

**GOBIERNO CONSTITUCIONAL DEL ESTADO LIBRE Y SOBERANO DE OAXACA
INSTITUTO ESTATAL DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA
COORDINACIÓN GENERAL DE PLANEACIÓN EDUCATIVA
COORDINACIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR**

PROGRAMA DE ESTUDIO

NOMBRE DE LA ASIGNATURA

Creatividad con Audio y Video

CICLO Segundo Semestre	CLAVE DE LA ASIGNATURA 160201	TOTAL DE HORAS 85
----------------------------------	---	-----------------------------

OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DE LA ASIGNATURA

Proporcionar al estudiante las bases teóricas y las herramientas tecnológicas para la creación de proyectos creativos utilizando audio y video digital. Impulsar el desarrollo de ideas originales a través de la investigación en arte computacional y medios interactivos.

TEMAS Y SUBTEMAS

1. Video

- 1.1 El video: comunicación y sociedad – investigación
- 1.2 Preproducción
- 1.3 Grabación en set
- 1.4 Grabación en exteriores
- 1.5 Posproducción analógica
- 1.6 Posproducción digital

2. Audio

- 2.1 Proyecto creativo utilizando grabación analógica
- 2.2 Composición de audio a través de loops
- 2.3 Grabación a través de midi
- 2.4 Proyecto mixto
- 2.5 Sonorización de una producción visual
 - 2.5.1 Efectos especiales
 - 2.5.2 Música de fondo
 - 2.5.3 Sincronización con eventos

3. Integración de medios

- 3.1 Selección de un tema a desarrollar
- 3.2 Investigación de recursos existentes (técnicos y creativos)
- 3.3 Desarrollo de la propuesta
- 3.4 Presentación y exposición del proyecto final

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Exposición por parte del maestro; lecturas enfocadas y actualizadas; una variedad de estudios de casos de productos audiovisuales: cine, televisión, video, radio, grabación en estudio; investigación de productos interactivos utilizando audio y video como medios expresivos; proyectos (largos y cortos).

CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Tres evaluaciones intermedias y un proyecto final, con el objetivo de evaluar tanto los conocimientos teóricos de los alumnos como su habilidad de aplicarlos en el ámbito laboral. Todo esto tendrá una equivalencia del 100% en la calificación final.



**COORDINACIÓN
GENERAL DE EDUCACIÓN
MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR**

BIBLIOGRAFÍA

Libros Básicos:

Cómo se hace una película, Cine y comunicación, Chabrol, Claude, Alianza Editorial, Madrid, 2004
The Sound Studio: Audio techniques for Radio, Television, Film and Recording, Nisbett, Alec,
Anales del cine en México, Leal, Juan Felipe, et al., 1895-1911, Ed. Voyeur, México, 2002
Home recording handbook, Macdonald, Ronan, Flame Tree Publishing 2004

Libros de Consulta:

Retórica y manipulación masiva, Prieto Castillo, Daniel, Ediciones Coyoacán, México, 2004, pp. 138
Homo videns, La sociedad teledirigida, Sartori, Giovanni, Editorial Taurus, Italia, 1997, pp.205
Television and new media audiences, Seitter, Ellen, , Oxford University Press, 1999
Filmar con la cámara de video, Squires, Malcolm, Editorial Blume, Londres, 1992, pp. 176
Teorías del cine, Stam, Robert, Paidós Comunicación 126, España, 2001, 418 pp.
Manual de Producción de Video, Tostado, Span Verónica, Alhambra Mexicana, México, 1995, pp. 288
Achorn Graphic Services, Wilson, Stephen, Information Arts, Inc., USA, 2002, pp. 945
Aicher, Otl, Analógico y digital, Ed. Gustavo Gili, España, 2001
Macromedia Flash MX: Iniciación y referencia, Escudero, Fernández Sofía, McGraw Hill Interamericana de España, 2004.
Fast Solutions for Hands-On Design, Heinicke, Elisabeth, Layout, Rockport Publishers, USA, 2002, pp. 160
Visiones sobre el ciberespacio, Sánchez, Navarro, Jordi, Realidad virtual, Devir Contenidos, S.L., Barcelona, 2004, pp.249.

PERFIL PROFESIONAL DEL DOCENTE

Estudios de maestría ó doctorado (preferente) en diseño interactivo, comunicaciones, multimedios, arte por computadora, cine, producción musical digital ó áreas afines; experiencia mínima de tres años en el campo profesional y/ó al menos tres exposiciones de obra (de preferencia individuales); habilidades y técnicas docentes dinámicas y actualizadas.



COORDINACIÓN
 GENERAL DE EDUCACIÓN
 MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR