



Unach
UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

CARRERA DE PEDAGOGÍA
DE LAS ARTES Y HUMANIDADES



ARTE AUDIOVISUAL
robert orozco

ARTE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA



Unach
UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

CARRERA DE PEDAGOGÍA
DE LAS ARTES Y HUMANIDADES

**ARTE AUDIOVISUAL
y multimedia**





COMPETENCIAS DEL PERFIL DE EGRESO DE LA CARRERA A LAS QUE APORTA LA ASIGNATURA

- Valora el patrimonio intercultural mediante la preservación cuidado y protección para darle identidad a la sociedad.
- Domina los saberes de las artes y la cultura, mediante la formación teórico-práctica para la gestión social del conocimiento ejerciendo la profesión con responsabilidad social.
- Domina procesos metodológicos multi e inter disciplinarios a través de la gestión del conocimiento y la profesión, para el incremento del valor social en sus acciones constituyéndose en talento humano creativo y pertinente.
- Aplica la tecnología, a partir del conocimiento de técnicas y herramientas, de manera adecuada con responsabilidad y eficiencia para el fortalecimiento profesional.



RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL PERFIL DE EGRESO DE LA CARRERA A LOS QUE APORTA LA ASIGNATURA

- Realiza prácticas independientes con una concepción social de respeto y el reconocimiento de la diversidad y diálogo intercultural.
- Aplica talleres de involucramiento de la institución, la comunidad y la familia.
- Trabaja en grupos cooperativos a través de proyectos educativos para el desarrollo cultural y socio económico de los pueblos con sostenibilidad.
- Valora el patrimonio intercultural mediante la preservación cuidado y protección para darle identidad a la sociedad.
- Utiliza la tecnología con fines pedagógicos para promover aprendizajes de interés colectivo, crea objetos artísticos empleando técnicas, métodos tradicionales y contemporáneos, para la preservación de la identidad cultural.



UNIDADES DEL CURSO

1. Fundamentos del Arte Audiovisual, Multimedia e Inteligencia Artificial
2. Producción Audiovisual, Redes Sociales y Proyectos Multimediales



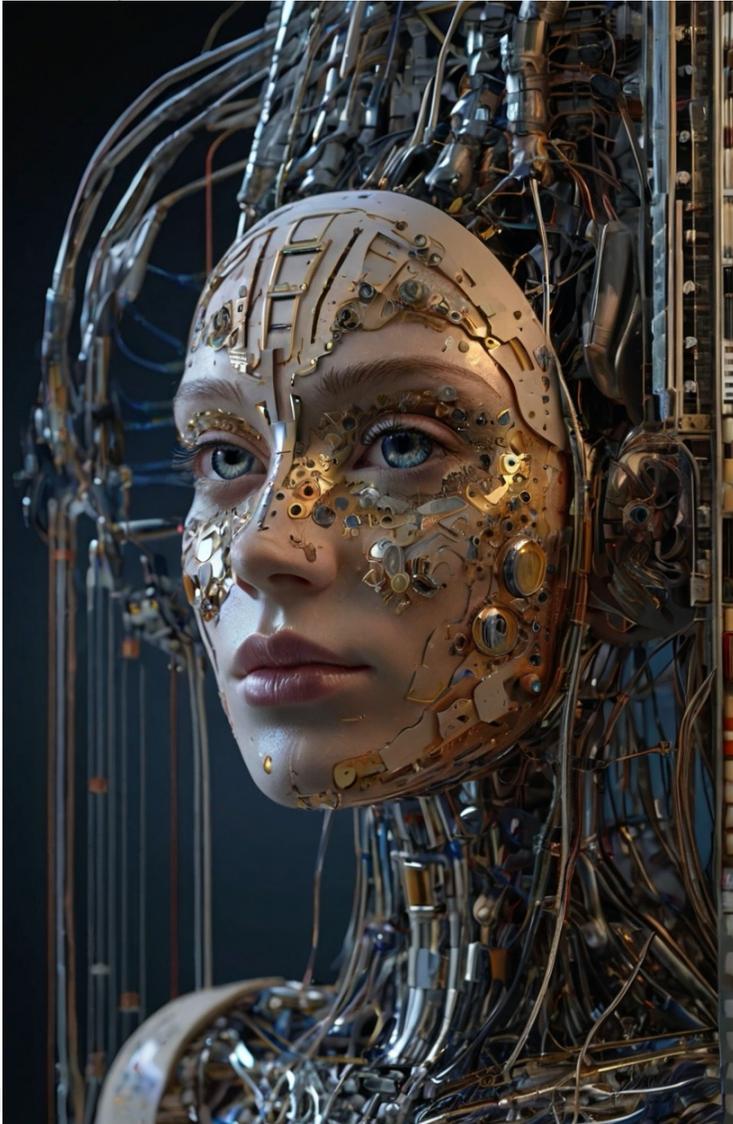
UNIDAD 1: FUNDAMENTOS DEL ARTE AUDIOVISUAL, MULTIMEDIA E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

