

	UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS	
	FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN	
	PROYECTO CURRICULAR DE MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN-EDUCACIÓN	
	SYLLABUS	
NOMBRE DEL ESPACIO ACADÉMICO: TALLER DE PRODUCCION II (MULTIMEDIA) – 19102003-1 LÍNEA: MEDIOS PROFESOR: AGUSTIN LARA BELTRAN		
CÓDIGO: 19102003	PERIODO ACADÉMICO: 2020-III	NÚMERO DE CRÉDITOS: 4
TIPO DE ESPACIO ACADÉMICO: OBLIGATORIO BÁSICO (x) OBLIGATORIO COMPLEMENTARIO () ELECTIVO INTRINSECO () ELECTIVO EXTRINSECO ()	NÚMERO DE HORAS: 192 TRABAJO DIRECTO: 64 TRABAJO MEDIADO: 48 TRABAJO AUTÓNOMO: 80	

JUSTIFICACIÓN:

La cibercultura y la digitalización se han convertido en los escenarios fundamentales desde los cuales se generan las sensibilidades y las vías de expresión y contacto de las sociedades contemporáneas. Simultáneas, veloces y con la posibilidad de realizar acciones de alcances inimaginables, herramientas como el hipertexto, la hipermedia y la web semántica, se perfilan como espacios que requieren de una mirada profunda, crítica y capaz de desentrañar sus potencialidades más allá de su carácter instrumental dentro del campo comunicación-educación y la forma en que se convierten en los lugares principales de desarrollo de las sociedades y racionalidades del futuro.

Es por ello que el trabajo en la producción multimedia, como parte del campo comunicación-educación implica no solamente pensar en las potencialidades y aplicaciones que se hacen posibles con los dispositivos y su avanzado andamiaje tecnológico, sino fundamentalmente comprenderlos en una perspectiva cultural, como parte de una visión de mundo diferente, capaz de generar nuevas concepciones de espacio, tiempo, sociedad y realidad y que requieren de un abordaje crítico para convertirse en los puntos de partida para la generación de las transformaciones que se requieren en tiempos como los actuales.

La humanidad tiene en horizonte desafíos como defender su identidad ante la aparición de tecnologías como la robótica y inteligencia artificial o corrientes filosóficas como el transhumanismo, que se están convirtiendo en temas de las agendas geoestratégicas y geopolíticas.

Este taller se ocupa, de esta manera, tanto de la mirada a los elementos instrumentales que deben tenerse en cuenta a la hora de pensar en productos multimedia, como de la comprensión profunda de los fenómenos socioculturales que le rodean, así como de las implicaciones que el avance de la digitalización y la cibercultura tienen en la cotidianidad y la manera de comprender las realidades en las sociedades contemporáneas.

OBJETIVOS:

- Identificar y crear un producto a partir de los diferentes elementos que componen la producción multimedia (audio, video, texto, etc) desde una perspectiva crítica en el campo comunicación – educación.
- Caracterizar la relación existente entre los componentes de la producción multimedia y la cibercultura.
- Desarrollar procesos de interpretación de productos multimedia en una perspectiva cultural crítica.

CONTENIDOS:

I. EXPLORACIÓN DE CONCEPTOS TEÓRICOS (2 SESIONES: 1 y 2)

1. Producción multimedia y el campo comunicación-educación
2. Convergencia tecnológica y tecnologías móviles
3. Gamificación, simulación y narrativa
4. Big data e Internet de las Cosas (web 4.0)
5. Posthumanos e inteligencia artificial
6. Multimedia
7. Vida 3.0 y Sociedades Digitales

II. EXPLORACIÓN DE RECURSOS TÉCNICOS PRODUCCIÓN MULTIMEDIA (2 SESIONES: 3 y 4)

1. Introducción a software de producción multimedia: Explorando recursos 2.0
2. El lenguaje visual
3. Sonido – composición

III. EXPLORACIÓN DE RECURSOS TÉCNICOS AFIV (2 SESIONES: 5 y 6)

1. Edición de Audio
2. Edición de fotografía
3. Edición de imagen.
4. Edición de Video

IV. EXPLORACIÓN DE RECURSOS TÉCNICOS: CODIFICACIÓN (2 SESIONES: 7 y 8)

1. Programación y etiquetado.
2. Lenguajes de Programación.
3. Animación

III. ELABORACIÓN DE PROYECTO MULTIMEDIA - TUTORIAS GRUPALES (4 SESIONES: 9, 10, 11 y 12)

1. Preproducción
2. Producción
3. Postproducción

METODOLOGÍA

El curso se desarrollará mediante una metodología activa y participativa, en la que los participantes se reconozcan como sujetos de aprendizaje producto de las interacciones generadas en el espacio de trabajo y formación. De este modo se promoverá una dinámica constructivista en la que se aprenda desde el ejercicio de acciones críticas que tengan como bandera el hecho de que solo sea posible aprender desde la acción y reflexión sobre las actividades en el aula.

Para el desarrollo de esta metodología, se combinarán exposiciones magistrales del docente con el trabajo en herramientas tecnológicas y de exploración de dispositivos y plataformas, así como de las reflexiones de carácter teórico en torno a las problemáticas abordadas y el desarrollo de la creación de un producto multimedia, para lo cual se contará con 8 sesiones de tipo presencial y 4 de índole tutorial que se desarrollarán a través de reuniones con los equipos de producción.

En las sesiones presenciales, la metodología a trabajar se realizará de la siguiente manera: en primer lugar una discusión teórica, de abordaje de las temáticas de la sesión a partir de una exploración de lecturas específicas para cada tema y que bajo la forma de la presentación introductoria y el desarrollo de preguntas orientadoras, permitirá profundizar teóricamente en cada uno de los temas y problemas abordados; en un segundo momento, se analizará una pequeña muestra de los elementos contemplados, para revisar la forma en que la teoría se materializa en el escenario digital y, finalmente se explorarán las posibilidades creativas y de acción en el universo de la cibercultura con los estudiantes, con quienes se contemplarán opciones de software, de diseño y de planteamiento de productos a la luz de la teoría discutida y los ejemplos analizados.

Por su parte, en el caso del trabajo a nivel tutorial, las sesiones se llevarán a cabo en encuentros para explorar elementos, herramientas y posibilidades de desarrollo de los productos que se construirán dentro de la asignatura y que servirán de insumo fundamental para la Muestra de Producción Comunicativa de la Maestría. Estas tutorías se acuerdan con cada grupo en términos de tiempo y de uso de los diferentes recursos con los que se cuenta a nivel de hardware y software, así como de conocimientos en dichos elementos, así, como resultado del seguimiento, se generarán diferentes productos de tipo multimedia generados al interior del grupo.

EVALUACIÓN

El registro evaluativo se ocupa primordialmente de valorar la calidad y sistematicidad de los logros alcanzados por el participante en cuanto al diseño e implementación de las metodologías de trabajo y los marcos teórico- conceptuales que orientan el proceso de apropiación de los contenidos trabajados en las diferentes sesiones, y se compone de los siguientes ítems:

- Comentario crítico de lecturas y participación en las discusiones temáticas (35%):

De las dos primeras sesiones se procederá a la elaboración de reseñas y la consolidación de discusiones temáticas acerca de las lecturas trabajadas como base de los componentes teóricos del curso.

- Producto multimedia (35%)

En grupos se elaborará un producto multimedia dentro del curso y con apoyo de la retroalimentación a través de tutorías, el cual contemple los diferentes aspectos de diseño necesarios para su desarrollo.

- Participación en las sesiones de apropiación de herramientas (20%)

En las sesiones de interacción y exploración de herramientas se entregará para cada una un avance de apropiación de elementos de elaboración de recursos visuales, sonoros y de programación o diseño.

- Autoevaluación (10%)

El estudiante tendrá ocasión de valorar su desempeño y determinar de manera consciente y crítica el proceso desarrollado dentro de la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA, HEMEROGRAFÍA, CIBERGRAFÍA GENERAL Y/O ESPECÍFICA:

✓ Amador, J. (2010). Mutaciones de la subjetividad en la comunicación digital interactiva. Consideraciones en torno al acontecimiento en los nativos digitales. Disponible en: <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/2514/1784>

✓ Ankolekar, A, Krötzsch, M, Tran, T y Vrandecic, D. (2007) The two cultures. Mashing up Web 2.0 and the Semantic Web. Disponible en: <http://www2007.org/papers/paper777.pdf>

✓ Aparici, R., Gutierrez Martín, A., Scolari, C. et al. (2010). Educomunicación: más allá del 2.0. Barcelona: Gedisa.

