



PROGRAMA DE CURSO		
<b>1. Nombre de la actividad curricular</b> TALLER DE PROFUNDIZACIÓN – NUEVOS LENGUAJES: CINE INMERSIVO		
<b>2. Nombre de la actividad curricular en inglés</b> IMMERSIVE CINEMA		
<b>3. Código: CYTVI55</b>		
<b>4. Carrera:</b> Cine y TV		
<b>5. Unidad Académica / organismo de la unidad académica que lo desarrolla</b> Escuela de Cine y TV		
<b>6. Área de Formación:</b> Técnicas y estéticas.		
<b>7. Carácter:</b> Electivo.		
<b>8. Semestre:</b> VII		
<b>9. Año:</b>		
<b>10. Número de créditos SCT – Chile:</b> 4		
<b>11. Horas de trabajo</b>	Presencial: 3	No presencial: 3
<b>12. Requisitos:</b> Área de técnicas y estéticas.		
<b>13. Propósito general del curso:</b> <p>Este curso tiene como propósito introducir al estudiante en las problemáticas artísticas, técnicas y estéticas de producir películas inmersivas en realidad virtual. Combinando la reflexión teórica sobre inmersión con apreciación de obras y ejercicios prácticos, el curso se centrará en explicar el nuevo paradigma de experiencia audiovisual que implica la producción de obras con uso de tecnologías inmersivas.</p>		

Se relaciona curricularmente con los cursos del área especializada de la Carrera de Cine y Televisión

Contribuye al perfil de egreso a lograr distinguir su creatividad, sentido crítico y reflexivo, capacidad de experimentación, trabajo en equipo y autogestión, así como por la búsqueda de nuevas audiencias, modelos de producción y distribución, desde una perspectiva transdisciplinaria.

#### **14. Competencias y Sub competencias a las que contribuye el curso**

**Ámbito: Gestión.**

**Competencia:**

2.- Experimentar con el lenguaje audiovisual explorando los límites y posibilidades de su materia y estructura, en procesos colaborativos productores de conocimiento.

**Subcompetencia:**

2.1.- Explorar y comprender los nuevos formatos audiovisuales y las estrategias narrativas que de ellos se derivan.

**Competencia:**

3.- Utilizar tecnologías y técnicas en procesos de producción propios de la creación audiovisual, manteniéndose actualizado a través de una constante revisión y diálogo con el contexto internacional, nacional y latinoamericano.

**Subcompetencia:**

3.3.- Actualizar de manera constante y relevante los conocimientos sobre innovaciones en tecnologías y técnicas audiovisuales.

**Competencias genéricas:**

- Compromiso Ético para actuar con integridad en su desempeño intelectual, profesional y comunitario.
- Capacidad para adaptarse al cambio.



### 15. Resultados de Aprendizaje

Al finalizar el curso el/la estudiante será capaz de:

- Relacionar el concepto de cine inmersivo con un conjunto de técnicas y estrategias narrativas específicas de producción audiovisual.
- Asociar las técnicas del cine convencional con las técnicas del cine inmersivo para la toma de decisiones en un proyecto de desarrollo de una obra audiovisual.
- Aplicar principios fundamentales del cine inmersivo para el desarrollo de obras audiovisuales.

### 16. Unidad (es)/ Indicadores de aprendizajes

<i>Nombre de la Unidad</i>	<i>Contenidos</i>	Indicadores de Aprendizaje
Fundamentos del cine inmersivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- el concepto de inmersión</li> <li>- dispositivos inmersivos fotográficos y pictóricos</li> <li>- inmersión sensorial y narrativa</li> <li>- El origen y evolución tecnológica de la realidad virtual desde el siglo XX al siglo XXI.</li> <li>- Modalidades de exhibición en el ámbito de los festivales internacionales de cine.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- comprende los fundamentos de la realidad virtual</li> <li>- relaciona inmersión y aspectos audiovisuales de la realidad virtual</li> <li>- conecta los orígenes con las formas contemporáneas de realidad virtual y su exhibición</li> </ul>
Especificidades narrativas de la realidad virtual	<ul style="list-style-type: none"> <li>- escritura de guion v/s inteligencia artificial</li> <li>- obras lineales v/s obras no-lineales</li> <li>- la frontera entre película y videojuego, entre pasividad e interactividad</li> <li>- El dilema del punto de vista de espectador</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- distingue entre formas narrativas tradicionales y emergentes</li> <li>- concibe estrategias narrativas para cine inmersivo</li> <li>- establece un punto de vista narrativo acorde a su propuesta narrativa y las características del formato</li> </ul>
Especificidades productivas de la realidad virtual	<ul style="list-style-type: none"> <li>- fotografía 2D v/s fotografía 3D</li> <li>- encuadre fotográfico v/s fotografía en 360</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- elabora ejercicios aplicando técnicas visuales del cine inmersivo</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sonido 2D v/s sonido 3D</li><li>- Adaptando el concepto de montaje.</li><li>- El stich o “costura” entre las diversas tomas fotográficas</li><li>- Relación entre sonido y atención visual</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- elabora ejercicios aplicando técnicas sonoras del cine inmersivo</li> <li>- comprende principios básicos de postproducción del cine inmersivo.</li></ul>
<p><b>17. Metodología de Enseñanza y Aprendizaje</b></p> <p>Se combinarán actividades de aprendizaje en clase, visionado de películas, actividades en terreno, talleres prácticos con profesionales de empresas especializadas en tecnologías inmersivas y ejercicios prácticos de rodaje.</p>		



