

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ ACEVEDO Y GÓMEZ ORGANIZADOR COGNITIVO	VERSIÓN: 1 CODIGO:DE-F01 FECHA:02-07-2019
---	---	--

Proyecto: 11 grado. Media Técnica Multimedia y Creación de Audiovisuales

Campo de formación: Sensibilidad y el sentido estético, Comunicabilidad y el desarrollo del pensamiento, Vida cotidiana, Social.

Situación planteada o pregunta problematizadora: ¿Cómo a partir de los modelos educativos de la I.E. se pueden establecer parámetros para transversalidad de las Medias Técnica y ABP.+MEC?

¿Cómo los estudiantes del grado décimo, pueden alcanzar las habilidades mínimas requeridas para el entorno social laboral y humano?.

Fecha de realización: desde: 20/04/2020 **Hasta:** 0/0/2020

CICLO: V (Once) **PERIODO:** Segundo Periodo

Propósitos

General: Identificación de los procesos cognitivos inscritos en la situación que se va a abordar en el contexto del plan general de formación y del plan específico de la etapa de formación y transversalidad por la Medias Técnicas. Señala los principios disciplinarios, procesos cognitivos, estrategia, terminología, etc. Se especifica lo que se quiere lograr.

General:

La transversalidad que los modelos educativos implementados en la I.E. exigen que los maestros de forma creativa modifiquen su modelo, tanto mental como metodológico. Es así como la unificación de modelos que tengan como finalidad (intencionalidad) que los alumnos puedan modificar su mente y así lograr trascender con habilidades renovadas, de esta manera es como se logrará la homogenización de criterios en temarios, deben ser bien estudiados y de manera minuciosa para que al final tengan una solidez lineal. Las áreas a homogenizar en conceptos y metodologías serán

Media Técnicas Televisión y Multimedia / Emprendimiento.

Específicos: Desglose procesual del propósito general. Logros precisos, parciales y secuenciados, perfectamente identificables, que son los necesarios y suficientes para alcanzar lo fundamental de la unidad procesual.

Específicos

Lograr en los estudiantes de grados 11, una alta comprensión de la utilidad de las Ciencia Visuales que tienen a su alcance y disposición para ejercerla.

Alcanzar niveles medios en el uso de lenguaje, que sea, claro, preciso y apropiado en el contexto.

Que en las diferentes entregas los estudiantes, comprendan lo necesario que es el uso de la precisión, factura y en general calidad del trabajo, ya que está incentivando el uso adecuado de la impulsividad.

1. Elaboración de conceptos y nuevo vocabulario

Elaboración de vocabulario. Sinonimia, radicación y contextualización

Analógico: Referente a señal de audio con un nivel continuamente variable.

Audiovisuales: Integración e interrelación plena entre lo auditivo y lo visual para producir una nueva realidad o lenguaje, siendo su percepción simultánea, dando como resultado una nueva realidad sensorial.

Banda sonora: Parte del montaje del producto audiovisual que se corresponde con la señal de audio de ésta. Está compuesta por diálogos, efectos y música.

Cámara de vídeo o de cine: Sistema de captación de imágenes. En la actualidad utilizan diferentes tipos de sensores sensibles a la luz, que convierten a ésta en impulsos electrónicos.

Clip de video: Pieza corta o fragmento de vídeo.

Códec: Abreviatura de codificador-decodificador, programa que incluye un conjunto de algoritmos para codificar o decodificar vídeo o audio digital. La instalación de un códec de compresión ofrece al sistema las instrucciones y el soporte específico para comprimir y descomprimir vídeo en un formato concreto.

Código de tiempo: Información que se utiliza en la grabación y edición en audio y vídeo. Son varios tipos de código que permiten controlar, mediante un reloj, la ubicación en el tiempo de la cinta de cada frame y así tenerlo localizados para visionar, editar, para conocer duraciones, datos de información del usuario, etc.

Coleo: Tiempo que existe entre el pie y la última imagen visible en una pieza de video o en un total.

Compresión: Proceso que permite que la información de vídeo y audio ocupe menos espacio mediante la reducción del volumen de datos de los archivos, lo que en algunos formatos puede conllevar pérdidas

de calidad.

Comunicación: Cada vez más, ante cualquier tipo de espectáculo o evento en vivo, la necesidad de que el mundo se entere de lo que hemos hecho está resultando tan importante como el evento en sí mismo. De hecho, en según qué circunstancias, el evento no deja de ser una excusa para crear el hilo de comunicación. De esta manera tendremos que estar informados de las necesidades de comunicación para poder responder a sus demandas y adaptarnos a sus necesidades.

Conformado: Fase del proceso de montaje de un producto audiovisual con soporte fotoquímico en el que se realiza el corte físico del negativo original de cámara conforme al montaje realizado con la copia positiva de trabajo o copión. Este término también se aplica al proceso de vinculación entre los materiales brutos de montaje en baja resolución utilizados en una edición off-line y los materiales brutos originales en alta calidad utilizados en un montaje on-line.

Continuidad: Relación que existe entre los diferentes planos de una filmación, a fin de que no rompan en el receptor, o espectador, la ilusión de secuencia. Cada plano ha de tener relación con el anterior y servir de base para el siguiente.

Conversión: Cambio de un formato y/o códec a otro formato y/o códec diferente.

Copia: Reproducción de un máster o película original.

Copia final: La primera copia (que combina imagen y sonido), en forma de copia de exhibición, ofrecida por el laboratorio al productor para su aprobación.

Habitualmente se analiza detalladamente para determinar si se precisan cambios antes de positivar el resto del pedido.

Corrección de color: El proceso de cambiar el color de una o varias escenas. En vídeo se hace con un corrector de color. En cine la modificación del balance de color se conoce como etalonaje y se hace en el laboratorio donde se determina los valores de densidad correctos de cada color y el balance general de toda la película.

Corte: Técnica de edición y montaje por la que dividimos los distintos planos que componen un relato audiovisual sin usar transiciones.

Digital: Representación de información mediante valores numéricos.

Digitalización: En la actualidad, los programas de televisión se hacen "ingestando"

el material grabado digitalmente con las cámaras en exteriores o platós en potentes ordenadores con accesos múltiples de manera que diversos operadores técnicos y redactores pueden acceder a los contenidos al mismo tiempo acelerando y facilitando la producción televisiva. De esta manera está desapareciendo la cinta magnética como soporte de grabación.

Director/a: Es la persona que dirige la filmación de la obra audiovisual, da instrucciones a los actores, decide la puesta de cámara, supervisa el decorado y el vestuario, y todas las demás funciones necesarias para llevar a buen término el rodaje. Previamente habrá intervenido en numerosas labores, principalmente la realización del guión técnico, la selección o casting de los actores y de los demás profesionales, los escenarios naturales en los que se rodará la película, los decorados y la redacción final del guión.

Director/a de fotografía: Trabaja estrechamente junto al director e interpreta en términos de iluminación las necesidades del director en cuanto al ambiente y la Atmósfera de cada toma. Lleva a cabo decisiones respecto a la iluminación, ópticas, encuadre, composición y texturas, para colaborar en la creación de la

imagen de la obra.

Diseño: En las GECs de esta cualificación cuando se utiliza el término diseño se refiere a la elaboración de documentación de planificación, gestión u organización de espectáculos. **Distribución:** Disposición y reparto del producto audiovisual final.

DVD (Digital Versatil Disc): Disco óptico de almacenamiento de datos. El disco puede tener una o dos caras, y una o dos capas de datos por cada cara; el número de caras y capas determina la capacidad del disco.

E/S: Acrónimo de entrada y salida.

Edición no lineal: Consiste en el volcado de las imágenes grabadas en una cinta o tarjeta (P2) desde el magnetoscopio al ordenador. A través de un programa informático montamos las imágenes manipulándolas como archivos. Una vez creado nuestro montaje, se vuelca en el formato de destino, que puede ser una cinta máster, un DVD o un archivo comprimido, entre otros. Hoy en día existen varios programas informáticos utilizados para la edición no lineal, tanto amateur (MAGIX Video deluxe, Pinnacle Studio, Nero Vision, Windows Movie Maker, OpenShot.) como profesional y semiprofesional (Avid, Final Cut Studio, Adobe Premiere Pro,

Autodesk Combustion.)

Edición off-line: Proceso de la fase de la realización del montaje y postproducción audiovisual que consiste en generar el montaje de un producto a partir de la digitalización en baja resolución de unos materiales fuentes que son de mayor calidad. De este modo se consigue hacer el montaje ahorrando a la estación de trabajo grandes cantidades de trabajo y también ahorrando dinero en alquiler de equipos de edición de alta gama. Una vez hecho el montaje off-line se realiza el proceso de conformado o recaptura de montaje a alta resolución de los materiales teniendo como base la información de la edición off-line. Para procesos de edición off-line con soporte cinta magnética se genera una copia en un formato de video inferior con código de tiempos en pantalla. Las ediciones se van apuntando en una lista de decisiones de edición (EDL) en un dispositivo de memoria, este dispositivo será insertado en un controlador de edición que leerá la información de la EDL y controlará los magnetoscopios necesarios para realizar la edición final en alta calidad.

Editar: La edición de sonido es el proceso a través del cual convertimos en definitivos los elementos sonoros "en bruto" que se combinan en una producción audiovisual. En este proceso es necesario eliminar silencios, toses, ruidos molestos, reajustar niveles, combinar archivos, equilibrar tonalmente materiales heterogéneos, etc.

