

Universidad Autónoma de Baja California

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COMISIÓN PERMANENTE DE ASUNTOS TÉCNICOS

ASUNTO: SE RINDE INFORME Y DICTAMEN

DR. GABRIEL ESTRELLA VALENZUELA

PRESIDENTE DEL CONSEJO UNIVERSITARIO

Presente.

En la ciudad de Mexicali, Baja California, siendo las 9:00 horas del día 05 de noviembre de 2007, se reunieron en la Sala de Docencia del Departamento de Información Académica, los **C.C. MARÍA EUGENIA PÉREZ MORALES, BENJAMÍN VALDEZ SALAS, MIGUEL CERVANTES RAMÍREZ, MARÍA DE JESÚS GALLEGOS SANTIAGO Y ANABEL MAGAÑA ROSAS**, integrantes de la **COMISIÓN PERMANENTE DE ASUNTOS TÉCNICOS** del Honorable Consejo Universitario de la Universidad Autónoma de Baja California, en acatamiento al citatorio girado por el **DR. FELIPE CUAMEA VELÁZQUEZ**, Secretario de dicho cuerpo colegiado, y

RESULTANDO

1.- Que con fecha 17 de mayo de 2007, el Honorable Consejo Universitario sesionó en forma ordinaria en la Ciudad de Tecate, Baja California y nos fue turnada la Propuesta de Creación del Programa Educativo de **Licenciatura en Medios Audiovisuales** presentada por la Escuela de Artes. Revisado el proyecto en coordinación con el director de la unidad académica proponente y con los Coordinadores de Formación Básica y Formación Profesional y Vinculación Universitaria, y con fundamento en lo dispuesto por el artículo 60 del Estatuto General de la Universidad Autónoma de Baja California, esta Comisión Permanente de Asuntos Técnicos, se formula las siguientes:

CONSIDERACIONES:

- 1.- Que una vez analizada la propuesta, se discutió con los directivos y académicos responsables.
- 2.- Que se realizaron las observaciones y recomendaciones pertinentes.
- 3.- Que dichas observaciones y recomendaciones fueron incorporadas a la propuesta.

[Handwritten signatures and initials on the right margin]

Universidad Autónoma de Baja California

Y, en atención a lo expuesto, se dicta el siguiente:

PUNTO RESOLUTIVO

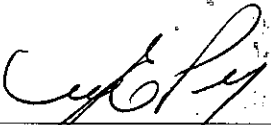
Unico.- Se apruebe la **Creación del Programa Educativo de Licenciatura en Medios Audiovisuales**, con su respectivo plan de estudios, que presenta la **Escuela de Artes** de la Universidad Autónoma de Baja California, y cuya vigencia iniciaría a partir del ciclo escolar 2008-1.

ATENTAMENTE

Mexicali, Baja California, a 05 de noviembre de 2007

"POR LA REALIZACIÓN PLENA DEL HOMBRE"

INTEGRANTES DE LA COMISIÓN PERMANENTE DE ASUNTOS TÉCNICOS DEL CONSEJO UNIVERSITARIO



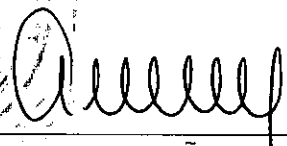
MARÍA EUGENIA PÉREZ MORALES
Directora de la Facultad de Ciencias
Químicas e Ingeniería Tijuana



BENJAMÍN VALDEZ SALAS
Director del Instituto de Ingeniería
Mexicali



MARÍA DE JESÚS GALLEGOS SANTIAGO
Directora de la Facultad de Ciencias Humanas
Mexicali



ANABEL MAGAÑA ROSAS
Directora de la Facultad de Enfermería
Mexicali



MIGUEL CERVANTES RAMÍREZ
Director del Instituto de Ciencias
Agrícolas Mexicali

DIRECTORIO

Dr. Gabriel Estrella Valenzuela

Rector de la Universidad Autónoma de Baja California

Dr. Felipe Cuamea Velázquez

Secretario General

Arq. Aarón Gerardo Bernal Rodríguez

Vicerrector Campus Mexicali

Lic. Luis Gerardo Hiraes Pérez

Coordinador de Formación Básica

Mtra. Irma Rivera Garibaldi

Coordinador de Formación Profesional y Vinculación Universitaria

Coordinación General

Sergio Rommel Alfonso Guzmán
Sergio Antonio Ortiz Salinas
Cristina Conde Félix

Coordinación Técnica

Salvador León Guridi
Angélica Basilia Madrid Navarro
Flor Angélica Torres Narvaez
José Angel Meza Leyva

Agradecemos de manera especial la asesoría de:

Escuela de Artes

Julio César Quintero Hernández
Alejandro Espinoza Galindo

Coordinación de Formación Básica

Saúl Fragoso González
Luz Elena Franco

Departamento de Formación Básica, Mexicali

Martina Arredondo Espinoza
Rosa Elba Mattar López

Coordinación de Formación Profesional y Vinculación Universitaria

Ivonne Coca Cervantes

Centro de Estudios y Producción Audiovisual

Rosa Herlinda Beltrán Pedrín
Jorge Alfredo Martínez Martínez
José Ramón Millán Arellano
Carlos Guadalupe Simental Ramírez
José Andrés Soria Rodríguez
Carmen Ofelia Vargaz Barajas

ÍNDICE

<i>Presentación</i>	5
I. INTRODUCCIÓN	6
II. FUNDAMENTACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS	
2.1. Introducción.....	7
2.2. Problemática del área de estudio: globalización y medios de comunicación.....	8
2.3. Metodología	11
2.4. Análisis de resultados.....	13
2.4.1. Oferta de servicios educativos.....	13
2.4.2. Demanda de servicios educativos.....	15
2.4.3. Mercado laboral.....	15
2.5. Recomendaciones	19
III. FILOSOFÍA EDUCATIVA	21
IV. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	
4.1. Etapa básica	24
4.2. Etapa disciplinaria	25
4.3. Etapa terminal	26
4.4. Modalidades de aprendizaje	26
4.5. Movilidad académica estudiantil.....	30
4.6. Servicio social	30
4.7. Idioma extranjero	31
4.8. Titulación	31
4.9. Tutorías académicas	32
V. REQUERIMIENTOS DE IMPLEMENTACIÓN	
5.1. Organización académica	33
5.2. Recursos humanos	35
5.2.1. Planta docente	35
5.2.2. Banco de horas	37
5.3. Requerimientos de infraestructura	37
5.4. Recursos financieros	39
5.5. Estrategias de difusión.....	40
5.6. Proyección de matrícula.....	40
VI. PLAN DE ESTUDIOS	
6.1. Perfil de ingreso	41
6.2. Perfil de egreso	41
6.3. Campo ocupacional	42
VII. SISTEMA DE EVALUACIÓN	43
VIII. CARACTERÍSTICAS DE LAS UNIDADES DE APRENDIZAJE	
8.1. Distribución de créditos por etapa de formación.....	48
8.2. Distribución de créditos obligatorios por área de conocimiento	48
8.3. Unidades de aprendizaje por etapa de formación	49

8.4. Unidades de aprendizaje por área de conocimiento	50
8.5. Mapa curricular.....	53
8.6. Rutas para el logro de competencias generales	54
IX. TIPOLOGÍA DE LAS UNIDADES DE APRENDIZAJE	59
X. DESCRIPCIONES GENÉRICAS DE LAS UNIDADES DE APRENDIZAJE	62
XI. ANEXOS:	
A. Evaluaciones Externas.....	127
B. Acta de aprobación de Consejo Técnico de la Escuela de Artes.....	131
C. Metodología de diseño curricular.....	132
D. Tabla de comparación de perfiles de egreso entre los programas de Licenciatura en medios audiovisuales y Licenciatura en ciencias de la Comunicación y Licenciatura en Comunicación de la UABC.....	152
E. Estudio para la apertura en de la Licenciatura medios audiovisuales en la UABC...	157
F. Estudio de seguimiento de egresados planes 2007-1.....	161
G. Cartas descriptivas.....	163

