


<p style="text-align: center;"><b>UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</b></p>  <p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE <b>CHIHUAHUA</b></p> <p><b>UNIDAD ACADÉMICA:</b></p> <p style="text-align: center;"><i>FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES</i></p> <p><b>PROGRAMA DEL CURSO:</b></p> <p style="text-align: center;">Tecnologías para la Comunicación</p>	<b>DES:</b>	Facultad de Ciencias Políticas y Sociales
	<b>Programa(s) académico(s)</b>	Licenciatura en Ciencias de la Comunicación
	<b>Tipo de Materia:</b> <i>(Obligatoria /Optativa)</i>	Optativa
	<b>Clave de la Materia:</b>	POP-02-912-22
	<b>Semestre:</b>	Sexto, Séptimo, Octavo
	<b>Área en plan de estudios. (B, P, E):</b>	Específica
	<b>Total de horas por semana:</b>	10
	h./semana trabajo presencial/virtual	4
	h./semana/laboratorio/taller	0
	h./semana/ horas prácticas	2
	h. trabajo extra-clase:	4
	<b>Total, de horas semestre:</b> <i>Total, de horas semana por 16 semanas</i>	64
	<b>Créditos Totales:</b>	10
	<b>Fecha de actualización:</b>	Febrero 2022
<b>Prerrequisito (s):</b>	Taller de comunicación visual Taller de Televisión Taller de Radio	

**DESCRIPCIÓN DEL CURSO/MATERIA:**

Integrar las herramientas digitales para que el estudiante utilice los softwares necesarios para modelar ideas y transmitir una comunicación eficiente a través de la edición de videos digitales. Al finalizar el curso, el estudiante podrá contar las siguientes habilidades: Capacidad para crear, proyectar y diseñar materiales diversos con la implementación de programas de uso general para video y animación. Disposición para aprender el uso de programas generales de edición de video. Desarrollo de habilidades para conceptualizar un trabajo antes de editar el material de video, así como el uso de algunos de los

programas computacionales que apoyen su realización.

**COMPETENCIA PRINCIPAL QUE SE DESARROLLA:**  
PRODUCCIÓN Y DIFUSIÓN DE LA INFORMACIÓN  
**OTRAS COMPETENCIAS A LAS QUE SE CONTRIBUYE CON EL**  
**CURSO:** SOLUCIÓN DE PROBLEMAS  
COMUNICACIÓN Y SOCIEDAD

<b>DOMINIOS</b> (Se toman de las	<b>OBJETOS DE ESTUDIO</b>	<b>RESULTADOS DE</b>	<b>METODOLOGÍA</b> (Estrategias,	<b>EVIDENCIAS DE</b>
competencias)	(Contenidos, temas y subtemas)	<b>APRENDIZAJE</b>	secuencias, recursos didácticos)	<b>DESEMPEÑO</b>

<p>Opera eficientemente los distintos componentes técnicos para producción comunicativa. Demuestra ética profesional en la elaboración y diseño de contenidos de comunicación.</p> <p>Comprende, analiza y representa de manera cuantitativa y cualitativamente, las variaciones de los procesos y fenómenos de la información. Selecciona la pertinencia de los componentes técnicos para la producción de la comunicación. Crea formas de desarrollo de los componentes técnicos en situaciones diversas.</p> <p>Aplica las diferentes</p>	<p>1 <b>Conceptualización</b> 1.1 Imagen, video, audio 1.2 Resolución y formatos 1.3 Narrativa, ritmo y estilo</p> <p>2 <b>Introducción</b> 2.1 interfaz de Final cut 2.2 Creación de librerías 2.3 Importación e archivos 2.4 Sincronizar audios 2.5 Primeras selecciones</p> <p>3 <b>Línea del tiempo</b> 3.1 Herramientas de la línea del tiempo 3.2 Cortar y pegar</p> <p>4 <b>Multicámara</b> 4.1 Sincronización 4.2 Montaje 4.3 Congelado de cuadro 4.4 Reencuadre de planos 4.5 Importación desde Photoshop</p> <p>5 <b>Montaje con efectos</b> 5.1 Máscara 5.2 Máscara movimiento 5.3 Textos</p>	<p>El Estudiante compara y conceptualiza sobre las principales nociones audiovisuales.</p> <p>El estudiante identifica la interfaz y la ubicación de las herramientas a utilizar.</p> <p>El estudiante calcula tiempos y ritmo sobre un estilo narrativo.</p> <p>El estudiante elige opciones de múltiple visualización sobre propuestas creativas.</p> <p>El estudiante selecciona porciones de material para fusionar y alternar entre sí de forma original y creativa.</p>	<p>Exposición Docente Ejemplificación Trabajo colaborativo</p> <p>Cátedra estilo Taller Taller de edición de video</p> <p>Cátedra estilo Taller Ejemplificación Taller de edición de video</p> <p>Cátedra estilo Taller Ejemplificación Taller de edición de video</p> <p>Cátedra estilo Taller Audios y ritmos narrativos Taller de edición de video</p>	<p>Identifica, define y utiliza correcta y adecuadamente los conceptos.</p> <p>Examina, Identifica y define las partes de la interfaz</p> <p>Identifica y experimenta con las opciones y el uso de la línea del tiempo.</p> <p>Comprende y elige las mejores opciones de visualización para su propuesta</p> <p>Simplifica la información, para lograr respuestas óptimas a las necesidades expuestas.</p>
--	--	---	---	--