EDL: Es una lista de las decisiones de edición que habitualmente se toman o generan en el proceso de edición off-line con materiales brutos en baja calidad y que servirán para el conformado del montaje on-line con los materiales brutos en alta calidad. Hay varios formatos de archivo de exportación de la lista de decisiones de edición. Entre los datos que figuran en esta lista se encuentran los relativos al número de orden en la edición, la identificación del plano, los códigos de tiempos de entrada y salida, así como la transición.

Efectos: Conjunto de técnicas utilizadas en el ámbito audiovisual que están destinadas a crear una ilusión visual. **Efectos especiales (FX):** Pueden ser mecánicos, sonoros, físicos, químicos, cinéticos. La lluvia, la niebla, los terremotos, el fuego, los cristales trucados, la nieve la sangre falsa, etc.

Escala: En cinematografía una lista de las escenas que componen la historia. Cada elemento de la lista consta de una o varias oraciones describiendo de una manera muy puntual los eventos relevantes de cada escena. En televisión describe

el orden de todos los eventos que van a concurrir.

Escanear: Escanear significa obtener o leer imágenes a través de un escáner. **Escena:** Parte del escenario donde tiene lugar la acción. También cada una de las partes en que se divide un acto, según las salidas y entradas de los personajes.

Estudio: Es un lugar cerrado y aislado de luces, sonidos y campos magnéticos externos en el cuál se pueden colocar equipos audiovisuales tales como: cámaras de televisión, focos de iluminación profesional, sonido profesional para la grabación

o retransmisión de programas de televisión, con la mayor limpieza de luz, imagen y sonido en el ambiente posible y necesario para dar la calidad Broadcast, necesaria para emitir programas de televisión a la máxima calidad.

Exhibición: Fase de un producto audiovisual que consiste en mostrar en público su contenido.

Exportar: Proceso de traslación del montaje de vídeo y audio que se haya realizado en la línea de tiempo del software de edición a un formato de salida determinado en este proceso.

Formato: Tamaño del soporte fotosensible que soporta la cámara. Al cambiar el formato cambia de paso la tecnología de cámara, gran formato, formato medio y 35mm.

Fuente: Lugar del que procede el material original.

Género: Clasificación de películas según el estilo, forma o contenido, como películas de horror, comedia o situación, oeste o drama.

Gráfico: En las producciones audiovisuales corresponde a la representación visual que se incrusta en la imagen para aportar información acerca del contenido de ésta.

Grafismo: Arte de confeccionar y disponer las imágenes, letras y elementos visuales.

Guion literario: Documento de producción, en el que se expone el contenido de una obra cinematográfica con los detalles necesarios para su realización. Contiene división por escenas, acciones y diálogos entre personajes, acontecimientos, descripciones del entorno y acotaciones breves para los actores sobre la emoción con que se interpretará si la acción sucede en interiores, exteriores, de día o de noche. También se separa claramente el diálogo de los personajes del resto de la acción.

Guion técnico: Documento de producción que contiene la información necesaria para ejecutar cada uno de los planos que la obra audiovisual requiere. El guión técnico debe contener el troceo por secuencias y planos. En él se ajusta la puesta

en escena, incorporando la planificación e indicaciones técnicas precisas: encuadre, posición de cámara, decoración, sonido, play-back, efectos especiales, iluminación, etcétera.

HD: Siglas que hacen referencia a la resolución de imagen de alta definición (High Definition).

Infografía: Es una representación más visual que la propia de los textos, en la que intervienen descripciones, narraciones o interpretaciones, presentadas de manera gráfica normalmente figurativa, que pueden o no coincidir con grafismos abstractos

y/o sonidos. La infografía nació como un medio de transmitir información gráficamente. Los mapas, gráficos, viñetas, etc. son infogramas, es decir unidades menores de la infografía, con la que se presenta

una información completa aunque pueda ser complementaria o de síntesis. El término también se ha popularizado para referirse a todas aquellas imágenes generadas por ordenador. Más específicamente suele hacer referencia a la creación de imágenes que tratan de imitar el mundo tridimensional mediante el cálculo del comportamiento de la luz, los volúmenes, la atmósfera, las sombras, las texturas, la cámara, el movimiento, etc.

Laboratorio: Instalación especializada en el revelado y positivado de película, que ofrece a veces servicios adicionales, como montaje y almacenamiento de la película.

Lectura: Reunión que se hace antes del primer ensayo para hacer la lectura del texto o la exposición del guión artístico. En él se encuentran normalmente los artistas, producción, dirección técnica y regiduría, aunque es el director quien decide

quién ha de asistir.

