



Corporación Universitaria
TALLER CINCO®

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

Curso	Técnicas fotográficas
Semestre	1er semestre
Duración	8 semanas
No. de créditos	2 créditos
Prerrequisitos	No aplica
Horas de estudio autónomo	84
Horas de acompañamiento directo	12 horas

TIPO DE CURSO

Aulas autodirigidas		Aulas dirigidas	X
Aulas inmersivas		Aulas prácticas	

Teórico	
Práctico	
Teórico - práctico	X

Fecha de diseño o actualización del curso	12 de Julio de 2022
Versión	1.0

Experto académico: Nicolás Vesga Rojas

Perfil profesional: Diseñador gráfico y fotógrafo con 9 años de experiencia en educación superior, proporcionando a estudiantes la capacitación necesaria para reconocer, diferenciar y visualizar por medio de teoría y ejercicios direccionados, gran variedad de herramientas y contenidos que un perfil profesional requiere actualmente.

Datos de contacto: nicolas.vesga@taller5.edu.co - 316 259 9857

Área de formación: Diseñador gráfico - Fotógrafo

INTRODUCCIÓN DEL CURSO

La fotografía digital ha permitido explorar nuevas alternativas de creación de imágenes, acompañado de herramientas de edición como Adobe Photoshop, las posibilidades son infinitas.

El estudiante dominará los conceptos básicos de luz y composición para crear imágenes propias por medio de cámaras digitales DSLR, y posteriormente adentrarse en procesos de edición y postproducción digital para potenciar su trabajo, ya sea para una pieza publicitaria, fotomontajes, ilustración, restauración, entre otros.

COMPETENCIA GENERAL DEL PROGRAMA

SITUACIÓN PROBLÉMICA		
¿Cómo crear imágenes a partir de procesos de conceptualización utilizando los principios de la fotografía digital?		
	Competencias específicas	Resultados del aprendizaje
SER	Identifica y comprende un glosario de conceptos que lo involucran en un nuevo lenguaje de expresión y comunicación.	Comprende conceptos asociados a la fotografía los cuales serán aplicados en procesos de edición y postproducción.
	Identifica y adopta la habilidad para hacer procesos conceptuales en la creación de imágenes digitales.	Comprende las bases de herramientas para la creación y edición de imágenes digitales basadas en conceptos creativos.
SABER	Clasifica las herramientas apropiadas para la creación de cada proyecto aplicando los conocimientos técnicos previamente adquiridos.	Comprende las herramientas de edición digital para implementarlas en proyectos de fotografía dirigidos a una gran variedad de medios.
	Clasifica procesos de edición y postproducción para potencializar sus proyectos creativos.	Comprende la importancia de realizar procesos de conceptualización para el desarrollo de procesos creativos.
HACER	Aplica y desarrolla habilidades de manejo, control y apropiación de la cámara digital con sus variables.	Comprende el uso de variables que logren una correcta exposición de la imagen (velocidad, diafragma, ISO).
	Aplica y reconoce los diferentes tipos de iluminación natural y artificial para aplicarlos en un estudio fotográfico.	Aplica correctamente las fuentes de luz natural y artificial para la creación de una imagen basada en un concepto.

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

- Hace recortes puntuales utilizando herramientas de selección y máscaras de capa para crear retratos abstractos.
- Restaura imágenes antiguas por medio de las herramientas de clonado.
- Utiliza efectos para generar volúmenes sobre formas planas y textos.
- Crea efectos de acuarela digital a partir de pinceles personalizados.
- Aplica conceptos básicos de fotografía (propiedades de la luz, manejo de cámara) para realizar un retrato en estudio a 2 luces.
- Crea una caricatura a partir del retrato realizado en estudio previamente.

UNIDAD 1 - EMPATÍA Y REFLEXIÓN			
No. de la actividad	1		
Tipo de actividad	Individual		
Nombre de la actividad	Herramientas básicas y trabajo con capas.		
Propósito de la actividad	Manipular imágenes de manera no destructiva.		
Hrs. aprendizaje autónomo	16.8	Hrs. encuentro directo	2.4

COMPETENCIA ESPECÍFICA A LA QUE APUNTA

Identifica y adopta la habilidad para hacer procesos conceptuales en la creación de imágenes digitales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Comprende las bases de herramientas para la creación y edición de imágenes digitales basadas en conceptos creativos.

DESCRIPCIÓN DE LA EVALUACIÓN SIGNIFICATIVA

- Usar herramientas de apoyo como Google fonts y Adobe color. *(Ver video U1.1)*
- Formatos de imagen destructivos y no destructivos (JPG, PNG, PSD, TIFF) *(Ver video U1.2)*
- Tipos de resolución - Alta, media y baja. *(Ver video U1.2)*
- Entorno general de Adobe Photoshop - Creación y modificación de documentos. *(Ver video U1.3)*
- Navegación por la interfaz usando las herramientas de mover, rotar y escalar. *(Ver video U1.4)*
- Herramientas de selección de píxeles - Lazos y varita mágica. *(Ver video U1.4)*
- Uso de capas para trabajo no destructivo. *(Ver video U1.5)*
- Crear un retrato abstracto a partir de selecciones y copiando a capas independientes. *(Ver video U1.5)*

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

criterio	Valoración baja	Valoración media	Valoración alta	Puntaje
Conoce los formatos de imagen destructivos y no destructivos.	No distingue las propiedades de la mayoría de los formatos de imagen. <i>(Puntaje: 1 - 3)</i>	Distingue las propiedades de algunos formatos de imagen, pero presenta dificultades para distinguir otros. <i>(Puntaje: 3 - 4)</i>	Distingue las propiedades de la mayoría de los formatos de imagen. <i>(Puntaje: 4 - 5)</i>	5
Crea correctamente documentos de imagen acordes al medio de salida con sus respectivas resoluciones.	No aplica correctamente las resoluciones de imagen a la hora de crear documentos. <i>(Puntaje: 1 - 3)</i>	Aplica parcialmente la resolución de imagen acertada a la hora de crear documentos. <i>(Puntaje: 3 - 4)</i>	Aplica correctamente las resoluciones de imagen a la hora de crear documentos. <i>(Puntaje: 4 - 5)</i>	5
Hace uso de las herramientas de navegación para trabajar sus proyectos.	No usa correctamente las herramientas de navegación. <i>(Puntaje: 1 - 3)</i>	Usa las herramientas de navegación pero en ocasiones se dificulta el uso de las mismas. <i>(Puntaje: 3 - 4)</i>	Usa correctamente las herramientas de navegación. <i>(Puntaje: 4 - 5)</i>	5
Hace selecciones de píxeles correctamente para trabajar de manera no destructiva por medio de las capas.	No usa correctamente las herramientas de selección para trabajar de manera no destructiva mediante las capas. <i>(Puntaje: 1 - 3)</i>	Usa las herramientas de selección, pero presenta dificultades para trabajar de manera no destructiva sobre las capas. <i>(Puntaje: 3 - 4)</i>	Usa correctamente las herramientas de selección para trabajar de manera no destructiva mediante las capas. <i>(Puntaje: 4 - 5)</i>	5

CONTENIDOS TEMÁTICOS - PROPUESTA DE RECURSO DE APRENDIZAJE

Recurso de aprendizaje	Temas a desarrollar
Video tutorial (1 hora)	Cómo usar Google Fonts y Adobe Color.
Video tutorial (1 hora)	Formatos de imagen, resoluciones y pesos.
Video tutorial (1 hora)	Entornos de trabajo, búsquedas y shortcuts.
Video tutorial (1 hora)	Herramientas de selección.
Video tutorial (1 hora)	Trabajo con capas a partir de selecciones.

Tema	Lectura	Página de consulta
El fenómeno creativo, pág. 13 - 22.	Victoria Eugenia Mena Rodríguez, Carmen Lucía Vargas Mayo, & María del Pilar Cuéllar. (2015). Diseño y didáctica Competencias para la creatividad: Vol. Primera edición. Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.	https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=2627313&lang=es&site=ehost-live&ebv=EB&ppid=pp_13
Géneros y creatividad.	Lalli, M. (2022). Géneros y creatividad. Cuadernos Del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación, 23(102), 21–22.	https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=vth&AN=142921581&lang=es&site=ehost-live
Representación tridimensional: proyecto Torre Colpatría.	Hermida, C. (2022). Representación tridimensional: proyecto Torre Colpatría. Actas de Diseño, 17(40), 155–158.	https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=vth&AN=155158607&lang=es&site=ehost-live
Fotomontaje creativo.	Fotomontaje creativo. (2019). DNG Photo Magazine, 159, 114–115.	https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=vth&AN=139855345&lang=es&site=ehost-live

