

Tipo de actividad: Asignatura(EDP143)  
Nombre: Lenguaje Digital y Audiovisual.  
Requisitos:

Créditos: 3  
Intensidad Horaria: 4 Horas semanales.  
Correquisitos:

### Objetivo General

- Posibilitar en el estudiante la construcción y conceptualización de los elementos teóricos y prácticos necesarios para la utilización del computador y de equipos audiovisuales, de tal forma que lo cualifique para el desarrollo de procesos educativos que promuevan aprendizajes creativos, de análisis y de reflexión.

### Objetivos específicos

- Abordar la comunicación en relación con el proceso educativo y el apoyo de los medios audiovisuales, computacionales y de red.
- Motivar al futuro licenciado para que integre el uso de los medios audiovisuales, informáticos y telemáticos en los procesos educativos.
- Planear una obra audiovisual empleando diferentes elementos de pre-producción: idea, investigación del tema y receptor, tratamiento técnico de los contenidos y estructuración de los mismos con base en los métodos formales de la producción audiovisual.
- Desarrollar habilidades en la generación de materiales educativos básicos a partir de la búsqueda, procesamiento y manejo de información y de servicios telemáticos existentes y de libre acceso.

### Contenido

- Recursos audiovisuales representativos en el aula de clase: Proyector Fijos (Transparencias), Sonoros (Cassettes, CD's), Audiovisual (Televisión, Video Tape, Software).
- Elementos básicos de la Imagen.
- Planeación de los contenidos de una obra audiovisual.
- Elementos básicos de la estructura audiovisual.
- Lectura estructural de la imagen.
- Elaboración del guión técnico para la obra audiovisual educativa.
- Introducción a los elementos que hacen posible un mundo interconectado: hardware, software y redes tecnológicas.
- Información y software para una sociedad de la información y del conocimiento.

- Internet como medio de comunicación: el correo electrónico, los sitios web tipo wiki, las listas de correo, los chats, la mensajería instantánea.
- Internet como fuente de información y como banco de herramientas educativas: Motores de búsqueda para Texto, Imágenes, Videos y software.
- Criterios para evaluar información y software a utilizar en procesos educativos.
- Estrategias para el uso y generación de información y materiales computarizados en procesos educativos.

## Bibliografía

- AUMONT, Jacques et al. Esthétique du film. Editions Nathan, 1983.
- AUMONT, Jacques y MARIE, Michel. L'analyse des films. Editions Nathan, 1988.
- ARNAVEL, Guide. Faire un film: guide pratique. Pierre Zech Editeur, París, 1995.
- BERLO, David. El proceso de la comunicación. El Ateneo, 1990.
- BUENO, Luis Fernando. Técnicas de expresión. Editorial Prag. Bogotá, 1986.
- HILLIARD, Robert. Guionismo. 2001.
- ZACIPA, Ingrid. La subjetividad de la marca. 2002.
- TULIO, Marco. El guión: elementos, formatos y estructuras. 1998.
- DIEZ, Federico. Manual básico del lenguaje y narrativa audiovisual.
- TOSI, Virgilio. Lenguaje de las imágenes en movimiento. 1993.
- GUERRA, Miguel. imagen y educación. 1998.
- WIMNER, Roger. Introducción a la investigación de medios masivos de comunicación. 2001.
- GALVIS, Alvaro. Ingeniería de software educativo. Bogotá: Universidad de los Andes, 1992. ISBN 958-9057-25-X
- CUMBRE MUNDIAL SOBRE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN. Declaración de Principios: Construir la sociedad de la información, un desafío mundial para el nuevo milenio [en línea]. Ginebra: Diciembre de 2003 [citado en septiembre de 2006]. Disponible en Internet: <http://www.itu.int/wsis/geneva/index-es.html>
- FREE SOFTWARE FOUNDATION. La Definición de Software Libre [en línea]. Boston, Estados Unidos: Free Software Foundation, [citado en septiembre de 2006]. Disponible en Internet: <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>
- WIKIPEDIA. Internet [en línea]. [citado en septiembre de 2006]. Disponible en Internet:

<http://es.wikipedia.org/wiki/Internet>

- WIKIPEDIA. Computador [en línea]. [citado en septiembre de 2006]. Disponible en Internet: <http://es.wikipedia.org/wiki/Computador>.
- WIKIPEDIA. Software [en línea]. [citado en septiembre de 2006]. Disponible en Internet: <http://es.wikipedia.org/wiki/Software>
- WIKIPEDIA. Derecho de Autor [en línea]. [citado en septiembre de 2006]. Disponible en Internet: [http://es.wikipedia.org/wiki/Derechos\\_de\\_autor](http://es.wikipedia.org/wiki/Derechos_de_autor)
- MONCHE, Alberto. Internet revoluciona el mundo del derecho. En Tendencias 21: Revista electrónica de ciencia, tecnología, sociedad y cultura [en línea]. Marzo 2006 [citado en septiembre de 2006]. Disponible en Internet: [http://www.tendencias21.net/Internet-revoluciona-el-mundo-del-Derecho\\_a899.html](http://www.tendencias21.net/Internet-revoluciona-el-mundo-del-Derecho_a899.html)
- MEJÍA, Marco Raúl. Las nuevas comunicaciones educativas: de lo escrito a lo digital. En Revista Pedagogía y Saberes, Universidad Pedagógica Nacional [en línea]. No. 6, Año 1995. Disponible en Internet: <http://www.pedagogica.edu.co/index.php?inf=1054&psid=117>. ISSN 0121-2494.

