

Fecha  
2023

Autor(es)  
Lina Alexandra Prieto Peña

Director(es)  
Na

Evaluador(es)  
Consejo academico del  
L.D.L.A

Publicador  
Liceo De Los Andes

***CLUB AUDIOVISUAL Y  
MULTIMEDIAL***

 **produandes**

***Lina Alexandra Prieto Peña  
Grado Once***

***Requisito De Graduación Para Optar Por el Título De Bachiller  
Proyectografía***

***Cota, Cundinamarca***

***Liceo De Los Andes  
2023***

***Cota, Cundinamarca 2023***

1. **Introducción**
2. **Abstract**
3. **Elección del mundo**
  1. Motivo de la elección
  2. Línea del tiempo
  3. Descripción de la línea del tiempo
4. **Descripción del producto objeto del proyecto**
  1. Marca
  2. Logo
  3. Etiqueta
  4. Estrategia de promoción
5. **Propósitos**
  1. Propósitos Específicos
6. **Relevancia**
  1. Vocacional
  2. Socio-ética
7. **Impacto Socioeducativo**
8. **Matriz DOFA**
9. **Formulación de la problemática**
  - 9.1 **Pregunta Problema**
    1. Preguntas Derivadas
10. **Hipótesis de trabajo del proyecto**
11. **Plan de lectura para recoger ideas inspiradoras y enriquecer la práctica**
12. **Implementación estratégica prevista en la hipótesis de trabajo**
13. **Balance autocrítico y prospectivo para implementar mejoras**
  - 13.1 **Primaria**
  - 13.2 **Bachillerato**
14. **Avances**
  1. Entrevistas
  - 13.2 **Mentefactos conceptuales**
  - 13.3 **Entramados proposicionales**

**15. Texto del diario de campo de las intervenciones**

1. Texto de campo de primaria
2. Texto de campo de bachillerato

**16. Evidencias de las intervenciones**

1. Fotos
2. Videos
3. entregables

**17. Plan estratégico del proyecto.**

**18. Legado**

**19. Balance general**

1. Ganancias
2. Fallas

**20. Conclusiones**

**21. Anexos**

**22. Referencias**

## AGRADECIMIENTOS

Primero, me gustaría agradecer a un amigo muy especial por su apoyo incondicional durante todo el año. Sin su ayuda, no habría podido llevar a cabo el club audiovisual ni hacer todo lo que necesito. Porque él me ayudó a leer y releer el documento varias veces para hacerlo más fácil también a desvelarnos seleccionando y editando fotos y videos. También a mi familia que me animó y me dio fuerzas para continuar con este hermoso proyecto.

Me gustaría agradecer a mis profesores que ayudaron a que el Prometeo se llevara a cabo organizando y coordinando los prometeos. Agradecer a la Sra. Marcela Fernández por sus correcciones y comentarios. Me gustaría agradecer a Juan Manuel Bohórquez por su tiempo en corregir varias partes teóricas y apoyarme con material de trabajo. Gracias a Nicolas Guevara por su compromiso con el Club y por asumir el papel de codirector para ayudar a que todo mi trabajo funcione sin problemas.

Finalmente, me gustaría agradecer a todos los estudiantes que hicieron parte de este proyecto tan hermoso.

## 1. Introducción

La fotografía y el video son herramientas esenciales en la sociedad actual, y su uso se ha expandido en casi todos los ámbitos de la vida. Desde la publicidad hasta la educación, el arte y el entretenimiento, estas disciplinas son vitales para comunicar ideas, emociones y conceptos de manera efectiva. Es por eso que cada vez más instituciones educativas están incorporando cursos de fotografía y video en sus planes de estudio.

En este proyecto curricular (Prometeo), se propone la creación de un programa de fotografía y video para estudiantes de un colegio. El objetivo es proporcionar a los alumnos las habilidades y conocimientos necesarios para utilizar estas herramientas de manera efectiva y creativa, con el fin de expresarse y comunicar sus ideas de forma visual. Además, este programa también busca fomentar el pensamiento crítico y la reflexión sobre la imagen y su impacto en la sociedad.

A través de una metodología práctica y experimental, los estudiantes aprenderán los fundamentos de la fotografía y el video, incluyendo la composición, la iluminación, la edición y la postproducción. Además, se les enseñará a utilizar distintos tipos de cámaras y software, así como a analizar y reflexionar sobre su propio trabajo y el de otros profesionales.

En resumen, este proyecto curricular busca proporcionar a los estudiantes las habilidades y conocimientos necesarios para utilizar la fotografía y el video de manera efectiva y creativa, y fomentar su pensamiento crítico y reflexivo sobre la imagen. De esta manera, se espera que los alumnos desarrollen habilidades y competencias que les permitan enfrentar los desafíos del mundo actual de manera más efectiva y creativa.

## 2. Abstract

Photography and video are essential tools in today's society, and their use has expanded in almost all areas of life. From advertising to education, art and entertainment, these disciplines are vital to communicate ideas, emotions and concepts effectively. That is why more and more educational institutions are incorporating photography and video courses into their curricula.

In this curricular project (Prometeo), the creation of a photography and video program for high school students is proposed. The objective is to provide students with the necessary skills and knowledge to use these tools effectively and creatively, in order to express themselves and communicate their ideas visually. In addition, this program also seeks to encourage critical thinking and reflection on the image and its impact on society.

Through a practical and experimental methodology, students will learn the fundamentals of photography and video, including composition, lighting, editing and post-production. In addition, they will be taught to use different types of cameras and software, as well as to analyze and reflect on their own work and that of other professionals.

In short, this curricular project seeks to provide students with the skills and knowledge necessary to use photography and video effectively and creatively, and to foster their critical and reflective thinking about the image. In this way, students are expected to develop skills and competencies that will enable them to face the challenges of today's world more effectively and creatively.

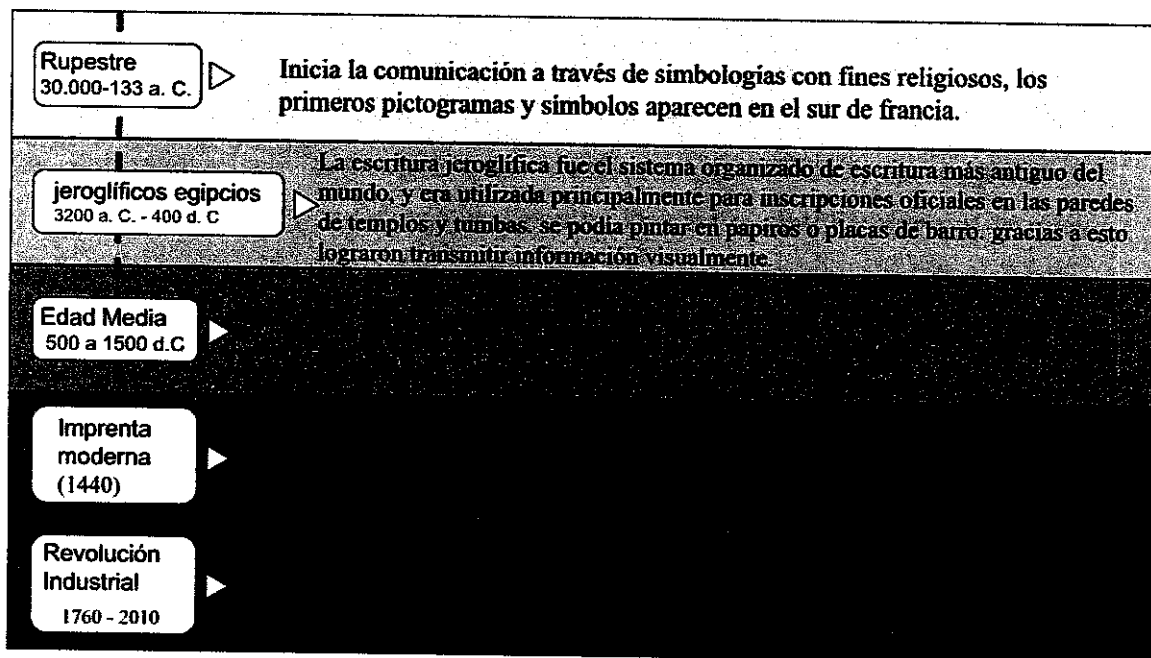
### 3. Elección del mundo

#### 1. Motivo de la elección

##### *Diseño gráfico*

El diseño gráfico es el mundo que escogí porque es la carrera que siempre he querido estudiar, tiene como objetivo crear y transmitir mensajes a través de la imagen, por lo que me gustaría poder crear cosas nuevas y/o representar cosas que no son tangibles o visibles como los sentimientos, el color y las técnicas análogas y digitales.

#### 2. Línea del tiempo



#### 3.3 Descripción de la línea del tiempo

Rupestre (30.000 ac - 133 ac): La utilización de manera casi exclusiva de fuentes escritas para el conocimiento de las sociedades andinas en los siglos XVI y XVII donde se produjo un proceso social que condujo a la elaboración y circulación de imágenes puede entenderse como **discurso**



**visual.** Sistemas como el arte rupestre, los textiles, los keros... compartirán algunos patrones comunes, lo que permitirá una mayor sistematización en el sistema de Comunicación Visual.

**Jeroglíficos egipcios (3200 ac - 400 dc):** se crearon con la necesidad de poder dejar a las siguientes generaciones escritos donde se pueda explicar como hacer las cosas para facilitar la evolución de estos. Los jeroglíficos se originaron a partir de las tradiciones artísticas que precedieron a la escritura. A medida que la escritura se desarrolló y se hizo más utilizada entre la población egipcia, se desarrollaron nuevas formas de glifos simplificados (dibujos), lo que dio lugar a estructuras jerárquicas que eventualmente formaron la base sobre la cual los fenicios construyeron su alfabeto moderno (que consiste más que todo en dibujos que representaban la acción del verbo).

**Nefertari (esposa del "hijo de Ra")** fue una de las primeras mujeres que dominó la escritura y la comunicación, además de que le gustaba el diseño de vestimentas. Es la tercera mujer de las cuales hay más escritos en jeroglíficos que cuentan lo que hacía en su reinado.

