



## I. INFORMACIÓN GENERAL

<b>CURSO</b>	:	Soportes Tecnológicos
<b>CÓDIGO</b>	:	AV54
<b>CICLO</b>	:	201801
<b>CUERPO ACADÉMICO</b>	:	<b>Cateriano Houghton, Maurice</b> <b>Hidalgo Wuest, Gengis Arturo</b> <b>Lauz Huihua, Daniel Jesus</b> <b>Leon Castro, Melina Carmen</b> <b>Martinez Sipion, Juan Carlos</b> <b>Neira Saavedra, Fernando</b> <b>Valdivieso Payva, Jorge James</b> <b>Vargas Sota, Jose Luis</b>
<b>CRÉDITOS</b>	:	4
<b>SEMANAS</b>	:	16
<b>HORAS</b>	:	4 H (Práctica) Semanal /2 H (Teoría) Semanal
<b>ÁREA O CARRERA</b>	:	Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos

## II. MISIÓN Y VISIÓN DE LA UPC

Misión: Formar líderes íntegros e innovadores con visión global para que transformen el Perú.

Visión: Ser líder en la educación superior por su excelencia académica y su capacidad de innovación.

## III. INTRODUCCIÓN

Descripción:

Soportes Tecnológicos es un curso de especialidad en la carrera de Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos, cuyo logro final es operar con destreza diversos equipos audiovisuales en procesos de registro y postproducción, mediante ejercicios individuales y colectivo que tienen como resultado productos innovadores de calidad competente, tales como: producciones audiovisuales en Set de TV, edición no lineal de video, doblaje de voces y efectos de sala en estudio de grabación.

Propósito:

El curso, de carácter teórico - práctico, está dirigido a los estudiantes de cuarto ciclo, y constituye el primer encuentro del estudiante con la operación de equipos audiovisuales. Por tanto, persigue el desarrollo de la competencia general pensamiento innovador y las competencias específicas Técnica, tecnología e interactividad y negocios y empresas audiovisuales.

## IV. LOGRO (S) DEL CURSO

Al finalizar el curso, el estudiante sustenta la presentación de dos formatos audiovisuales previamente definidos, evidenciando así su destreza en la operación de equipos audiovisuales, con capacidad organizacional y

colaborativa.

Competencia 1: Técnica, tecnología e interactividad

Nivel de logro: Nivel 1

Definición: Conoce las funciones de cada una de las partes de un equipo audiovisual básico. Usa correctamente el equipo audiovisual básico necesario para la realización del proyecto. Identifica el requerimiento de equipo audiovisual básico necesario para la realización del proyecto.

Competencia 2: Pensamiento innovador

Nivel de logro: Nivel 1

Definición: Capacidad para detectar necesidades y oportunidades para generar proyectos o propuestas innovadoras, viables y rentables. Planifica y toma decisiones eficientes, orientadas al objetivo del proyecto.

## V. UNIDADES DE APRENDIZAJE

### UNIDAD N°: 1 Registro de imagen y sonido

#### LOGRO

Competencia(s): Técnica, tecnología e interactividad.

Logro de la unidad: Al finalizar la unidad, realiza la producción de una puesta en escena en el Set de TV evidenciando el uso correcto del equipo audiovisual básico necesario para la realización del proyecto.

#### TEMARIO

Contenido 1:

- Operación y Manejo de Cámara de Video.
- Planos (encuadres básicos).
- Movimientos básicos de Cámara.

Actividades de aprendizaje:

- Armado y guardado del Trípode y colocación de la ¿galleta¿.
- Colocación y remoción de Baterías.
- Partes de la cámara.
- Foco, Zoom e Iris.
- Balance en Blanco.
- Menú básico de operación.
- Paneo y Tilt up/down en la cámara con el uso del trípode.

Evidencias de aprendizaje: El estudiante graba una serie de planos en secuencia descritas por movimientos definidos, con variaciones en el enfoque.

Bibliografía: LLORENS, Vicente (1995) Fundamentos tecnológicos de video y televisión. Barcelona : Paidós.

Contenido 2:

- Iluminación de tres puntos.
- Temperatura de color y uso de filtros y difusores.
- Utilización de banderas y Gripería.

Actividades de aprendizaje:

- Armado de parante de Luz.
- Cuidados en el armado de las luminarias Lowell de 1KW.
- Configuración de una escena iluminada con tres luminarias: Key, Fill, Back.
- Montaje de las banderas, texturas y gripería en una escena.

Evidencia de aprendizaje: Reproducción de fotograma.

Bibliografía: LLORENS, Vicente (1995) Fundamentos tecnológicos de video y televisión. Barcelona : Paidós.

Contenido 3:

- Registro de Sonido Directo.
- Uso de la Claqueta.
- Uso de Backings en la puesta en escena.

Actividades de aprendizaje:

- Diferenciación entre sistemas analógicos y digitales.
- Calibración de sistema: Mixer Sound Devices 302 y Recorder Tascam DR-100.
- Uso apropiado del Boom Pole y direccionamiento del micrófono en una escena.
- Uso de la claqueta como elemento de referencia para la sincronización de sonido e imagen en el proceso de montaje (edición).
- Puesta en escena: Montaje y armado de la escenografía.
- Ejercicio de aplicación: Grabación de Audio/Video de una escena iluminada con prevalencia de una temperatura de color. Los estudiantes intercambian roles.

Evidencias de aprendizaje:

- El grupo de estudiantes realiza la calibración y registro eficiente de una escena descrita por el profesor.
- Los roles se intercambian y luego de discuten los resultados.
- El grupo determina los micrófonos adecuados para el registro e infiere las técnicas de manipulación del Boom (ángulos y distancias) de acuerdo al efecto de proximidad de los micrófonos y niveles registrados.
- El grupo reafirma el uso de la claqueta como óptimo en el proceso de registro con la finalidad de realizar la sincronización de audio y video en el proceso de montaje.
- El grupo arma y desarma los backings para producir la escenografía solicitada por el profesor, con el fin de realizar una puesta en escena con un diseño de iluminación, para registrar sonido y video con el uso de la claqueta.

Bibliografía: LABRADA, Jerónimo (1995) El registro sonoro. 1. Cuba.

Contenido 4:

- Puesta en Escena y Registro del Trabajo 1.(primer grupo)

Actividades de aprendizaje:

- Registro de una escena con actores invitados.

Evidencia de aprendizaje:

La producción debe culminar el ejercicio de rodaje en el tiempo acordado y con los parámetros de iluminación, video y sonido de acuerdo a la rúbrica.

Bibliografía: MURCH, Walter (2001) In the blink of an eye : a perspective on film editing. Beverly Hills, California :

Contenido 5:

- Puesta en Escena y Registro del Trabajo 1.(segundo grupo)
- Evaluación Trabajo 1.

Actividades de aprendizaje:

- Registro de una escena con actores invitados.

Evidencias de aprendizaje: La producción debe culminar el ejercicio de rodaje en el tiempo acordado y con los parámetros de iluminación, video y sonido de acuerdo a la rúbrica.

- Trabajo 1 = 20% del promedio final.

Bibliografía: MURCH, Walter (2001) In the blink of an eye : a perspective on film editing. Beverly Hills, California :

### **HORA(S) / SEMANA(S)**

Semanas 1, 2, 3, 4 y 5

## **UNIDAD N°: 2 Edición No Lineal**

### **LOGRO**

Competencia(s): Técnica, tecnología e interactividad. Pensamiento innovador.

Logro de la unidad: Al finalizar la unidad, el estudiante sustenta un documental observacional, identificando sus fortalezas y debilidades, reconociendo el proceso de montaje como parte esencial de la postproducción.

### **TEMARIO**

Contenido 6:

- Inducción en el software de edición no lineal
- Parámetros y Rúbrica del Documental Observacional
- Primer control de lectura (CL1).

Actividades de aprendizaje:

- De manera individual, se ingesta el material registrado la semana anterior, con la finalidad de realizar el proceso de inducción del software y demostrar errores de continuidad en la narrativa audiovisual, así como la necesidad del sustento del lenguaje en los movimientos de cámara y la justificación conceptual de la historia.
- Exportación y exposición individual del material.

Evidencias de aprendizaje:

- El estudiante exporta el material en el tiempo y formato solicitado, para luego exponer a la clase su versión editada de la historia y cómo pudo resolver los problemas de continuidad hallados y/o recomendar la solución a dicho problema.
- CL1 = 15% del promedio final.

Bibliografía: MURCH, Walter (2001) In the blink of an eye : a perspective on film editing. Beverly Hills, California

Contenido 7: Corte 1: Entrega del primer corte editado.

Actividades de aprendizaje: El colectivo edita el material grabado (individualmente) concerniente al documental observacional.

Evidencias de aprendizaje:

- El estudiante exporta su primer corte, el cual es cercano al tiempo solicitado y congruente con la justificación y argumento inicial.

Bibliografía: MURCH, Walter (2001) In the blink of an eye : a perspective on film editing. Beverly Hills, California

Contenido 9:

- Corte 2: Culminación del ejercicio y Exportación del Formato solicitado.  
- Evaluación Trabajo 2.

Actividades de aprendizaje: El estudiante culmina el ejercicio y exporta el material el el formato solicitado por el profesor. Los productos son expuestos y discutidos en clase.

Evidencias de aprendizaje:

- El estudiante expone el material solicitado y sustenta su contenido de acuerdo al argumento y justificación inicial.  
- TA2 = 20% del promedio final.

Bibliografía: MURCH, Walter (2001) In the blink of an eye : a perspective on film editing. Beverly Hills, California

**HORA(S) / SEMANA(S)**

Semanas 6, 7 y 9

**UNIDAD N°: 3 Producción y Postproducción de formatos audiovisuales.**

**LOGRO**

Competencia(s): Técnica, tecnología e interactividad. Pensamiento innovador.

Logro de la unidad: Al finalizar la unidad, el estudiante sustenta los procesos de producción y postproducción de formatos audiovisuales, demostrando organización, destreza técnica y responsabilidad.

**TEMARIO**

Contenido 10: Inducción en el manejo y operación del estudio de grabación para el proceso de registro digital.

Actividades de aprendizaje:

- Inducción el el uso de la consola de grabación  
- Inducción en el manejo y operación del software Pro Tools y su interacción con la consola de grabación.  
- Doblaje de voces (proceso inductivo).

Evidencias de aprendizaje:

- El estudiante opera la consola y el software de manera eficiente en el proceso de registro vocal en los diferentes modos de grabación (loop/punch).

Bibliografía: LYVER, Des. (2000) Principios básicos del sonido para vídeo. Barcelona : Gedisa.

Contenido 11:

- Doblaje de Voces (culminación).
- Foley I

Actividades de aprendizaje:

- Registro vocal en el doblaje de voces.
- Microfonía específica.
- Registro de efectos de sala (primera parte).

Evidencias de aprendizaje:

- El estudiante opera la consola y el software de manera eficiente en el proceso de registro vocal.
- El estudiante culmina el proceso de registro de voces dobladas y da inicio al registro de efectos de sala de manera ordenada y de acuerdo al guión sonoro.

Bibliografía: LYVER, Des. (2000) Principios básicos del sonido para vídeo. Barcelona : Gedisa.

Contenido 12: Foley II

Actividades de aprendizaje:

- Microfonía específica.
- Registro de efectos de sala (segunda parte).

Evidencias de aprendizaje: El estudiante registra adecuadamente los efectos especiales demostrando destreza en el manejo de equipos, optimizando el tiempo para culminar el ejercicio.

Bibliografía: LYVER, Des. (2000) Principios básicos del sonido para vídeo. Barcelona : Gedisa.

Contenido 13:

- Puesta en escena y Rodaje del Micro Relato.