- ✓ Arceiz, J. (s.f.) La web semántica. Disponible en:
<http://usuarios.multimania.es/arceizb/LaWebSemantica.pdf>
- ✓ Ardivol, E. (2005). Cyberculture: Anthropological perspectives of the Internet. Disponible en:
<http://eardevol.files.wordpress.com/2008/10/cyberculture.pdf>
- ✓ Balasubramanian, N. y Wilson, V. (2007) Games and simulations. Disponible en:
<http://site.aace.org/pubs/foresite/GamesAndSimulations1.pdf>
- ✓ Braidotti, R. (2015) Lo posthumano. Barcelona: Gedisa
- ✓ Castells, M. (1996) La sociedad red. Madrid: Alianza.
- ✓ Campalans, C. Reno, D. y Gosciola, V. (2015) Narrativas transmedia: Entre teorías y prácticas. Bogotá: Universidad del Rosario
- ✓ Debray, R. (1992) Vida y muerte de la imagen. Barcelona: Paidós
- ✓ Fajardo, C. (s.f.) Hacia una estética de la cibercultura. Disponible en:
http://www.ucm.es/info/especulo/numero10/est_cibe.html
- ✓ Ferry, Luc. (2016) La revolución transhumanista. Madrid: Alianza Editores
- ✓ Gubern, R. (2000) La mirada opulenta. Barcelona: Gustavo Gili
- ✓ Giovagnoli, M. (2011) Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes and Techniques. Disponible en:
<http://talkingobjects.files.wordpress.com/2012/01/book-by-max-giovagnoli-transmedia-storytelling-imagery-shapes-and-techniques.pdf>
- ✓ Harari, Yuval Noah (2018) 21 lecciones para el siglo XXI. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial, S.A.U.
- ✓ Kuklinski, H. y Cobo Romani, C. (2007) Planeta web 2.0 Inteligencia colectiva o medios fast food. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México. Barcelona / México DF.
- ✓ Landow, G. (1995). Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología. Barcelona: Paidós.
- ✓ Levy, P. (2007) Cibercultura Informe al Consejo de Europa. Barcelona: Anthropos.
- ✓ Lluch, G.(ed.), Gil, E., Martín Barbero, J., Morduchowics, R, et. Al. (2010) Las lecturas de los jóvenes. Un nuevo lector para un nuevo siglo. Barcelona: Anthropos.
- ✓ Patterson, N. (2000). Hypertext and the Changing roles of readers. Disponible en:
<http://homepages.gac.edu/~mkoomen/edu241/hypertext.pdf>
- ✓ Pérez Tornero, J. (2004) Understanding digital literacy. En: Pérez Tornero, J. (2004) Promoting Digital Literacy. Final Report. Disponible en:
http://ec.europa.eu/education/archive/elearning/doc/studies/dig_lit_en.pdf
- ✓ Pérez, O. (2010). Análisis de la significación del videojuego. Tesis Doctoral Publicada. UPF: Departament de Comunicació
- ✓ Piscitelli, A. (2002) Ciberculturas 2.0 En la era de las máquinas inteligentes. Buenos Aires: Paidós
- ✓ Prensky, M. (2016) Cultura Transmedia. Barcelona: Paidós.
- ✓ Rincón, O. (2006) Narrativas mediáticas. O cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento. Barcelona: Gedisa
- ✓ Riveros, H. (2012). Hipertexto e interdisciplinariedad: un camino para construir los saberes del futuro. Disponible en: <http://www.idep.edu.co/pdf/revista/Revista22.pdf>

- ✓ Rodríguez, A. (2000). La dimensión sonora del lenguaje audiovisual. Barcelona: ed. Paidós
- ✓ Sibilia, P. (2005) El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- ✓ Scolari, C. (2015) Ecología de los medios. Barcelona: Gedisa
- ✓ Tegmark, Max. (2018) Vida 3.0: Ser humano en la era de la Inteligencia Artificial. Editorial Taurus.
- ✓ Vásquez, T. (2002). Espacio y tiempo en educación y comunicación. En: Pedagogía y saberes. Tiempos-espacios-textos y contextos en educación. Bogotá, Universidad Pedagógica Nacional, No.17, 2002.
- ✓ Vouillamoz, N. (2000). Literatura e hipertexto. Barcelona: Paidós

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- ✓ Bauman, Z. (2005). Los retos de la educación en la Modernidad líquida. Barcelona: Gedisa.
- ✓ Calvino, I. (2010). Seis propuestas para el próximo milenio. Madrid:Siruela.
- ✓ Castells, M. (2009). Comunicación y poder. Madrid:Alianza.
- ✓ Deleuze, G., y Guattari, F. (1976). Rizoma. Valencia:Pre-textos.
- ✓ Duarte, J. (2009). Internet, redes sociales y educación. Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/780/78011179001.pdf>
- ✓ Jalife-Rahme, Alfredo, El (Des)orden global en la era post Estados Unidos. México: Grupo Editorial Orfila Valentini.
- ✓ Jensen, M., Danziger, J. y Venkatesh, A. (s.f.) Civil Society and Cyber Society: Culture Governance and Democratic Politics. Disponible en: <http://www.crito.uci.edu/noah/paper/Political%20Society.pdf>
- ✓ Klopfer, E., Osterweil, S., Groff, J. y Haas, J. (2009) Using the technology of today in the classroom today. Disponible en: http://education.mit.edu/papers/GamesSimsSocNets_EdArcade.pdf
- ✓ Landow, G. (2009). Hipertexto 3.0. Barcelona: Paidós
- ✓ Levy, P. (2004) Inteligencia Colectiva, Por una antropología del ciberespacio. Disponible en: <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>
- ✓ Lipovetsky, G. (2008). Los tiempos hipermodernos. Barcelona:Anagrama.
- ✓ McLuhan, M. (1991). La aldea global: transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI. Barcelona: Gedisa.
- ✓ Ong, W. (2009). Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra. México: Fondo de cultura económica.
- ✓ Piñeres, M. y Bonilla, I. (2008) De la web actual a la web semántica. Disponible en: http://www.uac.edu.co/images/stories/publicaciones/revistas_cientificas/prospectiva/volumen-6-no-2/articulo9-v6n2.pdf
- ✓ Prieto Castillo, D. y P. Cand del Pol (2006) e-Learning, comunicación y educación. El diálogo continúa en el ciberespacio. Bogotá: RNTC
- ✓ Piscitelli, A. (2009). Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación. Buenos Aires: Santillana.
- ✓ Rueda, R. (1995) Formación, hipertexto y ambientes de aprendizaje. Disponible en: <http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/revistaeyp/article/viewFile/5587/50>