Presentación

El Centro de Estudios y Producción Audiovisual (CEPA) tiene como antecedente el Departamento de Tecnología Audiovisual creado en 1981 con el objetivo de divulgar el conocimiento científico desarrollado en la Universidad Autónoma de Baja California, así como apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje, difundir la imagen de la institución y promover actividades artísticas de la región. Siete años después puso en operación el Taller de creación de imágenes en movimiento, para atender a los estudiantes interesados en la producción de televisión y video de la recién creada carrera de Comunicación de la Facultad de Ciencias Humanas para posteriormente iniciar con gran éxito las transmisiones del canal de televisión por cable “La Imagen del Conocimiento”.

Sin embargo, es su reestructuración como Centro de estudios dependiente de la Escuela de Artes, lo que catalizó el proceso de análisis sobre la oferta educativa en el campo académico propio de la producción de mensajes audiovisuales, y que hoy deriva en la propuesta de creación de la Licenciatura en medios audiovisuales.

La Licenciatura en medios audiovisuales, misma que se pretende ofrecer en el campus Mexicali, se integrará a la oferta educativa de la Escuela de Artes, en donde actualmente se imparte la Licenciatura en artes plásticas en Mexicali y Tijuana, la Licenciatura en teatro en Tijuana, la Licenciatura en danza en Mexicali y la Licenciatura en música en la ciudad de Ensenada.

El plan de estudios aquí propuesto pretende responder activamente a las problemáticas del entorno, habilitando al futuro egresado para insertarse de manera exitosa en el dinámico y disputado escenario de las industrias culturales del siglo XXI; buscando de esta manera fortalecer la política institucional de ampliación de la cobertura y diversificación de la oferta de la educación superior.

En este documento se exponen las razones para someter a consideración del Honorable Consejo Universitario dicho programa educativo, su estructura curricular basada en el diseño de planes de estudio flexibles por competencias y los mecanismos y procedimientos para su correcta operación. Su realización fue posible gracias al trabajo conjunto del personal académico de la Escuela de Artes, del CEPA así como de las Coordinaciones y Departamentos de Formación Básica y de Formación Profesional y Vinculación Universitaria.

I. INTRODUCCIÓN.

Para la elaboración de la presente propuesta se integró un equipo multidisciplinario de trabajo formado por personal administrativo y académico del Centro de Estudios y Producción Audiovisual, así como por personal de la Escuela de Artes. Los trabajos iniciaron a partir de la reflexión sobre la propia experiencia en el ejercicio profesional, guiados por la metodología para el diseño de planes de estudio basados en competencias de la propia de la institución.

El trabajo colaborativo de quienes actualmente coordinan y operan las actividades de producción audiovisual de la institución permitió diseñar un programa académico desde la problemática de la práctica cotidiana y desde la diversidad de los posibles escenarios profesionales relacionados con dicha actividad, derivando en un proyecto flexible, incluyente y abierto.

La revisión de planes y programas de estudio relacionados con el área nos mostró que si bien el campo profesional de la producción audiovisual actualmente es ocupado en su mayoría por egresados de las diversas carreras de comunicación, la tendencia en la formación profesional del área es focalizar los estudios en alguna de las áreas de competencia profesional. Congruente con lo anterior, vemos que a nivel nacional actualmente se ofrecen alrededor de once programas tales como: Lic. en diseño y comunicación visual, Lic. en comunicación visual, Lic. en artes visuales, Lic. en artes audiovisuales, Lic. en cinematografía y Lic. en lenguajes audiovisuales.

De igual manera, el estudio de factibilidad nos facilitó consideraciones significativas para la definición de competencias profesionales mediante la identificación de conocimientos, habilidades y actitudes deseables en el perfil de egreso, según las necesidades manifestadas en la consulta directa con futuros empleadores. De la misma manera, nos permitió un acercamiento al cálculo de una demanda potencial, basado en el método de preferencias reveladas.