1. Encuadre Pedagógico

- Introducción y Bienvenida
- Acta de acuerdos y compromisos
- Socialización de acuerdos y compromisos
- Evaluación diagnóstica
- Objetivos del Curso
- Sílabo y Metodología
- Recursos y Apoyo
- Preguntas y Aclaraciones
- Investigación Formativa
- Introducción al Arte Audiovisual y Multimedia
- Impacto de la IA en la creación visual

2. Fundamentos Técnicos en Fotografía y Video

- Composición visual y narrativa
- Iluminación y color



UNIDAD 1: FUNDAMENTOS DEL ARTE AUDIOVISUAL, MULTIMEDIA E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

3. Lenguaje Cinematográfico y Narrativa Visual

- Estructura narrativa en el cine y la televisión
- Guionización y storyboard

4. Inteligencia Artificial en la Creación Visual

- Herramientas de IA en la producción audiovisual
- IA en animación, fotografía y diseño

5. Edición y Postproducción Audiovisual

- Software de edición
- Técnicas de montaje y composición

6. IA en Edición y Postproducción

- Algoritmos de mejora visual
- Automatización en edición

7. Fotografía Artística y Documental

- Composición narrativa en fotografía
- Estilos y enfoques fotográficos

8. Evaluación Intermedia

- Análisis de avances
- Retroalimentación grupal



UNIDAD 2: PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL, REDES SOCIALES Y PROYECTOS MULTIMEDIALES

1. Estrategias de Producción para Redes Sociales

- Adaptación de contenido audiovisual para redes
- Creación de microformatos

2. Transmisión en Vivo y Producción para Streaming

- Plataformas de transmisión en vivo
- Estrategias de engagement en vivo

3. IA en la Creación de Contenido Digital

- Generación de imágenes y videos con IA
- Automatización de procesos creativos

4. Producción de Narrativas Interactivas

- Diseño de experiencias transmedia
- Interactividad en contenido audiovisual



UNIDAD 2: PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL, REDES SOCIALES Y PROYECTOS MULTIMEDIALES

5. Desarrollo de Proyectos Finales

- Planificación y ejecución de proyectos
- Diseño conceptual y preproducción

6. Edición, Montaje y Postproducción

- Ajustes finales en edición
- Uso de IA para optimización visual y sonora

7. Presentación y Difusión de Proyectos

- Estrategias de distribución y exhibición
- Plataformas digitales y cine-foros

8. Reflexión y Evaluación Final

- Autoevaluación y aprendizajes adquiridos
- Perspectivas futuras



INTRODUCCIÓN AL ARTE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

Importancia de las Artes Audiovisuales en la Sociedad Contemporánea

“Las artes audiovisuales representan una evolución natural del arte visual, marcando una transición significativa en la forma en que la sociedad contemporánea experimenta y consume la creatividad.”



INTRODUCCIÓN AL ARTE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

El **arte audiovisual y multimedia** es una forma de expresión creativa que combina **imagen, sonido y tecnología** para contar historias, transmitir emociones o comunicar ideas. Desde el cine y la televisión hasta los videos en redes sociales y experiencias interactivas, este tipo de arte está presente en nuestra vida diaria. La evolución de las herramientas digitales y el acceso a dispositivos como cámaras, computadoras y teléfonos inteligentes han hecho que cualquier persona pueda convertirse en creador audiovisual.