MATERIAL COMPLEMENTARIO

Tema	Lectura	Página de consulta
Personalizar entornos.	Espacios de trabajo, pág. 58.	Adobe Photoshop CC.
PPI vs DPI	La resolución de una imagen.	Pixart printing.
Adobe Color.	Crear armonías de color.	Adobe Color.
Uso de capas en Photoshop.	Qué son y cómo funcionan.	Joan Boira.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Tareas a desarrollar	Hrs. aprendizaje autónomo	Hrs. acompañamiento directo
Cómo usar Google Fonts y Adobe Color.	2 horas	0 horas
Formatos de imagen, resoluciones y pesos.	3 horas	1 hora
Entornos de trabajo, búsquedas y shortcuts.	2 horas	0 horas
Herramientas de selección.	4 horas	1 hora

Trabajo con capas a partir de selecciones.	6 horas	1 hora
Total	17 horas	3 horas
20 horas		

UNIDAD 2 - CREACIÓN Y CO CREACIÓN			
No. de la actividad	2		
Tipo de actividad	Individual		
Nombre de la actividad	Máscaras y herramientas de reconstrucción.		
Propósito de la actividad	Ocultar zonas de las capas para reconstruir una fotografía antigua.		
Hrs. aprendizaje autónomo	16.8	Hrs. encuentro directo	2.4

COMPETENCIA ESPECÍFICA A LA QUE APUNTA

Clasifica las herramientas apropiadas para la creación de cada proyecto aplicando los conocimientos técnicos previamente adquiridos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Comprende las herramientas de edición digital para implementarlas en proyectos de fotografía dirigidos a una gran variedad de medios.

DESCRIPCIÓN DE LA EVALUACIÓN SIGNIFICATIVA

- Crear, pintar y duplicar máscaras de capa para trabajar zonas parciales de la imagen. *(Ver video U2.1)*
- Usar las capas de ajuste para manipular el tono, la saturación y la luminosidad de la imagen. *(Ver video U2.2)*
- Enmascarar capas de ajuste para afectar zonas puntuales de la imagen. *(Ver video U2.2)*
- Usar las herramientas de reconstrucción (correctores, parches y clonadores). *(Ver video U2.3)*
- Restaurar una fotografía antigua usando las herramientas de reconstrucción. *(Ver video U2.4)*
- Colorizar la fotografía antigua usando las capas de ajuste y modos de fusión. *(Ver video U2.5)*

RÚBRICA DE EVALUACIÓN				
Criterio	Valoración baja	Valoración media	Valoración alta	Puntaje
Entiende la	No usa las máscaras	Conoce las	Usa correctamente	5

importancia de usar máscaras de capa para la edición de imágenes.	de capa para editar zonas puntuales de la imagen. <i>(Puntaje: 1 - 3)</i>	máscaras de capa pero no las aplica siempre. <i>(Puntaje: 3 - 4)</i>	las máscaras de capa para editar zonas puntuales de la imagen. <i>(Puntaje: 4 - 5)</i>	
Aplica las capas de ajuste para reforzar el tono, la saturación y la luminosidad de la imagen.	No aplica las capas de ajuste para alterar el tono, la saturación de la luminosidad de la imagen. <i>(Puntaje: 1 - 3)</i>	Conoce las capas de ajuste pero presenta dificultades para aplicarlas correctamente. <i>(Puntaje: 3 - 4)</i>	Aplica correctamente las capas de ajuste para potenciar el tono, la saturación y la luminosidad de las imágenes. <i>(Puntaje: 4 - 5)</i>	5
Usa las herramientas de reconstrucción de píxeles para restaurar imágenes.	No usa las herramientas de reconstrucción de píxeles. <i>(Puntaje: 1 - 3)</i>	Usa las herramientas de reconstrucción de píxeles pero omite zonas que hay que restaurar. <i>(Puntaje: 3 - 4)</i>	Aplica correctamente las herramientas de reconstrucción de píxeles para restaurar imágenes maltratadas. <i>(Puntaje: 4 - 5)</i>	5
Aplica capas de ajuste y modos de fusión para colorizar imágenes en escala de grises.	No aplica capas de ajuste ni modos de fusión para colorizar imágenes. <i>(Puntaje: 1 - 3)</i>	Coloriza imágenes en escala de grises pero presenta dificultades para lograr un acabado coherente. <i>(Puntaje: 3 - 4)</i>	Aplica correctamente las capas de ajuste y modos de fusión para colorizar imágenes en escala de grises. <i>(Puntaje: 4 - 5)</i>	5

