

CURSO	:	Video Digital 2
DURACIÓN	:	32 Horas (16 Sesiones)
PRE – REQUISITO	:	Ninguno

SUMILLA

El curso de Video Digital 2 forma parte del área de la Comunicación Audiovisual, se desarrolla bajo una modalidad de enseñanza teórico-práctica y está orientado a la comprensión, análisis y aplicación del lenguaje audiovisual a través del uso profesional del video, teniendo como finalidad que el estudiante adquiera las competencias técnicas y narrativas necesarias para producir contenidos audiovisuales claros, creativos y eficaces.

Mediante actividades prácticas y análisis crítico, los estudiantes aprenderán a transformar ideas en relatos visuales significativos, logrando desarrollar criterios profesionales para crear piezas audiovisuales que comuniquen con efectividad y calidad.

REQUISITOS

MATERIALES Y EQUIPOS - PRESENCIAL

- Cámara fotográfica semi profesional, profesional o celular de gama media o alta.
- Cuaderno de anotaciones y lapicero.

MATERIALES Y EQUIPOS - ONLINE

- Una PC (con cámara web, audífono y micrófono), laptop o una tableta.
- Descargar e instalar Google Meet <https://meet.google.com/>
- Cámara fotográfica semi profesional, profesional o celular de gama media o alta
- Software de edición de vídeo.
- Cuaderno o libreta de anotaciones y lapicero.

SES	CONTENIDO
1	FUNCIONES AVANZADAS DE LA CÁMARA DIGITAL <ul style="list-style-type: none"> • El triángulo de exposición • Perfiles de color • Sistemas logarítmicos
	ACTIVIDAD: Manejo y configuración de cámara.
2	MANEJO DE HERRAMIENTAS DE EXPOSICIÓN <ul style="list-style-type: none"> • El false color • Monitor en forma de ondas
	ACTIVIDAD: Manejo de herramientas en monitores externos.
3	LA DISTANCIA FOCAL CINEMATOGRAFICA <ul style="list-style-type: none"> • Diferencias entre el diafragma "F" y el diafragma "T". • La profundidad de campo • El manejo del foco como elemento narrativo.
	ACTIVIDAD: Grabar con las diferentes distancias focales.
4	MANEJO DE HERRAMIENTAS DE ESTABILIZACIÓN PARA CÁMARA <ul style="list-style-type: none"> • Configuración y calibración de gimbals. • Diagramas para manejo de estabilizadores.
	ACTIVIDAD: Movimientos de cámara.

TRABAJO	ANÁLISIS 1: GRABAR UNA ESCENA DE FICCIÓN. Grabar una escena de ficción donde se emplee las diferentes distancias focales, valores de plano y movimientos de cámara.
5	ESQUEMAS DE ILUMINACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Manejo de la calidad de luz • Empleo de modificadores de luz • Esquemas con una, dos y tres fuentes de luz • Empleo del color
	ACTIVIDAD: Grabar una entrevista con diferentes esquemas de luz.
6	ETAPAS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL <ul style="list-style-type: none"> • La industria audiovisual. • La Pre producción, Realización y Post producción.
	ACTIVIDAD: Elaboración y llenado de formatos para la producción audiovisual.
7	EL STORYTELLING <ul style="list-style-type: none"> • Características del Storytelling • Las historias empleadas para comunicar una emoción • Construcción de personajes
	ACTIVIDAD: Análisis de piezas audiovisuales.
8	BRANDED CONTENT Y NARRATIVA TRANSMEDIA <ul style="list-style-type: none"> • Características de una marca • Creación de contenido para una marca • Características de la narrativa transmedia • La transmedia como estrategia para posicionar una marca
	ACTIVIDAD: Análisis del contenido audiovisual elaborado para una marca.
TRABAJO	ANÁLISIS 2: ELECCIÓN DE MARCA PARA CREAR CONTENIDO. Elegir una marca y crear una historia como contenido de marca.
9	DESARROLLO DE UNA IDEA Y PROPUESTA AUDIOVISUAL <ul style="list-style-type: none"> • Herramientas para generar una idea. • Empleo de herramientas de IA para posibles ideas a desarrollar.
	ACTIVIDAD: Escribir posibles ideas para el desarrollo de una historia asociada a una marca.
10	ESCRITURA DE GUION PARA FORMATOS BREVES <ul style="list-style-type: none"> • Escritura del logline • Escritura de un storyline • Características de una sinopsis • Empleo de la escaleta • Formato y escritura de un guion audiovisual
	ACTIVIDAD: Escritura de logline y storyline.
11	EL SONIDO COMO ELEMENTO NARRATIVO <ul style="list-style-type: none"> • El diseño sonoro • Empleo de la música como elemento narrativo • Tipos y usos de micrófonos • Registro de sonido directo
	ACTIVIDAD: Grabar una escena de ficción.

12	<p>LA FICCIÓN SONORA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Características de la ficción sonora • Formatos de ficción sonora • La ambientación sonora • El sonido Binaural
	<p>ACTIVIDAD: Crear una ficción sonora.</p>
TRABAJO	<p>ANÁLISIS 3: ESCRIBIR UN GUION DE FICCIÓN. Elaborar un guion audiovisual en base a la historia creada para una marca.</p>
13	<p>ESTRUCTURAS NARRATIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estructura de cortometraje • El viaje del héroe
	<p>ACTIVIDAD: Análisis de piezas audiovisuales con diferentes estructuras aplicadas.</p>
14	<p>ELABORACIÓN DE GUION TÉCNICO Y STORYBOARD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planos y movimientos de cámara • Formatos de guion técnico • Herramientas de IA para la creación de storyboard • Formatos de storyboard
	<p>ACTIVIDAD: Elaborar un guion técnico y proponer un storyboard creado con una IA.</p>
15	<p>HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA EL AUDIOVISUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar ideas • Desarrollo de personajes • Elaboración de Diálogos • Elaboración de storyboards • Prompts para obtener resultados efectivos
	<p>ACTIVIDAD: Aplicar prompts en una IA para una posible historia realizar.</p>
TRABAJO	<p>ANÁLISIS 4: GRABAR CONTENIDO PARA UNA MARCA. Grabar una pieza audiovisual creada para una marca.</p>
16	<p>EXAMEN FINAL: PRESENTACIÓN DE PIEZA AUDIOVISUAL. Análisis de la obra presentada, esta deberá contener los conceptos revisados en las diferentes sesiones.</p>

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores
Telf: 242-6890 / 242-6747
arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe

JT/06.26