INTRODUCCIÓN AL ARTE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

¿Qué es el Arte Audiovisual?

- El arte audiovisual utiliza imágenes en movimiento (video) y sonido (audio) como principales medios de expresión.
- Se encuentra en diferentes formatos como películas, cortometrajes, documentales, series de televisión, videoclips y animaciones.
- Su objetivo puede ser artístico, educativo, comercial o experimental.

Ejemplo: Un documental sobre comunidades indígenas puede combinar imágenes de su entorno, entrevistas y música tradicional para narrar su historia.

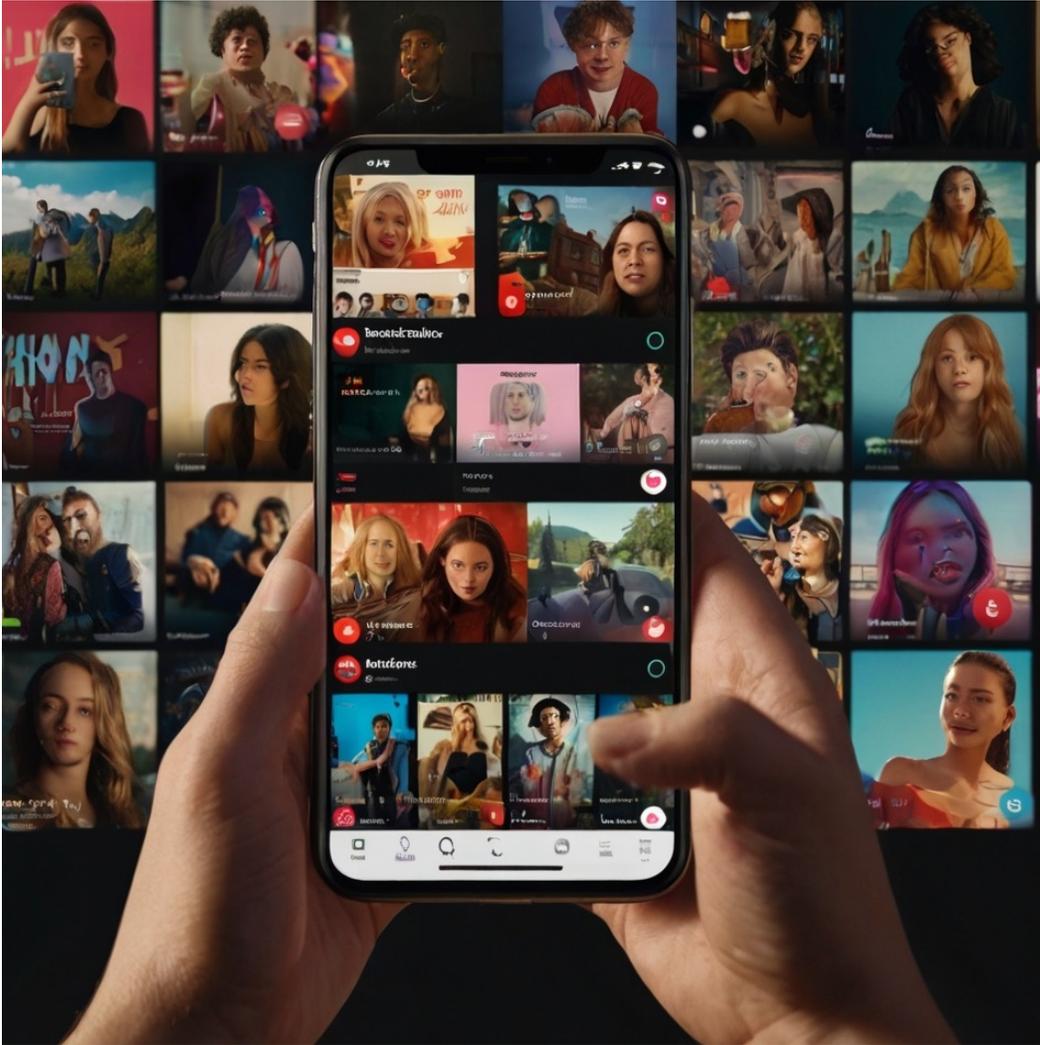


INTRODUCCIÓN AL ARTE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

¿Qué es el Arte Multimedia?