**Edad media (500 d.c - 1500 d.c):** Durante este período, los cambios experimentaron una fuerte aceleración. Las innovaciones tecnológicas, los cambios organizacionales en empresas y mercados, y el nacimiento de lo que puede considerarse la primera globalización son los más destacados. Se veía la comunicación audiovisual cuando se daban sermones, ejemplar, animalia, liturgia y teatralidad, música... por todos estos medios se podían comunicar sin ser tan directos en la edad media.

**Tespis** fue un dramaturgo griego del siglo VI a. C. Se le considera el padre del teatro y el primer actor de la historia. Se dice que es el ganador de la primera competencia de tragedia.

**Imprenta moderna (1440):** El transporte y la comunicación se desarrollaron a partir de tranvías, metros, bicicletas, automóviles y aviones. Un periódico es un documento que presenta un cierto número de información y comentarios sobre sucesos ocurridos o previsibles durante un período dado. Por los medios de transporte se llevaba el periódico que fue uno de los medios de comunicación visual más grandes que recorrió todo el mundo.

La invención de la imprenta, atribuida a **Johannes Gutenberg** en 1440, inventó toda la maquinaria para poder tener un imprenta mas rapida de libros y la biblia, además que inventó el formato para el periodico, elaboró una verdadera innovación, al ser capaz de reproducir a la vez varias copias de la Biblia en menos de la mitad de tiempo de lo que tardaba en copiar una el más rápido de todos los monjes copistas del mundo cristiano, y que esas copias no se diferenciarán en absoluto de las manuscritas por ellos.

Revolución industrial (1760 -2010): Cordeiro cuando se refiere a la tercera revolución de la humanidad, a la cual llama "Revolución de la Inteligencia" se trata de una nueva era donde la importancia está concentrada en el capital humano, el único capaz de tomar la información que recibe para transformarla en conocimiento y darle aplicación. Internet ha logrado unir al mundo en cuanto a su capacidad de conexión y representa sin duda una oportunidad para nuevas creaciones.

**Walt Disney**, en enero de 1920, y como consecuencia de la caída de ingresos del estudio Pesmen-Rubin, Disney e Iwerks fueron despedidos. Ambos abrieron su propio negocio, Iwerks-Disney Commercial Artists. Disney se interesó así en la animación, aunque prefería las caricaturas como Mutt and Jeff y Koko el Payaso. Disney estudió los cortometrajes animados Aesop 's Fables del caricaturista Paul Terry como modelo, por lo que las seis primeras Laugh-O-Grams eran cuentos de hadas modernizados. Con el crecimiento de su estudio de animación, introdujo avances como el sonido sincronizado, Technicolor a tres bandas, largometrajes de animación y desarrollos técnicos en las cámaras. Los resultados se pueden ver en películas como Blancanieves y los Siete Enanitos, Pinocho y Fantasía, Dumbo y Bambi, todas fomentaron el desarrollo del cine de animación al punto de ganar cinco premios Oscar.

#### 4. Descripción del producto objeto del proyecto

##### 1. Marca



##### 2. Logo

En el logo de Produandes se implementaron varios objetos en referencia a la funcionalidad y enfoque del proyecto, por lo que podemos encontrar al icónico *búho liceoandino*, tenemos un *lente de cámara* haciendo referencia a el club audiovisual. Debido a que el logo gráfico es un poco cargado Produandes tiene una distinta tipografía a la que se encuentra normalmente con el fin de que por medio de la "p" en el logo de Produandes se pueda reconocer que este símbolo es del proyecto. Se hicieron dos maneras de logos para que las personas puedan referenciar al proyecto con el fin de que en fotografías se pueda utilizar la tipografía sin dañar la estética de la imagen, por otro lado el logo animado es necesario para la parte de producción audiovisual ya que siempre en estos temas se necesita un logo reconocible y grande para causar impacto e interés desde el inicio.

##### 3. Etiqueta

Es un folleto de presentación en la cual se muestre el logo de Produandes (el logo tipográfico y animado), en este folleto se mostraran los beneficios de estar en este proyecto los cuales son : mantener y crear vínculos sociales además de aprender perspectiva de espacio y teoría del color también los niños pueden obtener otra percepción del mundo a través del arte, que se va a hacer en el proyecto, cuando se va a hacer el proyecto y como, su costo y algunos teléfonos o correos de atención al cliente si se tienen dudas. Lema del proyecto

### ***“Sueña, captura y crea”***

El lema de mi proyecto hace referencia que en el club audiovisual buscamos encontrar en la fotografía o video el observador no solo vea algo por su estética si no que llegue a verdaderamente sentir el trasfondo de todo lo que hay en unas imágenes.

#### **4.4 Estrategia de promoción**

La estrategia de mercadotecnia y promoción que tendrá Produandes se basará sobre todo en los contenidos audiovisuales ya que no hay una mejor manera de poder promover el club si no es de esta manera, por lo que tendrá un marketing directo (los datos de las personas que están interesadas los obtuve por unos encuestas realizadas ) donde el cliente se contactará con el proyecto para poder entrar en este gracias a que ha visto un marketing interactivo (como publicaciones o juegos para poder promover la marca) o publicidad de este, también se hará promoción de ventas en donde le pondremos un valor agregado al el club para incentivar el consumo de los clientes.

los objetivos de la promoción de un bien o servicio son; informar sobre el bien o servicio, persuadir y lograr que el cliente recuerde el bien -servicio para que este no caiga en declive

***marketing directo:*** se contacta directamente al cliente que ya se sabe que podría o está interesado en el producto

***marketing interactivo:*** imágenes auto publicitarias en redes sociales o internet, para generar interés en el cliente.

***promoción de venta:*** se da un valor agregado por obtener el producto o e vende algo mejor que la competencia. Se hacen cupones, concursos o rifas para que el cliente se incentive a comprar el producto o participar de este.

***ventas personales:*** se genera una relación entre el vendedor y cliente para así poder persuadir al cliente

ejemplos de estrategia de promoción y publicidad:

- se entregarán volantes con información sobre el club para que sea de fácil acceso
- el club se publicitaria por las redes sociales del colegio para que los padres sepan de la existencia de este
- Se mostrarán ejemplos de lo que los estudiantes pueden lograr si entran al club para así incentivarlos a participar.

## 5. Propósitos

El objetivo de este proyecto va encaminado a que los estudiantes sean capaces de mejorar diferentes habilidades, comunicativas ya sea para expresarse entre ellos y expresar ideas, sociales para socializar con chicos de diferentes cursos, y la creatividad que la usarán también para sus proyectos ya sean curriculares o extracurriculares, y as mismo que ellos aprendan en qué campos es posible que se pueda tener uso de cámaras ya sea para fotografías.

En resumen, tiene como propósito fomentar la creatividad, la colaboración, el desarrollo de habilidades técnicas y tecnológicas, la mejora de la comunicación y la expresión oral, y la conciencia social y cultural. Todo esto contribuye a enriquecer la educación y el desarrollo personal de los estudiantes.

### 1. Propósitos Específicos

1. Mejorar la creatividad en los estudiantes
2. Fomentar un uso distinto al cotidiano de los celulares
3. Aprendizaje teórico- práctico de fotografía / video
4. Fomentar la creatividad y el desarrollo artístico: el club ofrece un espacio donde los estudiantes pueden desarrollar sus habilidades en áreas como la fotografía, el cine, la animación y la edición de video. Esto les permite explorar su creatividad y descubrir nuevas formas de expresión artística.
5. Promover la colaboración y el trabajo en equipo: los proyectos audiovisuales requieren la colaboración de varios miembros del equipo para lograr un resultado exitoso. Al unirse a un club audiovisual, los estudiantes pueden aprender a trabajar juntos, compartir ideas y tomar decisiones colectivas.
6. Desarrollar habilidades técnicas y tecnológicas: los clubes audiovisuales a menudo utilizan equipos y tecnología de última generación, lo que brinda a los estudiantes la oportunidad de aprender nuevas habilidades técnicas y tecnológicas. Estas habilidades son valiosas en el mercado laboral actual, y pueden ser aplicadas en áreas como la producción audiovisual, la publicidad y el diseño gráfico.

## 6. Relevancia

### 1. Vocacional

Respecto a lo que yo veo y quiero cómo mi futuro, en mi vida me he dado cuenta de que mi vocación se inclina más hacia el lado de ayudar a las personas en cuanto a las injusticias sociales por medio de la comunicación audiovisual, demostrando que aportan cosas increíbles no solo en mi formación integral en algunos cursos vacacionales sino aportando al Liceo de los Andes; algo que también veo como mi vocación un poco más a futuro sería el crear contenido audiovisual sano sin edad de restricción, donde se eduque tanto a menores como a mayores.

### 2. Socio-ética

La relevancia socio-ética se basa en que los niños aprendan a ser más unidos y sociales entre sí, también para que puedan explorar la creatividad y con esto pueden hacer proyectos con buen material audiovisual.

En una sociedad como la nuestra, los medios digitales se han hecho una parte importante hacer contenido con este tipo de medios, ya que explora diferentes mundos, los cuales las personas no los exploran usualmente, esto es lo que queremos lograr con este proyecto.

## **7. Impacto Socioeducativo**

Mi proyecto va dirigido específicamente al área de prometeos del liceo. Mi propósito es promover, desde mis conocimientos sobre la fotografía y el video, la parte creativa y de producción de contenido con el fin de que las personas sean capaces de utilizar este tipo de cosas en un contexto real (tecos y tecas, grafías, etc...).



## 8. Matriz DOFA

### Fotografía

Debilidades	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hallar originalidad</li> <li>• Recursos para los implementos necesarios</li> <li>• Posibilidades de set para las fotos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tengo contactos con fotógrafos y modelos.</li> <li>• La tecnología es un recurso indispensable hoy en día, en ella se pueden encontrar gran variedad de cursos de fotografía que brindan nuevo conocimiento.</li> </ul>
Fortalezas	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tengo conocimientos previos en fotografía.</li> <li>• Tengo experiencia previa con cursos de fotografía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En Colombia las personas creen que los fotógrafos no son necesarios ya que creen que se pueden tomar fotos con una buena estructura y con un celular.</li> </ul>

## 9. Formulación de la problemática

### 1. Pregunta Problema

Debido a que los estudiantes buscan maneras fáciles de hacer trabajos escolares, sin uso de elementos que fomenten la creatividad que es requerida para la vida real, como para los mismos trabajos de la escuela (sean tareas o evaluaciones) . Produandes va a implementar diferentes fuentes las cuales nos ayuden con este problema.

¿Cómo por medio de Produandes podemos fomentar la creatividad, con el fin de mejorar la calidad de proyectos educativos y de la vida real, teniendo en cuenta aspectos como la fotografía, diseño gráfico y producción audiovisual?

### 2. Preguntas Derivadas

1. ¿Qué estrategias se pueden implementar con respecto al uso de los medios audiovisuales para atraer más personas al nuestro proyecto estudiantil?
2. ¿Cómo la publicidad puede generar un mejor desempeño o hacer factibles los diferentes proyectos que tiene el Liceo?

## 10. Hipótesis de trabajo del proyecto

Se requiere hacer pruebas sobre los conocimientos y habilidades que tiene cada estudiante, en fotografía y video, para así lograr abordar los temas que tengan más afinidad con la realidad del público el cual deseo acoger en este proyecto, de igual manera se intentará dar un trato muy personalizado ya que no todos tienen las mismas capacidades.

Hay que observar si la creación de un club audiovisual en el que se promueva la creación de cosas auténticas utilizando la creatividad, se aprecie el lenguaje cinematográfico y se lo apropie, desarrollando productos audiovisuales desde una perspectiva académica, permite abrir paso a que dicha articulación sea posible de manera que pueda impulsar a la creatividad de los estudiantes a nuevas perspectivas de organización y el mundo. Pero también puede ocurrir que los estudiantes no quieran explorar su creatividad o no la quieran implementar en lo académico y eso se evidenciará en el éxito del proyecto

## 11. Plan de lectura para recoger ideas inspiradoras y enriquecer la práctica

- Primaria

El mundo de los niños y las niñas a través de las imágenes. Manual elaborado por: CEJUV, CETE, IXTEHUAN Comunicación y Colibrí: Educación, Cultura y Nuevas Tecnologías A.C; El mundo de los niños y las niñas a través de las imágenes, es un pequeño libro para que niñas y niños aprendan a realizar videos mientras ejercitan su imaginación y creatividad, al mismo tiempo motiva el desarrollo de su pensamiento crítico, el trabajo equipo y otras habilidades, que sin duda, son fundamentales para su proceso de vida.

### CAPÍTULO 1: Televisión, Vídeo y Videocámaras

- la televisión es un programa que se transmite mediante ondas que viajan por el aire a través de antenas repetidoras
- La televisión por cable son aquellas imágenes que viajan a través de un cable muy largo, hecho de un material que se llama fibra óptica
- la televisión satelital se emite a través de aparatos transmisores que se instalan en diferentes partes del país
- cuando el programa ya está grabado este se envía a través de transmisores, las televisiones tienen la capacidad de leer estas señales y las convierten en imagen y sonido
- para poder ver un video se necesita un video reproductor (celular, video beam, computador)
- los videos generalmente son más cortos que los programas televisivos y se dirigen a un pequeño grupo de personas
- diferencia entre el video y la televisión, se transmite a través de señales que viajan de distintas maneras, las cámaras de video son herramientas técnicas que nos permiten grabar imágenes y sonidos
- cuando las cámaras de video graban en las cintas magnéticas, separan el video del audio y los almacenan en partes distintas
- existen diferentes tipos de cámaras, según las necesidades y objetivos que tengan los videos que se quieran realizar

## CAPÍTULO 2: Creando Nuestra Historia, El Guion

- El guion es un documento escrito que nos sirve para contar una historia de manera clara y ordenada
- El guion literario es contar una historia como las que se pueden contar en los libros
- El guion técnico nos permite transformar nuestra historia para contarla mediante imágenes y sonidos para escribir un guion se tiene que: elegir un tema, crear el objetivo de nuestro video, realizar la investigación, elige un título y escribir el guion

- **Bachillerato**

Ortiz, María J. (2018). Producción y realización en medios audiovisuales. RUA Universidad de Alicante; La producción de una obra audiovisual requiere una planificación cuidadosa para que en cada una de las etapas se alcance el mejor rendimiento.

### Fases De La Producción Audiovisual

- La producción de una obra audiovisual requiere una planificación cuidadosa para que en cada una de las etapas se alcance el mejor rendimiento
- La producción audiovisual pasa por tres fases: preproducción, producción y Postproducción.
- En la preproducción se lleva a cabo la idea principal, el guion las locaciones y lo que se necesita para la obra
- En la producción se graba la idea
- En la postproducción se hacen los procesos para finalizar el proyecto como edición, efectos y retoques.

### El Equipo De Producción

- El equipo de producción varía en tamaño y en funciones asignadas dependiendo del tiempo de la obra audiovisual y del presupuesto
- existen dos figuras claves: el productor y el productor ejecutivo

• El productor ejecutivo es el encargado del cómo se asume la logística de la producción para que sea posible

- A veces, el productor y el director son la misma persona
- Productor - guionista - director - camarógrafo - editor - video grafo

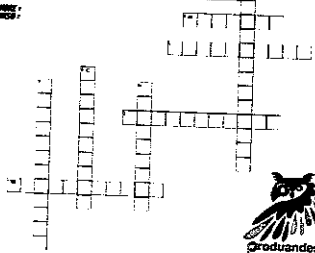
### Localizaciones

- Las localizaciones pueden ser naturales o interiores
- Las localizaciones interiores facilitan el desplazamiento de los equipos de producción
- Las ventajas de las focalizaciones naturales son su menor costo, su verismo y su espectacularidad, pero tienen inconvenientes como los permisos y lo difícil de la luz y el sonido

## 12. Implementación estratégica prevista en la hipótesis de trabajo

### Tipos de fotografías

INDICANDO LA DIRECCIÓN EN QUE SE DEBE LEER LAS PALABRAS EN LAS CÉLULAS QUE SE ENCUENTRAN EN EL CRUCIGRAMA.



Horizontal

1. El nombre de la institución educativa.
2. El nombre de la institución educativa.
3. El nombre de la institución educativa.
4. El nombre de la institución educativa.
5. El nombre de la institución educativa.
6. El nombre de la institución educativa.
7. El nombre de la institución educativa.
8. El nombre de la institución educativa.
9. El nombre de la institución educativa.
10. El nombre de la institución educativa.

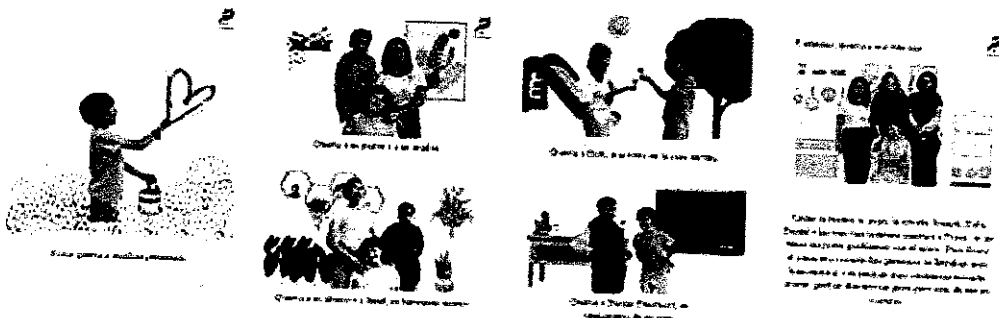
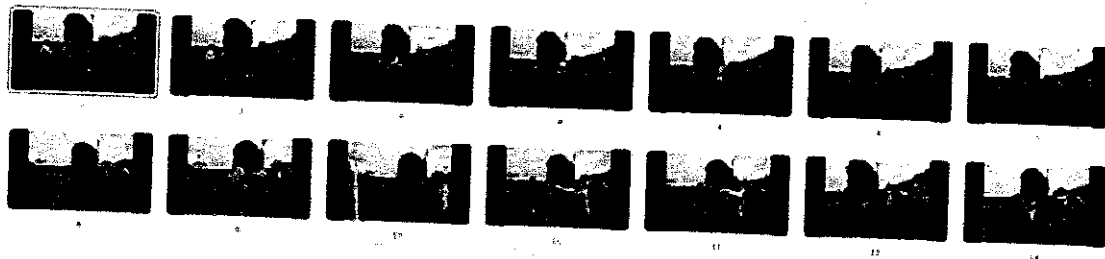
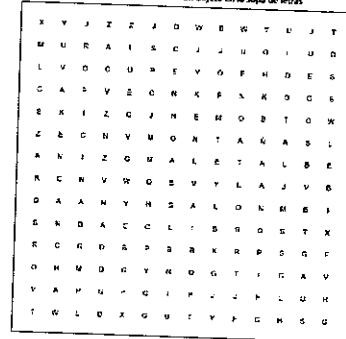
Vertical

1. El nombre de la institución educativa.
2. El nombre de la institución educativa.
3. El nombre de la institución educativa.
4. El nombre de la institución educativa.
5. El nombre de la institución educativa.
6. El nombre de la institución educativa.
7. El nombre de la institución educativa.
8. El nombre de la institución educativa.
9. El nombre de la institución educativa.
10. El nombre de la institución educativa.

1. Se hicieron unas pruebas de conocimiento para tener en cuenta el nivel de aprendizaje sobre el tema de la fotografía con el que llegaban los chicos
2. Luego se hace una actividad a imaginación libre para ver las capacidades de cada chico

### FOTOGRAFIANDO OBJETOS

cada chico debe encontrar un objeto en la sopa de letras



De acuerdo a las dos actividades importantes que descubrimos en la hipótesis de trabajo nos damos cuenta los enfoques que necesita el proyecto en cuanto a es conocimiento con el que cada niño llevo.