técnicas de observación para la solución de problemas.  Analiza las		El estudiante elige y justifica la paleta de	Cátedra estilo Taller	Justifica la elección de los
---	--	--	-----------------------	------------------------------

diferentes componentes de un problema y sus interrelaciones. Crea soluciones innovadoras y utiliza formas no convencionales en la solución de problemas.	<p>5.4 Audios</p> <p>5.5 Cambios de velocidad</p> <p>5.6</p> <p><b>6 Corrección de color</b></p> <p>6.1 Herramientas de corrección</p> <p>6.2 Match color</p> <p>6.3 Chroma key</p> <p>6.4 Efectos video</p> <p><b>7 Exportación</b></p> <p>7.1 Formatos de exportación</p>	<p>color para desarrollar su corrección de color.</p> <p>El Estudiante, identifica, razona y justifica el formato elegido de exportación según la necesidad expuesta.</p>	<p>Ejemplificación Taller de edición de video</p> <p>Cátedra estilo Taller Ejemplificación Taller de edición de video Audiovisual para presentación final</p>	<p>parámetros de color en base a la elección de la paleta de color.</p> <p>Construye y evalúa el proyecto terminado para poder elegir la mejor opción de exportación.</p>
--	---	---	---	---

<b>FUENTES DE INFORMACIÓN</b> (Bibliografía, direcciones electrónicas)	<b>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b> (Criterios, ponderación e instrumentos)
---	---

<p>Formato APA</p> <p>Anderson, Ian, Final cut pro edición eficiente, 2020, USA, Packt Publishing</p> <p>Weynand, Diana Libro Final Cut Pro X – 2015, México Anaya Multimedia</p>	<p>Describir las estrategias de evaluación. Enunciar los Instrumentos de evaluación (rúbrica, lista de cotejo).  Describir la ponderación de cada instrumento: Participación, exámenes, ensayos, tareas.</p> <p><b>Objeto de estudio 1</b>  <b>Conceptualización</b> Mapa conceptual  80%  Participación 20%</p> <p><b>Objeto de estudio 2 Introducción</b>  Participación 20%  Creación de biblioteca e importación de archivos 70%  Bitácora 10%</p> <p><b>Objeto de estudio 3 Línea del tiempo</b>  Bitácora 10%  Participación 20%  Maquetación sobre la línea del tiempo 70%</p> <p><b>Objeto de estudio 4 Multicámara</b>  Prototipo de Multicámara importando desde Photoshop 70%  Participación 20%  Bitácora 10%</p> <p><b>Objeto de estudio 5 Montaje con efectos</b>  Clip de vídeo con aceleración y ralentización</p>
---	--

	<p>70%</p> <p>Participación 20%</p> <p>Bitácora 10%</p> <p><b>Objeto de estudio 6 Corrección de color</b> Participación 20%</p> <p>Maquetación con equilibrios de color y correcciones creativas 70%</p> <p>Bitácora 10%</p> <p><b>Objeto de estudio 7 Exportación</b></p> <p>Exportación del proyecto en diferentes formatos según las necesidades específicas 70%</p> <p>Participación 20%</p> <p>Bitácora 10%</p>
--	--

### CRONOGRAMA DEL AVANCE PROGRAMÁTICO

Objetos de estudio	Semanas															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
OBJETO DE ESTUDIO 1	X															
OBJETO DE ESTUDIO 2		X	X													
OBJETO DE ESTUDIO 3				X												
OBJETO DE ESTUDIO 4					X	X										
OBJETO DE ESTUDIO 5							X	X	X							
OBJETO DE ESTUDIO 6										X	X	X				
OBJETO DE ESTUDIO 7													X	X	X	X