- El arte multimedia integra varios medios como texto, imágenes, video, audio, animaciones e interactividad.
- Puede ser experimentado a través de dispositivos digitales como computadoras, teléfonos, tablets o en instalaciones artísticas.
- Es común en videojuegos, exposiciones interactivas, aplicaciones educativas y proyectos de realidad aumentada o virtual.

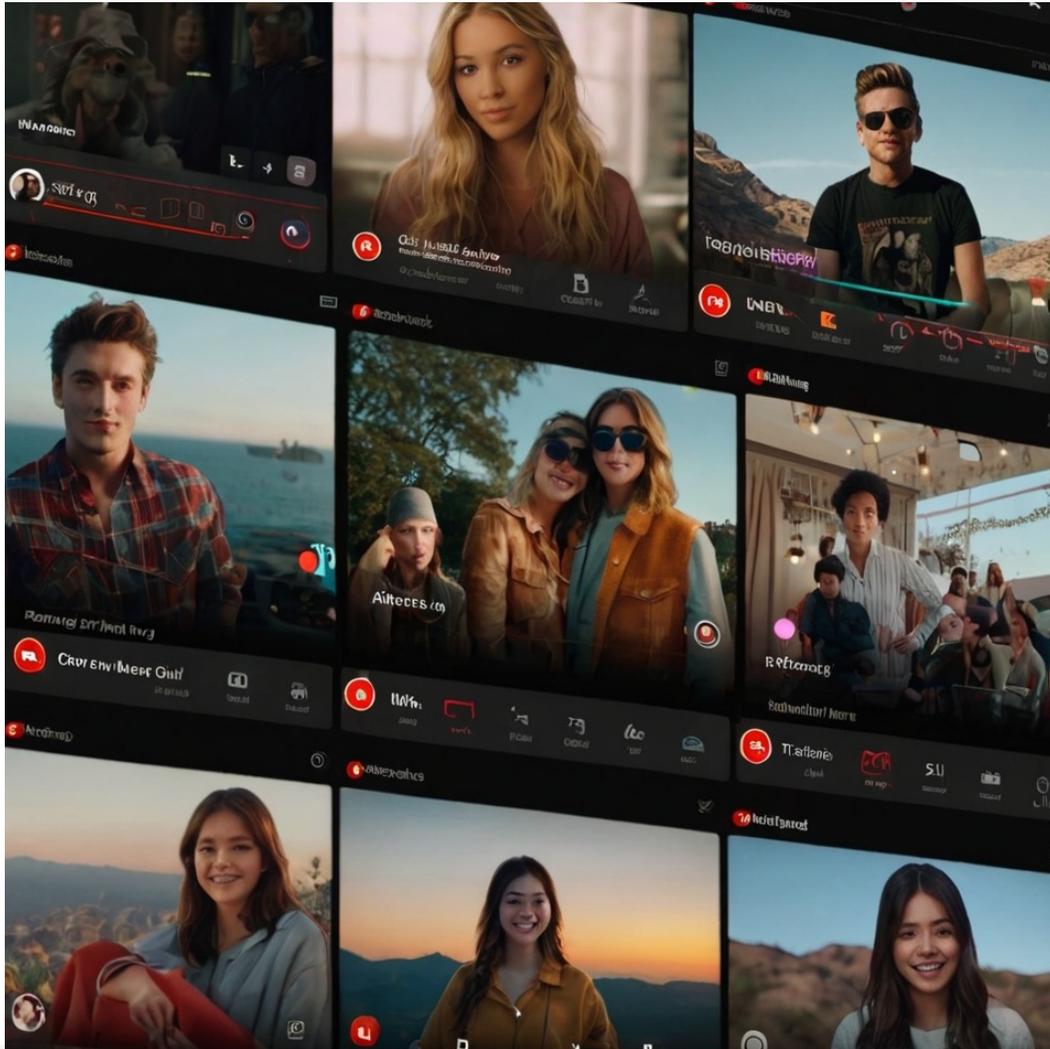
Ejemplo: Una aplicación móvil educativa puede usar videos, audios explicativos y actividades interactivas para enseñar historia o ciencia.