### **13. Balance autocrítico y prospectivo para implementar mejoras**

#### **13.1 Primaria**

- Ser más imponente/fuerte con los estudiantes ya que como no soy profesora muchas veces ellos no mantienen el nivel de respeto que se debería
- Encontrar un mejor espacio en donde solo se de nuestra clase y no interrumpan otros estudiantes ya que esto puede desconcentrar a los chicos de Prometeo
- los horarios de Prometeo son muy cortos para las actividades que se proponen por lo que debo tener en cuenta el horario de clases para las actividades
- Utilizar más materiales didácticos donde los niños puedan aprender ya que cuando es una clase de solo teoría esto aburre a los chicos

#### **13.2 Bachillerato**

- Toca prevenir todo como las clases que no se pudieron dar debido a que el colegio organizaba eventos y quitaba estos espacios
- Ser más imponente/fuerte con los estudiantes ya que como no soy profesora muchas veces ellos no mantienen el nivel de respeto que se debería
- Encontrar un mejor espacio en donde solo se de nuestra clase y no interrumpan otros estudiantes ya que esto puede desconcentrar a los chicos de prometeo
- llevar siempre el material de todos a la clase ya que si se deja como tarea los estudiantes se olvidan de este o lo pierden



## 14. Avances

### 1. Entrevistas

#### ENTREVISTA #1

##### Diseño - Animación

Nuestra segunda entrevista fue a José David Delgado, un egresado del Liceo de los Andes que actualmente está estudiando animación.

La primera pregunta que le realizamos estaba enfocada a la importancia de la animación y la ilustración hoy en día, lo primero que vemos es que la animación ha crecido últimamente en varios ámbitos, pasamos del entretenimiento de la series animadas a videojuegos y otros campos profesionales, cobrando relevancia al ser, en palabras de José *"parte de la vida de las personas, y el objetivo es que cada vez sea capaz de llegar a nuevas áreas donde sus recursos pueden ser realmente útiles"* (EN, 02-04-2022).

La segunda pregunta fue enfocada a como él aportaba al campo escogido desde su experiencia y trabajo, pero, según él, al no tener mucha experiencia en el campo laboral afirma que *"he intentado expandir las perspectivas de las personas, sobre todo de las generaciones anteriores a la mía (...) Mi máximo objetivo con mi carrera, es lograr demostrar que es igual de importante a las demás, y que es una alternativa profesional en diferentes áreas"* (EN, 02-04-2022). Con esta última afirmación, él nos dice su principal meta como ilustrador en un país en el que la animación no es tan reconocida como otra profesión, a partir de esta pasamos a las tercera pregunta.

Con la siguiente pregunta queríamos saber cuán rentable era vivir de una carrera como la animación, especialmente en un país como Colombia donde las personas prefieren salir de esta para buscar nuevas y mejores oportunidades en el exterior, él nos respondió que, la animación como tal no es una profesión muy demandada socialmente pero que sus posibilidades han ido mejorando relativamente, por ejemplo, con las series animadas de la canales nacionales de televisión. Para cerrar la intervención, José añadió que la animación *"Es rentable, pero es más difícil y va a requerir una cantidad de esfuerzo superior. Sin embargo, los resultados valen la pena."* (EN, 2-04-2022) dándole una esperanza y un futuro a la animación y a la ilustración en el país.

La cuarta pregunta fue apuntada a la perspectiva del encuestado respecto a si la animación y la ilustración era diferente o similar afirmando su total diferencia porque, la animación le da vida a una historia (narrativa) con diferentes técnicas mientras que la ilustración es la creación de entornos o imágenes, pero, José hace contraste diciendo que *"son profesiones diferentes, con especialidades diferentes, pero que tienen un área de aplicación muy similar."* (EN, 2-04-2022) ya que, como sabemos, una animación se hace a partir de una ilustración pero a la que se le añade movimiento.

En la quinta pregunta, nuestro propósito era conocer de dónde surgían las ideas para iniciar un proyecto y el proceso que toma crear una, él nos contó que las ideas suelen llegar de algún medio, ya sea tecnológico o auditivo; posteriormente, las ideas van fluyendo y tomando cursos distintos pero conservando la forma original. Su tiempo varia dependiendo la cantidad de fotogramas que se utilicen, *"A la fecha, la animación más larga se llama <<Chemica>>, y fue hecha en dibujo análogo. Dura 1:20 segundos animada en sus 24fps"* (EN, 2-04-2022).

Para finalizar la entrevista, la última pregunta fue enfocada a sí, cuando se vaya a crear una animación o ilustración se necesita algún proceso de investigación previo al proceso, según él, la investigación es muy requerida para hacer una animación a pesar de que muchas veces no aparezca directamente en esta pero está intrínsecamente en su historia y le da un orden y él lo confirma al decir *“La investigación que se hace busca darle coherencia a la historia (...) Es más una investigación amigable donde buscas los datos para que tu historia tenga sentido.”* (EN, 2-04-2022).

## ENTREVISTA #2

### Fotógrafo

Lina: Buenos días, muchas gracias por unirme a nosotros hoy. ¿Podría presentar y compartir su experiencia como fotógrafo?

Fotógrafo: Hola, mi nombre es Jorge Torres y he sido fotógrafo por más de 10 años. He trabajado en diferentes áreas de la fotografía, como publicidad, moda, eventos y documental.

Lina: Excelente. ¿Por qué cree que es importante enseñar fotografía a niños pequeños?

Fotógrafo: Creo que la fotografía es una herramienta maravillosa para ayudar a los niños a desarrollar su creatividad y su capacidad para expresarse de una manera visual. La fotografía también les permite experimentar con diferentes perspectivas y formas de ver el mundo, lo que puede ayudarlos a entender mejor su entorno y las emociones que los rodean.

Además, la fotografía es una forma de arte accesible para los niños, ya que pueden tomar fotos con cámaras o teléfonos móviles que están disponibles en la mayoría de los hogares. Al enseñarles fotografía, les estamos dando una habilidad valiosa que pueden utilizar a lo largo de su vida para expresarse, documentar su entorno y conectarse con los demás.

Lina: ¿Podría compartir algún ejemplo de cómo la fotografía puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades importantes?

Fotógrafo: Por supuesto. La fotografía puede ayudar a los niños a desarrollar su capacidad de observación y atención al detalle, ya que deben prestar atención a los elementos visuales que componen una imagen. También pueden desarrollar habilidades de composición y narración visual al seleccionar los elementos que quieren incluir en la imagen y en qué orden.

Además, la fotografía puede ayudar a los niños a desarrollar su autoestima y confianza, ya que pueden ver el mundo desde su propia perspectiva y compartir su trabajo con los demás. Esto les da una sensación de logro y satisfacción, lo que puede fomentar su motivación para seguir explorando su creatividad.

Lina: Muchas gracias por compartir su experiencia y conocimientos con nosotros. ¿Hay algo más que le gustaría agregar?

Fotógrafo: Solo que la fotografía es una herramienta maravillosa para inspirar a los niños a explorar su creatividad y su capacidad para ver el mundo de una manera diferente. Espero que más educadores y padres puedan ver el valor de enseñar fotografía a los niños pequeños y cómo esto puede ayudarlos a desarrollar habilidades importantes para su futuro.

## ENTREVISTA # 3

## Fotógrafo

Lina: Buenos días, gracias por unirme a nosotros hoy. ¿Podrías presentarte y contarnos un poco sobre tu carrera como fotógrafo?

Fotógrafo: Hola, mi nombre es Juan Pérez y he sido fotógrafo durante más de 20 años. Empecé mi carrera en el mundo de la fotografía como un pasatiempo, pero con el tiempo me di cuenta de que era lo que realmente me apasionaba y decidí convertirlo en mi profesión. He trabajado en diferentes campos de la fotografía, incluyendo la fotografía de moda, publicitaria, de eventos y documental.

Lina: ¡Qué interesante! ¿Podrías contarnos sobre algún proyecto en particular que te haya inspirado o que consideres especialmente significativo en tu carrera?

Fotógrafo: Sí, por supuesto. Hace unos años, tuve la oportunidad de trabajar en un proyecto de fotografía documental sobre la vida de los refugiados en una zona de conflicto en África. Fue un proyecto muy desafiante y conmovedor, pero también muy gratificante, ya que pude capturar imágenes que mostraban la realidad de estas personas y su lucha por sobrevivir en condiciones difíciles. Este proyecto me inspiró a seguir trabajando en proyectos de fotografía documental que puedan generar un impacto social y contribuir a crear conciencia sobre temas importantes.

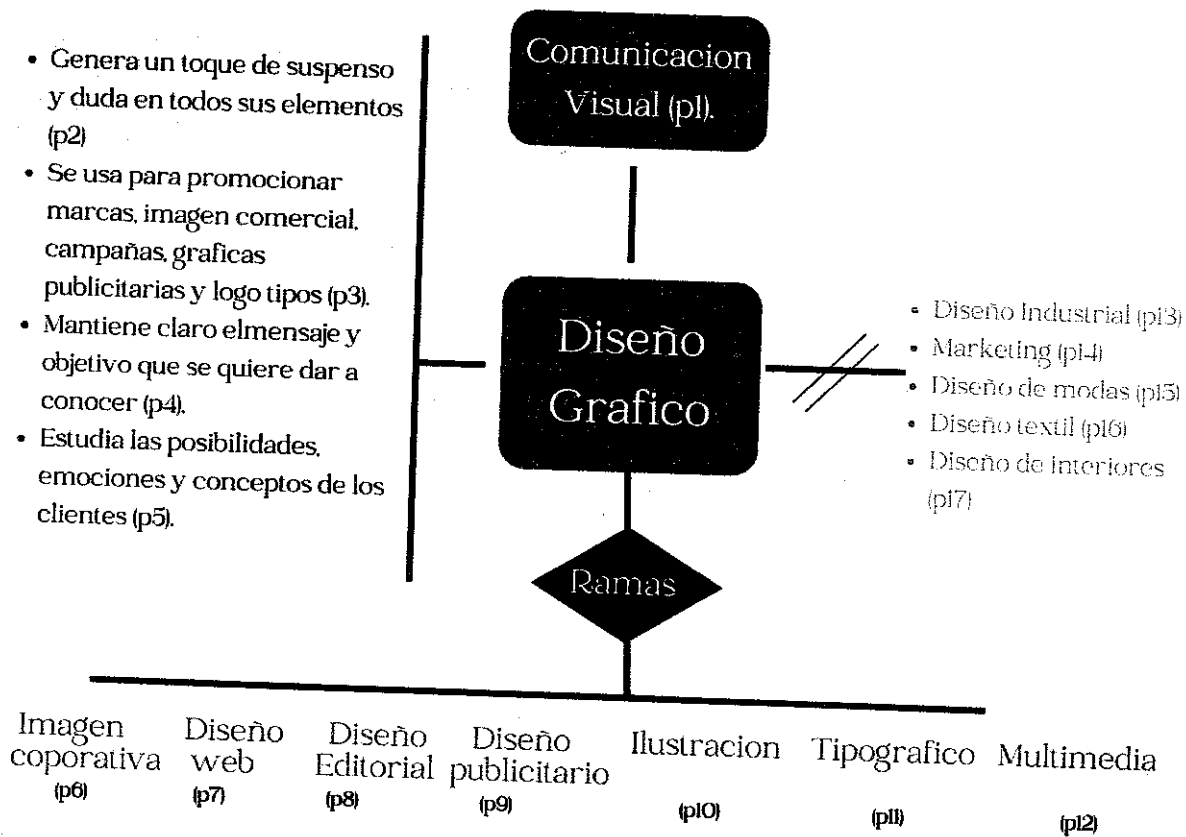
Lina: Eso suena realmente emocionante. ¿Podrías compartir con nosotros alguna técnica o estilo fotográfico que prefieras utilizar en tus proyectos?

