



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 desarrollo de proyecto de producción				Ciclo de formación: Profesional			
				Eje general de formación: Teórico-Técnico			
				Área de conocimiento: Producción creativa			
				Semestre: 6			
Elaborada por: Comisión curricular				Fecha de elaboración: Septiembre 2016			
Actualizada por: Lic. Carolina Valdez Calderón				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:
TT105-5	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: La presente Unidad de Aprendizaje abordará el proceso de desarrollo de un proyecto audiovisual comenzando por la definición de la temática y sus objetivos para posteriormente pasar a la etapa de de organización y coordinación de las diferentes áreas que colaboran en la realización, así como la gestión y administración de los recursos técnicos y humanos.
Propósito: Que el estudiante identifique las etapas y tareas en el proceso de realización de un audiovisual y que sea capaz de formular proyectos y gestionar de manera adecuada los recursos técnicos, humanos y tiempos de ejecución.
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

CG6.Orientación al logro

CG18.Responsabilidad social y ciudadanía

CG17.Interculturalidad

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo

CL2.Socioemocionales para el trabajo

CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

CL4.Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

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.

Bloques:	Temas:
1. <i>Pre-Producción</i>	1.1 <i>Guionismo</i> 1.1.1 <i>Objetivos de la producción audiovisual</i> 1.1.2 <i>Sinopsis, argumento y logline</i> 1.1.3 <i>Guion literario</i> 1.1.4 <i>Escaleta</i> 1.2 <i>Equipo de Dirección</i> 1.2.1 <i>Funciones del director, asistente de director</i> 1.2.2 <i>Guión técnico</i> 1.2.3 <i>Storyboard</i> 1.3 <i>Equipo de Producción</i> 1.3.1 <i>Funciones del productor, asistente de producción, productor ejecutivo, productor asociado, gerente de producción.</i> 1.3.2 <i>Cronograma de producción</i> 1.3.3 <i>Scouting</i> 1.3.4 <i>Casting</i> 1.3.5 <i>Plan de rodaje</i> 1.3.6 <i>Desglose de producción</i> 1.3.7 <i>Órdenes de rodaje</i>
2. <i>Producción</i>	2.1 <i>Diseño de arte</i> 2.2 <i>Vestuario y maquillaje</i> 2.3 <i>Grabación /rodaje</i>
3. <i>Post-producción</i>	3.1 <i>Edición – Tipos de montaje</i> 3.2 <i>Corrección de color – Psicología del color en la imagen</i>

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	()
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	()
Ensayo	()	Taller	(X)
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	()	Monografía	()



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Práctica reflexiva	()	Reporte de lectura	()
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	()	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	()
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	()
Foro	()	Actividad focal	(X)
Demostraciones	(X)	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	()	Método de proyectos	(X)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	()	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	()
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Crterios	Porcentaje
Asistencia	10%
Evaluaciones parciales por unidad	60%
Evaluación final	30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Maestro o doctor en áreas afines a la licenciatura o a la materia con experiencia docente comprobable en procesos de producción de video para cine, televisión o internet.

REFERENCIAS

Básicas:

- Carpio, S. (2015). *Arte y gestión de la producción audiovisual*. Perú: Ediciones de la U.
- Kindem, G., & Musburger, R. B. (2006). *Manual de producción audiovisual digital*. Omega.
- Fernández, F., & Barco, C. (2009). *Producción cinematográfica. Del proyecto al producto*. España: Ediciones Díaz de Santos.
- Fernández, F., & Martínez, J. (2013). *Manual del productor audiovisual*. España: Editorial UOC.

Complementarias:

- Puccini, S. (2015). *Guión de documentales: de la preproducción a la posproducción*. Argentina: La marca editora.
- Aranda, D., & De Felipe, F. (2006). *Guión audiovisual*. España. EDIUOC.
- Thompson, R. (2001). *Manual de montaje. Gramática del montaje cinematográfico*. España: Plot Ediciones.
- Carriere, J. (2013). *Práctica del guión cinematográfico*. México: Paidós.

Web:

- Álvarez, R. (2018). *Sobre las estructuras narrativas en el relato cinematográfico*. Recuperado de https://medium.com/@Mise_en_sceneHV/sobre-las-estructuras-narrativas-en-el-relato-cinematogr%C3%A1fico-146dcbd9c982

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.