INTRODUCCIÓN AL ARTE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

Evolución del Arte Audiovisual y Multimedia

- El arte audiovisual nació con el cine mudo a finales del siglo XIX, evolucionando con la llegada del sonido y el color.
- La televisión y la era digital expandieron su alcance, haciendo el video más accesible al público general.
- Hoy, las plataformas digitales como **YouTube, TikTok e Instagram** permiten a cualquier persona crear y compartir contenido audiovisual.



INTRODUCCIÓN AL ARTE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

Elementos clave del Arte Audiovisual y Multimedia

Para comprender mejor este arte, es necesario conocer sus principales elementos:

- **Imagen:** Todo lo que vemos en pantalla: encuadres, colores, movimientos de cámara y composición visual.
- **Sonido:** Música, efectos de sonido, diálogos y ambiente sonoro que complementan la imagen.
- **Narrativa:** La historia o mensaje que se desea transmitir. Puede ser lineal o experimental.
- **Tiempo y Ritmo:** La edición define la duración de las escenas y la velocidad del relato.
- **Interactividad (en multimedia):** Permite que el espectador participe o tome decisiones en la experiencia.

Ejemplo: En un videojuego interactivo, el jugador puede elegir el camino de la historia, lo que genera múltiples desenlaces.



INTRODUCCIÓN AL ARTE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

Importancia del Arte Audiovisual y Multimedia

- **Comunicación:** Permite contar historias y transmitir mensajes de forma clara y atractiva.
- **Expresión Artística:** Da libertad para experimentar con imágenes, sonidos y narrativas.
- **Educación y Documentación:** Es una herramienta poderosa para preservar la memoria histórica y difundir conocimientos.
- **Entretenimiento:** El cine, la televisión, los videojuegos y las plataformas digitales ofrecen experiencias inmersivas.

Ejemplo: Un video educativo sobre el medio ambiente puede sensibilizar a las personas y generar conciencia ecológica.



IMPACTO DE LA IA EN LA CREACIÓN VISUAL

La **Inteligencia Artificial (IA)** ha transformado la manera en que creamos y experimentamos el arte visual. Desde herramientas que generan imágenes a partir de textos hasta software que ayuda en la edición fotográfica, la IA permite a los artistas y creadores experimentar con nuevas formas de expresión.

Esta tecnología no reemplaza la creatividad humana, sino que la potencia, ofreciendo nuevas posibilidades y ampliando los límites del arte visual.

En este tema, conoceremos cómo la IA influye en la **fotografía, el diseño gráfico, la animación y otros medios visuales**, y analizaremos tanto sus beneficios como los desafíos que plantea.



IMPACTO DE LA IA EN LA CREACIÓN VISUAL

Puntos importantes sobre el Impacto de la IA en la Creación Visual

Generación de Imágenes y Arte Digital

- La IA puede crear imágenes a partir de descripciones de texto usando herramientas como **DALL·E, MidJourney o Stable Diffusion**.
- Los artistas pueden experimentar con nuevas ideas visuales en cuestión de segundos.
- Esto permite a los creadores visualizar conceptos rápidamente, ideal para la preproducción en proyectos audiovisuales.

Ejemplo: Un estudiante puede describir “un paisaje futurista con ríos de lava” y la IA generará una imagen basada en esa descripción.



IMPACTO DE LA IA EN LA CREACIÓN VISUAL

Puntos importantes sobre el Impacto de la IA en la Creación Visual

- **Edición y Retoque Fotográfico Avanzado**

Ejemplo: Un fotógrafo puede utilizar la IA para eliminar distracciones en el fondo de una foto sin perder calidad.

- **Creación de Animaciones y Efectos Visuales (VFX)**

Ejemplo: En películas de ciencia ficción, los efectos especiales creados con IA ayudan a generar escenarios imposibles o criaturas fantásticas.

- **Interactividad y Realidad Aumentada (AR)**

Ejemplo: Una exposición de arte interactiva puede mostrar cómo una pintura cobra vida a través de una aplicación de AR.

- **Personalización del Arte y Diseño**

Ejemplo: Un diseñador puede utilizar IA para generar distintas versiones de un cartel publicitario adaptado a diferentes mercados.