Línea: Se suele denominar a una señal electrónica que es una representación eléctrica exacta de una señal sonora. Es decir, cable preparado para enviar o recibir una señal de audio.

Localización: Espacio físico en el que tiene lugar la grabación de las diferentes escenas del relato audiovisual.

Luminosidad: Atributo del color que determina en qué nivel de oscuridad y claridad se presenta un color en una pantalla de televisión monocromática, o que cantidad de luz refleja el color, se conoce como brillantez.

Magnetoscopio: Dispositivo utilizado para grabar imágenes en movimiento en cinta magnética. También se le conoce como VTR (acrónimo del inglés video tape recorder) cinta abierta y VCR (video cassette recorder), cuando la cinta viene en una

cassette. En ocasiones se le denomina según el formato de grabación o como vídeo.

Máscaras: Se trata de un efecto de video que posibilita el tratamiento de la imagen en una zona de la imagen.

Máster: Cinta en la que se encuentra el programa íntegro que se va a emitir en televisión. Versión final con todos los cambios de la fase de procesamiento de imagen aplicados. Se emplea para crear todos los formatos de distribución, incluyendo película, cine digital, alta definición (HD), definición estándar (SD) y DVD.

Masterización: Es el último proceso aplicado a una producción de sonido, que se lleva a cabo después de la mezcla donde se trata de solucionar posibles problemas de la mezcla, homogeneizar el sonido general del proyecto, controlar el volumen general y realizar la compresión y ecualización.

Mezcla: Selección de distintas señales de video a través de una consola de video, que permite mezclar las imágenes provenientes de diferentes fuentes: cámaras de televisión, tituladora, VTR, etc.)

Minutado: Documento que permite la localización de los diferentes planos en una grabación audiovisual. En ella se ha de indicar, al menos, los códigos de tiempo de entrada y salida, el tipo de plano y su contenido. **Montador:** Es el encargado de ordenar narrativa y rítmicamente los elementos objetivos del relato. Consiste en escoger, ordenar y unir una selección de los planos a registrar, según una idea y una dinámica determinada, a partir del guión, la idea del director y el aporte del ayudante de montaje.

Montaje: Es la ordenación narrativa y rítmica de los elementos objetivos del relato. Consiste en escoger,

ordenar y unir una selección de los planos a registrar, según una idea y una dinámica determinada, a partir del guión, la idea del director y el aporte del montador.

Normas PPD: Normas para el preparado del material audiovisual para su difusión. Cada emisora tiene los suyos particulares por lo que debemos atenderlos para satisfacerlos correctamente en nuestro máster.

Organigrama: Esquema de la organización de una entidad o de una actividad. Permite analizar la estructura de la organización representada y cumple con un rol informativo, al ofrecer datos sobre las características generales de la organización.

Suele incluir los nombres de las personas que dirigen cada departamento para explicitar las relaciones jerárquicas y competencias vigentes.

Parte de cámara: Documento que permite reflejar las tomas realizadas en el rodaje de una producción audiovisual. La tomas se colocan en el orden de grabación pudiendo constar también información útil como: código de tiempos, audio,

adecuación o no de la toma grabada, etc.

Parte de script: Documento que realiza la script durante el rodaje de una obra audiovisual, que permite mantener la continuidad en el discurso audiovisual.

Partes de cámara: Una hoja donde se registran detalladamente los planos registrados por la cámara de vídeo o cine.

Plan de trabajo o rodaje: Documento gráfico, normalmente en forma de tablero, que indica a los participantes en el rodaje, en un calendario, el número de planos, escenas o secuencias a rodar por día, la participación de actores y figurantes y los requerimientos de todo orden que deben estar disponibles para cada jornada de trabajo. Es un calendario de necesidades que permitirá un presupuesto ajustado.

Como todo documento de planificación, está sujeto a cambios constantes, y su actualización requiere de una nueva evaluación del proyecto. El plan de rodaje se elabora después del desglose y de la localización y en él se evalúa el tiempo

necesario para la toma de imágenes. Se deben introducir los siguientes epígrafes:

Fecha: día, mes y año; Ciudad: en la que se efectuarán las grabaciones.

Localización: nombre del paraje, barrio, calle, número, edificio...donde se realiza la grabación; Decorado: nombre real o genérico del escenario donde efectuaremos las tomas; Aspecto: ambientación o elementos de atrezzo que deben aparecer; Horario: se refleja hora y minutos (dos dígitos para cada uno); cada tarea irá acompañada de

la hora esperada de comienzo y hora estimada para la finalización; Tareas a realizar: grabar, editar, montar, iluminar, ensayar..etc.

