

ESCUELA PROFESIONAL DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
SÍLABO: EDECTOS ESPECIALES

Código:

1. DATOS GENERALES

1.1	Asignatura	:	Efectos Especiales
1.2	Requisito	:	Taller de Animación 2D y 3D
1.3	Ciclo Académico	:	VII
1.4	Periodo Académico	:	2022-1 /VIRTUAL
1.5	Horas Académicas Semanales	:	5
	Horas de Teoría	:	
	Horas de Práctica	:	
1.6	Horas Lectivas Semestrales	:	
	Horas de Teoría	:	
	Horas de Práctica	:	
1.7	Créditos Académicos	:	4

2. SUMILLA

La asignatura es de naturaleza teórico- práctico, tiene por finalidad que los estudiantes realicen efectos visuales a través del programa After Effects avanzado, creando objetos en 3D. La asignatura desarrolla la lógica de elaboración de objetos, animación de objetos, efectos especiales y diseño de objetos para televisión en tres dimensiones.

3. UNIDADES DE APRENDIZAJE

- Unidad I: Elaboración de objetos animados.
- Unidad II: Animación de objetos.
- Unidad III. Efectos visuales.
- Unidad IV. Diseño para objetos en 3D.

4. COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA

Comprende la importancia del dominio de la realización de un efecto, donde el alumno propone, crea y planifica un producto audiovisual, que involucra las competencias de la grabación, edición de video y producción, así como el uso del lenguaje audiovisual con propósitos determinados e intencionalidad comunicativa.

5. CAPACIDADES DE LA ASIGNATURA

- Analiza, comprende y maneja la animación audiovisual.
- Analiza y conoce elementos para elaborar un objeto audiovisual.
- Conoce las etapas para un efecto audiovisual.
- Analiza y comprende el diseño 3D.

6. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

CAPACIDAD: Analiza, comprende y maneja la animación audiovisual.						
UNIDAD I: ELABORACIÓN DE OBJETOS ANIMADOS.	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
	1	Reconocimiento del After Effects	Realiza el registro y reconocimiento del programa After Effects	Valora el registro audiovisual dentro de su actividad profesional.	Grabación de contenido audiovisuales.	Explicación de programa de After Effects
	2	Recorte de objetos para animación audiovisual	Realiza el recorte preciso para una animación	Trabajo en forma responsable y con calidad profesional	Practica dirigida	Realización de recorte de objetos
	3	Dominio de texto para la animación visual	Aplicación de textos para animación	Aplica responsablemente el texto	Practica dirigida	Editar texto con animación
	4	Sonido para los efectos visuales	Selección de sonidos para los efectos visuales	Procesa con responsabilidad los contenidos planteados.	Practica dirigida	Editar sonidos

CAPACIDAD: Analiza y conoce elementos para elaborar un objeto audiovisual.					
Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de logros
5	Movimiento de marionetas	Emplea los puntos de las marionetas	Trabajo en equipo en forma responsable y con calidad de los vertices.	Práctica dirigida	Realización de puntos en marionetas
6	Movimiento de marionetas con sonidos	Emplea movimientos de marionetas con sonidos	Aplica responsablemente la técnica marioneta	Práctica dirigida	Producto final de marionetas
7	Video con efectos visuales con Preset	Emplea los videos Y desplazamiento de efectos visuales	Aplica responsablemente el uso de efectos	Práctica dirigida	Grabación de videos
8	Utilización de Preset y plantillas	Emplea técnica de técnica de Preset	Aplica responsablemente la técnica preset	Práctica dirigida	Grabación
EXAMEN PARCIAL					

UNIDAD II: ANIMACIÓN DE OBJETOS ANIMADOS.

UNIDAD III: EFECTOS VISUALES	CAPACIDAD: Conoce las etapas para un efecto visual.					
	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
	9	Efectos de elementos visuales	Elabora un esquema Con efectos para video digital	Procesa con responsabilidad los contenidos del montaje	Practica dirigida	Edita el esquema de una video
	10	Diseño en plataforma visuales	Elabora un producto Con plataforma visual	Analiza los procesos de producción bajo estándares de calidad	Acompañamiento del aprendizaje. Exposición	Producto de diseño
	11	Herramientas bordes para videos	Elabora un producto Con bordes visuales en video	Aplica con responsabilidad las herramientas de edición básica	Practica dirigida	Edita un video con audio , imágenes y música
12	Identificación de color en elementos	Identifica el procedimiento de efectos y color en cada video	Reconoce la importancia de los colores en los videos	Practica	Edita los colores del video	

CAPACIDAD: Analiza y comprende el diseño 3D.						
UNIDAD IV: DISEÑO PARA OBJETOS EN 3D.	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
	13	Grabación de video con efectos visuales	Elabora la estructura de efectos visuales	Analiza los pasos para los efectos en 3D	Exposición	Grabación de video
	14	Diseño 3D en video	Emplea una pauta en 3D.	Trabajo en equipo responsable y con calidad profesional.	Exposición	Elabora su proyecto audiovisual 3D
	15	Contenido visuales de efectos para los programas After y Adobe Premier	Emplea las diversas herramientas de elementos para los programas	Procesa con responsabilidad los contenido planteados.	Practica dirigida	Edita su propia producto final
	16	EXAMEN FINAL				

7. EVALUACIÓN

7.1 Rubros:

Rubros de evaluación	Criterios generales	Instrumentos de evaluación	Peso (% de influencia en el promedio de la asignatura)
Tareas académicas	• Ejercicios de plantilla de efectos visuales	Trabajo Práctico Calificado 1	50%
	• Elaboración de una animación con objetos 3D	Trabajo Práctico Calificado 2	
	• Participación de alumno en clase • Control de sus trabajos en laboratorios 2D Y 3D	Esquema de edición de videos en 2D y 3D	
	• Entrega de MOTIONS	Rubrica de edición	
	• Exposiciones de los trabajos de videos	Edición en After	
Examen Parcial (EP)	• Presentación de trabajo de animación con efectos virtuales/ CROMA	Trabajo practico con After Effects	25%
Examen Final (EF)	• Presentación de un video con efectos 3D	Trabajo práctico, con After Effects	25%
TOTAL:			100 %

8. BIBLIOGRAFÍA

8.1 Físicas

- **ANASTASIO NEGRETE**, Fernando. Edición y compresión de video digital. ISBN 844151903X. Editorial Anaya Multimedia, 2005.
- **BORDWELL**, David; **THOMPSON**, Kristin. "El arte cinematográfico". Paidós, Barcelona. 1995
- **BEDOYA, RICARDO Y LEÓN, ISAAC**. El lenguaje de las imágenes en movimiento: Fondo=Editorial-- Universidad de Lima.2011
- **CARPIO VALDEZ**, Santiago. "Producción Audiovisual". Fondo de Desarrollo Editorial, Universidad de Lima. 1995
- **CASANOVA TOVAR**, Norka Luisa. "Creación de una productora por un canal de televisión". Informe académico profesional. EAP de Comunicación Social. UNMSM, Lima.2000
- **CHALKHO**, R. Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales. Buenos Aires: Universidad de Palermo.2008
- **DAVID BORDWELL Y KRISTIN THOMPSON**. El arte cinematográfico. Editorial Paidós, 1995.
- **DURAN J. Y SÁNCHEZ L**. Industrias de la Comunicación Audiovisual. Barcelona: Comunicación Activa UBe. 2008

- **FERNÁNDEZ, F. Y MARTÍNEZ, J.** La dirección de producción para cine y televisión. Barcelona: Paidós Ibérica S.A. 1994
- **FERNÁNDEZ SÁNCHEZ, Manuel Carlos.** Influencia del montaje en el lenguaje audiovisual. Ediciones Libertarias, 1997
- **MARTIN, Marcel.** “La Estética de la Expresión Cinematográfica”. Ediciones Rialp S.A., Madrid. 1962
- **MCGRATH, Decían.** Montaje y Postproducción, colección de cine. Editorial Océano, 2001,
- **MICHEL CHOING.** El audiovisión. Editorial Paidós, 1995.
- **MORALES MORANTE, Fernando.** Teoría y práctica de la Edición de video. Universidad de San Martín de Porres.
- **PANIAGUA NAVARRO Antonio** Premiere CS6 – Manual imprescindible. 2012
- **PLANETA.** “Historia Universal del Cine”, Tomo I. Editorial Planeta, Madrid. 1982
- **RABIGER, Michael.** “Dirección de documentales”. Instituto Oficial de Radio y Televisión de España, Madrid 1989
- **RAFAELA GARCÍA.** La realización Cinematográfica. Edit. Univ. De Lima. 2003
- **RODRIGUEZ, Hugo** Guía Completa de Imagen Digital Editorial Marcombo año 2017
- **REÁTEGUI PÉREZ, Pedro.** Manual de Creación Sonora. Uso aplicado a los medios de comunicación. Edit. Univ. De Lima. 2004.
- **REÁTEGUI PÉREZ, Pedro.** La Música en la Publicidad. Edit. Univ. De Lima. 2001
- **SÁNCHEZ, Rafael C.,** Montaje Cinematográfico, arte de movimiento. Editorial Pomaire, 1976.
- **WAKERLY, John F.** Diseño Digital: Principios y Practicas. Editor: México Pearson Educación 2001.

8.2 Virtuales

<https://www.youtube.com/watch?v=agfZ1jUCDnA>

https://www.youtube.com/watch?v=lr6fv_5plGo&t=907s

<https://www.youtube.com/watch?v=CMg1lp1W4Z0>

<https://www.youtube.com/watch?v=fdNb6feZlsc>

<https://www.youtube.com/watch?v=am6KtUjUDxY>

<https://www.youtube.com/watch?v=YE40geaOEiY>

<https://www.youtube.com/watch?v=kORTvNeFaEw&t=107s>

8.3 Bibliografía sobre Podcast

Piñeiro Otero, M. (2009) Podcasting en la educación superior. Una aproximación al ámbito hispanoamericano Revista de Comunicación de la SEECI, núm. 18, marzo, 2009, pp. 129-147 Sociedad Española de Estudios de la Comunicación Iberoamericana Madrid, España. recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/5235/523552804004.pdf>

audiovisual periodistaruz (22 setiembre 2020) 1 Empecemos por definir. Carrera de Periodismo universidad Antonio Ruiz de Montoya [Video Youtube]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=ektUh1XBnOo&list=PLldVDJEjBtS4tSF9gyuyiKfSuXT5niHLX&index=4>

audiovisual periodistaruz (22 setiembre 2020) 2 Estructura. Carrera de Periodismo universidad Antonio Ruiz de Montoya [Video Youtube]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=EHC1R1-FLGY&list=PLldVDJEjBtS4tSF9gyuyiKfSuXT5niHLX&index=5>

audiovisual periodistaruz (22 setiembre 2020) 5 Brief producción podcast Carrera de Periodismo universidad Antonio Ruiz de Montoya [Video Youtube]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=gCGjQKVTgjk&list=PLldVDJEjBtS4tSF9gyuyiKfSuXT5niHLX&index=8>

ESCUELA PROFESIONAL DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL SÍLABO: PRODUCCIÓN DE CINE I

Código:

1. DATOS GENERALES

1.1	Asignatura	:	Producción cinematográfica
1.2	Requisito	:	Narrativa Cinematográfica
1.3	Ciclo Académico	:	VII
1.4	Periodo Académico	:	2022-1 / VIRTUAL
1.5	Horas Académicas Semanales	:	5
	Horas de Teoría	:	
	Horas de Práctica	:	
1.6	Horas Lectivas Semestrales	:	
	Horas de Teoría	:	
	Horas de Práctica	:	
1.7	Créditos Académicos	:	3

2. SUMILLA

La asignatura introduce al alumno en los procesos de la producción cinematográfica. Le permite construir una perspectiva general del mercado audiovisual y trabajar procesos específicos relacionados a la concepción y ejecución de un proyecto cinematográfico.

3. UNIDADES DE APRENDIZAJE

- Unidad I: El proceso de la producción audiovisual / cinematográfica
- Unidad II: Narrativas cinematográficas y áreas de trabajo
- Unidad III: Planificación, ejecución y gestión de recursos
- Unidad IV: Distribución, exhibición y marketing

4. COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA

Reconoce, analiza y evalúa la importancia del proceso de producción cinematográfica tomando en cuenta el contexto, mercado, público, etapas de desarrollo y ejecución de un proyecto.

5. CAPACIDADES DE LA ASIGNATURA

- Ubica y reconoce la importancia de la producción audiovisual / cinematográfica.
- Reconoce las diversas narrativas audiovisuales y valora las áreas y jerarquías de la producción cinematográfica.
- Entiende las fases de un proyecto cinematográfico y sus particularidades.
- Analiza y enfoca de manera responsable los recursos básicos para la realización cinematográfica, su distribución, exhibición y marketing.

6. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

CAPACIDAD: Ubica y reconoce la importancia de la producción audiovisual / cinematográfica					
Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
1	Procesos de producción audiovisual en las industrias culturales y creativas	Reconoce la importancia de los procesos de producción audiovisual en diversas actividades.	Valora el sentido organizativo en la ejecución de un producto audiovisual.	El docente expone el tema con separatas, textos, videos y Power point.	Reconoce la importancia de un proceso de producción audiovisual
2	Variables en la producción audiovisual /cinematográfica: contexto y público	Reconoce los diferentes escenarios en la producción audiovisual / cinematográfica	Identifica y valora las variables en la producción audiovisual/ cinematográfica.	El docente expone el tema con separatas, textos, videos y Power point y desarrollo de un ejercicio práctico.	Desarrolla un análisis contextual de la escena audiovisual / cinematográfica peruana.
3	El mercado audiovisual / cinematográfico	Interacción entre el contexto, la relatividad del mercado y los nichos audiovisuales.	Valora las características particulares del mercado audiovisual para la ejecución de un proyecto cinematográfico.	El docente expone el tema con separatas, textos, videos y Power point y desarrollo de ejercicio práctico.	Propone una idea de proyecto cinematográfico.
4	Perfil del productor audiovisual / cinematográfico en tiempos digitales	Reconoce y analiza la importancia de considerar los cambios dentro de la actividad audiovisual / cinematográfica	Identifica la importancia de la actualización constante en el rol de productor audiovisual / cinematográfico.	El docente expone el tema con separatas, textos, videos y Power point y análisis de casos.	Desarrolla una idea de proyecto cinematográfico considerando su potencial transmedia.

I: EL PROCESO DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL / CINEMATOGRAFICA

CAPACIDAD: Reconoce las diversas narrativas audiovisuales y valora las áreas y jerarquías de la producción cinematográfica.					
Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
5	Narrativas: géneros, formatos y medios cinematográficos	Reconoce los instrumentos para moldear la trama, la anatomía de la historia y el conflicto dramático.	Valora la importancia del desarrollo de una narrativa cinematográfica.	El docente expone con PPT. Trabajo individual y grupal y análisis de casos.	Incorpora a su propuesta de proyecto cinematográfico las estructuras narrativas básicas: storyline, sinopsis y escaleta.
6	Narrativas: géneros, formatos y medios cinematográficos	Reconoce los instrumentos para moldear la trama, la anatomía de la historia y el conflicto dramático.	Valora la importancia del desarrollo de una narrativa cinematográfica.	El docente expone con PPT. Trabajo individual y grupal y análisis de casos.	Incorpora a su propuesta de proyecto cinematográfico las estructuras narrativas básicas: storyline, sinopsis y escaleta.
7	Áreas de trabajo	Reconoce el desarrollo y aplicación de las distintas áreas de trabajo en la producción cinematográfica.	Valora la importancia de la especialización en la producción cinematográfica.	El docente expone el tema con PPT Trabajo individual y grupal así como material audiovisual.	Desarrolla un esbozo de tratamiento audiovisual por áreas.
8	EXAMEN PARCIAL				

II: NARRATIVAS CINEMATOGRAFICAS Y AREAS

CAPACIDAD: Entiende las fases de un proyecto cinematográfico y sus particularidades.					
Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
9	Jerarquías y toma de decisiones	Identifica la importancia de los cargos y funciones en un proyecto cinematográfico.	Analiza los diferentes escenarios y la congruencia de las decisiones en la producción cinematográfica.	El docente expone el tema con PPT Trabajo individual y grupal. Ejercicio y material audiovisual.	Análisis de casos.
10	Fases del proyecto audiovisual	Gestiona y organiza las diferentes fases de la producción cinematográfica.	Identifica las prioridades de las diferentes etapas de una producción cinematográfica.	El docente expone con ayuda de PPT Exposición Separatas Diapositivas y material audiovisual.	Desarrolla una cronograma de producción.
11	Gestión de recursos	Reconoce los recursos indispensables para la ejecución de un proyecto.	Identifica las necesidades de un proyecto cinematográfico y la importancia de su gestión.	El docente expone con ayuda de PPT Exposición Separatas Diapositivas y material audiovisual.	Realiza un desglose de producción.
12	Planificación	Reconoce el valor del tiempo en la ejecución de un proyecto cinematográfico.	Identifica la importancia de planificar el proceso de realización cinematográfico.	El docente expone con ayuda de PPT Exposición Separatas Diapositivas y material audiovisual.	Desarrolla un plan de rodaje.

III: PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y GESTIÓN DE RECURSOS

IV: DISTRIBUCIÓN, EXHIBICIÓN Y MARKETING	CAPACIDAD: Analiza y enfoca de manera responsable los recursos básicos para la realización cinematográfica, su distribución, exhibición y marketing.					
	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
	13	Presupuesto y financiamiento	Identifica los costos y fuentes tentativas de financiamiento para un proyecto cinematográfico.	Analiza los costos <i>above and below the line</i> en un proyecto cinematográfico.	El docente expone con ayuda de PPT Exposición Separatas Diapositiva y material audiovisual.	Plantea un presupuesto y un desglose de fuentes tentativas de financiamiento.
	14	Aspectos legales	Identifica las gestiones legales que implican un proyecto cinematográfico: acuerdo de coproducción, derechos de autor, entre otros.	Reconoce la importancia del sustento legal de un proyecto cinematográfico de acuerdo a sus necesidades.	Separata PPT Guía de ejercicios y análisis de casos.	Desglose de documentos legalizados del proyecto cinematográfico.
	15	Distribución y exhibición y marketing	Analiza las ventanas de exhibición, estrategia, difusión y distribución de un proyecto cinematográfico.	Evalúa los espacios de distribución y exhibición del proyecto, así como los recursos para el diseño de una estrategia de difusión a partir de las características particulares del proyecto cinematográfico.	Separata, PPT, material audiovisual, casos, lecturas y análisis de casos.	Desarrollo de una estrategia de marketing, de distribución, exhibición cinematográfica y marketing
16	EXAMEN FINAL					

7. EVALUACIÓN

7.1 Rubros:

Rubros de evaluación	Criterios generales	Instrumentos de evaluación	Peso (% de influencia en el promedio de la asignatura)
Tareas académicas	<input type="checkbox"/> Planteamiento de un proyecto cinematográfico	Prácticas Calificadas	34%
	<input type="checkbox"/> Análisis de casos		
	<input type="checkbox"/> Trabajos prácticos.		
Examen Parcial (EP)	<input type="checkbox"/> Boceto de una propuesta audiovisual de un proyecto cinematográfico	Productos Audiovisuales	33%
Examen Final (EF)	<input type="checkbox"/> Carpeta de producción	Productos Audiovisuales	33%
TOTAL:			100 %