CONTENIDOS TEMÁTICOS - PROPUESTA DE RECURSO DE APRENDIZAJE

Recurso de aprendizaje	Temas a desarrollar
Video tutorial (1 hora)	Cómo crear, pintar y duplicar máscaras de capa.
Video tutorial (1 hora)	Capas de ajuste para afectar zonas puntuales.
Video tutorial (1 hora)	Usar correctores, parches y clonadores.
Video tutorial (1 hora)	Reconstrucción de una foto antigua.
Video tutorial (1 hora)	Colorización de una foto antigua.

BIBLIOTECA VIRTUAL

Tema	Lectura	Página de consulta
Proyecciones del diseño, pág. 59 - 84.	Rojas Álvarez, C. J. (2017). Geometría para diseño gráfico. Universidad del Norte.	https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=1690050&lang=es&site=ehost-live&ebv=EB&ppid=pp_59

La creatividad necesaria para ir más allá de los límites.	Dorochesi Fernandois, M. (2018). La creatividad necesaria para ir más allá de los límites. Actas de Diseño, 25, 208–211.	https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=vth&AN=128684796&lang=es&site=ehost-live
Innovación pertinente y pensamiento de diseño.	Sarmiento, L. M. Z. (2017). Innovación pertinente y pensamiento de diseño. Actas de Diseño, 23, 169–175.	https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=vth&AN=137702160&lang=es&site=ehost-live
Dibujos híbridos: un nuevo paradigma en la enseñanza del diseño.	Ascuntar Rivera, M. C. (2019). Dibujos híbridos: un nuevo paradigma en la enseñanza del diseño. Actas de Diseño, 28, 177–180.	https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=vth&AN=135901295&lang=es&site=ehost-live

MATERIAL COMPLEMENTARIO

Tema	Lectura	Página de consulta
Capas de ajuste.	Edición no destructiva, pág. 249.	Adobe Photoshop CC.
Restauración.	Imágenes con ruido.	UAB Divulga.
Fotografía antigua.	Archivos fotográficos.	Flickr: The Commons.
Colorización de capas.	Colorizar foto antigua.	Visualbit Studio.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Tareas a desarrollar	Hrs. aprendizaje autónomo	Hrs. acompañamiento directo
Cómo crear, pintar y duplicar máscaras de capa.	2 horas	1 hora
Capas de ajuste para afectar zonas puntuales.	3 horas	0 horas
Usar correctores, parches y clonadores.	2 horas	0 horas
Reconstrucción de una foto antigua.	4 horas	1 hora
Colorización de una foto antigua.	6 horas	1 hora
Total	17 horas	3 horas
20 horas		

UNIDAD 3 - ACCIÓN Y MEDIACIÓN

No. de la actividad	3		
Tipo de actividad	Individual		
Nombre de la actividad	Efectos y pinceles personalizados.		
Propósito de la actividad	Crear un efecto de acuarela sobre un animal en vía de extinción.		
Hrs. aprendizaje autónomo	16.8	Hrs. encuentro directo	2.4

COMPETENCIA ESPECÍFICA A LA QUE APUNTA

Clasifica procesos de edición y postproducción para potencializar sus proyectos creativos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Comprende la importancia de realizar procesos de conceptualización para el desarrollo de procesos creativos.

DESCRIPCIÓN DE LA EVALUACIÓN SIGNIFICATIVA

- Usar los efectos de capa para aplicar volúmenes a textos y formas. *(Ver video U3.1)*
- Crear un letrero de neón usando tipografía script y aplicando los efectos de capa. *(Ver video U3.2)*
- Pintar siluetas negras con Photoshop para crear pinceles personalizados. *(Ver video U3.3)*
- Pintar formas en escala de grises para crear pinceles con transparencias. *(Ver video U3.3)*
- Usar tintas sobre papel acuarela para crear manchas tipo splash. *(Ver video U3.4)*
- Escanear el papel acuarela y hacer un proceso de edición para posteriormente crear una biblioteca de pinceles para acuarela. *(Ver video U3.4)*
- Crear un efecto de acuarela sobre una imagen de un animal en vía de extinción. *(Ver video U3.5)*

