 Universidad de Nariño	FORMACIÓN ACADÉMICA	Código: FOA-FR-07
	FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA	Página: 1 de 3
	PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA	Versión: 4
		Vigente a partir de: 2011-01-18

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:

NOMBRE DEL DOCENTE: Luis Eduardo Paz Saavedra	IDENTIFICACIÓN No. 93391041
Correo Electrónico: luisepez@gmail.com	

NOMBRE DE LA ASIGNATURA O CURSO: MEDIOS AUDIOVISUALES

Código de Asignatura:	4544				
Semestre(s) a los cuales se ofrece:	NOVENO				
Intensidad Horaria Semanal: 4	Número de Créditos: 3	Teórica: 0	Práctica: 4	Adicionales: 4	Horas Totales: 8

METODOLOGÍA DE CLASE:						
Clase Magistral:	Taller: X	Seminario:	Práctica: X	Investigación:	Laboratorio:	Proyectos:

Fecha Última Actualización del programa temático: Agosto 12 de 2015	Revisión realizada por: SAULO MOSQUERA LÓPEZ
---------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------

2. JUSTIFICACIÓN :

Las condiciones tecnológicas actuales exigen la formación integral de licenciados competentes en los procesos de comunicación a todo nivel y su aplicación práctica en su campo profesional específico. La formación en estos campos implica la comprensión global de los procesos de comunicación en relación con los fenómenos socioculturales y la adquisición de habilidades para utilizar eficiente y constructivamente los respectivos lenguajes y medios de comunicación en la producción y recepción de mensajes. Específicamente, los medios audiovisuales son un conjunto de técnicas visuales y auditivas que apoyan los procesos de enseñanza-aprendizaje, facilitando una mayor y más rápida comprensión e interpretación de las ideas.


La apropiación con sentido crítico de los diferentes instrumentos o medios audiovisuales permite el manejo práctico y uso en el aula de clases como apoyo a los procesos educativos. Es así que al dotar al estudiante de Licenciatura en Informática de los conocimientos teóricos necesarios, junto a una base práctica de las herramientas de edición de video y audio, se logrará el desarrollo de las competencias necesarias para lograr un uso apropiado de esta tecnología en los entornos escolares.

3. OBJETIVOS:

3.1 Objetivo General: Desarrollar competencias en la realización de recursos educativos audiovisuales utilizando las diferentes posibilidades de los materiales, procedimientos, instrumentos, equipos, herramientas informáticas y recursos del campo audiovisual.

3.2 Objetivos específicos:

- Analizar las características generales del audio y video, su producción y los procesos de digitalización de dichos recursos.
- Adquirir los conocimientos, habilidades y actitudes necesarios en el proceso de construcción de materiales audiovisuales.
- Analizar y provechar las diferentes alternativas de los servicios y herramientas informáticas en el campo audiovisual, de acuerdo a los adelantos tecnológicos existentes en la actualidad.

 Universidad de Nariño	FORMACIÓN ACADÉMICA	Código: FOA-FR-07
	FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA	Página: 2 de 3
	PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA	Versión: 4
		Vigente a partir de:2011-01-18


4. METODOLOGÍA: La asignatura se desarrolla a través de una metodología constructivista en la que los estudiantes con la asesoría y el acompañamiento del docente elaboran sus conocimientos a partir de sus conocimientos previos aplicados en su medio físico, social o cultural. En el caso específico de los temas propios de esta materia, esta elaboración de conocimientos se logra a través de la práctica permanente de todos los aprendizajes adquiridos.

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Este proceso se realiza a través del acompañamiento y revisión de las actividades de aprendizaje llevadas a cabo durante todo el semestre. En este sentido, la evaluación gira en torno al desarrollo de habilidades, conocimientos y actitudes propias de un enfoque centrado en competencias en el que el estudiante logra evidenciar los aprendizajes logrados durante cada una de sus clases y prácticas desarrolladas.

6. CONTENIDO DE LA ASIGNATURA

Horas	Tema o Capítulo	Forma de Evaluación
16	UNIDAD 1. GENERALIDADES DEL AUDIO DIGITAL 1.1. Fundamentos físicos de la producción de sonido 1.2. Digitalización y compresión de audio 1.3. Edición digital de sonido	Talleres en clase, trabajos y evaluaciones.
24	UNIDAD 2. GENERALIDADES DEL VIDEO DIGITAL 2.1. Fundamentos físicos de la producción de video 2.2. Digitalización y compresión de video 2.3. Edición digital de video	Talleres en clase, trabajos y evaluaciones.
16	UNIDAD 3. PROCESO DE PRODUCCION DE MATERIALES AUDIOVISUALES EDUCATIVOS 3.1. Preproducción 3.2. Producción 3.3. Postproducción	Talleres en clase, trabajos y evaluaciones.
16	UNIDAD 4: POSIBILIDADES INFORMATICAS EN EL CAMPO AUDIOVISUAL 4.1. Opciones de Audio 4.2. Opciones de Video 4.3. Distribución de audio y video	Talleres en clase, trabajos y evaluaciones.

7. PUNTO ADICIONAL Y OPCIONAL QUE APLICA A AQUELLOS PROGRAMAS QUE UTILIZAN OTROS FACTORES EN LA PROGRAMACIÓN TEMATICA POR ASIGNATURA, Ej. Competencias, habilidades, etc.

 Universidad de Nariño	FORMACIÓN ACADÉMICA	Código: FOA-FR-07
	FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA	Página: 3 de 3
	PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA	Versión: 4
		Vigente a partir de:2011-01-18

8. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

BIBLIOTECA DE ELECTRONICA/INFORMATICA. Estudios de grabación de TV. Edit. Orbis, Marcombo, Barcelona.

CROUSE, William H. La ciencia del mañana. Editorial Acme. S.A.C.I., Buenos Aires.

CHESHIRE, David. Manual del video Aficionado. Ediciones CEAC, S.A. Barcelona.

DALE, Edgar. El método Audiovisual en Docencia. The Ronald Press Company, Nueva York.

DUMAS, Flavol y CARROI, M. Las actividades dirigidas. Edit. Losada S.A. Buenos Aires.

ELECTRONICA FACIL. Como filmar con una cámara de video.

GUERRERO ALBORNOZ, JAIME. Fotografía, audio y video digitales, aplicables en la elaboración de materiales multimediales didácticos. Universidad de Nariño, Pasto, 2001.

GUILLAUME, Paúl. La psicología de la forma. Editorial Argos, Buenos Aires.

LUZURIAGA, Lorenzo y Otros. Ideas pedagógicas del S.XX. Editorial Losada. Buenos Aires.

MANTOVANI, Juan. La Educación y sus tres problemas. Edit. Paidós, Buenos Aires.

MCKOWN, Harry y ROBERTS, Alvin. Educación Audio Visual. UTHEA, México.

MORENO Y GARCIA, Roberto. La enseñanza Audio Visual. Edit. Patria, S.A., México.

VAIZEY, John. La educación en el mundo moderno. Ediciones Guadarrama, Madrid.

Nota: Debido a la escasez de libros actualizados sobre las temáticas a tratar y la facilidad de encontrar documentación actualizada en internet se recomienda recurrir ante todo a los sitios web propios de cada empresa propietaria de los programas a utilizar y a tutoriales en línea disponibles en diferentes sitios.

 FIRMA DEL DOCENTE