8. BIBLIOGRAFÍA

- Assusa, G. (2013) Distinción, consumo y clases sociales. Elementos para una sociología de la práctica de consumo cinematográfico. Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, vol. XIX, núm. 38, 2013, pp. 93-120. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31629858006>
- Bedoya, R. (2017). El cine peruano en tiempos digitales. Fondo editorial Universidad de Lima.
- Bustamante, E. (2018) El nuevo cine peruano: un panorama. MLN, Volume 133, Number 2, March 2018 (Hispanic Issue), pp. 435-451. <https://doi.org/10.1353/mln.2018.0027>
- Campos, M. (2018). Lo (trans)nacional como eje de festivales de cine. Una aproximación histórica al diálogo Europa - América Latina. IMAGOGAFIA(17),11 - 40.
- Abril Valdez, J. A. (2019). La afición por el cine ante la cultura digital: hacia una caracterización de la cinefilia 2.0.
- Moguillansky, M. (2016) El nuevo cine de espectáculo como estrategia comercial. Un análisis de las tendencias del consumo de cine en salas. Intercom: Revista Brasileira de

Ciências da Comunicação, vol.39 no.3. https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1809-58442016000300167&script=sci_arttext

- Navarro Sierra, N. (2015). Del patio de butacas a los nuevos espacios del cine: Sistemas online de distribución cinematográfica. *Comunicación y sociedad*, (24), 187-214.
- Pompilla, N. H., & Tamayo, A. (2019). *Financiamiento, distribución y marketing del cine peruano*. Fondo editorial Universidad de Lima.
- Quiles, A., & Monreal, I. (2017). *Producción de cine digital: El proceso de creación de una película de bajo presupuesto*. Ma Non Troppo.
- Valencia, J. y Beltrán, M. (2016) Adentro y afuera del multiplex. Los estudios comerciales de audiencias del cine en América Latina. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación* N.º 132, pp. 147-164. <https://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/2757>

ESCUELA PROFESIONAL DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
SÍLABO: PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN II
Código:

1. DATOS GENERALES

1.1	Asignatura	:	Producción de Televisión II
1.2	Requisito	:	Producción de Televisión I
1.3	Ciclo Académico	:	VII
1.4	Periodo Académico	:	2022-1 / VIRTUAL
1.5	Horas Académicas Semanales	:	6
	Horas de Teoría	:	3
	Horas de Práctica	:	3
1.6	Créditos Académicos	:	4

2. SUMILLA

La asignatura busca generar y desarrollar proyectos audiovisuales con contenidos para diversas plataformas digitales de consumo masivo.

3. UNIDADES DE APRENDIZAJE

- Unidad I: Producción Televisiva
- Unidad II: Fases de Producción Televisiva
- Unidad III: Streaming y Televisión
- Unidad IV: Dirección de Televisión

4. COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA

Identifica, analiza y propone los diversos procedimientos que se deben utilizar en el proceso de producción audiovisual para crear contenidos de impacto y de aceptación masiva entre los consumidores de medios audiovisuales.

5. CAPACIDADES DE LA ASIGNATURA

- Identifica las capacidades productivas y técnicas para conocer el ámbito de la producción televisiva. Además de analizar los géneros y formatos televisivos apoyados con el uso de los avances de la tecnología.
- Aprende las diferentes fases que sirven para estructurar un producto con contenido televisivo masivo y su nivel de importancia de cada una de ellas en el proceso optimización de un producto audiovisual.
- Conocer las diversas plataformas digitales donde se puede generar contenidos audiovisuales e identificar la diversidad de preferencias según la clase de formatos que consumen en el mercado audiovisual.
- Reconocer y valorar la capacidad de acción en los aspectos productivos y técnicos del Director de Televisión y su importancia en la realización final de los contenidos audiovisuales generados según sea el formato propuesto.

6. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

UNIDAD I: PRODUCCIÓN TELEVISIVA.	CAPACIDAD: Identifica las capacidades productivas y técnicas para conocer el ámbito de la producción televisiva. Además de analizar los géneros y formatos televisivos apoyados con el uso de los avances de la tecnología.					
	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
	1	Producción de televisión. Usos de los contenidos audiovisuales.	Reconoce la importancia de los contenidos audiovisuales.	Valora el trabajo de seleccionar contenidos audiovisuales adecuados.	El docente expone el tema con separatas, textos, videos y Power point	Reconoce la importancia de crear contenidos televisivos.
	2	Formatos periodísticos televisivos	Reconoce las formas como se presentan los diferentes formatos informativos y sus contenidos audiovisuales.	Identifica, evalúa y diferencia la información y sus formas de presentarse según sea el formato periodístico audiovisual	El docente expone el tema con, videos demostrativos, Power point y desarrollo de un ejercicio práctico y análisis de casos reales.	Identifica y diferencia los contenidos que se emplean en los formatos periodísticos televisivos.
	3	Formatos televisivos comerciales y no comerciales	Reconoce como las formas como se presentan los formatos televisivos comerciales y no comerciales.	Identifica y desarrolla estrategias para crear contenidos audiovisuales según sea el formato televisivo comercial o no comercial.	El docente expone el tema con, videos demostrativos, Power point y desarrollo de un ejercicio práctico y análisis de casos reales.	Reconoce y valora los contenidos audiovisuales para los diferentes formatos televisivos.
4	Tecnología audiovisual.	Reconoce y analiza los avances tecnológicos y su aplicación al trabajo productivo audiovisual.	Valora la importancia de la tecnología audiovisual en la creación de contenidos de gran impacto visual y auditivo.	El docente expone el tema con, videos demostrativos, Power point y desarrollo de un ejercicio práctico y análisis de casos reales.	Identifica la importancia del uso de la tecnología y su aplicación en el aspecto de la producción de contenidos audiovisuales	

