UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Gráfico

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

PROYECTOS AUDIOVISUALES Y MULTIMEDIA

NIVEL

SEXTO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

Nombre de la asignatura PROYECTOS AUDIOVISUALES Y MULTIMEDIA **Carrera** Diseño Gráfico		
Código UTA-FDAA-DG-MP-UP-06-02	**PRERREQUISITOS**	
Modalidad PRESENCIAL	**Asignatura**	**Código**
	DIAGRAMACION DIGITAL Y DISEÑO DE INTERFAZ	UTA-FDAA-DG-MP-UB-05-02
	GUIONISMO Y LENGUAJE AUDIOVISUAL	UTA-FDAA-DG-MP-UB-05-03
	ANIMACION	UTA-FDAA-DG-MP-UB-05-04
Unidad organizacional curricular PROFESIONAL		
Créditos/Horas 4 **Nivel** SEXTO	**CORREQUISITOS**	
	Asignatura	**Código**
	DISEÑO WEB	UTA-FDAA-DG-MP-UP-06-04
CARGA HORARIA		
Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana 4	**Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico** 64	**Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo** 128
Horas de tutoría académica semanales 1	**Horas de tutoría presenciales por ciclo académico** 16	**Horas de tutorías virtuales por ciclo académico** 0

TOTAL DE HORAS DE APRENDIZAJE EN EL CICLO DE ESTUDIOS

Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semanal	4
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	64
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	128
TOTAL DE HORAS AL SEMESTRE (Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral + Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo.)	192

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito La asignatura Producción Audiovisual y Multimedia aborda los fundamentos, procesos y herramientas para la creación de contenidos audiovisuales y su integración con entornos multimedia interactivos. Se busca que el estudiante adquiera competencias técnicas, narrativas y creativas para desarrollar proyectos que integren video, audio, gráficos, animación y recursos digitales aplicados en diversos medios, a nivel local y nacio

Descripción de la asignatura div class=OutlineElement> E n la asignatura de Producción Audiovisual y Multimedia , los estudiantes de s exto semestre se introduci

Objetivo general de la asignatura Formar profesionales capaces de diseñar, producir y gestionar proyectos audiovisuales y multimedia aplicando recursos tecnológicos, narrativos y estéticos que potencien la comunicación en contextos académicos, artísticos y profesionales. El estudiante desarrolla producción de video, incluyendo fotografía y animación desde la concepción de la idea hasta su ejecución, aplicando recursos creativos, tecnológicos y tendencias de diseño. Resultados de Aprendizaje: 1. El estudiante comprende y analiza los fundamentos teóricos, históricos y éticos de la producción audiovisual y multimedia, reconociendo su evolución e impacto en los medios digitales actuales. 2. El estudiante diseña y planifica proyectos audiovisuales y multimedia mediante guiones, storyboards y planes de producción, aplicando a videos de corte corporativo e institucional. 3. El estudiante aplica técnicas de producción audiovisual y multimedia, integrando video, audio, gráficos y animación en piezas de comunicación creativas y coherentes. 4. El estudiante edita, finaliza, difunde y gestiona proyectos audiovisuales y multimedia en distintos formatos, aplicando criterios narrativos, técnicos y de distribución digital.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Producir una pieza audiovisual de corte publicitario o comercial para redes sociales aplicando conocimiento básico.

2.-Realizar una pieza audiovisual de corte corporativo o institucional incorporando prácticas de dirección fotográfica y sonido.

3.-Elaborar una pieza audiovisual de corte musical aplicando todo el conocimiento teórico práctico aprendido durante las unidades.

4.-Diseñar una pieza audiovisual de corte documental que responda a una problemática social incorporando los conocimiento de la unidads y la gestión de proyectos.

NOTA: Las horas de tutoría académica no se suman, por lo tanto no se incluyen dentro de las horas totales del semestre

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.1	Producir una pieza audiovisual de corte publicitario o comercial para redes sociales aplicando conocimiento básico.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
1.1.- Introducción a la producción audiovisual y multimedia	16	28	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Pruebas escritas de la unidad
SUBTOTAL HORAS	16	28	4	**TOTAL HORAS:** 48

Resultados de aprendizaje: El estudiante comprende y analiza los fundamentos teóricos, históricos y éticos de la producción audiovisual y multimedia, reconociendo su evolución e impacto en los medios digitales actuales.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Prácticas de campo, trabajos de observación dirigida, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales
Recursos didácticos : Otros, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Aula virtual, presentaciones interactivas, videos tutoriales, taller de fotografía (video)
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Realizar una pieza audiovisual de corte corporativo o institucional incorporando prácticas de dirección fotográfica y sonido.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
2.1.- El proyecto audiovisual (preproducción)	16	28	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Pruebas escritas de la unidad
SUBTOTAL HORAS	16	28	4	**TOTAL HORAS:** 48

Resultados de aprendizaje: El estudiante diseña y planifica proyectos audiovisuales y multimedia mediante guiones, storyboards y planes de producción, aplicando a videos de corte corporativo e institucional.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Prácticas de campo, trabajos de observación dirigida, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Aula virtual, presentaciones interactivas, videos tutoriales, taller de fotografía (video)
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Elaborar una pieza audiovisual de corte musical aplicando todo el conocimiento teórico práctico aprendido durante las unidades.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
3.1.- Producción audiovisual y multimedia	16	28	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Pruebas escritas de la unidad
SUBTOTAL HORAS	16	28	4	**TOTAL HORAS:** 48

Resultados de aprendizaje: El estudiante aplica técnicas de producción audiovisual y multimedia, integrando video, audio, gráficos y animación en piezas de comunicación creativas y coherentes.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Prácticas de campo, trabajos de observación dirigida, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Aula virtual, presentaciones interactivas, videos tutoriales, taller de fotografía (video)
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Diseñar una pieza audiovisual de corte documental que responda a una problemática social incorporando los conocimiento de la unidads y la gestión de proyectos.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
4.1.- Productos audiovisuales y multimedia	16	28	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Pruebas escritas de la unidad
SUBTOTAL HORAS	16	28	4	**TOTAL HORAS:** 48

Resultados de aprendizaje: El estudiante edita, finaliza, difunde y gestiona proyectos audiovisuales y multimedia en distintos formatos, aplicando criterios narrativos, técnicos y de distribución digital.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Prácticas de campo, trabajos de observación dirigida, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Aula virtual, presentaciones interactivas, videos tutoriales, taller de fotografía
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

En la asignatura se utilizarÃ¡n dos tipos de ambientes de aprendizaje: real y virtual. Aprendizaje real: se realizarÃ¡n talleres prÃ¡cticos en el aula, donde el estudiante demuestre los conceptos aprendidos, a travÃ©s del uso de equipos y accesorios, como tambiÃ©n de herramientas de software y del diseÃ±o grÃ¡fico; tambiÃ©n se buscarÃ¡ emular un contacto con la realidad de la sociedad,

Aprobado

VI CRITERIOS NORMATIVOS PARA LA EVALUACIÓN

Objetivos específicos	Evaluación diagnóstica (Conocimientos previos)	Evaluación formativa (Grado de logro de destrezas)	Evaluación sumativa (valorar los objetivos generales alcanzados y el logro de destrezas)
1.- Producir una pieza audiovisual de corte publicitario o comercial para redes sociales aplicando conocimiento básico.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Videos cortos audiovisuales
2.- Realizar una pieza audiovisual de corte corporativo o institucional incorporando prácticas de dirección fotográfica y sonido.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Videos cortos audiovisuales
3.- Elaborar una pieza audiovisual de corte musical aplicando todo el conocimiento teórico práctico aprendido durante las unidades.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Producto audiovisual
4.- Diseñar una pieza audiovisual de corte documental que responda a una problemática social incorporando los conocimiento de la unidads y la gestión de proyectos.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Proyecto Audiovisual

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Freire, A.	2017	¿Cómo crear un storytelling de marca?: de la teoría a la práctica profesional	1	Editorial UOC	España Madrid	1	61	Digital
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo de nociones básicas para el desarrollo de un proyecto audiovisual con base en el correcto uso del storytelling							
URL:	https://0x102qauy-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/116296							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Boté, J.	2019	Video para redes sociales: guía de iniciación en la publicación y difusión	1	Editorial UOC	España Barcelona	1	146	Digital
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo enfocado en la pre producción, producción y post producción de productos audiovisuales para redes sociales.							
URL:	https://0x102qauy-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/124436?as_all=Video__para__redes__sociales:__gu%C3%ADa__de__iniciaci%C3%B3n__en__la__publicaci%C3%B3n__y__difusi%C3%B3n&as_all_op=unaccent__icontains&prev=as							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Bestard, M.	2011	Realización audiovisual	1	Editorial UOC	España Barcelona	1	223	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico, usado para lenguaje audiovisual.							
URL:	https://0x102qauy-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/33465?as_all=Realizaci%C3%B3n__audiovisual&as_all_op=unaccent__icontains&prev=as							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Fontanellas, Héctor Jaime	2014	Manual de iluminación para cine y video	1	Editorial Brujas	Argentina Cordova	1	118	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico práctico para aprender esquemas básicos de iluminación.							
URL:	https://0x102qauy-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/292858?as_all=Manual__de__iluminaci%C3%B3n__para__cine__y__video&as_all_op=unaccent__icontains&prev=as							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Caridad; Mercedes	2011	Documentación audiovisual	1a edición	Síntesis S.A.	Madrid	1	231 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BFisei140ds							
Comentario:	libro clásico							
URL:								