Planificación: Una producción cultural consta de un conjunto de actividades que han de ser realizadas en un periodo de tiempo limitado, utilizando unos recursos determinados, y generalmente, escasos. Para que se cumplan los objetivos buscados es necesario realizar esas actividades bajo una correcta administración.

En esta fase se definen los objetivos, los recursos humanos necesarios y el tiempo que necesitamos para realizar cada tarea.

Plano: Perspectiva de los personajes, objetos y elementos de las imágenes tal como los capta el observador desde un lugar y un ángulo determinados. Mientras el punto de vista se mantiene fijo en un lugar y no varía el ángulo ni la distancia desde la que se contempla, se habla de un mismo tamaño de plano.

Plataforma: Sistema que sirve como base para hacer funcionar determinados módulos de hardware o de software con los que es compatible. Dicho sistema está definido por un estándar alrededor del cual se determina una arquitectura de hardware y una plataforma de software (incluyendo entornos de aplicaciones). Al definir plataformas se establecen los tipos de arquitectura, sistema operativo, lenguaje de programación o interfaz de usuario compatibles. Ejemplo de ello son Windows y Macintosh.

Procesado: Término general empleado para describir la secuencia de operaciones necesarias para transformar una imagen latente en otra visible y permanente

Producción: Acción de realizar, hacer, crear, organizar, poner en pie un espectáculo o un evento escénico. Es decir, el término producción, la acción de producir, se puede aplicar a cualquier sector de la vida o cualquier sector laboral, entre ellos nuestro sector: las artes escénicas. Es la sección económica de un teatro, una compañía o un montaje. Es el departamento encargado de financiar los

proyectos y de controlar los ingresos. Dado los cuantiosos gastos que actualmente origina la actividad teatral, este departamento suele tener la última palabra a la hora de programar los espectáculos.

Propiedad Intelectual: Derecho de todo autor a que se reconozca y se respete su autoría sobre la obra que ha escrito. Ello significa que no se podrá reproducir, editar ni representar sin su permiso y que a él le corresponde un determinado porcentaje de los beneficios económicos que reporte. Para evitar el plagio y la piratería, las obras originales se inscriben en el correspondiente "registro de la propiedad intelectual" que garantiza dicha propiedad hasta que hayan transcurrido cincuenta

años de la muerte del autor.

Proscenio: Parte del escenario que está más cerca del público.

Protocolo: En eventos de carácter público, a menudo necesitamos de personal especializado para el tratamiento de autoridades o de personalidades destacadas que nos pueden favorecer la comunicación o marketing del evento.

Proyecto: Colección de los materiales destinados a la presentación de una producción de animación (guión, diseños, presupuesto, bocetos, aspectos legales, etc.), y que constituye el punto de partida de la misma.

Realizador/a: Elabora y planifica el guión técnico o guión de trabajo, coordinación y ejecución de los ensayos, puesta en escena, rodajes o grabaciones, montaje o edición y sonorización de todo tipo de programas de televisión. Dirige las actividades de los equipos técnicos y artísticos, teniendo en cuenta las diferencias de cada género televisivo. Además, comprueba, asistido por su equipo, los desgloses de guión, concretando todas y cada una de las necesidades técnicas y artísticas. Fija los criterios de selección en las pruebas de actores (casting) siendo el responsable, en muchos casos, del reparto o elección de presentadores, artistas, etc., en

colaboración con el director y productor ejecutivo.

Relación de aspecto: Es la proporción entre el ancho y alto de una imagen. Se calcula dividiendo el ancho por la altura de la imagen visible en pantalla, y se expresa normalmente como «X:Y». Algunas de las relaciones de aspecto más características son 4:3, propias de las emisiones en SD o definición estándar y 16:9 propia de emisiones en HD o alta definición.

Relación de compresión digital de las imágenes: Es el procedimiento de codificación que tiene como objetivo representar cierta cantidad de información utilizando u ocupando una fracción menor en unidad de almacenamiento de datos establecida, siendo posible una reconstrucción de los datos originales. La compresión es la técnica que consiste en generar un duplicado del flujo de datos de

entrada después de un ciclo de compresión / expansión.

Representación: Mostrar al público la escenificación de un espectáculo.

Resolución: Cantidad de píxeles en línea por unidad de longitud, relacionada con el grado de nitidez que presenta una imagen. Por ejemplo, para televisión digital en Europa, la definición estándar se especifica en 720x576 píxeles, mientras que la alta

definición ofrece 1920x1080 píxeles.

Ritmo: Movimiento que se imprime a la acción en una película y se consigue adecuando la duración de cada plano y los recursos sonoros, icónicos y expresivos que se utilizan. El ritmo puede lograrse con planos de corta duración y numerosos, en un ritmo rápido, con planos de larga duración y muy poco numerosos, en un ritmo lento, planos cada vez más breves, o cada vez más largos (in crescendo), o sin norma fija, con cambios bruscos. Los sonidos y la música pueden apoyar el ritmo de

las imágenes.

Rotoscopia: Técnica consistente en el trazado de una animación fotograma a fotograma a partir de una referencia visual.

Rotulación: Colocar un dibujo o esquema las palabras que sirven como título o para hacer determinadas indicaciones.

Script: Secretario/a de rodaje. Toma nota de las situaciones en que quedan en cada plano los personajes (posición, caracterización, vestuario y detalle) y de todo cuanto figura en los mismos, con el fin de que en planos sucesivos tengan la situación de continuidad necesaria. El script tiene que llevar el raccord o continuidad. Va anotando las tomas que se hacen de cada plano y al final del rodaje de todas las tomas de este plano, el director señala cuál es la toma válida para montaje ya que en el caso de que se ruede en formato distinto a cine no habría que positivar. La script debe anotar en el parte las tomas incompletas. Debe ser una persona con buena memoria, retentiva, atención, poder de concentración.

Sincronización: Alinear con precisión el sonido y la imagen para montaje, proyección y masterización.

Sincronizar: Es hacer concordar la imagen de video y el audio de un proyecto de sonido, y en ocasiones también con el código de tiempos. **Software:** Equipamiento lógico o soporte lógico de una computadora digital; comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos, que

son llamados hardware.

Software de composición: Software destinado a la combinación de los elementos separados que componen la animación o película final (capas, efectos, animaciones, imágenes, vídeo, textos, etc.), incluyendo la integración e interacción de los mismos.

Spot o Anuncio: Película corta -entre 10 y 90 segundos de duración, casi todos de 20 segundos- que se intercala a lo largo de la programación.

Storyboard: Conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse, es una serie de viñetas que ordenan la narración de los hechos de una película. Se

utiliza como planificación previa a la filmación de escenas y secuencias; en él se determina el tipo de Encuadre y el ángulo de visión que se va a utilizar. Sirve como guía al director; no obstante, él puede desglosar y segmentar su filmación sin seguir estrictamente el orden lógico de la trama y proporciona una disposición visual de acontecimientos tal como deben ser vistos por el objetivo de la cámara.

Streaming: Término empleado en la distribución de audio o vídeo por Internet para denominar la descarga continua de los contenidos multimedia de forma simultánea a la visualización de los mismos. Toma: Fragmento de película o video que se imprime o graba desde que la cámara comienza a registrar hasta el corte.

Transición: Efecto visual que se usa para pasar de un plano a otro en discurso

audiovisual.

Tratamiento: Documento realizado en la fase de preproducción que describe de forma breve el contenido dramático y el estilo visual de una producción.

Volcar: Proceso de traslado ya sea del material grabado al disco duro del ordenador o del montaje definitivo realizado en un software de edición no lineal a cinta magnética.

2. Elaboración de conceptos y definiciones

Los conceptos básicos que deben elaborarse son los siguientes:

Explorar en las diferentes actividades que se realizar y desde la visión integral del ser humano es considerado un ser histórico y social y así por ende uno sensible y con sentido estético desde lo visual.

Identificación y uso del tipo de lenguaje pertinente a los contextos:

3. Análisis de la situación de acuerdo con el mapa cognitivo

3.1 Contenidos: Enunciado de los principios, leyes, categorías, relaciones, problemas, clasificaciones, datos relevantes de la situación, etc.

Los principios (disciplinares), y datos más importantes de la situación son:

Elaboración:

Proyección de relaciones virtuales.

Complementar relaciones a partir de datos incompletos.

Realizar reestructuraciones en situaciones nuevas.

Expresar pensamientos hipotéticos.

Precisión en el uso de vocabulario especializado.

Dar respuestas divergentes y creativas.

Los problemas previstos para ser elaborados a partir de la situación son:

Conectividad de los alumnos en sus hogares.

El compromiso que los estudiantes puedan tener en su propio desarrollo personal y académico.

3.2 Modalidad del lenguaje. Presentación de la situación, modalidad del lenguaje utilizado para trabajarla, (figurativo, verbal, gráfico, simbólico, pictórico, auditivo, etc.)

Fundamentalmente, la situación va a ser abordada con el uso del siguiente lenguaje, de acuerdo con los procesos respectivos. (Esto permite alistar el canal de recepción).

Ubicación temporal de los contextos:

Organizar de manera efectiva conferencias en la medida de lo posible con personas de alto grado de conocimiento en las áreas, generando un mejor contexto, en los diferentes ámbitos que atañen al área abordada, desde lo económico, experiencial y humano, para alcanzar una generación de contexto atractiva y puntual.

Organización y sistematización de información.

Basado en proyectos tecnológicos en ámbitos de grado noveno, la sistematización es parte fundamental de los procesos, del pensamientoya que no solo reestructura las forma del instrumento, haciendo que tenga una factura adecuada, si no la mente del chico, partiendo de la base que..... es un reflejo uno del desarrollo mental y cerebral del estudiante.

1.1 Operaciones mentales. Conjunto de acciones organizadas y coordinadas con las cuales es posible producir nueva información a diferentes niveles de complejidad y abstracción.

Las operaciones mentales que deben potenciarse con el desarrollo de esta situación procesual son:

1. Identificación, 2. Comparación, 3. Análisis, 4. Síntesis, 5. Clasificación, 6. Codificación, 7. Decodificación, 8. Proyección de relaciones virtuales, 10. Representación mental, 16. Razonamiento progresivo, 18. Razonamiento silogístico, 19. Razonamiento inferencial., 20. Razonamiento Categorical

1.2 Fases del acto mental. Localización funcional del acto mental

Funciones cognitivas: Las funciones cognitivas que deben evaluarse y potenciarse durante el desarrollo de la situación son las siguientes:

En la fase de entrada: Se trabajarán las siguientes funciones deficientes: 2. Falta de exploración sistemática, 3. Deficientes Instrumentos verbales, 4. Desorientación espacial, 5. Desubicación temporal, 6. Falta de constancia y permanencia esenciales, 7. Imprecisión, 8. Inexactitud, 9. Falta de manejo de varias fuentes de información

En la fase de elaboración: Se trabajarán las siguientes funciones deficientes: 1. No identificación ni definición de situaciones, 3. Insuficiencia para identificar y relacionar datos relevantes, 4. Deficiente capacidad de comparar, 5. Estrechez del campo mental, 6. Percepciones episódicas, sin contextualización, 7. Carencia de pensamiento lógico, 11. Dificultad en la planificación de los comportamientos, 14. Deficiencia en el establecimiento de relaciones virtuales

En la fase de salida: Se trabajarán las siguientes funciones deficientes: 1. Comunicación egocéntrica, 2. Dificultad para proyectar relaciones virtuales, 3. Bloque en la comunicación general, escrita y verbal, 4. Uso de solución por el ensayo y error, 5. Carencia de instrumentos verbales adecuados, 6. Carencia de necesidad de precisión y exactitud en la comunicación, 7. Deficiencias en el transporte visual, 8. Comportamientos impulsivos

1.3 Nivel de complejidad. Calidad y cantidad de unidades de información con la naturaleza de la situación que se aborda. (En relación con los procesos anteriores)

El nivel de complejidad de la situación es:

MEDIO, el estudiante tendrá la capacidad de razonar en su mismo proceso, las habilidades que secuencialmente ha venido adquiriendo gracias a los procesos intencionados hacia el reconocimiento de nuevas habilidades, que lo ayudarán a mejorar las competencias previamente buscadas por los instrumentos.

1.4 Nivel de abstracción: Simbolización. Establecimiento de principios y generalizaciones. Capacidad para hacer representaciones mentales y operar con símbolos.

El nivel de abstracción que la situación requiere es:

Alto, ya que al hablar del arte y afines, es el caso del primero periodo, publicidad, es necesario hacer uso frecuente de modelos abstractos, que desarrollan el sentido de la virtualidad y con ello más logros de función, como la abstracción.

1.5 Nivel de eficiencia. Capacidad de precisión, exactitud y rapidez que requiere la situación.

La situación demanda de las personas el siguiente esfuerzo, precisión y rapidez: Medio

1.6 Nivel de eficacia. Determina el nivel de logro alcanzado en el abordaje de una situación y este puede ser: Medio

Caracterización de la Mediación

La situación requiere de la mediación de los siguientes criterios:

Intencionalidad, Reciprocidad, Trascendencia, Significado, Control del Comportamiento, Individualización y diferencia psicológica, Planificación y logro de objetivos, Búsqueda de novedad y complejidad, Sentido de pertenencia

2. Dificultades previstas

Identificación y explicación de las dificultades que el maestro mediador tiene respecto al grupo de estudiantes, en el terreno de procesos, vocabulario, relaciones, elaboración de principios, estrategias, etc. Planteamiento de estrategias para abordarlas.

Las dificultades que se prevé para el desarrollo de la situación son:

La elaboración requiere de cierta cantidad de materiales, que son necesarios para el buen desarrollo de las situaciones formativas y que así tengamos logros de función bien definidos en la categoría mental que corresponde a los chicos. El nivel de dicha materia prima, puede ir en crescendo, a medida en que lo hace el proceso.