CAPACIDAD: Aprende las diferentes fases que sirven para estructurar un producto con contenido televisivo masivo y su nivel de importancia de cada una de ellas en el proceso optimización de un producto audiovisual.						
UNIDAD II: FASES DE LA PRODUCCIÓN TELEVISIVA	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
	5	La Pre producción. Ideas creativas de alto impacto	Reconoce el entorno operativo de la labor profesional con la concepción de la idea para desarrollar un programa de televisión.	Reconoce la importancia del desarrollo creativo para concebir un contenido televisivo.	El docente expone con PPT y material audiovisual. Análisis de casos reales.	Identifica los medios creativos necesarios para elaborar contenidos audiovisuales y dar forma a un programa televisivo.
	6	La realización o producción. Plasmar los conceptos audiovisuales	Identifica las labores entorno a la producción operativa y técnica profesional en la realización de un programa televisivo.	Reconoce la importancia de la labor del personal profesional vinculado en la producción de un programa televisivo.	El docente expone con PPT y material audiovisual. Análisis de casos reales	Reconoce y describe las acciones que se realizan durante la realización d en programa televisivo.
	7	La post producción. Montaje o edición de elementos audiovisuales para crear contenidos.	Identifica el campo de acción del personal técnico encargado de la post producción en un programa de televisión.	Reconoce la importancia de grupo técnico encargado del proceso de post producción audiovisual de los contenidos de un programa televisivo.	El docente expone con PPT y material audiovisual. Análisis de casos reales	Identifica, la importancia a de la actividad del capital humano en la producción televisiva.
	8	Emisión y mercadeo de contenidos audiovisuales creados.	Reconoce el proceso de emisión y difusión de los contenidos que forman parte de un programa de televisión.	Identifica la importancia del proceso de emisión y difusión de los contenidos que forman parte de un programa de televisión.	El docente expone con PPT y material audiovisual. Análisis de casos reales	Identifica, reconoce el valor del proceso de reconocimiento y análisis de la emisión y difusión de los contenidos que forman parte de un programa de televisión.
	EXAMEN PARCIAL					

CAPACIDAD: Conocer las diversas plataformas digitales donde se puede generar contenidos audiovisuales e identificar la diversidad de preferencias según la clase de formatos que consumen en el mercado audiovisual.						
UNIDAD III: STREAMING Y TELEVISIÓN	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
	9	Público objetivo de las diversas plataformas audiovisuales. Intereses comerciales por contenidos.	Identifica la importancia de saber cuál es el público objetivo consumidor en las plataformas audiovisuales.	Reconoce el valor productivo de conocer el tipo e público a quien se le va brindar los contenidos audiovisuales.	El docente expone con PPT y material audiovisual. Análisis de casos reales.	Identifica, reconoce la importancia de saber analizar de manera profesional los diferentes tipos de contenidos para las plataformas audiovisuales..
	10	Manejo y producción de contenidos audiovisuales.	Reconoce la importancia de crear y recrear contenidos audiovisuales.	Identifica, evalúa y diferencia los contenidos audiovisuales producidos.	El docente expone con PPT y material audiovisual. Análisis de casos reales.	Identifica y diferencia la capacidad productiva de generar contenidos audiovisuales y sus fines comerciales.
	11	Plataformas digitales. Origen, Características y nuevos formatos.	Identificar y reconocer la importancia de desarrollar contenidos audiovisuales según la plataforma digital.	Reconoce y evalúa la forma como se desarrollan contenidos audiovisuales para una plataforma digital.	El docente expone con PPT y material audiovisual. Análisis de casos reales.	Analiza y selecciona la plataforma digital adecuada según el tipo de contenido audiovisual creado.
	12	El mundo digital del Streaming frente a la capacidad productiva del mundo de la Cinematografía.	Conoce las diferencias productivas entre la realización de contenidos por Streaming y la el mundo cinematográfico.	Identificar las divergencias y coincidencias para elaborar contenidos para streaming y cinematografía.	El docente expone con PPT y material audiovisual. Análisis de casos reales.	Desarrolla un criterio comercial profesional para producir vía streaming o cinematografía.

UNIDAD IV: DIRECCIÓN DE TELEVISIÓN	CAPACIDAD: Reconocer y valorar la capacidad de acción en los aspectos productivos y técnicos del Director de Televisión y su importancia en la realización final de los contenidos audiovisuales generados según sea el formato propuesto.					
	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
	13	Desarrollo de aspectos técnicos de la labor de un Director de Televisión.	Reconoce y la importancia de conocer los aspectos técnicos que se vinculan con el campo de acción del Director de Televisión.	Analiza la labor profesional del Director de Televisión y su responsabilidad del uso de los aspectos técnicos.	El docente expone con PPT y material audiovisual. Análisis de casos reales.	Valora el campo de acción del Director de Televisión en la ejecución de contenidos audiovisuales grabados o en vivo.
	14	Desarrollo de aspectos creativos del Director de Televisión en la producción de contenidos audiovisuales.	Analiza la capacidad creativa del Director de Televisión en la producción de contenidos audiovisuales.	Evalúa la importancia del valor de la experiencia profesional de un Director de Televisión para desarrollar contenidos audiovisuales.	El docente expone con PPT y material audiovisual. Análisis de casos reales.	Valora el campo de acción creativo del Director de Televisión en la ejecución de contenidos audiovisuales grabados y en vivo.
	15	Desarrollo creativo de un Realizador Audiovisual en la elaboración de contenidos audiovisuales.	Analiza sobre la responsabilidad del Realizador Audiovisual en la concepción de contenidos audiovisuales.	Evalúa la importancia de la labor del Realizador Audiovisual como generador de contenidos audiovisuales.	El docente expone con PPT y material audiovisual. Análisis de casos reales.	Crea conciencia y responsabilidad sobre la importancia del Realizador Audiovisual al producir contenidos audiovisuales grabados o en vivo.
16	EXAMEN FINAL					

7. EVALUACIÓN

7.1 Rubros:

Rubros de evaluación	Criterios generales	Instrumentos de evaluación	Peso (% de influencia en el promedio de la asignatura)
Tareas académicas	Guía y Práctica de desarrollo creativo en el planteamiento de un producto audiovisual.	Práctica Calificada 1	30%
	Realización de un proyecto audiovisual periodístico-magazín.	Práctica Calificada 2	
	Trabajos prácticos.	Prácticas calificadas Lista de Cotejo	
Examen Parcial (EP)	Desarrollo de un programa televisivo.	Presentación de video y exposición.	30%
Examen Final (EF)	Desarrollo de un contenido audiovisual para plataforma digital.	Presentación de video y exposición.	40%
TOTAL:			100 %

8. BIBLIOGRAFÍA

8.1.- FÍSICAS

- Jordi Sánchez Navarro (2006) Narrativa Audiovisual. Madrid Editorial UOC
- Federico Fernández y José Martínez. (1999). Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Paidós.
- Carlos Solarino (2000) Cómo hacer televisión. Ediciones Cátedra España.
- W. Russell Neuman (2002) El Futuro de Audiencia Masiva. Ediciones efe.
- Jaime Barroso García (1996) Realización de los Géneros Televisivos. Edición Síntesis Madrid.
- Herbert Zettl (1999) Manual de Producción de Televisión. Ediciones International Thomson Editores S.A.
- Julio Estremadoyro Alegre (2004) Lecciones de periodismo televisivo. Fondo Editorial Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Armando Ávalos (1917) Voz e Imagen. Fondo Editorial Universidad Inca Garcilaso de la Vega.
- Raúl D'victorica (2009). Producción en Televisión. Editorial Trillas.
- Elena Neira (2020). Streaming wars. La nueva televisión. Libros Cúpula. Barcelona.

