



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: Historia de la fotografía y el cine				Ciclo de formación: Profesional Eje general de formación: Teórico-Técnico Área de conocimiento: Historia Área terminal: Medios audiovisuales Semestre: 4			
Elaborada por: Dra. Adriana Estrada Álvarez Actualizada por: Dra. Lorena Noyola Piña				Fecha de elaboración: Febrero, 2013 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:
TT60-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	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: Se presenta la historia de la fotografía y el cine como disrupciones tecnológicas que cambiaron la forma de relacionarse con la realidad. Se recurre a los principios que posibilitaron la fijación de la imagen, así como su proyección.

Propósito: El propósito es establecer los conocimientos necesarios para que el alumno identifique el proceso histórico del desarrollo fotográfico y cinematográfico, un sustento crítico que les posibilite fundamentar sus producciones con conocimiento del desarrollo tecnológico y sus diferentes relaciones que se producen en la sociedad.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Los estudiantes al adquirir conocimiento teórico preciso sobre los procesos de comunicación y percepción, los aplicarán de manera eficiente y eficaz en los proyectos de diseño que desarrollen profesionalmente.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.

CB2. Comunicación oral y escrita.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

CB3. Aprendizaje estratégico.

CB4. Razonamiento lógico-matemático.

CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG2. Pensamiento crítico

CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información

CG17. Interculturalidad

CG19. Aprecio por la vida y la diversidad

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.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
<ol style="list-style-type: none"> 1. La arqueología de la búsqueda por la aprehensión y proyección de la imagen fija y en movimiento 2. Los primeros soportes de fijación de la imagen y la popularización del uso fotográfico: el retrato, la fotografía documental y de arte, y las búsquedas de la imagen movimiento: la científica, empresarial y del arte/espectáculo. 3. Los primeros tiempos de la industria cinematográfica y las vanguardias de los años veinte en reproducción de imagen y el cine de la guerra y posguerra, la irrupción de la pantalla chica 4. La ruptura de la década de 1960 en Europa y América A través de dibujar una línea de tiempo cronológica se abordan las diferentes rupturas que se han desarrollado a partir de la disrupción tecnológica de la reproducción técnica de la imagen con la fotografía, el cine, para posteriormente irrumpir en lo analógico para convertirse en digital. Se abordan tendencias dentro de ambos rubros. Latina y la disrupción digital y virtual de la imagen 	<ol style="list-style-type: none"> 1. A través de dibujar una línea de tiempo cronológica se abordan las diferentes rupturas que se han desarrollado a partir de la disrupción tecnológica de la reproducción técnica de la imagen con la fotografía, el cine, para posteriormente irrumpir en lo analógico para convertirse en digital. Se abordan tendencias dentro de ambos rubros. 2. Primeras nociones de la cámara oscura en medio oriente y occidente 3. La cámara oscura de Leonardo Da Vinci 4. La linterna mágica y los juegos de ilusión de movimiento. 5. Los primeros instrumentos de reproducción de imagen 6. Los científicos en la búsqueda de la imagen en movimiento 7. Comprender la evolución técnica del desarrollo de la fijación de la imagen. 8. Conocer las distintas experiencias que se abrieron en el uso de la fotografía y el cine como medios de documentación, expresión y memoria. 9. Conocer los orígenes de la industria cinematográfica estadounidense 10. Las vanguardia soviética, el surrealismo de Buñuel y la vanguardia francesa 11. El cine de la guerra alemana 12. El neorrealismo italiano 13. El documental inglés 14. La incursión de la pantalla chica en Inglaterra 15. Las nuevas propuestas que surgen en Europa 16. El cine directo de Canadá y Estados Unidos 17. El pop Art y el Fluxus como expresiones artísticas que irrumpen en el arte 18. Los manifiestos latinoamericanos de la década de 1960



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

	19. La irrupción de la fotografía y cine digital
--	--

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	()
Plenaria	(X)	Debate	()
Ensayo	(X)	Taller	()
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	()	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	(X)	Monografía	()
Práctica reflexiva	()	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	()	Exposición oral	(X)
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	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	()
Estudio de Casos	()	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	(X)	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	()	Método de proyectos	()



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

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	(X)
Archivo	()	Portafolio de evidencias	()
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
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, puntualidad y participación en clase.	20%
Evaluación de actividades, tareas o trabajos solicitados en cada sesión de clase	40%
Exposición de temas	20%
Evaluación Final	20%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría o doctorado en diseño o artes con experiencia docente y fuertes bases en comunicación y medios audiovisuales.

REFERENCIAS

Básicas:

- Benjamin, Walter. *Pequeña historia de la fotografía.*
- Sontag Susan. *Sobre la fotografía*
- Freund Gisèle (2011) *La fotografía como documento social.* Ed. GG. Ciudad de México
- Foncuberta Joan (2011) *El beso de judas.* Ed. GG. Ciudad de México
- Niney Francois (2009) *La representación de lo real en la pantalla.* Ed. UNAM. Ciudad de México
- Sadoul George (1972) *Historia del cine mundial.* S. XXI, Ciudad de México
- Chéroux Clément (2009) *Breve historia del error fotográfico.* Ed. GG. Ciudad de México
- Bauret Gabriel (2010) *de la fotografía.* Ed. La marca. Buenos Aires
- Frizot Michel (2009) *El imaginario fotográfico.* Ed. serieve
- Berger John (2006) *Modos de Ver.* Ed. GG. Barcelona
- Tosi, Virgilio (1993) *El cine antes de Lumier.* Ed. UNAM. Ciudad de México



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

- *Tejeda Carlos (2008) Arte en fotograma. Cine realizado por artistas. Ed. Ensayos Arte Cátedra. Madrid*
- *Manifiesto futurista y manifiesto de las siete artes*
- *Bazín André (2008) ¿Qué es el cine? Ed. RIALP, Madrid*
- *Delleuze Gilles (1985) "Más allá de la imagen-movimiento" en La imagen tiempo. Estudios sobre cine 2. Ed. Paidós. Barcelona,*

Complementarias:

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.