Fotógrafo: Sí, definitivamente. Me gusta experimentar con diferentes técnicas y estilos fotográficos, pero mi preferido es el enfoque en la luz y las sombras. Me gusta trabajar con la luz natural y utilizar sombras y contrastes para crear imágenes que tengan un impacto visual fuerte. También suelo utilizar composiciones simples y limpias, enfocándose en el sujeto principal y eliminando todo lo que distraiga del mensaje que quiero transmitir.

Lina: ¿Hay algún consejo que puedas darle a los fotógrafos jóvenes que están empezando su carrera?

Fotógrafo: Claro, mi consejo sería que siempre mantengan su pasión por la fotografía y que se mantengan abiertos a aprender y experimentar. La fotografía es una carrera que requiere mucho trabajo, dedicación y perseverancia, pero también es muy gratificante. Es importante encontrar tu propio estilo y enfoque, pero también estar dispuesto a salir de tu zona de confort y explorar nuevos territorios. Y, sobre todo, nunca dejar de aprender y crecer como fotógrafo.

## 2. Mentefactos conceptuales



### 13.3 Entramados proposicionales

#### *Diseño gráfico*

P1: La **comunicación visual** es una disciplina que estudia la aplicación procedimental y la gestión técnica de la producción e investigación de información visual.

P2: El diseño gráfico genera un suspenso y engendra dudas en aquel que lo vea cuestionandose así mismo todo lo que este contenga (historia, propósito, texturas, etc).

P3: El diseño gráfico se encarga de promocionar marcas o de muchas veces crear una imagen comercial.

P4: En el diseño gráfico se intenta dar un mensaje que se debe tener claro para que el público lo pueda captar de forma rápida y sencilla.

P5: Un factor importante para que el diseño gráfico cumpla su misión es poder estudiar las emociones y conceptos que los clientes quieren.

P6: Con la **identidad corporativa**, transmitimos su valor al mercado y clientes, y expresamos nuestros pensamientos, objetivos y posicionamientos.

P7: El **diseño web** es un campo que se centra en el desarrollo de interfaces digitales, como el diseño de sitios web y aplicaciones.

P8: El **diseño editorial** es una profesión cuya función principal es maquetar y redactar diferentes tipos de publicaciones en formato físico y digital.

P9: El objetivo del **diseño publicitario** debe ser captar la atención y vehicular los mensajes concretos que se hayan planteado a nivel de marketing para esa campaña, respetando los códigos y el lenguaje de la marca.

P10: La **ilustración** es un dibujo o imagen que suele acompañar a un texto para enriquecerlo y complementarlo, haciendo que la comunicación sea más sencilla.

P11: La **tipografía** se trata de un elemento que debe acompañar a otros elementos como lo son el color, el espacio o el logotipo, para crear así una armonía y coherencia en el mensaje que se quiere transmitir.

P12: La **multimedia** es una disciplina que quiere satisfacer las necesidades de comunicación visual mediante el diseño y producción de mensajes gráficos significativos desde una perspectiva crítica.

P13: El **diseño industrial** es un proceso estratégico de resolución de problemas que impulsa la innovación empresarial.

P14: El **marketing** es el sistema de investigar un mercado, ofrecer valor y satisfacer al cliente con un objetivo de lucro.

P15: El **diseño de moda** es la actividad que se encarga de diseñar y confeccionar prendas indumentarias y accesorios.

P16: El **diseño textil** es la disciplina involucrada en la elaboración de productos para la industria textil.

P17: El **diseño interior** es una práctica creativa que analiza la información programática, establece una dirección conceptual, refina la dirección del diseño.

15. Texto del diario de campo de las intervenciones

Semana 1 20- 24 marzo	Primaria	Bachillerato
<b>Objetivo</b>	Resolver la pregunta ¿cómo aplicar el color en la composición fotográfica?	Muestra a alumnos del Liceo dos cortometrajes creados por integrantes de PRODUANDES para conocer más sobre tipos de cortometrajes y producción de estos.
<b>Metodología</b>	Por medio de actividades y una presentación se conocerá la definición y aplicación de la teoría de color.	Por medio de actividades y una presentación se conocerá la definición y aplicación de los conceptos.
<b>Actividades</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Representación de colores por medio de objetos.</li> <li>2. Composición de los colores por medio de la, mezcla de otros colores.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se comparten cinco cortometrajes de tipos diferentes para que los estudiantes pudieran identificar los tipos de cortometrajes</li> <li>2. Se dan conceptos básicos sobre la producción de un cortometraje como las partes del guion y la forma correcta de escribirlo.</li> </ol>

Semana 2 27 - 31 marzo	Primaria	Bachillerato
<b>Objetivo</b>	Para tener un diagnóstico de los conocimientos con los que llegan los estudiantes cada uno debe graba un Prometeo y compartir su mejor video.	Muestra a alumnos del Liceo dos cortometrajes creados por integrantes de PRODUANDES para conocer más sobre tipos de cortometrajes y producción de los mismos.
<b>Metodología</b>	Se les da un celular a cada estudiante para que pueda ir a grabar a los demás Prometeos, añadido a esto tendrán la dificultad de que deben grabar en menos de 10min su mejor video ya que es un concurso	Por medio de una presentación los estudiantes conocen distintos formatos de grabación y temas de los cuales deberán escoger para poder empezar su cortometraje
<b>Actividades</b>	Grabación de prometeos	En una hoja cada uno va a escoger un formato de grabación y un tema de los cuales deberá escribir la historia que quiere que se cuente en el cortometraje

<b>Semana 3</b> <b>10- 14 abril</b>	Primaria	Bachillerato
<b>Objetivo</b>	Los chicos podrán darse cuenta como las imágenes son muy importantes en el ámbito de la escritura y como por medio de estas imágenes podemos crear nuevas historias	Muestra a alumnos del Liceo dos cortometrajes creados por integrantes de PRODUANDES para conocer más sobre tipos de cortometrajes y producción de estos.
<b>Metodología</b>	se les explicó a los chicos cómo escribir una historia dejándoles a su elección diferentes temáticas y ambientes	Se dividen los estudiantes por roles de Actor, Camarógrafo, Luces, director... para hacer la grabación del cortometraje final
<b>Actividades</b>	actividad creativa de escritura	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Organizar el set de grabación</li> <li>2. Preparar libreto y utilería</li> <li>3. Alistar equipo de grabación</li> <li>4. Empezar la grabación.</li> </ol>

<b>Semana 4</b> <b>24 - 28 abril</b>	Primaria	Bachillerato
<b>Objetivo</b>	Conocer los diferentes tipos de fotografías y hacer una investigación sobre estos	Muestra a alumnos del Liceo dos cortometrajes creados por integrantes de PRODUANDES para conocer más sobre tipos de cortometrajes y producción de los mismos.
<b>Metodología</b>	primero se va a hacer una explicación de los tipos de fotos que se pueden recrear para luego de esto hacer una actividad donde los estudiantes tienen que unir el tipo de foto con el nombre del tipo de foto	Se dividen los estudiantes por roles de Actor, Camarógrafo, Luces, Director... para hacer la grabación del cortometraje final
<b>Actividades</b>	Tipos de fotografías	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Organizar el set de grabación</li> <li>6. Preparar libreto y utilería</li> <li>7. Alistar equipo de grabación</li> <li>8. Empezar la grabación.</li> </ol>

<b>Semana 5</b> <b>1-5 mayo</b>	Primaria	Bachillerato
<b>Objetivo</b>	Los chicos podrán identificar las emociones que las imágenes	Muestra a alumnos del Liceo dos cortometrajes creados por integrantes

	muestran y también que no solo se puede demostrar emociones por medio de las expresiones, sino que también por medio de colores y acomodación de los objetos	de PRODUANDES para conocer más sobre tipos de cortometrajes y producción de estos.
<b>Metodología</b>	se les explicara a los estudiantes cuáles son los sentimientos y como identificarlos para después introducir el tema a la fotografía y así poder hacerles un quiz	Se dividen los estudiantes por roles de Actor, Camarógrafo, Luces, director... para hacer la grabación de el cortometraje final
<b>Actividades</b>	Se hace un quiz muy grafico para comprobar el entendimiento de porque las emociones son tan importantes en la fotografía	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Organizar el set de grabación</li> <li>2. Preparar libreto y utilería</li> <li>3. Alistar equipo de grabación</li> </ol> Empezar la grabación.

