



PROGRAMA DE ASIGNATURA

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Asignatura	EDICIÓN Y CREACIÓN DE VIDEO EXPERIMENTAL					
Carrera	Oferta para todas las carreras de pregrado y programas de postgrado de la Universidad de Santiago de Chile.					
Código						
Créditos SCT-Chile	3	Tbjo. Directo semanal :	hrs. pedag	Tbjo. Autónomo semanal:		hrs. cronolog
Categoría	Curso Cultural de Formación Integral -CCFI					
Área de conocimiento	La asignatura de EDICIÓN Y CREACIÓN DE VIDEO EXPERIMENTAL, se enmarca en la dimensión de Desarrollo Cultural y Artístico de la formación integral de la Universidad de Santiago de Chile, orientada a la valoración y desarrollo de la cultura y vinculación con el medio de las y los estudiantes a través del arte". (Resolución # 8417, Artículo 3. Establece normativa para la implementación de la Formación Integral a nivel Institucional.)					
Departamento	Departamento de las Culturas y las Artes					
Profesor/a	Rodrigo Robledo Maturana					
Correo	rodrigo.robledo@usach.cl					

2. DESCRIPCIÓN Y CONTRIBUCIÓN AL MEI (MODELO EDUCATIVO INSTITUCIONAL)

Los Cursos Culturales de formación integral corresponden a un espacio de desarrollo y bienestar estudiantil en el que se construye comunidad universitaria promoviendo actitudes y valores. Fomentan el trabajo en equipo y el desarrollo del pensamiento crítico; buscan el fortalecimiento de la autoestima y la adaptabilidad a diferentes escenarios a través de la expresión, en un ambiente de respeto, libre de violencia y discriminación; contribuyen a la sociedad y su entorno para responder a los desafíos sociales, políticos, económicos, culturales y medioambientales del país, en coherencia con el Modelo Educativo Institucional (MEI).

El curso EDICIÓN Y CREACIÓN DE VIDEO EXPERIMENTAL introduce al alumno en el manejo técnico audiovisual, a través de un trabajo que desarrolle la sensibilidad, la expresión y la noción de la imagen como resultado de un proceso reflexivo. Para esto, se entregarán herramientas de grabación y edición de video, como también conocimientos sobre el lenguaje audiovisual, referentes de la historia, teoría de la imagen y la narrativa cinematográfica. Los estudiantes aprenderán a manejar la edición y post producción de video digital utilizando softwares libres (gratuitos) de edición de video y audio, como también plataformas de nuevos medios de inteligencia artificial y de live coding (código y algoritmos), enfocado en la realización de una pieza audiovisual final.





3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RESULTADO DE APRENDIZAJE GENERAL <i>Relacionar conceptos elementales del lenguaje visual y las nuevas tecnologías mediales en procesos de creación, a través de exposiciones teóricas y ejercicios artísticos utilizando recursos tecnológicos sometiendo a observaciones y sugerencias del grupo de pares.</i>	
RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPECÍFICOS	UNIDADES TEMÁTICAS
Relacionar los conceptos de composición, luz y color como elementos fundamentales de la imagen en movimiento, a través de exposiciones teóricas y técnicas, en conjunto con el aprendizaje de uso de cámaras y softwares de edición.	UNIDAD I: Lenguaje audiovisual
Integrar conceptos de materialidad digital, archivo, junto a la apropiación y prescripción de sentido, como la posibilidad de creación una práctica de video experimental. Mediante el conocimiento teórico, práctico y visualización del trabajo de distintos artistas e investigadores se incentivará a los alumnos comenzar a producir sus propias obras experimentales. Se introduce al alumno a las herramientas de inteligencia artificial generativa y de código.	UNIDAD II: materialidad digital, archivo y nuevos medios
Argumentar desde la teoría de la imagen en movimiento y la experimentación material los trabajos presentados, y sus procesos previos, por los propios estudiantes	UNIDAD III: Experimentación

4. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE

Clases expositivas teóricas, con visionado de ejemplos: Lenguaje audiovisual, postfotografía y materialidad digital. Clases prácticas-técnicas en Laboratorio computacional. Uso de software de edición de video, herramientas y técnicas para glitch art, y plataformas de GENia. Trabajo individual del alumno realizando ejercicios en clase. Encargos de trabajos individuales prácticos de edición de video Encargos de propuestas para desarrollo del proyecto final: Revisión y discusión en clases, con la participación de alumnos y profesor.

5. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN





- 1- Video Clip con material de archivo. Trabajo en clase (evaluación sumativa)
- 2- Imitación de estilo. Trabajo en clase grabación y edición (evaluación sumativa)
- 3- Trabajo final. Trabajo de desarrollo a lo largo del semestre, con encargos de Idea inicial, desarrollo, avance y entrega final (evaluación sumativa)

6. RECURSOS DE APRENDIZAJE

1. BIBLIOGRAFÍA:

Baitello Junior, N. (2004) Las cuatro devoraciones. Iconofagia y antropofagia en la comunicación y la cultura. Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales, 1 (2), 159-168.

Fontcuberta, Joan. (2016). La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía. Galaxia Gutenberg, Barcelona

Menkman, R (2010). 'Glitch Studies Manifesto. Amsterdam/Cologne.

2. RECURSOS EDUCATIVOS EN LÍNEA:

Tutoriales para DaVinci Resolve

<https://www.blackmagicdesign.com/mx/products/davinciresolve/training>

