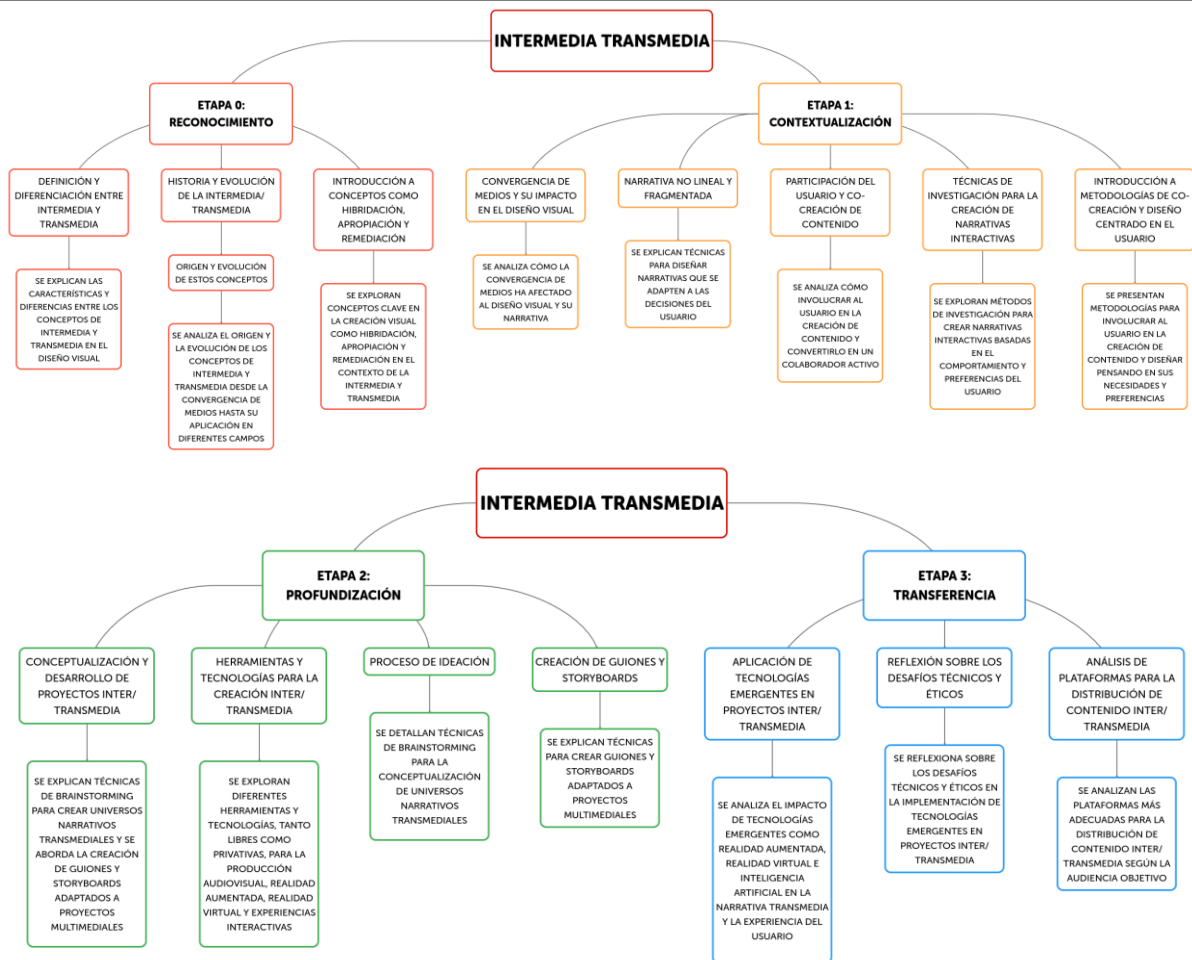
El curso de Intermedia Transmedia ha sido diseñado utilizando el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), una metodología que fomenta el desarrollo de habilidades tanto prácticas como conceptuales en un entorno colaborativo y autónomo. Esta metodología es especialmente adecuada para la creación intermedia/transmedia, permitiendo a los estudiantes aplicar conocimientos teóricos y prácticos en la elaboración de proyectos reales y innovadores. A lo largo de las etapas de reconocimiento, contextualización, profundización y transferencia, los estudiantes desarrollarán competencias en la integración narrativa, la exploración de medios y plataformas, la creación de contenidos interactivos, y la gestión de proyectos creativos. El uso de tecnologías educativas facilitará la colaboración y el acceso a recursos diversificados, mientras que la orientación continua por parte de los docentes garantizará la calidad del trabajo y la resolución efectiva de desafíos creativos.

Etapa 0. Reconocimiento

En esta primera etapa introductoria del curso de intermedia/transmedia, se implementará una estrategia de evaluación diagnóstica para identificar los conocimientos previos y competencias iniciales de los estudiantes mediante cuestionarios y actividades formativas. La metodología se basa en el Aprendizaje Basado en Proyectos, garantizando que los estudiantes integren conocimientos teóricos, actitudes, valores y habilidades mientras abordan situaciones reales. Se realizarán talleres introductorios, proyectos cortos y creación de mapas conceptuales para nivelar y contextualizar a los estudiantes, sentando las bases conceptuales necesarias para el desarrollo del curso.

Etapa 1. Contextualización

Durante esta etapa, se llevará a cabo una estrategia de inmersión contextual donde los estudiantes no solo explorarán los contenidos centrales del curso mediante estudios de caso y análisis de proyectos inter/transmediales destacados, sino que también participarán activamente en discusiones temáticas con un enfoque crítico. Lo anterior, no solo les permitirá comprender el contexto actual y las prácticas emergentes en el campo de la inter/transmedialidad, sino que también se enfocará en fomentar la investigación. Por consiguiente, será crucial para abordar de manera efectiva la pregunta inicial del proyecto, promoviendo así un aprendizaje autónomo y reflexivo sobre los aspectos más relevantes de la inter/transmedialidad.



Etapa 2. Profundización

En esta fase, los estudiantes avanzarán en su comprensión teórica y práctica a través del estudio independiente de recursos educativos digitales (REA) y la colaboración en actividades en línea. Durante las sesiones, se llevarán a cabo discusiones profundas sobre los conceptos tratados, fomentando el análisis crítico y la reflexión interdisciplinaria. Además, se realizarán actividades prácticas como la ideación, el prototipado y la evaluación de proyectos inter/transmediales, que permitirán a los estudiantes aplicar creativamente los conocimientos adquiridos.

Esta etapa culminará con la preparación y presentación de productos, soluciones a problemas o prototipos desarrollados en respuesta a los desafíos planteados inicialmente. Este enfoque no solo promueve el aprendizaje activo y participativo, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar situaciones reales y complejas en el campo de la Intermedia/Transmedia, integrando teoría y práctica de manera efectiva.

Etapa 3. Transferencia

los estudiantes aplicarán los conocimientos adquiridos mediante proyectos creativos e investigativos

en el Proyecto Integrador por Competencias (PIC). Aquí, presentarán sus creaciones inter/transmediales en un evento de cierre, compartiendo procesos y resultados con invitados internos y externos. Este evento no solo demostrará su aprendizaje, sino que también facilitará la retroalimentación y el establecimiento de conexiones con expertos del campo. Los proyectos se evaluarán considerando la creatividad, la innovación y la integración de medios, preparando a los estudiantes para transferir sus habilidades a contextos profesionales y contribuir al desarrollo en la intermedia/transmedia en Colombia.

Evaluación

Igualmente, es importante recordar que dado que es un proceso educativo por competencias la perspectiva de la evaluación cambia; por tanto, se integra a esta estrategia los momentos de valoración de desempeño de carácter formativo, no sumativo, de acuerdo con los actores intervinientes, así:

- **Autoevaluación:** El estudiante valora sus propios desempeños, identificando el nivel alcanzado en cada momento, a partir de la revisión crítica y transparente de su propio proceso, atendiendo a unos criterios de realización/desempeños establecidos para estimar el nivel de competencia, detectando con ello fortalezas, talentos, capacidades especiales al igual que dificultades, limitantes y oportunidades de mejora.
- **Coevaluación:** Los estudiantes realizan una valoración conjunta sobre la actuación del grupo, atendiendo a unos criterios de realización/desempeños establecidos en consenso; participando así en la valoración de los niveles de desempeño evidenciados.
- **Heteroevaluación:** El profesor y los expertos invitados, valoran los desempeños de los estudiantes, identificando el nivel alcanzado en cada momento, atendiendo a los criterios establecidos para estimar el nivel de competencia.

6. CONTENIDOS TEMATICOS

Los contenidos, en la formación por competencias, se refieren a los conocimientos, actitudes, habilidades, valores y principios, asociados a los resultados de aprendizaje esperados, que, en el marco de las competencias, son apropiados e incorporados por los estudiantes a sus estructuras (cognitivas, morales y procedimentales) para lograr las actuaciones idóneas en los diferentes contextos y situaciones del mundo laboral y profesional. Los contenidos son los insumos para la toma de decisiones acertada, para el abordaje de problemas y la generación de alternativas o propuestas de solución pertinentes y de calidad. Ellos, en suma, son puestos en escena acertada, oportuna y eficazmente según las condiciones y referentes de calidad esperados, al momento de evidenciar la competencia desarrollada. Los contenidos son el pretexto y la materia prima para el desarrollo de competencias en el proceso formativo.