<b>Semana 6</b> <b>8 - 12 mayo</b>	Primaria	Bachillerato
<b>Objetivo</b>	poster informativo a partir de imágenes y una investigación	Muestra a alumnos del Liceo dos cortometrajes creados por integrantes de PRODUANDES para conocer más sobre tipos de cortometrajes y producción de los mismos.
<b>Metodología</b>	escogen una foto por medio de sorteo y investigarán sobre la historia de la foto	Cada estudiante da ideas para mejorar la edición y pone su parte de edición en el cortometraje final
<b>Actividades</b>	Se les da a escoger entre cinco tipos de fotos con una historia muy larga e importante de trasfondo por lo que tendrán que investigar para hacer un poster informativo	Los estudiantes tienen que: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ver todos los videos grabados</li> <li>• Escoger los mejores</li> <li>• Acomodarlos para darle un contexto al cortometraje</li> <li>• Cortarlos de forma que todo lo que sucede sea entendible</li> <li>• Agregar efectos de luz y sonido</li> <li>• Compartir su trabajo con sus compañeros</li> </ul>

<b>Semana 7</b>	Primaria	Bachillerato
-----------------	----------	--------------



<b>22- 26 mayo</b>		
<b>Objetivo</b>	Los estudiantes podrán identificar diferentes perspectivas y ángulos de las imágenes, crearán distintas imágenes con el mismo objeto pero cada imagen representa algo distinto	Muestra a alumnos del Liceo dos cortometrajes creados por integrantes de PRODUANDES para conocer más sobre tipos de cortometrajes y producción de los mismos.
<b>Metodología</b>	por grupos se tomarán 5 fotos a los mismos objetos que estaban en un fondo de color neutro	Cada estudiante da ideas para mejorar la edición y pone su parte de edición en el cortometraje final
<b>Actividades</b>	la idea es que entre todos se pueda ver los distintos estilos, puntos de atención y creatividad (no se puede manipular ningún objeto)	Los estudiantes tienen que: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ver todos los videos grabados</li> <li>• Escoger los mejores</li> <li>• Acomodarlos para darle un contexto al cortometraje</li> <li>• Cortarlos de forma que todo lo que sucede sea entendible</li> <li>• Agregar efectos de luz y sonido</li> <li>• Compartir su trabajo con sus compañeros</li> </ul>

<b>Semana 8</b>		
<b>24 mayo - 2 junio</b>		
	<b>Primaria</b>	<b>Bachillerato</b>
<b>Objetivo</b>	Los estudiantes empezaran a crear cosas táctiles y existentes con las imágenes digitales que ya habían creado.	Muestra a alumnos del Liceo dos cortometrajes creados por integrantes de PRODUANDES para conocer más sobre tipos de cortometrajes y producción de estos.
<b>Metodología</b>	se tiene que armar un rompecabezas con fotos que los mismos estudiantes han tomado previamente	Cada estudiante da ideas para mejorar la edición y pone su parte de edición en el cortometraje final
<b>Actividades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes escogerán sus fotos favoritas tomadas previamente en el Prometeo</li> <li>• Las acomodaran en un collage</li> </ul>	Los estudiantes tienen que: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ver todos los videos grabados</li> <li>• Escoger los mejores</li> <li>• Acomodarlos para darle un contexto al cortometraje</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Este collage se imprime para poder cortarlo</li> <li>• Los estudiantes podrán armar su propio rompecabezas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cortarlos de forma que todo lo que sucede sea entendible</li> <li>• Agregar efectos de luz y sonido</li> <li>• Compartir su trabajo con sus compañeros</li> </ul>
--	--	--

<b>Semana 9</b> <b>5-9 junio</b>	Primaria	Bachillerato
<b>Objetivo</b>	Demostrar como la fotografía influye y es una parte importante del mundo del cine	Muestra a alumnos del Liceo dos cortometrajes creados por integrantes de PRODUANDES para conocer más sobre tipos de cortometrajes y producción de estos.
<b>Metodología</b>	se recreará diferentes portadas de Disney por grupos de tres estudiantes	Cada estudiante da ideas para mejorar la edición y pone su parte de edición en el cortometraje final
<b>Actividades</b>	<p>Los estudiantes tienen que:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buscar una portada de Disney que sea sencilla de recrear</li> <li>• Encontrar o armar un vestuario / utilería que se necesite</li> <li>• Encontrar el espacio perfecto para su fotografía</li> <li>• Hacer la edición y finalización de la fotografía</li> </ul>	<p>Los estudiantes tienen que:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ver todos los videos grabados</li> <li>• Escoger los mejores</li> <li>• Acomodarlos para darle un contexto al cortometraje</li> <li>• Cortarlos de forma que todo lo que sucede sea entendible</li> <li>• Agregar efectos de luz y sonido</li> <li>• Compartir su trabajo con sus compañeros</li> </ul>

<b>Semana 10</b> <b>12- 16 junio</b>	Primaria	Bachillerato
<b>Objetivo</b>	Presentación final a los alumnos del Liceo donde podrán ver todo el trabajo realizado en el semestre	Muestra a alumnos del Liceo dos cortometrajes creados por integrantes de PRODUANDES para conocer más sobre tipos de cortometrajes y producción de estos.
<b>Metodología</b>	Se organizan en grupos los cuales deberán exponer un tema específico de lo visto en clase (ya que esta presentación será la presentación final)	Se organizan en grupos los cuales deberán exponer un tema específico de lo visto en clase (ya que esta presentación será la presentación final)

<b>Actividades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se organizan los grupos y se les otorga su tema de preferencia</li> <li>• Cada uno escribe su conocimiento sobre el tema</li> <li>• Se discute con sus compañeros para compartir ideas</li> <li>• Deben aprender un poco mas sobre su tema</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se organizan los grupos y se les otorga su tema de preferencia</li> <li>• Cada uno escribe su conocimiento sobre el tema</li> <li>• Se discute con sus compañeros para compartir ideas</li> <li>• Deben aprender un poco mas sobre su tema</li> </ul>
--------------------	--	--

1. Texto de campo primaria

Clases distintivas

HOY FUE EL PRIMER DÍA DE NUESTRAS CLASES DIDÁCTICAS SOBRE COLORIMETRÍA Y CUADROS VISUALES CON UN GRUPO DE NIÑOS DE PRIMARIA. COMENZAMOS EXPLICANDO LOS CONCEPTOS BÁSICOS DEL COLOR, PRESENTANDO EL CÍRCULO CROMÁTICO Y CÓMO LOS COLORES PRIMARIOS SE MEZCLAN PARA FORMAR COLORES SECUNDARIOS. LOS NIÑOS ESTABAN EMOCIONADOS Y PARTICIPARON ACTIVAMENTE EN LA CREACIÓN DE UN GRAN CÍRCULO CROMÁTICO EN LA PIZARRA. DESPUÉS, LES MOSTRAMOS CUADROS VISUALES CON DIFERENTES COMBINACIONES DE COLORES Y LOS NIÑOS IDENTIFICARON LOS TONOS Y SU ARMONÍA.

HOY NOS SUMERGIMOS MÁS EN LA COLORIMETRÍA Y CÓMO LOS COLORES AFECTAN NUESTRAS EMOCIONES. LOS NIÑOS DISFRUTARON DE UN EMOCIONANTE JUEGO DE ASOCIACIÓN DE COLORES CON EMOCIONES. LUEGO, LES ENTREGAMOS PAPEL Y COLORES PARA QUE DISEÑARAN SUS PROPIOS CUADROS VISUALES CON COLORES QUE REFLEJARAN SUS SENTIMIENTOS. FUE GRATIFICANTE VER CÓMO SE EXPRESABAN A TRAVÉS DEL ARTE. TAMBIÉN LES ENSEÑAMOS SOBRE LA IMPORTANCIA DE LA SIMETRÍA Y EL EQUILIBRIO EN LOS CUADROS VISUALES, Y LOS NIÑOS CREARON OBRAS MARAVILLOSAMENTE EQUILIBRADAS.

HOY LLEVAMOS A CABO UNA ACTIVIDAD PRÁCTICA FASCINANTE. LOS NIÑOS SE DIVIDIERON EN EQUIPOS Y CADA EQUIPO RECIBIÓ UNA PEQUEÑA PALETA DE COLORES. LES PEDIMOS QUE MEZCLARAN DIFERENTES COMBINACIONES PARA LOGRAR NUEVOS COLORES Y LUEGO CREARAN CUADROS VISUALES ABSTRACTOS UTILIZANDO ESTAS MEZCLAS. FUE SORPRENDENTE VER SU CREATIVIDAD Y CÓMO JUGARON CON LA MEZCLA DE COLORES PARA LOGRAR DIFERENTES EFECTOS VISUALES. TAMBIÉN LES EXPLICAMOS LA IMPORTANCIA DEL CONTRASTE Y CÓMO UTILIZARLO PARA DESTACAR ELEMENTOS EN SUS OBRAS

2. Texto de campo bachillerato

Clases distintivas

¡HOY COMENZÓ NUESTRA EMOCIONANTE AVENTURA EN EL MUNDO DEL VIDEO Y LA FOTOGRAFÍA! LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO ESTABAN LLENOS DE ENTUSIASMO Y CURIOSIDAD. COMENZAMOS EXPLICANDO LOS CONCEPTOS BÁSICOS DE LA FOTOGRAFÍA, COMO LA

EXPOSICIÓN, LA COMPOSICIÓN Y EL ENFOQUE. LUEGO, LES MOSTRAMOS DIFERENTES CÁMARAS Y EQUIPOS, Y APRENDIERON CÓMO AJUSTAR LA CONFIGURACIÓN PARA LOGRAR LA MEJOR IMAGEN POSIBLE. DESPUÉS, EXPLORAMOS LAS TÉCNICAS DE GRABACIÓN DE VIDEO, COMO EL ENCUADRE, LA ESTABILIDAD Y EL USO DEL MOVIMIENTO PARA CONTAR UNA HISTORIA.

HOY NOS CENTRAMOS EN LA COMPOSICIÓN FOTOGRÁFICA Y CÓMO UTILIZARLA PARA CONTAR UNA HISTORIA A TRAVÉS DE UNA IMAGEN. LOS ESTUDIANTES SALIERON AL CAMPO Y CAPTURARON FOTOS UTILIZANDO DIFERENTES ÁNGULOS Y ENCUADRES. TAMBIÉN APRENDIERON SOBRE LA REGLA DE LOS TERCIOS Y CÓMO USARLA PARA CREAR IMÁGENES EQUILIBRADAS Y ATRACTIVAS. EN LA PARTE DE VIDEO, LES ENSEÑAMOS SOBRE LA NARRATIVA VISUAL Y CÓMO PLANIFICAR UNA SECUENCIA PARA CONTAR UNA HISTORIA DE MANERA EFECTIVA.

HOY FUE UN DÍA LLENO DE CREATIVIDAD. LOS ESTUDIANTES TRABAJARON EN EQUIPOS PARA CREAR CORTOMETRAJES USANDO SUS CONOCIMIENTOS PREVIOS Y LAS TÉCNICAS APRENDIDAS. FUE EMOCIONANTE VER CÓMO SE SUMERGIERON EN LA NARRACIÓN VISUAL Y CÓMO DIERON VIDA A SUS IDEAS EN PANTALLA. TAMBIÉN EXPERIMENTAMOS CON TÉCNICAS AVANZADAS DE FOTOGRAFÍA, COMO EL LIGHT PAINTING Y EL USO DE FILTROS PARA OBTENER EFECTOS ARTÍSTICOS.

## 16. Evidencias de las intervenciones

### 1. Fotos



2. Videos

VIDEO-2023-05-26-13-26-34....



VIDEO-2023-06-02-14-02-16....



17. plan estratégico del proyecto.

Sesiones primer semestre Primaria

<p><b>23 marzo:</b> <b>fotos en representación a un color</b> Cada persona debía coger una hoja de un color con el fin de tomar una fotografía en grupos combinando los colores escogidas por ambas personas. Materiales: 1. hoja y lápiz 2. cámara</p>	<p><b>28 marzo:</b> <b>grabación de prometeos</b> se le explicó a los chicos que se va a hacer un video publicitario para los prometeos del liceo, en grupos de tres personas se visita cada prometeo y se hace grabación de él.  materiales: 1. cámara</p>	<p><b>30 marzo:</b> <b>actividad creativa de escritura</b> se les explicó a los chicos cómo escribir una historia dejandoles a su elección diferentes temáticas y ambientes materiales: 1. hoja y lápiz  producto final: una historia por cada estudiante, la mejor será premiada</p>	<p><b>11 abril:</b> <b>Tipos de fotografías</b> primero se va a hacer una explicación de los tipos de fotos que se pueden recrear para luego de esto hacer una actividad donde los estudiantes tienen que unir el tipo de foto con el nombre del tipo de foto  estilos de fotografías: 1. fotografía artística 2. fotografía en blanco y negro 3. fotografía retrato</p>	<p><b>13 abril: crea una historia con fotos</b> Entre grupos se va a describir una pose para la fotografía con un acontecimiento de fondo, después se va a tomar la foto, para crear un collage en donde se pueda ver una historia. Materiales: Cámara idea del link: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=zNaD9m516Nw">https://www.youtube.com/watch?v=zNaD9m516Nw</a></p>
<p><b>20 abril: crea los diferentes tipos de fotos con letras</b> con los recortes de las letras que vienen en las revistas se crearan los nombres de un objeto que luego será fotografiado.</p>	<p><b>25 abril:</b> <b>FOTOS CON HISTORIA</b> escogen una foto por medio de sorteo y investigarán sobre la historia de la foto :  materiales: 5 fotos impresas</p>	<p><b>27 abril:</b> <b>diferencia de perspectiva</b> por grupos se tomarán 5 fotos a los mismos objetos la idea es que entre todos se pueda ver los distintos estilos, puntos de atención y</p>	<p><b>2 mayo: Fotos locas</b> Los estudiantes van a modelar y se les va a tomar fotos con el fin de hacer un collage (para la presentación final) Materiales: cámara, objetos para</p>	<p><b>4 mayo: rompecabezas</b> se tiene que armar un rompecabezas con fotos que los mismos estudiantes han tomado previamente  Materiales: 3 rompecabezas de distintas fotos, que los chicos van a armar</p>

<p>Materiales: revista, tijeras, hojas de colores, pegante, cámara, distintos colores de fondos</p>	<p>con el nombre de cada una, computador</p>	<p>creatividad (no se puede manipular ningún objeto) Materiales: cámara  papel kraft, tijeras, cinta  objetos: gorra, balón, flor, zapato, tasa</p>	<p>que los chicos modelan</p>	
<p><b>9 mayo:</b> <b>Emociones en fotos</b> se les explicara a los estudiantes cuáles son los sentimientos y como identificarlos para después introducir el tema a la fotografía y haci poder hacerles un quiz Materiales: fotos impress para cada chico</p>	<p><b>11 mayo:</b> <b>Sopa de letras</b> Se va a organizar una sopa de letras con objetos, el objetivo de cada grupo es que al encontrar una palabra de un objeto ellos tiene 2 minutos contrarreloj para tomarle foto al objeto y mostrarla Materiales: cámara</p>	<p><b>16 mayo:</b> <b>bombas</b> en 20 bombas van a haber tema,color y objeto y cada pareja va a tener que tomar la mejor foto con esas características  materiales : bombas, papeles de tema, color, objeto , cámara</p>	<p><b>18 mayo:</b> <b>CRUCIGRAMA</b> los chicos por medio de un crucigrama aprenderán los distintos tipos de fotos</p>	<p><b>23 mayo:</b> identificación de fotografías los chicos identificarán los tipos de fotos que hay y tienen que explicarlo bien, el grupo que lo haga bien ganará un punto, el grupo con mas puntos ganara</p>
<p><b>25 mayo:</b>Retratos escoger una persona por grupo para tomar un tipo de foto en retrato (en el salon) Materiales: cámara</p>	<p><b>30 mayo:</b> Unión de ideas recrear una historia (no muy difícil, ni muy larga), entre todo el grupo Materiales: hoja y lápiz</p>	<p><b>1 junio:</b> grabación de ideas grabar la historia creada (todos participan) Materiales: cámara</p>	<p><b>6 junio:</b> recreación portadas disney se recreará diferentes portadas de disney para después mostrar que la fotografía es muy</p>	<p><b>8 junio:</b> reunir todas las fotos hechas a lo largo del prometeo y hacer un collage  <b>13 junio:</b> reunir todas las fotos hechas a lo largo del prometeo y hacer un collage  <b>15 -16 junio: PRESENTACIÓN FINAL</b></p>



			importante en el mundo del cine Materiale s:cámara	
--	--	--	--	--

Sesiones primer semestre Bachillerato

<p><b>22 marzo :</b> fotos en representación a una palabra Cada persona debía escribir una palabra en una hoja con el fin de tomar una fotografía en parejas combinando las palabras escogidas por ambas personas. Materiales: 1.hoja y lápiz 2.cámara</p>	<p><b>24 marzo :</b> cortometrajes Se mostraron 5 cortometrajes y se explicó la planificación de ellos y como se hacen, buscamos el mensaje detrás de cada cortometraje y escogimos el tema principal de el cortometraje que vamos a producir</p>	<p><b>29 marzo :</b> planificación del cortometraje junto a todo el grupo de empezar a planificar cómo íbamos a hacer el cortometraje que vamos a montar, y también explicamos los parámetros y cada ítem que tiene este para que sea de calidad Materiales: 1.hoja y lápiz</p>	<p><b>12 abril:</b> escribir guion materiales: hoja y lápiz  <b>14 abril:</b> escribir guión computador para digitalizarlo  <b>19 abril:</b> perfeccionar últimos detalles del guión computador para digitalizarlo</p>	<p><b>21 abril:</b> creación de materiales de el corto Se hace una lista con los estudiantes de los materiales que necesitamos para el cortometraje y se les deja recomendado traer/hacerlo que cada uno pueda.  <b>26 abril:</b> grabación  materiales: cámara</p>
<p><b>3 mayo:</b> grabación materiales: cámara <b>5 mayo :</b> grabación materiales: cámara <b>10 mayo :</b> grabación materiales: cámara <b>12 mayo :</b> grabación</p>	<p><b>17 mayo :</b> grabación materiales: cámara  <b>19 mayo :</b> edición materiales: computador  <b>24 mayo :</b> edición materiales: computador  <b>26 mayo:</b> edición materiales: computador</p>	<p><b>31 mayo :</b> edición materiales: computador <b>7 junio:</b> edición materiales: computador  <b>9 junio:</b> actividad organizar presentación  <b>14 junio:</b> actividad organizar presentación</p>	<p><b>15-16 junio :</b> <b>PRESENTACIÓN FINAL</b></p>	

materia les: cámara				
------------------------	--	--	--	--

## 18. Legado

Durante la ejecución del proyecto nos podemos dar cuenta que este deja un legado significativo y beneficioso en varios aspectos como:

- **Desarrollo de habilidades técnicas:** Los miembros del club audiovisual tienen la oportunidad de aprender y perfeccionar habilidades técnicas relacionadas con la producción de video, edición, iluminación, sonido y otros aspectos fundamentales de la creación audiovisual. Estas habilidades son transferibles y pueden ser valiosas en futuras carreras y actividades extracurriculares.
- **Fomento de la creatividad:** El club audiovisual fomenta la creatividad y la expresión artística entre los estudiantes. A través de proyectos de producción de videos, los miembros pueden dar rienda suelta a su imaginación y contar historias de maneras novedosas, lo que promueve un ambiente de aprendizaje estimulante.
- **Creación de contenido educativo:** El club audiovisual puede contribuir a la creación de contenido educativo en el colegio. Esto incluye documentales, videos didácticos y otros materiales que pueden utilizarse en el aula para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.
- **Desarrollo de habilidades de liderazgo:** Los líderes del club audiovisual, como el presidente o el director, pueden adquirir habilidades de liderazgo al gestionar proyectos, coordinar equipos y tomar decisiones estratégicas.

En resumen, Produandes deja un legado en forma de habilidades adquiridas, creatividad estimulada, colaboración fortalecida, contenido educativo, promoción de eventos y una documentación visual de la historia escolar. Estos beneficios pueden perdurar a lo largo del tiempo y enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes.

## 19. Balance general

A la hora de llevar a cabo cualquier proyecto, es probable que surjan dificultades y problemas, pero también hay resultados positivos y buenos. Por eso, a continuación, les haré un repaso de cómo fueron las dos ediciones de este año y cómo fueron los resultados de todos los trabajos.

### 1. Ganancias

En el primer trimestre evidenciamos un buen trabajo con la apertura del Prometeo y un grupo bueno de chicos con ganas de empezar a trabajar, empezamos con lo teórico para llevarlo a lo práctico cosa que motivo mucho a los chicos a poner atención en lo teórico, también se evidencio un buen manejo de los dispositivos electrónicos tomándolo como una ayuda y no como un distractor para la clase por lo cual los chicos ya tenían la capacidad de asumir retos fotográficos y responder a estos de una forma acertada.

En el segundo trimestre la experiencia mejoro utilizando los espacios que el colegio nos ofrece, ya que los chicos pasaban en el espacio de Prometeo por cada clase tomando fotos y grabando clips para luego editar y subir los videos publicitarios, es por esto que con la experiencia obtenida los chicos lograron tomar el reto de hacer un cortometraje en una sola clase.

### 2. Fallas

Una falla fue que no se pudieron hacer todas las actividades planeadas para que los estudiantes se motivaran en el mundo audiovisual debido a cuestiones personales, esto hizo que se diera un replanteamiento de una pregunta derivada haciendo imposible poner en práctica la teoría y conocimiento adquiridos gracias a los textos leídos.

En el primer trimestre no teníamos un espacio definido lo que dificulto las clases teóricas, los chicos tampoco llevaban los materiales adecuados por lo que el aprendizaje se dificultó. En la entrega de video muchos de los estudiantes fueron impuntuales lo que atraso el trabajo de corrección haciendo que el tiempo no se aprovechara de la manera correcta.





























## **20. Conclusiones Finales**















El club audiovisual ha tenido un impacto positivo en el colegio, brindando un espacio para la creatividad, el aprendizaje y la promoción de eventos y valores importantes. Estas conclusiones pueden servir como una evaluación de su contribución y como base para planificar futuras actividades y proyectos. A lo largo de este período, el club audiovisual ha brindado a los estudiantes una plataforma para desarrollar y exhibir sus habilidades técnicas y creativas en el campo audiovisual. Se ha demostrado que la participación en el club ha impulsado el crecimiento de talentos y competencias esenciales. El club ha fomentado un entorno de trabajo en equipo, donde los miembros han aprendido a colaborar eficazmente, compartir ideas y resolver problemas en conjunto. Estas habilidades son valiosas en diversos aspectos de la vida y la carrera.

## 21. Anexos

Como parte de los anexos dejo este código QR donde están todas las fotos del proyecto y videos



-  cortometraje 1.mp4 
-  cortometraje 2.mp4 
-  el ahogado mas hermoso del mundo obra de teatro VIDEO COMPLETO.MP4 
-  Footlose video publicitario 
-  VIDEO CORTO el ahogado mas hermoso del mundo.mov 
-  Video publicitario el hombre que yo amo 
-  Video publicitario prometeo 
-  editada el ahogado mas hermoso del mundo 1.png 
-  editada el ahogado mas hermoso del mundo .png 
-  editada el ahogado mas hermoso del mundo 2.png 
-  editada el ahogado mas hermoso del mundo 3.png 
-  editada el ahogado mas hermoso del mundo 4.png 
-  Portada teatro el hombre que yo amo 
-  Portada teatro foodlose 

-  editada el ahogado mas hermoso del mundo 1.png 
-  editada el ahogado mas hermoso del mundo .png 
-  editada el ahogado mas hermoso del mundo 2.png 
-  editada el ahogado mas hermoso del mundo 3.png 
-  editada el ahogado mas hermoso del mundo 4.png 
-  Portada teatro el hombre que yo amo 
-  Portada teatro foodlose 

## 22. Referencias

Universidad Galileo. (2019). *¿Qué es Ingeniería industrial?* Recuperado de: <https://www.galileo.edu/trends-innovation/que-es-ingenieria-industrial/>

Selva Belén. V. (25 de diciembre, 2016). Revolución industrial. *Economipedia.com*.  
<https://economipedia.com/definiciones/primer-revolucion-industrial.html>  
(25 nov 2021). Frederick Winslow Taylor. *Wikipedia*.  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Frederick\\_Winslow\\_Taylor](https://es.wikipedia.org/wiki/Frederick_Winslow_Taylor)

Universidad AREANDINA. *¿Qué es el diseño gráfico?* Recuperado de:  
<https://www.areandina.edu.co/profesional/bogota/disenio-grafico>

Línea del tiempo - época Rupestre *¿Arte Rupestre o Sistemas de Comunicación Visual?*  
<https://www.aacademica.org/v.congreso.chileno.de.antropologia/47.pdf>

Línea del tiempo - Jeroglíficos egipcios - Comunicación gráfica en egipto  
<https://es.slideshare.net/jonatanag/comunicacion-grfica-en-egipto>

Línea del tiempo - edad media- ideoconferencia «*La edad media y la comunicación audiovisual*»  
por el Dr. Antonio <http://www.lacienciaparatodos.mx/index.php/2021/11/18/videoconferencia-la-edad-media-y-la-comunicacion-audiovisual-por-el-dr-antonio-rubial/>

Línea del tiempo - Imprenta - [https://es.wikipedia.org/wiki/Johannes\\_Gutenberg#Trayectoria](https://es.wikipedia.org/wiki/Johannes_Gutenberg#Trayectoria)  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Historia\\_del\\_periodismo#:~:text=El%20primer%20peri%C3%B3dico%20que%20apareci%C3%B3,%C3%BAltimos%20d%C3%ADas%20del%20Imperio%20romano.](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_periodismo#:~:text=El%20primer%20peri%C3%B3dico%20que%20apareci%C3%B3,%C3%BAltimos%20d%C3%ADas%20del%20Imperio%20romano.)

<https://agcrivelli.com.ar/cual-fue-el-primer-periodico#:~:text=La%20primera%20publicaci%C3%B3n%20moderna%20de,tanto%20que%20fue%20imitada%20r%C3%A1pidamente.>

1 <https://masqueingenieria.com/blog/que-es-la-ingenieria-civil/>

2 <https://micarrerauniversitaria.com/c-ingenieria/ingenieria-mecanica/>

3 <https://www.galileo.edu/trends-innovation/de-que-trabaja-un-ingeniero-en-electronica/>

4 <https://www.ecologiaverde.com/que-es-ingenieria-ambiental-2005.html>

5 <https://www.anahuac.mx/blog/en-que-trabaja-un-ingeniero-quimico>

6 [https://ucompensar.edu.co/ingenieria-industrial-lo-que-necesitas-saber-de-esta-carrera-y-de-](https://ucompensar.edu.co/ingenieria-industrial-lo-que-necesitas-saber-de-esta-carrera-y-de-sus-areas-de-)

[conocimiento#:~:text=El%20Ingeniero%20Industrial%20es%20un,productivos%20de%20biens%20y%20servicios](https://ucompensar.edu.co/ingenieria-industrial-lo-que-necesitas-saber-de-esta-carrera-y-de-sus-areas-de-conocimiento#:~:text=El%20Ingeniero%20Industrial%20es%20un,productivos%20de%20biens%20y%20servicios)

Línea del tiempo - Revolución industrial  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Walt\\_Disney](https://es.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney)

<https://www.monografias.com/docs/La-comunicacion-en-la-revolucion-industrial-P3Y5Z4EJBY>

<https://uvp.mx/uvpblog/que-es-la-ingenieria-industria/>



[https://es.wikipedia.org/wiki/Ingenier%C3%ADa\\_industrial](https://es.wikipedia.org/wiki/Ingenier%C3%ADa_industrial)

<https://www.docsity.com/es/linea-de-tiempo-de-ingenieria-industrial/7463949/>

<https://rockcontent.com/es/blog/que-es-mercadeo/>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Mercadotecnia#Objetivo\\_y\\_conceptos](https://es.wikipedia.org/wiki/Mercadotecnia#Objetivo_y_conceptos)

<https://predictiva21.com/linea-tiempo-ingenieria-industrial/>

<https://www.preceden.com/timelines/748031-linea-de-tiempo-ingenieria-industrial>

<https://www.youtube.com/watch?v=BVgfHUKgmHY>

universidad AREANDINA ¿ que es el diseño gráfico? recuperado de  
<https://www.areandina.edu.co/profesional/bogota/disenio-grafico>

Línea del tiempo - época Rupestre ¿Arte Rupestre o Sistemas de Comunicación Visual?.  
<https://www.aacademica.org/v.congreso.chileno.de.antropologia/47.pdf>

Línea del tiempo- jeroglíficos egipcios - Comunicación gráfica en egipto  
<https://es.slideshare.net/jonatanag/comunicacin-grfica-en-egipto>

Línea del tiempo - edad media- ideokonferencia «La edad media y la comunicación audiovisual»  
por el Dr. Antonio <http://www.lacienciaparatodos.mx/index.php/2021/11/18/videoconferencia-la-edad-me-la-comunicacion-audiovisual-por-el-dr-antonio-rubial/>

Línea del tiempo - imprenta -[https://es.wikipedia.org/wiki/Johannes\\_Gutenberg#Trayectoria](https://es.wikipedia.org/wiki/Johannes_Gutenberg#Trayectoria)  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Historia\\_del\\_periodismo#:~:text=El%20primer%20peri%C3%B3dico%20que%20apareci%C3%B3,%C3%BAltimos%20d%C3%ADas%20del%20Imperio%20romano.](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_periodismo#:~:text=El%20primer%20peri%C3%B3dico%20que%20apareci%C3%B3,%C3%BAltimos%20d%C3%ADas%20del%20Imperio%20romano.)

<https://agcrivelli.com.ar/cual-fue-el-primer-periodico/#:~:text=La%20primera%20publicaci%C3%B3n%20moderna%20de,tanto%20que%20fue%20imitada%20r%C3%A1pidamente.>

Línea del tiempo - revolución industrial

[https://es.wikipedia.org/wiki/Walt\\_Disney](https://es.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney)

<https://www.monografias.com/locs/La-comunicacion-en-la-revolucion-industrial-P3Y>