8.2.- VIRTUALES

Revista digital sobre televisión

<https://www.tvyvideo.com/>

La televisión: Un medio de información y entretenimiento en la encrucijada digital (libro pdf)

[https://www.academia.edu/27262464/La televisió%**n** Un medio de informació%**n** y entretenimiento en la encrucijada digital](https://www.academia.edu/27262464/La_televisi%C3%B3n_Un_medio_de_informaci%C3%B3n_y_entretenimiento_en_la_encrucijada_digital)

En vivo y en directo: una historia de la televisión peruana (2017). Vivas, Fernando. (libro pdf)

<https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/10736>

ESCUELA PROFESIONAL DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
SÍLABO: ELECTIVO I: DIRECCIÓN DE ACTORES

Código:

1. DATOS GENERALES

1.1	Asignatura	:	Electivo I: Dirección de Actores
1.2	Requisito	:	Ninguno
1.3	Ciclo Académico	:	VII
1.4	Periodo Académico	:	2022-1 /VIRTUAL
1.5	Horas Académicas Semanales	:	4
	Horas de Teoría	:	
	Horas de Práctica	:	
1.6	Horas Lectivas Semestrales	:	
	Horas de Teoría	:	
	Horas de Práctica	:	
1.7	Créditos Académicos	:	3

2. SUMILLA

Es un curso electivo teórico - práctico de la carrera de Comunicación audiovisual que busca desarrollar la creatividad y la competencia específica que permite al estudiante realizar un relato audiovisual coherente.

3. UNIDADES DE APRENDIZAJE

- Unidad I: El cuerpo y la voz.
- Unidad II: El espacio escénico y la acción dramática.
- Unidad III. El análisis del texto y el casting.
- Unidad IV. Los ensayos y la puesta en escena.

4. COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA

Analiza un texto dramático y transmite el contenido, a partir de una puesta en escena, bajo el rol de la dirección de actores.

5. CAPACIDADES DE LA ASIGNATURA

- Guía a los actores en el reconocimiento de su cuerpo y sus posibilidades de expresión.
- Identifica los factores presentes en la composición de un personaje.
- Analiza un texto dramático y realiza una puesta en escena que transmita el contenido con claridad el contenido y el relato de la obra.
- Analiza guiones pertenecientes al género de ficción y que manejen diversos tiempos cronológicos.

6. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

CAPACIDAD: Desarrolla capacidades creativas en la estructuración de historias de ficción.					
Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
1	El teatro	Reconoce el teatro y la teatralidad como punto de partida.	Valora la disciplina artística y sus formas.	El docente expone el tema y propone dinámicas para conocer al grupo de trabajo.	Comprende la teatralidad y sus formas.
2	Postura y presencia	Reconoce su cuerpo y sus posibilidades en la creación de un personaje para posteriormente guiar a sus propios actores.	Identifica el lenguaje corporal y verbal de los personajes	El docente expone el tema y propone dinámicas para reconocer características básicas de la composición de un personaje.	Describe las características de diferentes personajes presentados.
3	La respiración y la voz.	Reconoce los resonadores de la voz y las tonalidades de la misma para el ejercicio actoral.	Identifica los resonadores de la voz y las relaciona con el ejercicio actoral.	El docente expone el tema y propone dinámicas vocales para potenciar el diseño de los personajes.	Disposición a despertar y ejercitar el proceso de investigación e imaginación.
4	La creación de personaje.	Reconoce los contenidos desarrollados en el ejercicio de la dirección de actores, en el proceso de creación de personajes.	Analiza personajes, en un texto dramático, y propone el perfil de los personajes.	El docente expone el tema y propone dinámicas para el diseño de los personajes.	Expresa sus ideas con fluidez y coherencia.

UNIDAD I: EL CUERPO Y LA VOZ

UNIDAD II: EL ESPACIO ESCÉNICO Y LA ACCIÓN DRAMÁTICA	CAPACIDAD: Domina conceptos y técnicas en la elaboración de Guiones.					
	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
	5	El espacio escénico	Identifica el espacio escénico y sus reglas.	Respetar las reglas del espacio escénico y las pone en práctica.	El docente expone el tema con ejemplos y dinámicas de trabajo.	Describe el uso del espacio escénico en una escena.
	6	La ambientación del espacio escénico.	Identifica el espacio de trabajo y realiza una propuesta artística en favor de la narrativa de un texto dramático.	Aprovecha el espacio escénico y elabora una propuesta escenográfica para un proyecto escénico.	El docente expone el tema y los estudiantes realizan el boceto de un diseño escenográfico.	Realiza un diseño escenográfico basado en un texto dramático.
	7	La acción	Reconoce la acción y su estructura.	Valora la importancia de una acción y su importancia en la narración de una historia.	El docente expone el tema con ejemplos y dinámicas de trabajo, enfocadas en la dirección de actores.	Describe el proceso de la acción y reconoce la acción dramática de una historia.
8	EXAMEN PARCIAL					

CAPACIDAD: Desarrolla criterio para la apropiada para la utilización de guiones de ficción en diferentes contenidos audiovisuales.						
UNIDAD III: EL ANÁLISIS DE TEXTO Y EL CASTING	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
	9	El texto dramático	Analiza un texto dramático y comprende su contenido.	Identifica el conflicto principal y los objetivos de los personajes.	El docente expone el tema, propone y acompaña el análisis de un texto dramático.	Comprende la historia y el tema de fondo de la obra analizada.
	10	El proyecto teatral	Plantea una propuesta artística para el montaje del texto dramático.	Aplica los conocimientos adquiridos para plantear una propuesta escénica.	El docente motiva la exposición de los proyectos finales.	Expone el proyecto realizado en favor de una puesta en escena.
	11	La elección del perfil de los actores	Reconocer el punto de vista de las historias, y crea el perfil de actores que necesita para el proyecto desarrollado.	Aprecia la importancia de realizar un buen diseño de personajes que oriente la elección de los actores con los que se trabajará.	El docente motiva la exposición de los proyectos finales.	Expone los perfiles diseñados para el scouting de actores.
	12	El casting	Analizar y elegir una escena representativa para la realización de un casting.	Identifica los factores positivos y negativos del trabajo del actor, durante el casting.	El docente expone el tema y acompaña la elección de las escenas para realizar el casting.	Expone la razón de la elección de las escenas para la realización del casting.