Finalmente, la implementación de las Licenciaturas en artes plásticas y música de la Escuela de Artes nos legó una serie de reflexiones, experiencias y consideraciones que han sido tomadas en cuenta al elaborar la propuesta de este nuevo programa académico. Los datos referentes a reprobación, deserción y rezago nos permitieron valorar la idoneidad de las cargas curriculares propuestas para cada etapa, disminuir al mínimo la seriación de unidades de aprendizaje y plantear una organización del mapa curricular que propicie la reflexión de la disciplina desde el mundo cotidiano del estudiante.

II. FUNDAMENTACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS

2.1. Introducción

Desde hace algunos años, en las Instituciones de Educación Superior (IES) tanto públicas como privadas existe un creciente interés por la calidad, sobre la cual muchas medidas de planeación y programación se fundamentan a fin de garantizar que su quehacer educativo responda a los requerimientos de la sociedad y el mercado laboral. Entre las principales acciones que se han emprendido en el marco de una educación superior de buena calidad se encuentran las relacionadas con la pertinencia, oferta educativa, equidad y cobertura.

Así, cada institución realiza importantes trabajos de modificación de planes de estudios, seguimiento de egresados, opinión de empleadores, identificación de preferencias vocacionales, evaluación y procesos de acreditación de los programas educativos, entre otros. Para las IES estos trabajos constituyen una importante fuente de información que les permite precisar qué ajustes requieren los programas de estudio, qué nuevas opciones deben ofrecerse y qué programas deben ampliar su cobertura en respuesta a las demandas que les son planteadas en cada área o disciplina que desarrollan.

Al interior de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC), la evaluación de las necesidades presentes y futuras del sector social, empresarial, educativo y gubernamental forma parte de la lucha por fortalecer la pertinencia de sus programas de estudio y la atención de la demanda con calidad y equidad. La búsqueda por mejorar la relación entre los recursos humanos profesionales y de cumplir con los requerimientos de éstos por parte de la sociedad y el mercado laboral, conduce la propuesta de aumentar la oferta y cobertura educativa en el área de los medios audiovisuales; específicamente la Licenciatura en medios audiovisuales en el campus de Mexicali.

A la luz de la misión de la Escuela de Artes de la UABC, (dinamizar nuestra cultura potenciando el pensamiento creativo y reflexivo acerca de las condiciones sociales, culturales, económicas e históricas de nuestro entorno a partir de la educación profesional y la difusión de las manifestaciones artísticas) la transdisciplinariedad cobra importancia buscando la creación de nuevas “arquitecturas del lenguaje”; en este contexto se explica la ubicación del programa educativo de medios audiovisuales en la unidad académica de artes, por la relación que esta

disciplina tiene con otras ramificaciones del campo del arte, particularmente del ámbito performático.

Por otro lado, el estudio de la oferta nacional en el ámbito de los medios audiovisuales encontramos que estos programas educativos se encuentran insertos en las unidades de artes, como es el caso de la Licenciatura en lenguajes audiovisuales ofertada por la Facultad de Artes Visuales de la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL) y Licenciatura en artes audiovisuales ofertada por el Centro de Artes, Arquitectura y Diseño de la Universidad de Guadalajara (U. de G.) por mencionar algunos de los más importantes y representativos para esta área.

2.2. Problemática del área de estudio: globalización y medios de comunicación

En los procesos de globalización, los medios de comunicación como instituciones sociales se han convertido en uno de los pilares fundamentales del poder mundial al ser los instrumentos de difusión de ideas por excelencia. La información que viaja a través de ellos es generadora de reglas de orden social, cultural y de credibilidad política, es fuente de entretenimiento y diversión, es constructora de contenidos simbólicos dinamizadores de la cultura y la realidad social. Los medios de comunicación generan espacios de relación simbólica entre sujetos, entre las industrias de la información y las audiencias, ya sean éstas de origen nacional o mundial, posibilitando así, el flujo de la información con alcance global.

