

# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO DE CINE Y ACTUACIÓN

## SILABO

### Carrera: Realización y Actuación de Cine

<b>Nombre de la asignatura:</b>	Taller de montaje I
<b>Ciclo o semestre:</b>	Segundo
<b>Eje de formación:</b>	Profesional
<b>Créditos de la asignatura:</b>	3
<b>Modalidad:</b>	Presencial
<b>Horas de clases con el profesor/a:</b>	48
<b>Sesiones asistidas:</b>	13 sesiones de 3.75 horas c/u
<b>Horas de trabajo autónomo del estudiante:</b>	26
<b>Horas de trabajo colaborativo:</b>	32
<b>Profesor/a responsable:</b>	Mauricio Benítez

**Pre-requisitos:** Taller de edición.

**Co-requisitos:** Herramientas digitales.

**Breve descripción de la asignatura** Los estudiantes forman sus destrezas y amplían sus conocimientos gracias a la experiencia de montar y sonorizar una escena de ficción en forma práctica.

### Logros de aprendizaje de la asignatura y su relación con los logros de la carrera:

1. Aproximación al concepto de acción, originalidad, creatividad en la edición y mirada crítica en base al escenas filmadas. Introduce al logro 2 de la carrera “Comunicar formalmente y expresar artísticamente”. Estimula el logro 6 de la carrera “Emprender sus proyectos”. Apoya al logro 1 de la carrera “Fotografiar, sonorizar y editar”.

## **Dinámicas de aprendizaje.**

Los alumnos a través del montaje audiovisual, aplican las herramientas vistas en una escena de su autoría. A partir de esto, los estudiantes crean un proyecto, digitalizan el material y montan del 1er. Corte. Revisión del 1er. Corte y montaje del corte final. Revisión del Corte Final, últimas correcciones; corrección de color y mezcla final de sonido. Concluyen el taller con un master de proyección de un cortometraje (1 escena).

## **Contenidos mínimos y secuenciación:**

**Sesión 1.** Pasos básicos para arrancar con Final Cut Pro.

**Sesión 2.** Sistemas Analógicos y Digitales.

**Sesión 3.** Puntos de entrada(IN) y de salida (OUT) en el plano.

**Sesión 4.** Los elementos del video digital

**Sesión 5.** Interfaz del programa. Browser, Viewer.

**Sesión 6.** Canvas y Línea de Tiempo.

**Sesión 7.** Soportes de video digital

**Sesión 7.** El corte en acción.

**Sesión 8 y 9.** Edición de tres puntos.

**Sesión 10.** El píxel. El video digital. Soportes de video digital.

**Sesión 11.** Key frames.

**Sesión 12 y 13.** Ritmos en el montaje.

**Equipamiento, materiales, instalaciones y logística necesarios:**

Islas de edición por cada proyecto, dotadas de computador, audífonos y programas de edición y sonorización.

2 salas profesionales para sonorización y mezcla de sonido.

2 tutorías por proyecto.

1 tutor acompañante durante todo el proceso.

**Situaciones e Indicadores de evaluación de logros alcanzados:**

Se evaluarán mediante tutorías, las dos fases de montaje. Primer corte y corte final. Se tomarán en cuenta los siguientes aspectos:

1. Logro 1.- Aproximación al concepto de acción, originalidad, creatividad y mirada crítica.... Idicador: rúbrica 1.

**Textos guías o de referencia en clases:**

Copias entregadas por el profesor.

**Bibliofilmografía:**

Sánchez, R. (2011) Montaje cinematográfico. Arte de movimiento. 3ª ed. Buenos Aires: La Crujía.

INCINE

Rúbrica para evaluar el desempeño estudiantil para el aprendizaje

AL 041113

<b>Asignatura:</b> Taller de montaje I	<b>Docente:</b> Mauricio Benítez
<b>Logro de aprendizaje a evaluar: Logro 1</b>	
Aproximación al concepto de acción, originalidad, creatividad en la edición.	

Nivel:	1	2	3	4	
Capacidad o resultado evaluados	Especificaciones del logro en cada aptitud según corresponda a cada nivel de desempeño				Cuantificación
A Detecta el concepto de acción	No es capaz de reconocer una acción importante par el desarrollo del proyecto	Utiliza en su propuesta una acción importante para el desarrollo del proyecto .	Establece un lenguaje en relación de la acción principal.	Explora formas de contar y comunicar su problemática a través de la acción de forma eficiente.	
<b>Nombre del estudiante evaluado:</b>				<b>Total:</b>	0