



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 fotografía digital				Ciclo de formación: Básico Eje general de formación: Teórico-Técnico Área de conocimiento: Producción creativa Semestre: 2			
Elaborada por: Mtra. Cristina Itzumi Adame Saharrea				Fecha de elaboración: Noviembre, 2022			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT114-5	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 Unidad de Aprendizaje proporcionará a las y los estudiantes,, el conocimiento básico del manejo de la cámara digital, técnicas, iluminación y composición para la creación correcta de imágenes.
Propósito: A partir de los conocimientos adquiridos el estudiantado creará imágenes aplicando los recursos técnicos de la cámara digital, el conocimiento de fuentes de luz natural y artificial y composición.
Competencias que contribuyen al perfil de egreso.
<p>Competencias básicas</p> <p>CB1. Lectura, análisis y síntesis. CB2. Comunicación oral y escrita. CB3. Aprendizaje estratégico. CB4. Razonamiento lógico-matemático. CB5. Razonamiento científico.</p> <p>Competencias genéricas</p> <p>CG1. Resolución de problemas. CG3. Creatividad. CG4. Trabajo colaborativo.</p> <p>Transferibles para el trabajo</p> <p>CL1. Digitales para el trabajo CL2.Socioemocionales para el trabajo</p>

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.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. <i>Antecedentes</i>	1.1 <i>Historia de la fotografía</i> 1.2 <i>Fotógrafos más importantes</i>
2. <i>La luz</i>	2.1 <i>La luz</i> 2.2 <i>Propiedades de la luz</i> 2.3 <i>Calidad de la luz</i> 2.4 <i>Dirección de la luz</i>
3. <i>La cámara fotográfica digital</i>	3.1 <i>¿Qué es la fotografía?</i> 3.2 <i>Exposición</i> 3.3 <i>Diafragma</i> 3.4 <i>Obturador</i> 3.5 <i>ISO</i> 3.6 <i>Balance de blancos</i> 3.7 <i>Distancia focal</i> 3.8 <i>Formatos digitales</i>



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

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	()	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	()
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	()	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	()
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	(x)
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

Criterios	Porcentaje
Ejercicios	50%
Portafolio	15%
Actividades teóricas	10%
Examen Final	25%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría o Doctorado en Diseño o áreas afines, con experiencia docente y en fotografía.

REFERENCIAS

Básicas:
 Freud, G. (2017) La fotografía como documento social (2º ed). Barcelona., España: Gustavo Gili
 Urquiza, I. (2019) El ABC de la fotografía digital (4º ed). CDMX., México: Larousse
 Sans, M (2018) Aprende a fotografiar productos como un profesional. Barcelona: Gustavo Gili



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Merino, M (2018) Fotografía de producto y publicidad (2º ed). Madrid., España: Jdejeditores

Complementarias:

Langsfor, M. (1995) La fotografía paso a paso, un curso completo. Madrid:
Blume

Web:

Mclean, J. (Productor ejecutivo). (2015). Tales by light. [Serie]. Netflix.
<https://www.netflix.com/watch/81030987?trackId=255824129>

Otras:

Wenders, W. & Salgado, J. (Directores). (2014). La sal de la tierra. [Película; DVD]. Decia Films