Actividades de aprendizaje:

- Puesta en escena.
- Dirección de actores
- Diseño de iluminación
- Calibración y puesta en marcha del sistema de registro de sonido directo.
- Bloqueo de escena
- Rodaje
- Desmontaje de la escena y devolución de equipos.

Evidencias de aprendizaje:

- El grupo de estudiantes ejecuta su plan de rodaje de acuerdo a un desglose de producción expuesto anteriormente, sustentando la iluminación, movimientos de cámara y desplazamiento de actores.
- Culminan veinte minutos antes del término de la clase, con la finalidad de desmontar la escena, guardar y devolver los equipos oportunamente.

Bibliografía: BROWN, Blaine (2003) Cinematography. Image Making for cinematographers, directors and videographers. usa.

Contenido 14:

- Edición del microrelato
- Edición y Mezcla del material audiovisual (1)
- Segundo Control de lectura (CL2).

Actividades de aprendizaje:

- Edición no lineal del micro relato en plataforma de edición no lineal en Mac OS X.
- Edición y mezcla de la secuencia cinematográfica (1).

Evidencias de aprendizaje:

- La mitad del grupo se dedica a la edición del micro relato, mientras que la otra mitad se dedica a la postproducción de sonido de la secuencia cinematográfica.
- CL2 = 15% del promedio final.

Bibliografía: HURBIS-CHERRIER, Mick. (2007) Voice & vision : a creative approach to narrative film and DV production. Amsterdam ; Boston : Focal Press.

Contenido 15:

- Post producción del micro relato.
- Edición y Mezcla del material audiovisual (1)

Actividades de aprendizaje:

- Postproducción de sonido del Microrelato en sistema Pro Tools.
- Edición y mezcla de la secuencia cinematográfica (2).

Evidencias de aprendizaje:

- La mitad del grupo postproduce el sonido editado del micro relato.
- La otra mitad del grupo continúa postproduciendo el sonido de la secuencia cinematográfica.

Bibliografía: HURBIS-CHERRIER, Mick. (2007) Voice & vision : a creative approach to narrative film and DV production. Amsterdam ; Boston : Focal Press.

**HORA(S) / SEMANA(S)**

Semanas 10, 11, 12, 13, 14 y 15

**UNIDAD Nº: 4 \_**

**LOGRO**

-

**TEMARIO**

-

HORA(S) / SEMANA(S)

-

## VI. METODOLOGÍA

El Modelo Educativo de la UPC asegura una formación integral, que tiene como pilar el desarrollo de competencias, las que se promueven a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje donde el estudiante cumple un rol activo en su aprendizaje, construyéndolo a partir de la reflexión crítica, análisis, discusión, evaluación, exposición e interacción con sus pares, y conectándolo con sus experiencias y conocimientos previos. Por ello, cada sesión está diseñada para ofrecer al estudiante diversas maneras de apropiarse y poner en práctica el nuevo conocimiento en contextos reales o simulados, reconociendo la importancia que esto tiene para su éxito profesional.

El curso de Soportes Tecnológicos es un curso teórico-práctico, que constituye el primer encuentro del estudiante con los equipos de producción y postproducción audiovisual. El curso desarrolla capacidades a través de la operación de equipos audiovisuales en las prácticas en estudio de TV, islas de edición y estudio de grabación sonido. En cada unidad se desarrollarán ejercicios previamente programados y diseñados para que el estudiante aprenda la manipulación eficiente de los diferentes sistemas (hardware y software) con la finalidad de comprender el proceso de producción y postproducción de formatos audiovisuales. El trabajo final constituye la sumatoria de procesos aprendidos, consolidados en dos productos audiovisuales, que serán producidos de manera grupal, para ser expuestos y luego sustentar el proceso de manera individual.

