



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 video (tradicional e internet)				Ciclo de formación: Profesional			
				Eje general de formación: Teórico-Técnico			
				Área de conocimiento: Producción creativa			
				Área terminal: Medios Audiovisuales			
				Semestre: 6			
Elaborada por: Comisión curricular				Fecha de elaboración: Septiembre 2016			
Actualizada por: Dra. Gabriela de la Hoz Abdo				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:
TT119-5	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 la presente Unidad de Aprendizaje se desarrollarán proyectos audiovisuales para medios tradicionales y digitales desarrollando la capacidad de argumentación visual
Propósito: Que el estudiante sea capaz de plantear y desarrollar proyectos audiovisuales cuya transmisión sea posible en medios tradicionales, digitales y por internet.
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>CG11. Comunicación y colaboración en línea CG12. Creación de contenidos digitales CG14. Resolución de problemas técnicos CG18. Responsabilidad social y ciudadanía</p>

CG3.Creatividad

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo.

CL2.Socioemocionales para el trabajo.

CL3.Competencias para el trabajo disciplinar.

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.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. <i>Proceso de creación en video</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>El proceso</i> ● <i>El productor</i> ● <i>Equipo</i>
2. <i>Bases</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Copyright</i> ● <i>Formatos de grabación</i> ● <i>Formatos de salida</i> ● <i>Presupuestos</i> ● <i>Exhibición y distribución</i>
3. <i>Géneros</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Ficción</i> ● <i>No ficción</i>



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

<p>4. <i>Transmisión y difusión</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ancho de banda</i> • <i>Formatos</i> • <i>Dispositivos</i> • <i>Streaming</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	()
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	()	Monografía	()
Práctica reflexiva	()	Reporte de lectura	()
Trípticos	()	Exposición oral	()
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	()	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	()
Demostraciones	(x)	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	()	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	()
Archivo	()	Portafolio de evidencias	()
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(x)	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 y participación en clase	10%
Evaluaciones parciales por unidad	50%
Evaluación final	40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Diseñador gráfico, Licenciado en ciencias de la comunicación o Licenciado en cine con experiencia en procesos de producción de video para cine, televisión o internet.

REFERENCIAS

<p>Básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soto, J. A. (2016). Manual de producción audiovisual. Ediciones uc. - Buratti Lauro, P. J. (2019). STORYBOARDS PARA CINE Y PUBLICIDAD. Desde el guión literario al guión gráfico. - Green D. (2016). The Movie Book: Big Ideas Simply Explained DK Publishing (Dorling Kindersley) -Meyer, E. (2020). Aquí No Hay Reglas: Netflix Y La Cultura de la Reinención / No Rules Rules: Netflix and the Culture of Reinvention - Chandler, G. (2012). Cut by cut. Editing your film or video. Los Ángeles: Michael Wiese Productions - Sánchez, Biosca, V. (2012). El montaje cinematográfico. Teoría y análisis. Barcelona: Paidós.
<p>Complementarias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Londoño-P- roaño, C. (2017). Producción del video musical narrativo y descriptivo-narrativo: desde MTV hasta YouTube. <i>Razón y palabra</i>, 21(1_96), 783-794. - Rodriguez, C. G. (2016). La producción de videos científicos: un acercamiento teórico. <i>Alteridad</i>, 11(1), 254-264. - Salinas, J. (1995). Televisión y vídeo educativo en el ámbito universitario: producción, coproducción, cooperación. <i>Educación y Medios de Comunicación en el contexto iberoamericano</i>. Universidad Internacional Iberoamericana. Huelva, 103-120.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

- Salinas, J. (1995). Televisión y vídeo educativo en el ámbito universitario: producción, coproducción, cooperación. Educación y Medios de Comunicación en el contexto iberoamericano. Universidad Internacional Iberoamericana. Huelva, 103-120.

Otras:

- Cuadros Huayhua, D. (2019). *Cine independiente y plataformas streaming Caso de innovación INDIE. pe* (Doctoral dissertation, UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS).