

PROGRAMA DE CURSO

1. **Nombre de la actividad curricular**

Taller electivo de Profundización: Fotografía virtual y metaversos

2. **Nombre de la actividad curricular en inglés**

Virtual photography and metaverses

3. **Código: CYTVI55**

4. **Carrera:** Cine y TV

5. **Unidad Académica / organismo de la unidad académica que lo desarrolla**

Escuela de Cine y TV

6. **Área de Formación:** Técnicas y estéticas.

7. **Carácter:** Taller electivo de profundización

8. **Semestre:** VII

9. **Año:** 2024

10. **Número de créditos SCT – Chile:** 5

11. **Horas de trabajo**

Presencial: 3

No presencial: 4,5

12. **Requisitos:** Área de técnicas y estéticas.

13. **Propósito general del curso:**

Este curso tiene como propósito introducir al estudiante en las problemáticas artísticas, técnicas y estéticas del registro fotográfico en ambientes virtuales tridimensionales, como insumo para el desarrollo de narrativas audiovisuales de ficción o no-ficción, basadas en producción virtual.

El curso transita desde la reflexión teórica sobre percepción visual de profundidad y relieve, inmersión en primera persona, realidad virtual, videojuegos y metaversos, hacia la aplicación práctica de la fotografía como herramienta de documentación visual de mundos virtuales 3D.

El estudiante podrá combinar la reflexión teórica sobre metaversos con la práctica artística de fotografiar en entornos donde casi todo es virtual: el fotógrafo, el aparato, los personajes, los entornos, la iluminación, las físicas, excepto las interacciones con avatares de humanos reales.

Se relaciona curricularmente con los cursos del área especializada de la Carrera de Cine y Televisión. Contribuye al perfil de egreso a lograr distinguir su creatividad, sentido crítico y reflexivo, capacidad de experimentación, trabajo en equipo y autogestión, así como por la búsqueda de nuevas audiencias, modelos de producción y distribución, desde una perspectiva transdisciplinaria.

14. **Competencias y Sub competencias a las que contribuye el curso**

Ámbito: Gestión.

Competencia:

2.- Experimentar con el lenguaje audiovisual explorando los límites y posibilidades de su materia y estructura, en procesos colaborativos productores de conocimiento.

Subcompetencia:

2.1.- Explorar y comprender los nuevos formatos audiovisuales y las estrategias narrativas que de ellos se derivan.

Competencia:

3.- Utilizar tecnologías y técnicas en procesos de producción propios de la creación audiovisual, manteniéndose actualizado a través de una constante revisión y diálogo con el contexto internacional, nacional y latinoamericano.

Subcompetencia:

3.3.- Actualizar de manera constante y relevante los conocimientos sobre innovaciones en tecnologías y técnicas audiovisuales.

Competencias genéricas:

- Compromiso Ético para actuar con integridad en su desempeño intelectual, profesional y comunitario.
- Capacidad para adaptarse al cambio.

15. **Resultados de Aprendizaje**

Al finalizar el curso el/la estudiante será capaz de:

- Relacionar el concepto de percepción y fotografía 3D con un conjunto de técnicas y estrategias narrativas específicas del registro visual estereoscópico, sobre la base de un aprendizaje basado en experimentación.
- Distinguir las técnicas de la fotografía cinematográfica respecto de la fotografía virtual, sobre la base de un aprendizaje basado en experimentar la inmersión en mundos virtuales en línea.
- Adquirir conocimientos relevantes sobre comportamiento humano en metaversos, a partir de una etnografía fotográfica de mundos virtuales.

16. Unidad (es)/ Indicadores de aprendizajes

Nombre de la Unidad	Contenidos	Indicadores de Aprendizaje
Fotografía 3D	<ul style="list-style-type: none"> - el concepto de percepción y su relación con la inmersión visual - origen y evolución tecnológica de la fotografía virtual: desde la fotografía estereoscópica hasta la realidad virtual y los metaversos, desde el siglo XX al siglo XXI. - aprendizaje empírico de la fotografía estereoscópica. 	<ul style="list-style-type: none"> - comprende los fundamentos de la visión humana y la fotografía estereoscópica. - relaciona percepción visual y aspectos visual de la realidad virtual inmersiva. - comprende los principios de la fotografía estereoscópica de manera aplicada.
Fotografía Virtual	<ul style="list-style-type: none"> - diferencias perceptivas entre cine, videojuegos y realidad virtual. - diferencias en los modos de punto de vista en ambientes tridimensionales: primera persona vs. tercera persona. - fotografía 2D v/s fotografía 3D - aprendizaje empírico de la fotografía virtual en ambientes 3D. 	<ul style="list-style-type: none"> - distingue entre formas fotográficas tradicionales y emergentes - comprende los similitudes entre fotografía estereoscópica y fotografía virtual - comprende los principios de la fotografía virtual de manera aplicada.
Etnografía Virtual	<ul style="list-style-type: none"> - exploración de metaversos y mundos virtuales con gamificación. - documentación fotográfica de metaversos y sus visitantes - creación y edición de corpus fotográfico con intención narrativa. - aprendizaje empírico sobre etnografía virtual basada en creación de corpus fotográfico. 	<ul style="list-style-type: none"> - distingue diferentes tipos de mundos virtuales 3D. - comprende la noción de etnografía virtual como método aplicado de investigación en terreno. - ejercita técnicas de fotografía virtual y reflexiona sobre los alcances de sus decisiones estéticas.

17. Metodología de Enseñanza y Aprendizaje

Se combinarán actividades de aprendizaje en clase, visionado de materiales didácticos, aprendizaje aplicado de técnicas fotografías y etnográficas.

18. Evaluación (tres evaluaciones).

Tipo de evaluación	Modalidad	Descripción de la evaluación	Cantidad	Porcentaje	Contenidos considerados	Resultado de aprendizaje al que contribuye	Indicadores de logros de aprendizajes
Ejercicio	individual	Ejercicio de fotografía 3D: de manera individual, los estudiantes deberán realizar un ejercicio de fotografía estereoscópica.	1	30%	Aprendizaje empírico de la fotografía estereoscópica.	- Relacionar el concepto de percepción y fotografía 3D con un conjunto de técnicas y estrategias narrativas específicas del registro visual estereoscópico, sobre la base de un aprendizaje basado en experimentación.	Crea un corpus de fotografías 3D
Ejercicio	grupal	Ejercicio de fotografía virtual: de manera grupal, los estudiantes deberán explorar metaversos y realizar un ejercicio de fotografía virtual.	1	30%	Aprendizaje empírico de la fotografía virtual en ambientes 3D.	Distinguir las técnicas de la fotografía cinematográfica respecto de la fotografía virtual, sobre la base de un aprendizaje basado en experimentar la inmersión en mundos virtuales en línea.	Crea un corpus de fotografía virtual
Ejercicio	grupal	Ejercicio de etnografía virtual: de manera grupal, los estudiantes deberán estudiar un metaverso determinado y realizar un ejercicio de etnografía fotográfica.	1	40%	Aprendizaje empírico sobre etnografía virtual basada en creación de corpus fotográfico.	Adquirir conocimientos relevantes sobre comportamiento humano en metaversos, a partir de una etnografía fotográfica de mundos virtuales.	Implementa una etnografía virtual en metaversos

19. Requisitos de Aprobación

Asistencia mínima para aprobar el curso: 75%

Calificación mínima: 4,0 (escala de 1,0 a 7,0)

20. Bibliografía Obligatoria (no más de 5 textos)

Letelier, Juan Carlos, *Una construcción del sistema nervioso: visión de profundidad y visión estereoscópica*, en *“La Imagen táctil, de la imagen binocular al cine tridimensional”* por Victor Fajnzylber (editor), Editorial Fondo de Cultura Económica, Santiago, Chile, 2013.

Victor Fajnzylber (editor), *“La Imagen táctil, de la imagen binocular al cine tridimensional”*, Editorial Fondo de Cultura Económica, Santiago, Chile, 2013.

Camilo Pardow, Victor Fajnzylber, Jorge Guzmán (editores), *“Paraísos artificiales, fotografía e inmersión en mundos virtuales”*, Editorial Agua Derramada y Laboratorio [XR-LABS] Universidad de Chile, Santiago, Chile, 2023.

Fabiola Rivera Salgado, *“Hacia un primer modelo de implicancias de diseño para videojuegos en realidad virtual considerando estrategias de inmersión e involucramiento de jugadores”*. Memoria para optar al título de ingeniera civil en computación, FCFM, Universidad de Chile, 2023.

19. Bibliografía Complementaria: No tiene

20. **Recursos web**

- > Fotografía y cine 3D: https://www.youtube.com/watch?v=Ah6m_ReP9oQ
- > Cine Imax vs. Cine normal: <https://www.youtube.com/watch?v=DuexvunLyNQ>
- > Webinar sobre realidad virtual: <https://www.youtube.com/watch?v=IdaN7IlgGQ8>
- > Percepción 3D: <https://www.youtube.com/watch?v=uFNzUswVm0>
<https://www.youtube.com/watch?v=f5Bvf4qTWTk>
- > Fotografía 3D: <https://www.youtube.com/watch?v=izQwdngCh5o>
- > Cine-fotografía 3D: <https://www.youtube.com/watch?v=oOYhVP0Khbo>

21. **Filmografías.** No tiene