



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: Taller de cine y video con edición				Ciclo de formación: Profesional Eje general de formación: Teórico-técnico Área de conocimiento: Producción creativa Área terminal: Medios Audiovisuales Semestre: 4			
Elaborada por: Comisión curricular				Fecha de elaboración: Septiembre, 2016			
Actualizada por: Lic. Nelly A. Ramírez Olayo				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:
TT103-5	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 aprenderán las bases de los procesos de preproducción, producción y postproducción para la elaboración de proyectos audiovisuales en formato digital para cine y video.
Propósito: Que el estudiante sea capaz de desarrollar proyectos audiovisuales desde la preproducción hasta la postproducción.
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

CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

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. Preproducción2. Producción3. Posproducción	<ol style="list-style-type: none">4. Preproducción<ol style="list-style-type: none">1.1. Definición1.2. El equipo1.3. Guión1.4. Escaleta1.5. Storyboard5. Producción<ol style="list-style-type: none">2.1. Definición2.2. Rodaje2.3. Dirección2.4. La imagen y el sonido2.5. Fotografía para imagen en movimiento6. Posproducción<ol style="list-style-type: none">3.1. Definición3.2. Edición3.3. Montaje3.4. Gramática visual3.5. El sonido

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	()
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	()
Ensayo	()	Taller	()
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	()	Monografía	()
Práctica reflexiva	()	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	()
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	()
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	()	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	()
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	()
Organizadores previos	()	Exploración de la web	()
Archivo	()	Portafolio de evidencias	()
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	()	Enunciado de objetivo o intenciones	()
Otras: lluvia de ideas, lecturas programadas y ejemplos de cine y video.			



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

PERFIL DEL PROFESOR

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 cine y video o Diseñador gráfico.

REFERENCIAS

Básicas: <ul style="list-style-type: none">• Gardies, R. (2014) <i>Comprender el cine y las imágenes</i>. Buenos aires: La marca.• Dancyger, Ken (2012) <i>Técnicas de edición en cine y video</i>.• Braverman, Barry (2013) <i>Mastering Storytelling techniques</i>. Third edition.• Compesi Ronald J. , Gomez Jaime S. <i>Video Production</i> (2017) Routledge; 2nd edition.
Complementarias: <ul style="list-style-type: none">• Edgar-Hunt, R. (2010) <i>Dirección</i>. Barcelona: Parramón.• Edgar-Hunt, R., Marland, J. y Richards, J. (2010) <i>Guión</i>. Barcelona: Parramón.• Edgar-Hunt, R., Marland, J. y Rawle, S. (2010) <i>The language of film</i>. Barcelona: Parramón.• Sánchez, Biosca, V. (1996). <i>El montaje cinematográfico. Teoría y análisis</i>. Barcelona: Paidós.
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.