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Criterio	Valoración baja	Valoración media	Valoración alta	Puntaje
Entiende los efectos de la capa para generar volúmenes sobre formas planas.	No comprende el funcionamiento de los efectos de capa para aplicar sobre formas planas. <i>(Puntaje: 1 - 3)</i>	Aplica los efectos de capa pero presenta dificultades para lograr volúmenes en los detalles. <i>(Puntaje: 3 - 4)</i>	Aplica correctamente los efectos de la capa para generar volúmenes sobre formas planas. <i>(Puntaje: 4 - 5)</i>	5
Usa formas planas vectoriales o en mapa de bits para crear pinceles personalizados.	No usa las herramientas de vectorización para crear siluetas personalizadas. <i>(Puntaje: 1 - 3)</i>	Usa las herramientas de vectorización para crear siluetas pero presenta dificultades para crear pinceles de alta resolución.	Aplica correctamente las formas planas vectoriales o en mapa de bits para crear pinceles personalizados. <i>(Puntaje: 4 - 5)</i>	5

		(Puntaje: 3 - 4)		
Usa formas en escala de grises para crear pinceles con transparencia.	No usa correctamente las formas en escala de grises para crear pinceles con transparencia. (Puntaje: 1 - 3)	Diseña formas en escala de grises pero presenta imperfecciones en algunos detalles. (Puntaje: 3 - 4)	Aplica correctamente las formas en escala de grises para crear pinceles con transparencia. (Puntaje: 4 - 5)	5
Aplica pinceles personalizados sobre capas para crear efectos de acuarela.	Los pinceles personalizados no cumplen los requisitos para dar un efecto de acuarela digital. (Puntaje: 1 - 3)	Diseña pinceles personalizados pero presenta imperfecciones en algunos detalles para lograr un efecto de acuarela digital. (Puntaje: 3 - 4)	Aplica correctamente los pinceles personalizados sobre capas para crear efectos de acuarela digital. (Puntaje: 4 - 5)	5

CONTENIDOS TEMÁTICOS - PROPUESTA DE RECURSO DE APRENDIZAJE

Recurso de aprendizaje	Temas a desarrollar
Video tutorial (1 hora)	Usar los efectos de capa para crear volúmenes.
Video tutorial (1 hora)	Crear un letrero de neón usando efectos de capa.
Video tutorial (1 hora)	Cómo crear pinceles personalizados.
Video tutorial (1 hora)	Escanear y editar manchas sobre papel acuarela.
Video tutorial (1 hora)	Efecto de acuarela digital sobre un animal.

BIBLIOTECA VIRTUAL

Tema	Lectura	Página de consulta
Abstracción, Transformación, e Inspiración. El arte como fuente de conocimiento y creatividad arquitectónica en el taller de diseño.	McDonough, P., & Bermúdez, J. (2020). Abstracción, Transformación, e Inspiración. El arte como fuente de conocimiento y creatividad arquitectónica en el taller de diseño. Cuadernos Del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación, 24(109), 33–47.	https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=vth&AN=144595784&lang=es&site=ehost-live
Boceto a mano, ¿una herramienta en desuso?	Salcedo Quijano, P. A. (2021). Boceto a mano, ¿una herramienta en desuso? Actas de Diseño, 16(34), 99–102.	https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=vth&AN=149208664&lang=es&site=ehost-live

¿Por qué valorar la originalidad?, pág. 44 - 47.	Victoria Eugenia Mena Rodríguez, Carmen Lucía Vargas Mayo, & María del Pilar Cuéllar. (2015). Diseño y didáctica Competencias para la creatividad: Vol. Primera edición. Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.	https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=2627313&lang=es&site=ehost-live&ebv=EB&ppid=pp_44
Dibujo a mano alzada y medios gráficos digitales.	Folga, A. (2019). Dibujo a mano alzada y medios gráficos digitales. Actas de Diseno, 29, 169–172.	https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=vth&AN=135870611&lang=es&site=ehost-live

MATERIAL COMPLEMENTARIO

Tema	Lectura	Página de consulta
Efectos de capa.	Estilos y efectos de capa.	Adobe Photoshop CC.
Técnica de acuarela.	Todos lo que necesitas saber.	Color animal.
Escanear en alta resolución.	Cómo escanear tus fotos.	Hofmann.
Conversión a CMYK.	RGB vs CMYK.	Monográfica.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Tareas a desarrollar	Hrs. aprendizaje autónomo	Hrs. acompañamiento directo
Usar los efectos de capa para crear volúmenes.	3 horas	0 horas
Crear un letrero de neón usando efectos de capa.	3 horas	1 hora
Cómo crear pinceles personalizados.	2 horas	0 horas
Escanear y editar manchas sobre papel acuarela.	3 horas	1 hora
Efecto de acuarela digital sobre un animal.	6 horas	1 hora
Total	17 horas	3 horas
20 horas		