## VII. EVALUACIÓN

### FÓRMULA

15% (CL1) + 20% (TB1) + 15% (CL2) + 20% (TB2) + 30% (TF1)

TIPO DE NOTA	PESO %
TB - TRABAJO	20
CL - CONTROL DE LECTURA	15
TB - TRABAJO	20
CL - CONTROL DE LECTURA	15
TF - TRABAJO FINAL	30



### VIII. CRONOGRAMA

TIPO DE PRUEBA	DESCRIPCIÓN NOTA	NÚM. DE PRUEBA	FECHA	OBSERVACIÓN	RECUPERABLE
TB	TRABAJO	1	Semana 5	Grupal. Planificación y grabación de una escena con características definidas en el Set de TV. Evalúa unidad 1.	NO
CL	CONTROL DE LECTURA	1	Semana 7	Individual. Evaluación escrita. Evalúa las unidades 1 y 2.	NO
TB	TRABAJO	2	Semana 11	Grupal. Entrega de archivo en video y sustentación. Evalúa la unidad 2.	NO
CL	CONTROL DE LECTURA	2	Semana 15	Individual. Evaluación escrita. Evalúa la unidad 3.	NO
TF	TRABAJO FINAL	1	Semana 16	Grupal. Sustentación y entrega de archivo de video. Evalúa la unidad 1, 2 y 3.	NO

### IX. BIBLIOGRAFÍA DEL CURSO

#### BÁSICA

ELLUL, Jacques. (1964) The technological society. New York : Vintage Books.

(303.483 ELLU)

HOBSBAWM, Eric John (1998) Historia del siglo XX : 1914-1991. Barcelona : Crítica.

(909.82 HOBS)

LLORENS, Vicente (1995) Fundamentos tecnológicos de video y televisión. Barcelona : Paidós.

(621.388 LLOR)

LYVER, Des. (2000) Principios básicos del sonido para vídeo. Barcelona : Gedisa.

(778.592 LYVE)

MURCH, Walter (2001) In the blink of an eye : a perspective on film editing. Beverly Hills, California : Silman-James Press.

(778.535 MURC 2001)

UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS, Centro De Información Catálogo en línea:

<http://bit.ly/2C8Me9L>.

#### RECOMENDADA

(No necesariamente disponible en el Centro de Información)

ANGEL, Dale (2005) Filmmaker's guide to Final Cut Pro Workflow,

ASCHER, Steven y Edward PINCUS (1999) The Filmmaker's Handbook. A comprehensive guide for the digital Age,

BROWN, Blaine (2003) Cinematography. Image Making for cinematographers, directors and videographers. usa.

HURBIS-CHERRIER, Mick. (2007) Voice & vision : a creative approach to narrative film and DV production. Amsterdam ; Boston : Focal Press.

(791.43023 HURB)

- KOPPELMAN, Charles. (2005) Behind the seen : how Walter Murch edited Cold Mountain using Apple's final cut pro and what this means for cinema. Berkeley, Calif. : New Riders.  
(778.535 KOPP)
- LABRADA, Jerónimo (1995) El registro sonoro. 1. Cuba.
- MILLERSON, Gerald (1996) Técnicas de realización y producción en televisión. Madrid : Instituto Oficial de Radio Televisión Española (IORTV).  
(791.457 MILL)
- ONDAATJE, Michael (2004) The conversations : Walter Murch and the art of editing film. New York : Alfred A. Knopf.  
(778.535 ONDA)
- SONTAG, Susan, (2011) Sobre la fotografía. Barcelona : Debolsillo.  
(770.1 SONT 2011)
- TOSTADO SPAN, Verónica (1999) Manual de producción de video : un enfoque integral. México, D.F : Addison-Wesley.  
(791.457 TOST)
- WEYNAND, Diana (2006) Final Cut Pro 5. Madrid : Anaya Multimedia.  
(778.5930285 WEYN)
- WHEELER, Paul (2003) High definition and 24P cinematography. Oxford [England] ; Boston : Focal Press.  
(778.53 WHEE)
- WHEELER, Paul (2005) Practical cinematography. Oxford ; Boston : Elsevier/Focal Press.  
(778.53 WHEE)