Se sugiere realizar la distribución de los contenidos temáticos asociado con las etapas y momentos evaluativos, como se mencionan en los documentos Sistema de evaluación de resultados de aprendizaje UCompensar y Política Académica - Lineamientos curriculares, y en concordancia con el ejercicio que se viene realizando en la institución. Tener en cuenta que la etapa de reconocimiento no tiene carácter calificativo; la etapa de contextualización y parte de profundización estarían asociadas al primer corte. La etapa de profundización al segundo corte y la de transferencia al tercero.

Etapas 0: Reconocimiento

- Introducción a la intermedia y transmedia en el diseño visual



- Definición y diferenciación detallada entre intermedia y transmedia.
- Exploración de cómo estos conceptos afectan la narrativa contemporánea y las prácticas digitales interactivas.
- Historia y evolución de la intermedia/transmedia
- Origen y evolución de estos conceptos desde la convergencia de medios hasta su aplicación en el arte digital, la publicidad y los medios interactivos.
- Introducción a conceptos como hibridación, apropiación y remediación en el contexto de la creación visual.

Etapas 1: Contextualización

- Convergencia de medios y su impacto en el diseño visual.
- Narrativa no lineal y fragmentada: cómo diseñar narrativas que respondan a las decisiones del usuario.
- Participación del usuario y co-creación de contenido: análisis de cómo transformar al usuario en un colaborador activo.
- Técnicas de investigación para la creación de narrativas interactivas basadas en comportamientos y preferencias del usuario.
- Introducción a metodologías de co-creación y diseño centrado en el usuario.

Etapas 2: Profundización

- Conceptualización y desarrollo de proyectos inter/transmedia
- Proceso de ideación: técnicas de brainstorming para la conceptualización de universos narrativos transmediales.
- Creación de guiones y storyboards adaptados a proyectos multimediales.
- Herramientas y tecnologías para la creación inter/transmedia
- Exploración de software libre y privativo para la producción audiovisual, la realidad aumentada (AR), la realidad virtual (VR) y la creación de experiencias interactivas.

Etapas 3: Transferencia

- Aplicación de tecnologías emergentes en proyectos inter/transmedia
- Impacto de tecnologías emergentes como AR, VR e inteligencia artificial (IA) en la narrativa transmedia y la experiencia del usuario.
- Reflexión sobre los desafíos técnicos y éticos en la implementación de estas tecnologías.
- Análisis de las plataformas más adecuadas para la distribución de contenido inter/transmedia, según la audiencia objetivo.



REFERENCIAS

Recursos bibliográficos		Recurso disponible en	
		Biblioteca de la institución	Otras bibliotecas
<p>Nota: El número de referentes obligatorios depende de la estrategia de formación planteada en el curso. Sin embargo, todos ellos deben estar asociados a las bases de datos digitales o al catálogo de recursos bibliográficos disponibles en la biblioteca de la institución.</p> <p>Para el caso de los cursos en modalidad virtual las referencias obligatorias deben ser de máximo 5 de los cuales se debe contar con al menos uno en segundo idioma.</p> <p>La bibliografía debe contener al menos siete referentes para consulta opcional por parte del estudiante, si desea profundizar o ampliar su conocimiento; al menos tres de ellos deben ser en otros idiomas.</p>		<p>Ubicar la URL del recurso.</p> <p>Físico</p> <p>Enlace para ir al catálogo bibliográfico disponible para ubicar recursos bibliográficos impresos en Biblioteca https://biblioteca.ucompensar.edu.co/</p> <p>Ejemplo de registro bibliográfico https://biblioteca.ucompensar.edu.co/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=12590&query_desc=administraci%C3%B3n%20de%20empresas</p> <p>Repositorio CRAI UCompensar: podrá ubicar documentos, trabajos de grado, artículos y publicaciones UCompensar https://repositoriocrai.ucompensar.edu.co/</p> <p>Enlace para ir a las colecciones disponibles: https://unipanamericanaeduco.sharepoint.com/Portal%20MiPana/SitePages/Colecciones.aspx</p> <p>Digital</p> <p>Enlace para acceder a Recursos digitales suscritos en las bases de datos, libros y revistas digitales: https://login.unipanamericana.basesdedatosezproxy.com/menu</p> <ul style="list-style-type: none"> Nota: Para ingresar a este último debe utilizar usuario y contraseña UCompensar. 	<p>Enlace para ir a los recursos digitales externos: https://unipanamericanaeduco.sharepoint.com/Portal%20MiPana/SitePages/Informacion%20de%20Interes.aspx</p> <p>Marcar con una X según corresponda</p>
Obligatorios	Torrado Morales, Susana. (2017). <i>Territorios transmedia y narrativas audiovisuales</i> . Editorial UOC, S.L..	https://ucompensar-unlimitedlearning-io.ucompensar.basesdedatosezproxy.com/info/territorios-transmedia-y-narrativas-audiovisuales-01437355	
	Carlos Alberto Scolari. (2013). <i>Narrativas transmedia</i> . Deusto.	https://ucompensar-unlimitedlearning-io.ucompensar.basesdedatosezproxy.com/info/narrativas-transmedia-cuando-todos-los-medios-cuentan-02672787	
	Intermedial Studies. (2021). <i>Intermedial Studies</i> . Routledge.	https://ucompensar-unlimitedlearning-io.ucompensar.basesdedatosezproxy.com/info/intermedial-studies-an-introduction-to-meaning-across-media-02679165	
	Henry, Jenkins. (2015). <i>Cultura Transmedia</i> . GEDISA.	https://ucompensar-unlimitedlearning-io.ucompensar.basesdedatosezproxy.com/info/cultura-transmedia-la-creacion-de-contenido-y-valor-en-una-cultura-en-red-01447095	
Complementarios	Guillermo Paredes Otero. (2022). <i>Narrativas y usuarios de la sociedad transmedia</i> . Dykinson.	https://ucompensar-unlimitedlearning-io.ucompensar.basesdedatosezproxy.com/info/narrativas-y-usuarios-de-la-sociedad-transmedia-02685941	
	Molas Castells, Núria. (2018). <i>La guerra de los</i>	https://ucompensar-unlimitedlearning-io.ucompensar.basesdedatosezproxy.com/info/la-guerra-de-los-mundos-la-narrativa-transmedia-en-educacion-01408427	