## 18. Evaluación

Tipo de evaluación	Modalidad	Descripción de la evaluación	Cantidad	Porcentaje	Contenidos considerados	Resultado de aprendizaje al que contribuye	Indicadores de logros de aprendizajes
Ejercicio	individual	Realizar un ejercicio práctica de fotografía en 3DS con visualización anaglifo	1	15%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- el concepto de inmersión</li> <li>- dispositivos inmersivos fotográficos y pictóricos</li> <li>- inmersión sensorial y narrativa</li> <li>- El origen y evolución tecnológica de la realidad virtual desde el siglo XX al siglo XXI.</li> <li>- Modalidades de exhibición en el ámbito de los festivales internacionales de cine.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- relaciona el concepto de cine inmersivo con un conjunto de técnicas y estrategias narrativas específicas de producción audiovisual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- comprende los fundamentos de la realidad virtual</li> <li>- relaciona inmersión y aspectos audiovisuales de la realidad virtual</li> <li>- conecta los orígenes con las formas contemporáneas de realidad virtual y su exhibición</li> </ul>
Ejercicio	individual	Realizar un ejercicio práctica de fotografía en 3DS con visualización anaglifo	1	15%			
Ejercicio	grupal	Realizar un ejercicio práctica de video en 3DS (plano secuencia)	1	20%	<ul style="list-style-type: none"> <li>escritura de guion v/s inteligencia artificial</li> <li>- obras lineales v/s obras no-lineales</li> <li>- la frontera entre película y videojuego, entre pasividad e interactividad</li> <li>- El dilema del punto de vista de espectador</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- asociar las técnicas del cine convencional con las técnicas del cine inmersivo para la toma de decisiones en un proyecto de desarrollo de una obra audiovisual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- distingue entre formas narrativas tradicionales y emergentes</li> <li>- concibe estrategias narrativas para cine inmersivo - establece un punto de vista narrativo acorde a su propuesta narrativa y las características del formato</li> </ul>
Ejercicio	grupal	Realizar un ejercicio práctico de puesta en escena para VR	1	25%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- fotografía 2D v/s fotografía 3D</li> <li>- encuadre fotográfico v/s fotografía en 360</li> <li>- Sonido 2D v/s sonido 3D</li> <li>- Adaptando el concepto de montaje.</li> <li>- El stich o "costura" entre las diversas tomas fotográficas</li> <li>- Relación entre sonido y atención visual</li> </ul>		
Ejercicio	grupal	Realizar un ejercicio práctica de video en 360 y sonido 3D	1	25%		<ul style="list-style-type: none"> <li>- aplicar principios fundamentales del cine inmersivo para el desarrollo de obras audiovisuales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- elabora ejercicios aplicando técnicas visuales del cine inmersivo</li> <li>- elabora ejercicios aplicando técnicas sonoras del cine inmersivo</li> <li>- comprende principios básicos de postproducción del cine inmersivo</li> </ul>



### 19. Requisitos de Aprobación

Asistencia: 75%

Calificación mínima: 4,0 (escala de 1,0 a 7,0)

### 20. Bibliografía Obligatoria (no más de 5 textos)

*Bourhis, Marc y Amato, Olivier (Coordinadores), Le livre blanc du Relief, V2, FICAM (Federación de industrias del cine, del audiovisual y del multimedia), Francia, 2012.*

Victor Fajnzylber (editor), *“La Imagen táctil, de la imagen binocular al cine tridimensional”*, Editorial Fondo de Cultura Económica, Santiago, Chile, 2013.

Fajnzylber, Victor, *De la escritura a la estereografía*, en *“La Imagen táctil, de la imagen binocular al cine tridimensional”* por Victor Fajnzylber (editor), Editorial Fondo de Cultura Económica, Santiago, Chile, 2013.

Fajnzylber, Victor, e Iturriaga, Jorge, *Problemáticas filmico-perceptivas del cine 3D*, Revista DeSignis, Editorial La Crujía, España, 2013.

Letelier, Juan Carlos, *Una construcción del sistema nervioso: visión de profundidad y visión estereoscópica*, en *“La Imagen táctil, de la imagen binocular al cine tridimensional”* por Victor Fajnzylber (editor), Editorial Fondo de Cultura Económica, Santiago, Chile, 2013.

### 21. Bibliografía Complementaria: No tiene

### 22. Recursos web

Fotografía y cine 3D: [https://www.youtube.com/watch?v=Ah6m\\_ReP9oQ](https://www.youtube.com/watch?v=Ah6m_ReP9oQ)

Cine Imax vs. Cine normal: <https://www.youtube.com/watch?v=DuexvunLyNQ>

Webinar sobre realidad virtual: <https://www.youtube.com/watch?v=IdaN7IlgGQ8>

### 23. Filmografías. No tiene