



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: Gestión y distribución de productos audiovisuales.				Ciclo de formación: Especializado			
				Eje general de formación: Teórico-Técnico			
				Área de conocimiento: Producción Creativa			
				Área terminal: Medios Audiovisuales			
				Semestre: 7			
Elaborada por: Mtro. Víctor Manuel Moreno Mora				Fecha de elaboración: Febrero 2013			
Actualizada por: Mtra. Carolina Valdez Calderón				Fecha de revisión y actualización: Octubre 2022			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT58-5	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 las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Introducir al alumno en las múltiples actividades relacionadas a la gestión (creación, producción, reproducción), así como con los procesos de distribución y los distintos mercados donde se insertan los productos audiovisuales.
Propósito: Que el estudiante conozca el proceso de creación, gestión y distribución de productos audiovisuales, involucrándose en la investigación de mercado, así como de la distintas plataformas de distribución y la gestión de los financiera y legal.
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

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 (en 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>Definición del producto</i>	1.1 <i>El objeto, el producto y la identidad</i> 1.2 <i>Identidad y responsabilidad social</i> 1.3 <i>Carpeta de producción</i> 1.4 <i>Estrategias de la comunicación</i>
2. <i>Gestión financiera y legal</i>	2.1 <i>Actores que participan en la distribución audiovisual</i>



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

	<p>2.2 <i>Presupuestos</i></p> <p>2.3 <i>Esquemas de financiamiento: Privado, público, crowdfunding, etc.</i></p> <p>2.4 <i>Registro de obra</i></p> <p>2.5 <i>Contratos, cesión de derechos</i></p> <p>2.6 <i>Derechos de propiedad intelectual.</i></p>
3. <i>Distribución y monetización de contenidos</i>	<p>3.1 <i>Circuitos independientes</i></p> <p>3.2 <i>Espacios de empresas privadas</i></p> <p>3.3 <i>Plataformas privadas de Internet</i></p> <p>3.4 <i>Plataformas libres en Internet</i></p> <p>3.5 <i>Gestión publicitaria</i></p>
4. <i>Presentación del proyecto</i>	4.1 <i>Pitching</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	(X)	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	(X)	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	(X)	Experimentación (prácticas)	()
Debate o Panel	()	Trabajos de investigación documental	()
Lectura comentada	()	Anteproyectos de investigación	()



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Seminario de investigación	()	Discusión guiada	()
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	()	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	()	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	()	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)	(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

Criterios	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 y distribución de video para cine, televisión o internet.

REFERENCIAS

Básicas:

- Pardo, A. (2014). *Fundamentos de producción y gestión de proyectos audiovisuales*. España: EUNSA Ediciones Universidad de Navarra.
- Acuña, F., & Calogueria, A. (2012). *Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia para múltiples plataformas*. Chile: Cerebro Digital.
- Clares, J., Ripoll, J., & Tognazzi, A. (2014). *Distribución audiovisual en Internet. VoD y nuevos modelos de negocio*. España: Editorial UOC.
- Miñarro, L. (2013). *Cómo vender una obra audiovisual. Una aproximación a la distribución de contenidos audiovisuales*. España: Editorial UOC.

Complementarias:



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Sáiz, J. M.(2004). <i>Economía audiovisual. Claves para la venta y distribución de una película.</i> LibrosEnRed. |
| 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.