3. **Estrategias:** Habilidad para el abordaje inteligente de situaciones, en términos de variables que configuran la elaboración del problemas. Planear, encontrar y proponer vías de solución a problemas dentro de una situación. Pasos secuenciados de actuación.

Las relaciones y problemas de la situación antes las cuales es necesario plantear estrategias son las siguientes son:

Exploración sistemática y sistémica

Comprensión precisa y exacta de las palabras

conservación constancia y permanencia

Recogida en la infracción precisa.

Datos relevantes

Amplitud y flexibilidad mental

Interiorización y representaciones mentales

proyección de relaciones virtuales

Respuestas certeras

Reglas verbales

CONTROL DE LA IMPULSIVIDAD.

4. **Conexiones y contextualizaciones:** definir el aporte de cada uno de los campos del conocimiento (factores de formación) tener en cuenta DBA – estándares –lineamientos curriculares.

Lo elaborado en esta situación se puede relacionar con: (¿en qué sentido?)

Con el mundo cada vez más digital, hace que se pierda cierto sentido de la estética y de su importancia en el mundo cotidiano, es esta fase a penas si tocamos el sentido conceptual y teórico, pero el proceso continua con "AFINES", y es ahí donde cobra aún más sentido, cuando se aplicables este sentido de

Lo elaborado en esta situación se puede relacionar con: (¿en qué sentido?)

estética y desarrollo mental comunicativo a la vida diaria.

5. Notas y Observaciones

Dificultades que deben abordarse en la siguiente situación, avances logrados, actividades exitosas y que no se habían previsto. Nuevos conocimientos adquiridos, nuevas relaciones establecidas. Avances en el manejo de la complejidad y la abstracción, etc. Bibliografía recomendada.

Mi reflexión de la experiencia es la siguiente:

Aplicaciones para la vida, para la vida profesional, a nivel intelectual

Todo aquello que infiera un sentido de la estética y la comunicación visual y conceptual, como también la abstracta de la cotidianidad de las profesiones.

La bibliografía recomendada es la siguiente:

1 Salva al Gato de Blake Sneider

2 Manejo Básico del Lenguaje Narrativo

3 El lenguaje del Cine de Martin Marcel

4 El Manual del Guionista de Sed Fyel

5 Teoría del Video

6 YOUTUBE Jordi Maquiavelo.

7

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIONES FORMATIVAS

SITUACIÓN FORMATIVA 1

Fecha de Inicio: 04/20/2020 **Fecha de finalización:** 04/30/2020

Campo de formación: Sensibilidad y el sentido estético, Ciencia (modo dos) y la tecnología, Vida cotidiana

Descripción de la situación de aprendizaje:

Realizar montajes de equipos y accesorios de acuerdo con los aspectos técnicos recomendados por los proveedores y los requerimientos de producción

SITUACIÓN FORMATIVA 2

Fecha de Inicio: 04/20/2020 **Fecha de finalización:** 04/30/2020

Campo de formación: Sensibilidad y el sentido estético, Ciencia (modo dos) y la tecnología, Vida cotidiana

Organizar el montaje de un set audiovisual para la realización de una producción.

Construir sonidos relacionados con la imagen, la naturaleza del objeto en situaciones de recreación y ambientación de la producción de acuerdo con el análisis de requerimientos sensoriales

Video Secuencial con historia

Story Line

Story Board

Guiones, tanto técnico como literario.

SITUACIÓN FORMATIVA 3

Fecha de Inicio: 5/01/2020 **Fecha de finalización:** 5/30/2020

Descripción de la situación de aprendizaje: Operar sistemas de sonido profesional de acuerdo con recomendaciones del fabricante, tecnologías análogas y digitales, fenómenos acústicos, cualidades acústicas de las fuentes sonoras y necesidades del proyecto

Clases que además de ser teóricas, pasarán luego a un taller dinámico que de manera general alcance las habilidades que busca alcanzar el proyecto.

Preparar los periféricos de audio de acuerdo con los estándares definidos en el plan de alistamiento de sistemas de producción

PRODUCTO: relatos en audiolibros, donde de manera teatral deberán exigir lo más histriónico de cada integrante de los grupos.

SITUACIÓN FORMATIVA 4

Fecha de Inicio: 6/01/2020 **Fecha de finalización:** 6/30/2020

Campo de formación: Sensibilidad y el sentido estético, Ciencia (modo dos) y la tecnología, Vida cotidiana

Descripción de la situación de aprendizaje:

Producto Final: Mapas Mentales sobre las variadas temáticas vistas, entregados de una manera precisa, que el docente Juan Palacios, ya enseñó.

Fichas de la situación formativa a trabajar con los estudiantes: Crear piezas de comunicación con base en la propuesta de comunicación del producto o servicio.

PRODUCTO ENTREGABLE:

Spot Publicitario o Comercial o Infomercial.