CAPACIDAD: Analiza guiones pertenecientes al género de ficción y que manejen diversos tiempos cronológicos.					
Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
13	Trabajo de mesa y ensayos grupales.	Reconoce las unidades de acción y la acción dramática en el texto dramático.	Explica a sus actores los objetivos planteados para la puesta en escena.	Realizan lecturas dramatizadas teniendo en cuenta los hallazgos del trabajo de mesa.	La lectura dramatizada cumple con transmitir el contenido del texto, orientándose en la propuesta diseñada por el director.
14	Ensayos sin texto.	Reconoce los aciertos y los desaciertos de la propuesta realizada, en el proceso de la puesta en escena.	Evalúa el desempeño de los actores y los orienta en favor de la propuesta realizada.	Realizan ensayos sin texto en favor de la puesta en escena.	Los actores ensayan sin texto y los diálogos están orientados al contenido y al relato de la propuesta de dirección.
15	El ensayo general	Evalúa el trabajo realizado por los actores, durante el ensayo general, y realiza apuntes en favor de dar los últimos alcances previos al estreno o grabación del producto audiovisual.	Visualiza el montaje en su versión final y realiza los ajustes correspondientes para potenciar el contenido de la propuesta realizada.	Realizan el último ensayo de la propuesta realizada por la dirección y se ajustan los últimos detalles para finalizar el proceso de la puesta en escena.	El alumno estará en la capacidad de dar los últimos alcances en favor del proyecto realizado.
16	EXAMEN FINAL				

UNIDAD IV: LOS ENSAYOS Y LA PUESTA EN ESCENA

7. EVALUACIÓN

7.1 Rubros:

Rubros de evaluación	Criterios generales	Instrumentos de evaluación	Peso (% de influencia en el promedio de la asignatura)
Tareas académicas	<ul style="list-style-type: none"> Ejercicios de creación básica de personajes. 	Trabajo Práctico Calificado 1	50%
	<ul style="list-style-type: none"> Ejercicios actorales de reconocimiento del espacio escénico. 	Trabajo Práctico Calificado 2	
	<ul style="list-style-type: none"> Análisis de un texto dramático y la realización del proyecto escénico, sumando el diseño del perfil de los actores para su representación. 	Trabajo Práctico Calificado 3	
	<ul style="list-style-type: none"> Realiza el ensayo general del proyecto de puesta en escena realizado. 	Trabajo Práctico Calificado 4	
Examen Parcial (EP)	<ul style="list-style-type: none"> Propuesta de un espacio escénico y el diseño de los personajes, a partir de un texto dramático. 	Prueba Virtual en formulario Google	25%
Examen Final (EF)	Presentación de puesta escénica dirigida.	Trabajo práctico, versión final del guion.	25%
TOTAL:			100 %

8. BIBLIOGRAFÍA

- LECOQ, Jacques (2003). El cuerpo poético. España: Alba Editorial.
- STANISLAVSKI Constantin. (2004). El manual del actor. Argentina: Editorial Diana S.A.
- BOAL, Augusto. (2014). Teatro del oprimido. España: Alba Editorial.
- BOGART, Anne. (2008). La preparación del director. España: Alba Editorial.
- GUZMÁN, Antonio. (2005). Introducción al teatro griego. España: Alianza Editorial.
- OVIEDO, Juan José. (2012). Tú no entiendes nada. Muestra, 22, 1pg – 17pg.
- JOFFRÉ, Sara. (2006). Siete obras de teatro. Perú: Universidad Inca Garcilaso de la Vega, Fondo Editorial.

ESCUELA PROFESIONAL DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
SÍLABO: ELECTIVO I: GUIONISTA DE CINE Y TV
Código:

1. DATOS GENERALES

1.1	Asignatura	:	Electivo I: Guionista de Cine y TV.
1.2	Requisito	:	
1.3	Ciclo Académico	:	VII
1.4	Periodo Académico	:	2022-1 /VIRTUAL
1.5	Horas Académicas Semanales	:	4
	Horas de Teoría	:	
	Horas de Práctica	:	
1.6	Horas Lectivas		
	Semestrales	:	
	Horas de Teoría	:	
	Horas de Práctica	:	
1.7	Créditos Académicos	:	3

2. SUMILLA

A través de ejercicios prácticos, se abordará el trabajo como guionista, atendiendo también a los posibles públicos a los que nos dirigiremos. Vale decir que nos pondremos en distintas situaciones en las que un guionista, ya sea un creador independiente o uno que está vinculado a un medio concreto, debe resolver la necesidad de escribir un guion.

3. UNIDADES DE APRENDIZAJE

- Unidad I: Los tres tipos de trama.
- Unidad II: Arquitrama.
- Unidad III. Minitrama.
- Unidad IV. Antitrama.

4. COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA

El estudiante podrá reconocer y analizar el empleo de las técnicas propias del guion, pero fundamentalmente podrá aplicarlas en sus propios guiones.

5. CAPACIDADES DE LA ASIGNATURA

- Comprende las distintas maneras de organizar los elementos de la historia.
- Aplica los elementos de la estructura dramática clásica.
- Aplica el minimalismo dentro de la estructura dramática.
- Aplica la ruptura de la estructura dramática.

6. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

CAPACIDAD: Comprende las distintas maneras de organizar los elementos de la historia					
Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
1	¿Qué es la trama?	A través de la reproducción de películas se analiza los distintos tipos de trama, considerada esta como organizadora de los elementos de la historia para crear expectativa en el público.	Muestra disposición para analizar que no existe un único tipo de trama.	El docente expone el tema y el alumno investiga y.	Disposición a despertar y ejercitar la capacidad de análisis.
2	La arquiteama	Reconoce los elementos propios de la arquiteama.	Analiza un filme e identifica los elementos de la arquiteama.	El docente expone el tema y el alumno identifica las posibilidades dramáticas de la arquiteama.	Disposición a despertar y ejercitar la capacidad de análisis.
3	La minitrama	Reconoce los elementos propios de la minitrama.	Analiza un filme e identifica los elementos de la minitrama.	El docente expone el tema y el alumno identifica las posibilidades dramáticas de la minitrama.	Disposición a despertar y ejercitar la capacidad de análisis.
4	La antitrama.	Reconoce los elementos propios de la antitrama.	Analiza un filme e identifica los elementos de la antitrama..	El docente expone el tema y el alumno identifica las posibilidades dramáticas de la antitrama.	Disposición a despertar y ejercitar la capacidad de análisis.

UNIDAD I: LOS TRES TIPOS DE TRAMA.

