



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Cine y video: no ficción				Ciclo de formación: Profesional Eje general de formación: Teórico-técnico Área de conocimiento: Producción creativa Área terminal: Medios audiovisuales Semestre: 3			
Elaborada por: Comisión curricular Actualizada por: Lic. Nelly A. Ramírez Olayo				Fecha de elaboración: Septiembre, 2016 Fecha de revisión y actualización: Noviembre, 2022			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT10-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta UA se desarrollarán productos audiovisuales de video y cine de no ficción
Propósito: Que el estudiante sea capaz de desarrollar proyectos audiovisuales del género de no ficción y cuyo contenido sea de divulgación.
Competencias que contribuyen al perfil de egreso.
Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG1. Resolución de problemas.

CG3. Creatividad.

CG4. Trabajo colaborativo.

CG7. Gestión emocional.

CG12. Creación de contenidos digitales.

CG14. Resolución de problemas técnicos.

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo

CL2. Socioemocionales para el trabajo

CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Antecedentes 2. Modalidades de la representación 3. Narración a través de pruebas 4. Realidad 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Antecedentes <ol style="list-style-type: none"> 1. 1.1. Definiciones 2. 1.2. Géneros 3. 1.3. Práctica institucional 4. 1.4. Divulgación de ciencias 2. Modalidades de la representación <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Expositiva 2.2. Observación 2.3. Interactiva 2.4. Reflexiva 3. Narración a través de pruebas <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Perspectiva 3.2. Comentario 3.3. Argumentación 4. Realidad <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Realismo en el cine 4.2. Autenticidad 4.3. Objetividad 4.4. Ética, política e ideología

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	()



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	()
Ensayo	()	Taller	()
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	()	Monografía	()
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	()	Exposición oral	()
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	()	Trabajos de investigación documental	()
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	()
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	(X)	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	()
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	()
Organizadores previos	()	Exploración de la web	(X)
Archivo	()	Portafolio de evidencias	()
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	()	Enunciado de objetivo o intenciones	()
Otras: lectura de textos programados, cine, video y fotografía.			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
-----------	------------



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

<ul style="list-style-type: none">● Evaluaciones parciales● Evaluación de proyecto final● Se considerará la asistencia y la participación en clase	60%
	40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciado en cine con experiencia en procesos de producción de video para cine, televisión o internet, Licenciado en ciencias de la comunicación, Licenciado en Artes con experiencia en creación de video de no ficción o Diseñador gráfico.

REFERENCIAS

Básicas: <ul style="list-style-type: none">● La Ferla, Jorge. , Reynal Sofía. (2012) <i>Territorios Audiovisuales</i>. Buenos Aires: Librería● Alzate, A. (2017) <i>Metodología para la realización y abordaje en cine documental</i>. Universidad de Medellín.● Cowie, E. (2011) <i>Recording Reality</i>. Minneapolis: University of Minnesota Press.
Complementarias: <ul style="list-style-type: none">● Edgar-Hunt, R. (2010) <i>Dirección</i>. Barcelona: Parramón.● Edgar-Hunt, R., Marland, J. y Rawle, S. (2010) <i>The language of film</i>. Barcelona: Parramón.● Nichols, B. (1997). <i>La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental</i>. Barcelona: Paidós comunicación.● Worthington, C. (2010) <i>Producción</i>. Barcelona: Parramón.● Chandler, G. (2012). <i>Cut by cut. Editing your film or video</i>. Los Ángeles: Michael Wiese Productions.
Web:
Otras:

Nota: Es importante mencionar que, si los organismos evaluadores o acreditadores externos a la UAEM solicitan algún elemento no contemplado en este formato, deberá ser atendido por la comisión curricular correspondiente.