

Programa de Asignatura

1. Identificación General

Unidad Académica	<i>Facultad de Comunicación e Imagen</i>
Carrera/Programa	<i>Periodismo</i>
Nombre del curso	<i>Gestión de herramientas gráficas para el Periodismo</i>
Código	<i>PERINTE8-1</i>
Tipo/carácter del curso	<i>Electivo de integración</i>
Área de formación	-
Nivel/semestre	<i>IX</i>
SCT del curso	<i>3</i>
Requisitos	<i>No tiene</i>
Nº de estudiantes estimados/as	-

2. Nombre del curso en inglés

Management of graphic tools for Journalism

3. Equipo docente

Docente(s) responsable/coordinador(a)	Unidad académica	Correo institucional
<i>Sebastián Aravena Ortiz</i>	<i>Escuela de Periodismo</i>	<i>sebaaravena@uchile.cl</i>

4. Carga académica y créditos SCT-Chile

Nº de créditos SCT	3
Duración total en horas del curso	-
Nº horas de trabajo sincrónico / presencial	3
Nº horas de trabajo asincrónico / no presencial	2

5. Modalidad, día y horario

Modalidad	<i>Presencial</i>
Día	<i>Lunes</i>
Horario/sala	<i>14.30 a 17.00 horas</i>

6. Competencias específicas o disciplinares a las que contribuye el curso

Evaluar la producción, circulación y recepción de signos lingüísticos, audiovisuales y digitales, desde modelos de representación de la realidad vinculados con los dispositivos y espacios comunicacionales.

Construir relatos periodísticos utilizando diversos formatos - escrito, audiovisual, radial, digital y sus convergencias - en contextos históricos y sociales, evidenciando el punto de vista desde el que se construyen los relatos periodísticos y los criterios de realidad y actualidad.

7. Competencias genéricas / sello a las que contribuye el curso

- *Aplicación de tecnologías*
- *Incorporación de la visualidad a la producción de contenido*
- *Capacidad analítica*

8. Propósito formativo del curso

El curso aborda el diseño y la producción de imágenes, tanto estáticas como en movimiento, desde una perspectiva técnica y práctica, con el objetivo de dotar a los estudiantes de las herramientas necesarias para desarrollar contenido visual y colaborar con diseñadores.

La estructura del curso se compone de tres unidades. La primera explora aspectos técnicos de la reproducción de contenido visual (como la dicotomía entre resolución y tamaño, y la distinción entre mapas de bits y vectores) y las variables fundamentales de la composición visual. La segunda unidad se adentra en el reconocimiento y la utilización de la diversa gama de software destinado a la producción visual,

focalizándose principalmente en la suite Adobe (que incluye herramientas como Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere y Lightroom), sin descartar el uso de plataformas adicionales como Canva y DaVinci. En esta unidad se proporcionan las lógicas y herramientas esenciales para el diseño y la producción de imágenes, y se examina la amplia tipología de imágenes empleadas en el ámbito comunicacional. Ante la constante evolución de herramientas y tipologías, y en el marco de ejercicios transversales, se incentivará la exploración de nuevas aplicaciones y el análisis crítico de las distintas tipologías, conforme a las inquietudes individuales. La tercera unidad se focaliza en el desarrollo de un proyecto práctico, que iniciará con una fase de planificación para luego abordar el desarrollo práctico, y se llevará a cabo a lo largo de varias sesiones, adaptándose a los intereses personales de cada alumno.

9. Resultados de aprendizaje del curso

Al finalizar el curso, las y los estudiante serán capaces de:

- *Identificar las principales variables técnicas del diseño y producción de imágenes.*
- *Identificar y analizar los diferentes tipos de imágenes presentes en el contexto comunicacional.*
- *Identificar y usar los principales software de producción visual.*
- *Explorar y aprender de forma independiente el uso de software de producción de imágenes.*

10. Saberes fundamentales - contenidos / unidades temáticas e indicadores de logro (aprendizaje)

Unidad	Contenidos	Indicadores de aprendizaje
<i>I. Lógicas de la producción visual</i>	<i>a. Variables de la reproducción de la imagen.</i>	<i>- Reconoce las principales variables de reproducción técnica</i>
	<i>b. Composición visual.</i>	<i>- Identifica las principales variables de la composición visual</i>
<i>II. Lógicas de software de producción visual</i>	<i>a. Software, características, y propósitos.</i>	<i>- Identifica la idoneidad de cada software de acuerdo a sus objetivos</i>
	<i>b. Herramientas transversales y específicas.</i>	<i>- Usa satisfactoriamente las principales herramientas de producción visual</i>

	<i>c. Tipología de imágenes para la comunicación</i>	<i>- Identifica la diversidad tipológica de imágenes en el entorno comunicacional</i>
<i>III. Producción de imágenes para la comunicación</i>	<i>a. Planificación de proyecto.</i>	<i>- Planifica un proyecto visual</i>
	<i>b. Diseño y producción visual.</i>	<i>- Diseña y produce imágenes</i>

11. Estrategias metodológicas

a) Descripción general de las metodologías

La estrategia metodológica es del tipo activa de aprendizaje:

- *Aprendizaje basado en proyectos*
- *Aprendizaje basado en problemas*

b) Esquema de evaluaciones/estrategia evaluativa en el curso

Actividad de evaluación	Tipo de evaluación	Ponderación en la nota final
<i>1. Prueba de lógicas de producción visual</i>	<i>Escrita</i>	<i>15%</i>
<i>2. Ejercicios transversales (serán evaluados 3 de los 6 ejercicios desarrollados en clases)</i>	<i>Producción Multimedial</i>	<i>30%</i>
<i>3. Desarrollo de briefing para proyecto personal</i>	<i>Escrita</i>	<i>15%</i>
<i>4. Proyecto personal: Narrativa comunicada a través de un sistema visual de 5 formatos.</i>	<i>Producción Multimedial</i>	<i>40%</i>

12. Planificación y cronograma preliminar del curso:

Semana	Fecha	Actividades	
		Sincrónicas / Presenciales	Asincrónicas / No presenciales
1	Marzo 10	• Presentación Programa. • Variables de la reproducción de la imagen: resolución, color, formato, modelo. • Ejercicio Photoshop.	- Explorar variables de reproducción de la imagen*
2	Marzo 17	• Variables compositivas: jerarquía, ruido, lectura, equilibrio, proporción, elementos visuales.	- Explorar variables compositivas*
3	Marzo 24	Evaluación: Prueba escrita (15%)	
4	Marzo 31	• Software, características y propósitos.	- Explorar software
5	Abril 7	• Herramientas transversales: Bitmaps	- Ejercicio de herramientas transversales*
6	Abril 14	• Herramientas transversales: Vector	- Ejercicio de herramientas transversales*
7	Abril 21	• Herramientas transversales: Movimiento	- Explorar tipos de imágenes*
8	Abril 28	• Tipos de imágenes.	- Ejercicio de herramientas transversales
9	Mayo 5	• Planificación de proyecto visual.	- Definir proyecto personal
10	Mayo 12	Evaluación: Briefing (15%)	
11	Mayo 19	Pausa Primer Semestre	
12	Mayo 26	• Proyecto personal	• Recuperar posibles retrasos • Proyecto personal
13	Junio 2	• Proyecto personal	• Recuperar posibles retrasos • Proyecto personal
14	Junio 9	Evaluación: Entrega ejercicios (30%)	
15	Junio 16	• Proyecto personal	• Proyecto personal
16	Junio 23	• Proyecto personal	• Proyecto personal
17	Junio 30	Evaluación: Entrega proyecto personal (40%)	

13. Requisitos de aprobación:

Nota aprobación: 4,0

14. Requisitos de asistencia y/o participación

Asistencia obligatoria: 65%

15. Recursos de aprendizaje o bibliografía

a) Básica obligatoria

-

b) Adicional o bibliografía complementaria

Benjamin, W. (2012) *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica y otros textos*. Ediciones Godot Argentina.

Cairo, A. (2013) "Why Visualize: From Information to Wisdom" "Forms and Functions: Visualization as a Technology". En *The Functional Art: An introduction to information graphics and visualization*. Berkeley, EEUU: New Riders

Català Domènech, J.M. (2021) "La verdad de las imágenes". En: *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, nº22. Castellón de la Plana: Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Jaume I, 365-368. DOI: <http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2021.22.18>

Leturia, E. (2013) "¿Qué es infografía?" (Eds. Concha Mateos Martín y Alberto Ardèvol Abreu). En *Revista Latina de Comunicación Social*. La laguna, Tenerife. Sociedad Latina de Comunicación Social

Dondis, A. (2017) *Sintaxis de la Imagen*. Gustavo Gili.

Manovich, L. (2011) "Inside Photoshop" *Computational Culture* 1. <http://computationalculture.net/inside-photoshop/>. (inglés)

Munari, B. (2016) *Diseño y Comunicación Visual*. Gustavo Gili.

Barthes, R. (1977) 'Rhetoric of the Image', in S. Heath (ed.) *Image, Music, Text*. pp. 32-51. London: Fontana.

Schill, D. (2012) *The Visual Image and the Political Image: A Review of Visual Communication Research in the Field of Political Communication*, *Review of Communication*, 12:2, 118-142, DOI: 10.1080/15358593.2011.653504

Scolari, C (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. Anuario AC/E de cultura digital, 71-81.

https://www.accioncultural.es/es/publicacion_digital_anuario_ac_e_cultura_digital_focus_2014

Wong, W. (1991) Fundamentos del Diseño Bi y Tridimensional. Gustavo Gili.

c) Recursos web

Capcut: <https://www.capcut.com/es-es/> El recurso gratuito permite editar videos para redes sociales

Flexclip: <https://www.flexclip.com/es/> El recurso es un editor básico de video y audio.

Audacity: <https://audacity.es/> El recurso es un editor de audio.

RoyalFree: <https://royaltyfreemusiclibrary.com/>. Permite descarga de audio sin licencia.

FreeConverter: <https://www.freeconvert.com/es>. Permite convertir archivos a formato mp4