La industria de la tecnología de la comunicación e información, en función de aligerar y propiciar un constante flujo de información, ha desarrollado una serie de artefactos que han logrado posicionarse cada vez más como herramientas indispensables de la vida cotidiana de las personas, propiciando no sólo la circulación de información al alcance de muchos, sino la creación de redes de información que trascienden los límites territoriales.

Por otro lado, las nuevas tecnologías de información y comunicación, en su ágil dinámica de expansión, profundizan en la inmediatez y alcance de la información que ya habían iniciado los medios de comunicación tradicionales de principios de siglo XX como la radio, y después, la televisión. Aquella audiencia, pasiva para los medios tradicionales, se convierte ahora en una audiencia activa y propositiva en la medida en que pueden crear sus propios discursos, utilizando un lenguaje que es común a las mayorías, en el caso de la creación de páginas de Internet. Se trata de una audiencia ya no masiva sino una audiencia con gustos y preferencias estratificadas y especializadas.

Ante el cambio sustancial de las audiencias, los discursos mediáticos y la oferta informativa y de entretenimiento tiende a diversificarse también. Es por ello que la televisión de paga, por ejemplo, desde la expansión de la lógica de la interactividad de los medios, se ha adaptado ofreciendo canales de contenido especializado que satisfagan la búsqueda de información de la audiencia, la simultaneidad de los discursos en pantalla y la programación personalizada de eventos especiales, entre otros servicios.

En la dimensión individual y colectiva, las redes virtuales creadas a través de Internet han desarrollado una forma de conexión social basada en la circulación de contenidos y nuevos sentidos de la acción social y ciudadana en torno a temas de interés tanto global como local, que han logrado posicionarse dentro de los significados globales de justicia, igualdad y derechos humanos, entre otros.

Pese a tales cambios de sentido social e intercultural de carácter global, existen ciertas condiciones sociales que permanecen y se agudizan. El acceso a las nuevas tecnologías y a los nuevos discursos y narrativas se ha convertido en los últimos años, en un factor de diferenciación social y espejo de la inequitativa distribución de la riqueza. Por ello, la existencia de programas gubernamentales para acercar las tecnologías aplicadas a la educación a los sectores menos favorecidos de nuestro país.

Por otro lado, se agudiza la creación de oligopolios de la industria del entretenimiento, información y comunicación. A nivel mundial se identifican *Vivendi Universal, AOL time Warner, Disney: News Corporation, Viacom y Bertelsmann, General Electric, Microsoft, Telefónica, France Telecom*. En Estados Unidos, los cinco mayores conglomerados más poderosos de la industria de la información controlan casi la totalidad de las cadenas de radio y de televisión de este país. Esta situación impacta de manera muy directa a la industria mexicana de la comunicación y el entretenimiento dentro del Tratado de Libre Comercio de América del Norte, ya que nuestras empresas deben competir bajo la lógica del libre mercado con las fortalezas estadounidenses, situación que fomenta en nuestro país la consolidación de oligopolios que empobrecen las perspectivas de contenidos y fuentes de información transmitidos a través de sus canales.

En la realidad fronteriza sucede algo similar. La oferta de información y entretenimiento se concentra en pocas empresas, la industria de la radio y la televisión norteamericana, por ejemplo,

con cobertura en California y Baja California, está representada por las cuatro cadenas nacionales más poderosas: la *American Broadcasting Company* (ABC), la *Columbia Broadcasting System* (CBS), la *National Broadcasting Company* (NBC), y la *Mutual Broadcasting System* (MBS). Entre las empresas públicas destaca la *Public Broadcasting Service* (PBS), la *Corporation for Public Broadcasting* (CPB) y la *Association of Public Television Stations* (APTS), y en cine la *Fox Broadcasting* con fuerte presencia regional en la frontera.

Además de las compañías norteamericanas, hay un *boom* de cadenas de producción audiovisual con reconocimiento en la población local y que son producidas en California y Miami principalmente en idioma español para la audiencia latina del país y de América Latina. Se trata de Univisión (radio y televisión), Telemundo, Telefutura y *Pacific Spanish Network* (PSN).

Por el lado mexicano, también con cobertura en la región fronteriza, destacan en radio: ABC radio XEABC, Asociación de Concesionarios Independientes de Radio SA (Grupo ACIR), Cámara Nacional de la Industria de Radio y Televisión (CIRT), Frecuencia Modulada Mexicana, SA de CV (MVS radio), Instituto Mexicano de la Radio (IMER), Grupo Radio Mil (NRM), Radio Fórmula, la XEBG y Radiorama. En Televisión contamos con la presencia de las empresas Televisa y TV Azteca como los dos oligopolios de la industria mediática del país con cobertura en todo el territorio nacional, y con producciones locales y perspectivas de crecimiento en este ámbito. También contamos con el Canal 66 cuya producción se realiza principalmente en Mexicali y Síntesis TV que se ha posicionado como un canal local de cable de importancia en la región y con planes de ampliar la oferta de productos audiovisuales.

Además de las empresas mediáticas de envergadura nacional, la región fronteriza es cuna de uno de los movimientos en producción audiovisual más representativos de nuestro país. En los últimos años, la región ha visto crecer y consolidarse a una generación de productores audiovisuales que han logrado posicionar una narrativa auténtica con mensajes alusivos a la realidad fronteriza y a la visión del mundo del joven de frontera que ha sido alimentado entre dos naciones opuestas, pero complementarias en términos culturales y simbólicos. No en vano se han producido muestras artísticas como *Tijuana. La Tercera Nación*, de impacto intercontinental que han volcado la mirada sobre las dinámicas de oferta y consumo cultural de nuestra región fronteriza.

Por tanto, en esta zona de encuentros y desencuentros interculturales, han surgido iniciativas independientes de producción audiovisual que se han posicionado fuertemente dentro de la

industria mediática de la región y del país. Entre ellas están La Máquina Producciones, Idea 3, Kinesis Producciones, Armantec (especializada en diseño de audio) de Mexicali; Yonke Art, Galatea – Bulbo, 5 y 10 Producciones, Vanguardia Producciones, en Tijuana; Calafia Producciones en Rosarito, y Todos Santos y Baja Image Makers, en Ensenada.

La amplísima oferta mediática de la región permite la circulación de gran cantidad de información codificada en narrativas, que conforman un gusto audiovisual en las audiencias de la frontera. Lo cual, aunado a las fuentes de trabajo proyectadas en el crecimiento de las cadenas locales y nacionales, y a las necesidades que se desprenden del desarrollo económico del estado; permiten que esta zona se considere de las más fértiles para el desarrollo profesional de expertos en creación de mensajes audiovisuales, que conozcan los discursos aplicados a medios de comunicación, con base en el uso de la nueva tecnología audiovisual.

2.3. Metodología

La apertura de la Licenciatura en medios audiovisuales tiene como referente la política institucional de ampliar la oferta educativa acorde a las necesidades de desarrollo regional establecida en el *Plan de Desarrollo Institucional 2007-2010*, donde además se establece como estrategia para asegurar la pertinencia de la oferta educativa, la elaboración de estudios de factibilidad de los programas de nueva creación.

Por lo anterior y con el objeto de determinar la viabilidad de la apertura de la Licenciatura en medios audiovisuales en el campus Mexicali, así como lograr el equilibrio entre la oferta y demanda de programas educativos en Medios Audiovisuales, se llevó a cabo un estudio de factibilidad de tipo exploratorio que considera tres ejes temáticos en torno a la factibilidad y diagnóstico de la apertura de la Licenciatura en medios audiovisuales: la demanda, la oferta y el mercado laboral.

Para realizar el análisis de estos ejes, se procedió a la identificación de segmentos poblacionales específicos, así:

Para la demanda se consideró como población de interés a los estudiantes de bachillerato próximos a egresar.

En este caso se utilizó el método de preferencias reveladas ya que permite establecer aquellas condiciones que definen las bases del comportamiento de la demanda por los estudios en medios audiovisuales, y que están asociadas de manera significativa a la elección que hace el estudiante.