UNIDAD 4 - HALLAZGOS			
No. de la actividad	4		
Tipo de actividad	Individual		
Nombre de la actividad	Conceptos básicos de fotografía digital.		
Propósito de la actividad	Entender las propiedades de la luz y manejo de cámara DSLR.		
Hrs. aprendizaje autónomo	16.8	Hrs. encuentro directo	2.4

COMPETENCIA ESPECÍFICA A LA QUE APUNTA

Aplica y desarrolla habilidades de manejo, control y apropiación de la cámara digital con sus variables.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Comprende el uso de variables que logren una correcta exposición de la imagen (velocidad, diafragma, ISO).

DESCRIPCIÓN DE LA EVALUACIÓN SIGNIFICATIVA

- Qué es un plano americano, medio, medio corto, primer plano, primerísimo primer plano y detalle. *(Ver video U4.1)*
- Posición de la cámara - Cenital, picado, normal, contrapicado y nadir. *(Ver video U4.2)*
- Tipos de luz - Natural o artificial. *(Ver video U4.3)*
- Calidad de la luz - Luz dura o suave. *(Ver video U4.3)*
- Color de la luz, temperatura. *(Ver video U4.3)*
- Dirección o trayectoria de la luz. *(Ver video U4.3)*
- Intensidad o exposición de la luz. *(Ver video U4.3)*
- Triángulo de exposición. *(Ver video U4.4)*
- Esquemas de iluminación usando el reloj de millerson. *(Ver video U4.5)*
- Diseño de moodboard para planteamiento de proyecto final. *(Ver video U4.5)*

RÚBRICA DE EVALUACIÓN				
Criterio	Valoración baja	Valoración media	Valoración alta	Puntaje
Usa los planos y la posición de la cámara para componer una imagen fotográfica.	No comprende cómo usar los planos y la posición de la cámara para componer una imagen fotográfica. <i>(Puntaje: 1 - 3)</i>	Usa los planos y la posición de la cámara pero presenta dificultades para componer una imagen fotográfica equilibrada. <i>(Puntaje: 3 - 4)</i>	Usa correctamente los planos y la posición de la cámara para componer una imagen fotográfica. <i>(Puntaje: 4 - 5)</i>	5
Entiende las	No crea esquemas	Entiende las	Aplica correctamente	5

propiedades de la luz para aplicarlas a un esquema personalizado.	personalizados a partir de las propiedades de la luz. (Puntaje: 1 - 3)	propiedades de la luz pero presenta dificultades para plantear esquemas personalizados. (Puntaje: 3 - 4)	las propiedades de la luz para aplicarlas a un esquema personalizado. (Puntaje: 4 - 5)	
Usa el triángulo de exposición para definir las variables más acertadas del tipo de foto que se quiere lograr.	No entiende la importancia de aplicar correctamente el triángulo de exposición para realizar una fotografía. (Puntaje: 1 - 3)	Conoce el triángulo de exposición pero presenta dificultades a la hora de aplicarlo ya que no siempre logra una correcta exposición sobre la fotografía. (Puntaje: 3 - 4)	Aplica correctamente el triángulo de exposición para definir las variables más acertadas del tipo de foto que se quiere lograr. (Puntaje: 4 - 5)	5
Diseña un moodboard creativo aplicando todos los conceptos de luz y composición.	No aplica conceptos de diseño básicos para plantear moodboards. (Puntaje: 1 - 3)	Aplica conceptos de diseño básicos para plantear moodboards pero no es coherente con algunas propuestas. (Puntaje: 3 - 4)	Diseña correctamente un moodboard creativo aplicando todos los conceptos de luz y composición. (Puntaje: 4 - 5)	5

CONTENIDOS TEMÁTICOS - PROPUESTA DE RECURSO DE APRENDIZAJE

Recurso de aprendizaje	Temas a desarrollar
Video tutorial (1 hora)	Qué son los planos en la fotografía.
Video tutorial (1 hora)	Posición de la cámara, ¿Cómo usarla?
Video tutorial (1 hora)	La luz y sus propiedades principales.
Video tutorial (1 hora)	¿Qué es el triángulo de exposición?
Video tutorial (1 hora)	Cómo diseñar un moodboard creativo.

BIBLIOTECA VIRTUAL

Tema	Lectura	Página de consulta
Prácticas de creación análoga-digital mediante la investigación proyectual aplicada a la construcción de personajes para animación.	Guzmán Ramírez, J. A. (2021). Prácticas de creación análoga-digital mediante la investigación proyectual aplicada a la construcción de personajes para animación. Cuadernos Del Centro de Estudios de Diseño y	https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=vth&AN=151096655&lang=es&site=ehost-live

	Comunicación, 24(129), 123–135.	
Proporciones del diseño, pág. 99 - 126	Rojas Álvarez, C. J. (2017). Geometría para diseño gráfico. Universidad del Norte.	https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=1690050&lang=es&site=ehost-live&ebv=EB&ppid=pp_99
Creatividad y gestión, realidad en la proyección social del diseñador.	Buendía de Viana, Z. (2018). Creatividad y gestión, realidad en la proyección social del diseñador. Cuadernos Del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación, 19(69), 127–136.	https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=vth&AN=125335239&lang=es&site=ehost-live
La enseñanza de gramática a través de la fotografía digital.	Parra Monsalve, J. L. (2021). La enseñanza de gramática a través de la fotografía digital. Actas de Diseno, 16(36), 220–223.	https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=vth&AN=152719179&lang=es&site=ehost-live

MATERIAL COMPLEMENTARIO

Tema	Lectura	Página de consulta
Planos fotográficos.	7 tipos de plano fotográfico.	Dzoom.
Propiedades de la luz.	Las 4 propiedades de la luz.	Masterclass photographers.
Triángulo de exposición.	Velocidad, diafragma e ISO.	Xataka foto.
Planteamiento de proyectos.	Diseño de moodboards.	Platzi.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Tareas a desarrollar	Hrs. aprendizaje autónomo	Hrs. acompañamiento directo
Qué son los planos en la fotografía.	3 horas	0 horas
Posición de la cámara, ¿Cómo usarla?	3 horas	0 horas
La luz y sus propiedades principales.	3 horas	1 hora
¿Qué es el triángulo de exposición?	3 horas	1 hora
Cómo diseñar un moodboard creativo.	5 horas	1 hora
Total	17 horas	3 horas
20 horas		

UNIDAD 5 - TRANSFERENCIA Y RETROALIMENTACIÓN

No. de la actividad	5		
Tipo de actividad	Individual		
Nombre de la actividad	Fotografía en estudio.		
Propósito de la actividad	Aplicar todos los procesos aprendidos en clase.		
Hrs. aprendizaje autónomo	16.8	Hrs. encuentro directo	2.4

COMPETENCIA ESPECÍFICA A LA QUE APUNTA

Aplica y reconoce los diferentes tipos de iluminación natural y artificial para aplicarlos en un estudio fotográfico.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Aplica correctamente las fuentes de luz natural y artificial para la creación de una imagen basada en un concepto.

DESCRIPCIÓN DE LA EVALUACIÓN SIGNIFICATIVA

- Plantea un esquema de iluminación para hacer un retrato en estudio. *(Ver video U5.1)*
- Usa fuentes de luz artificial para la toma del retrato en estudio. *(Ver video U5.2)*
- Aplica las variables de velocidad, diafragma e ISO en estudio. *(Ver video U5.2)*
- Hace una edición del retrato teniendo en cuenta la información de píxeles. *(Ver video U5.3)*
- Filtro licuar para la creación de un efecto de caricatura sobre el retrato. *(Ver video U5.4)*
- Detalles finales mejorando el volumen y el contraste de la imagen. *(Ver video U5.5)*
- Ajustes para imprimir en un proceso de revelado digital. *(Ver video U5.5)*

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Criterio	Valoración baja	Valoración media	Valoración alta	Puntaje
Plantea y aplica las fuentes de luz artificial para hacer un retrato en estudio.	No aplica esquemas de iluminación coherentes para la toma de un retrato en estudio. <i>(Puntaje: 1 - 3)</i>	Plantea esquemas de iluminación pero presenta dificultades a la hora de recrearlos en un estudio. <i>(Puntaje: 3 - 4)</i>	Plantea y aplica correctamente las fuentes de luz artificial para hacer un retrato en estudio. <i>(Puntaje: 4 - 5)</i>	5