CAPACIDAD: Aplica los elementos de la estructura dramática clásica.						
UNIDAD II: LA ARQUITRAMA	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
	5	Causalidad y final cerrado	A través de la reproducción de un filme, analiza, reconoce y describe cómo se manifiestan la causalidad y el final cerrado.	Comprende las características de la causalidad y del final cerrado.	El docente expone el tema y el alumno elabora una historia con causalidad y final cerrado.	Disposición a despertar y ejercitar el proceso de investigación e imaginación.
	6	Tiempo lineal y conflicto externo	A través de la reproducción de un filme, analiza, reconoce y describe cómo se manifiestan el tiempo lineal y el conflicto externo.	Comprende las características del tiempo lineal y del conflicto externo.	El docente expone el tema y el alumno elabora una historia con tiempo lineal y conflicto externo.	Disposición a despertar y ejercitar el proceso de investigación e imaginación.
	7	El protagonista es uno solo y es activo	A través de la reproducción de un filme, analiza, reconoce y describe cómo se manifiesta que haya un único protagonista y que este sea activo.	Comprende las características de una historia en que el protagonista es uno solo y es activo.	El docente expone el tema y el alumno elabora una historia con un único protagonista y activo.	Disposición a despertar y ejercitar el proceso de investigación e imaginación.
	8	Realidad coherente.	A través de la reproducción de un filme, analiza, reconoce y describe cómo se manifiesta una realidad coherente.	Comprende las características de una historia con una realidad coherente.	El docente expone el tema y el alumno elabora una historia con una realidad coherente.	Disposición a despertar y ejercitar el proceso de investigación e imaginación.
EXAMEN PARCIAL						

CAPACIDAD: Aplica el minimalismo dentro de la estructura dramática.					
Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
9	Protagonistas múltiples.	A través de la reproducción de un filme, analiza, reconoce y describe cómo se manifiestan los protagonistas múltiples.	Comprende las características de una historia con protagonistas múltiples.	El docente expone el tema y el alumno elabora una historia con protagonistas múltiples.	Aprender a dar valor a la creación de historias con protagonistas múltiples.
10	Protagonista pasivo.	A través de la reproducción de un filme, analiza, reconoce y describe cómo se manifiesta un protagonista pasivo.	Comprende las características de una historia con protagonistas pasivos.	El docente expone el tema y el alumno elabora una historia con un protagonista pasivo.	Aprender a dar valor a la creación de historias con protagonistas pasivos.
11	Conflicto interno.	A través de la reproducción de un filme, analiza, reconoce y describe cómo se manifiesta un conflicto interno.	Comprende las características de una historia con conflicto interno.	El docente expone el tema y el alumno elabora una historia con conflicto interno.	Aprender a dar valor a la creación de historias con conflicto interno.
12	Final abierto.	A través de la reproducción de un filme, analiza, reconoce y describe cómo se manifiesta un final abierto.	Comprende las características de una historia con final abierto.	El docente expone el tema y el alumno elabora una historia con final abierto.	Aprender a dar valor a la creación de historias con final abierto.

UNIDAD III: LA MINITRAMA

CAPACIDAD: Aplica la ruptura de la estructura dramática clásica.					
Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
13	Casualidad	A través de la reproducción de un filme, analiza, reconoce y describe cómo se manifiesta la casualidad.	Comprende las características de una historia basada en la casualidad.	El docente expone el tema y el alumno elabora una historia basada en la casualidad.	Aprender a dar valor a la creación de historias basadas en la casualidad.
14	Tiempo no lineal.	A través de la reproducción de un filme, analiza, reconoce y describe cómo se manifiesta el tiempo no lineal.	Comprende las características de una historia con tiempo no lineal.	El docente expone el tema y el alumno elabora una historia con tiempo no lineal.	Aprender a dar valor a la creación de historias con tiempo no lineal.
15	Realidades incoherentes	A través de la reproducción de un filme, analiza, reconoce y describe cómo se manifiestan las realidades.	Comprende las características de una historia con realidades incoherentes.	El docente expone el tema y el alumno elabora una historia con realidades incoherentes.	Aprender a dar valor a la creación de historias con realidades incoherentes.
16	EXAMEN FINAL				

UNIDAD IV: LA ANTITRAMA

7. EVALUACIÓN

7.1 Rubros:

Rubros de evaluación	Criterios generales	Instrumentos de evaluación	Peso (% de influencia en el promedio de la asignatura)
Tareas académicas	• Ejercicios de imaginación, sinopsis, story line, argumento	Trabajo Práctico Calificado 1	50%
	• Elaboración de la escaleta de su proyecto	Trabajo Práctico Calificado 2	
	• Participación de alumno en clase • Control de sus trabajos realizados	Preguntas a los integrantes del curso	
	• Entrega del primer borrador de su historia	Primera versión del guion	
	• Exposiciones individuales y grupales	Lista de Cotejo	
Examen Parcial (EP)	• Dominio en aplicación en competencias de aprendizaje	Prueba Virtual en formulario Google	25%
Examen Final (EF)	• Presentación de un guion de ficción: guion, pitch y carpeta	Trabajo práctico, versión final del guion.	25%
TOTAL:			100 %

8. BIBLIOGRAFÍA

8.1 Físicas

- Aristóteles: *Poética* - Bosch, Barcelona, 1987
- Field, Syd 1995. El libro del Guion. Plot ediciones. Madrid.
- Seger, Linda. 1992. Cómo convertir un buen guion en un guion excelente. Ed. Rialp. Madrid.
- Truffaut, François. El cine según Hitchcock. Alianza Editorial. Madrid
- Comparato, Doc (2005) De la creación al guion. Arte y técnica de escribir para cine y televisión. Buenos Aires. La Crujía
- Chion, M. (1995) Cómo escribir un guion. Madrid. Ediciones Cátedra, S.A.
- Field, S. (1979) Screenplay: The Foundations of Screenwriting. (El libro del guion, fundamentos de la escritura de guiones). Madrid. Plot Ediciones.
- McKee, R. (2009) El Guion. Alba Minus.

8.2 Virtuales

- Campbell, J. El héroe de las mil caras
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/25143_91318.pdf
- El Proceso de creación de la mano del cineasta, Guillermo del Toro para UOC
<https://www.youtube.com/watch?v=01lxQSshuc&t=862s>
- CELTX <https://www.celtx.com/index.html>
- Cubero, David Esteban. Guiones y guionistas.
<https://open.spotify.com/show/1zVGuRGTBtfUP5ZVp8KSLr>
- Cinco podcasts interesantes para guionistas.
<https://creamundi.es/cinco-podcasts-interesantes-para-guionistas/>