	<i>mundos. La narrativa transmedia en educación. Editorial UOC, S.L..</i>		
--	---	--	--

Glosario:

Intermedia

It is an artistic and design practice that integrates and combines multiple media and formats into a single creative experience. It is an interdisciplinary approach that merges visual, auditory, textual, and performative elements into a unique work.

Transmedia

It refers to the technique of telling a story or developing a narrative across multiple platforms and formats, where each medium offers a unique and complementary contribution to the overall narrative experience.

Remediation

It is the process of reinterpreting, adapting, and representing one medium through another, so that the characteristics of one medium are reformulated and presented in another format.

Hybridization

It refers to the fusion of different media, formats, genres, or disciplines to create new forms of expression and communication.

Emerging Technologies

These are recent innovations that are in the early stages of development and adoption, but have the potential to transform industries and societies. Examples include augmented reality, virtual reality, artificial intelligence, and blockchain.

Artificial Intelligence

It is a field of computer science that focuses on creating systems and machines capable of performing tasks that normally require human intelligence, such as voice recognition, learning, planning, and decision-making.

Augmented Reality

It is a technology that overlays digital elements, such as images, sounds, and other data, onto the real world in real time, enhancing the user's perception and interaction with their environment.

Technological Appropriation

It refers to the process by which users adopt, adapt, and make use of existing technologies to meet their own needs and specific contexts, often transforming and redefining the technology in the process.

Intermedia

- Es una práctica artística y de diseño que integra y combina múltiples medios y formatos en una sola experiencia creativa. Es un enfoque interdisciplinario que fusiona elementos visuales, sonoros, textuales y performativos en una única obra.

Transmedia

- Se refiere a la técnica de contar una historia o desarrollar una narrativa a través de múltiples plataformas y formatos, donde cada medio ofrece una contribución única y complementaria a la totalidad de la experiencia narrativa.

Remediación



- Es el proceso de reinterpretar, adaptar y representar un medio a través de otro, de manera que las características de un medio sean reformuladas y presentadas en otro formato.

Hibridación

- Se refiere a la fusión de diferentes medios, formatos, géneros o disciplinas para crear nuevas formas de expresión y comunicación.

Tecnologías emergentes

Son innovaciones recientes que están en las primeras etapas de desarrollo y adopción, pero que tienen el potencial de transformar industrias y sociedades. Ejemplos incluyen la realidad aumentada, la realidad virtual, la inteligencia artificial y el blockchain.

Inteligencia artificial

Es un campo de la informática que se enfoca en crear sistemas y máquinas capaces de realizar tareas que normalmente requieren inteligencia humana, como el reconocimiento de voz, el aprendizaje, la planificación y la toma de decisiones.

Realidad aumentada

Es una tecnología que superpone elementos digitales, como imágenes, sonidos y otros datos, sobre el mundo real en tiempo real, mejorando la percepción y la interacción del usuario con su entorno.

Apropiación tecnológica

Se refiere al proceso mediante el cual los usuarios adoptan, adaptan y hacen uso de tecnologías existentes para satisfacer sus propias necesidades y contextos específicos, a menudo transformando y redefiniendo la tecnología en el proceso.



compensar

fundación
universitaria

www.ucompensar.edu.co
Bogotá, D.C. - Colombia