Edita y ajusta detalles sobre las imperfecciones de la imagen.	No tiene en cuenta los detalles a mejorar sobre las imperfecciones de la imagen. (Puntaje: 1 - 3)	Edita y ajusta detalles sobre la imagen pero omite imperfecciones que son evidentes. (Puntaje: 3 - 4)	Edita y ajusta correctamente los detalles sobre las imperfecciones de la imagen. (Puntaje: 4 - 5)	5
A partir del retrato recrea un efecto de caricatura resaltando sus expresiones.	No plantea un efecto de caricatura coherente a la expresión de la imagen. (Puntaje: 1 - 3)	Su planteamiento de caricatura presenta incoherencias en algunas zonas de la imagen. (Puntaje: 3 - 4)	Recrea asertivamente un efecto de caricatura resaltando sus expresiones. (Puntaje: 4 - 5)	5
Sustenta el proceso creativo de principio a fin ante un jurado externo.	No expone el proceso creativo del proyecto ante un jurado externo. (Puntaje: 1 - 3)	La exposición de su proceso creativo no contempla todos los ítems que se trabajaron. (Puntaje: 3 - 4)	Sustenta correctamente el proceso creativo de principio a fin ante un jurado externo. (Puntaje: 4 - 5)	5

CONTENIDOS TEMÁTICOS - PROPUESTA DE RECURSO DE APRENDIZAJE

Recurso de aprendizaje	Temas a desarrollar
Video tutorial (1 hora)	Plantear un esquema de luz.
Video tutorial (1 hora)	Realizar un retrato en estudio.
Video tutorial (1 hora)	Editar y corregir imperfecciones del retrato.
Video tutorial (1 hora)	Filtro licuar para crear un efecto de caricatura.
Video tutorial (1 hora)	Ajustes finales y salida para impresión.

BIBLIOTECA VIRTUAL

Tema	Lectura	Página de consulta
Investigación en Dibujo, Arte y Creatividad. Descripción de diversas casuísticas.	Cruz García, C. J. (2022). Investigación en Dibujo, Arte y Creatividad. Descripción de diversas casuísticas. Cuadernos Del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación, 25(159), 43–53.	https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=vth&AN=157321649&lang=es&site=ehost-live
El libro de la fotografía digital. Más de 150 recetas, consejos y trucos para fotografiar con luz natural.	El libro de la fotografía digital. Más de 150 recetas, consejos y trucos para fotografiar con luz natural. (2021). DNG Photo Magazine, 174, 180–181.	https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=vth&AN=149934106&lang=es&site=ehost-live

Sobre la significación en la representación paisajística del matte painting cinematográfico. Propuesta para una clasificación.	Lanza, D. (2019). Sobre la significación en la representación paisajística del matte painting cinematográfico. Propuesta para una clasificación. <i>Arte, Individuo y Sociedad</i> , 31(2), 243–259. https://doi.org/10.5209/ARIS.58668	https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=vth&AN=136776596&lang=es&site=ehost-live
Victoria Eugenia Mena Rodríguez, Carmen Lucía Vargas Mayo, & María del Pilar Cuéllar. (2015). <i>Diseño y didáctica Competencias para la creatividad: Vol. Primera edición</i> . Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.	¿Cómo se entiende el diseño básico?, pág. 70 - 72.	https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=2627313&lang=es&site=ehost-live&ebv=EB&ppid=pp_70

MATERIAL COMPLEMENTARIO

Tema	Lectura	Página de consulta
Esquemas de iluminación.	Editor de diagramas.	Strobox.
Fotografía de retrato.	Iluminación en estudio.	Toni de Ros.
Deformación de píxeles.	Utilice el filtro licuar.	Adobe Photoshop CC.
Impresión de fotos.	Consejos para imprimir fotos.	Blog del fotógrafo.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Tareas a desarrollar	Hrs. aprendizaje autónomo	Hrs. acompañamiento directo
Plantear un esquema de luz en 3D.	3 horas	0 horas
Realizar un retrato en estudio.	4 horas	2 horas
Editar y corregir imperfecciones del retrato.	4 horas	1 hora
Filtro licuar para crear un efecto de caricatura.	4 horas	1 hora
Ajustes finales y salida para impresión.	2 horas	0 hora
Total	17 horas	4 horas
21 horas		