Para el estudio de la oferta se realizó una revisión documental y electrónica así como parte de las entrevistas aplicadas en el mercado laboral, en torno a los programas educativos similares y/o equivalentes que se ofrecen en los niveles estatal y nacional, así como en la ciudad de San Diego, California.

Para el mercado laboral se identificaron tres estratos en la población: televisoras, cadenas o estaciones de radio y productoras independientes. Para analizar las necesidades de este sector se utilizó una *muestra razonada o a juicio*, identificando organizaciones que realizan actividades similares y que en un momento dado llegan a integrarse o subcontratarse para lograr productos terminados, cuidando la representatividad geográfica al seleccionar diferentes tipos de organizaciones de la población en estudio en las ciudades de Ensenada, Mexicali, Tijuana y San Diego, como se detalla en el siguiente cuadro:

Instituciones entrevistadas para el estudio del mercado laboral.

Ensenada	MVS Radio	Luis Elías González Rodarte
	Televisa Canal 23	Armando Bueno Zurbarán
	Todos Santos Fotografía	Enrique Botello
	XS 92.9 F.M. XHFZO Radio comercial Independiente	Edgar René Martínez Hernández
Mexicali	Canal 66 XHILA T.V.	Lourdes Rodríguez
	IDEA 3 Producciones	Ing. Jaime Rojo
	Kamikaze Producciones (Golosina visual)	Adolfo Soto
	La Maquina Producciones	Humberto Hernández
	Radorama, organización.	Sergio Ruiz de Anda
	XECL	Rafael Cabal
Tijuana	5 y 10 Producciones	Héctor Manuel Villanueva Gutiérrez
	Agencia TijuanaPres.com Canal 54	Guadalupe López Dueñas
	Brown	Sergio Brown Figueredo
	Centro Cultural Tijuana	Jesús Alberto Gutiérrez Mancilla
	Forum Digital	Lic. José Eduardo Cañizalez
	Galatea y asociados	Omar Foglio
	Grupo Uniradio	Denisse Gama Orona
	High Indole	Alvaro Zendejas Félix-Díaz
	Radio Tecnológico-Instituto Tecnológico de Tijuana	Rosa María Lares Reyes
	T.V. Azteca	Bernardo A. Mercado
	Uniradio	Brenda Beatriz Bedolla Huerta
San Diego – E. U.	Vanguardia Producciones	María Elena Rodríguez
	Pahrump Televisión, Canal 30 462 Mojave News	Sabrina Martínez García
	Univisión Radio (KLQV Recuerdo 102.9/KLNV LA Nueva 106.5)	Luis Raúl Sandoval
	Univisión Radio SD	Gerardo del Villar

Fuente: Estudio de factibilidad para la apertura de la Licenciatura en medios audiovisuales. UABC, 2007.

Para obtener información del campo laboral se utilizó la técnica de cuestionario-entrevista con el objeto de controlar la calidad de las respuestas y disminuir el riesgo de la *no respuesta*, además de permitirnos obtener información adicional.

El cuestionario consta de tres apartados: el primero trata sobre características y el estado actual de las organizaciones y se enfoca a conocer el grado de preparación profesional, actividades que realizan o contratan las organizaciones y los planes futuros de los encargados del área audiovisual. El segundo apartado tiene que ver con las necesidades de preparación profesional y consiste en identificar los conocimientos, habilidades y actitudes, más relevantes, que deben tener los responsables de la producción audiovisual. Y por último, la factibilidad del proyecto. Después de haber hecho el recorrido por la situación actual y las necesidades de capacitación, se les pide su opinión acerca de la factibilidad de la apertura de la Licenciatura en medios audiovisuales.

2.4. Análisis de resultados

2.4.1. Oferta de servicios educativos

En la región noroeste de México no existe la oferta educativa en medios audiovisuales ni programas afines a la comunicación visual. La oferta educativa más parecida son los programas de comunicación y ciencias de la comunicación de la UABC en Mexicali, Ensenada y Tijuana. En donde, de acuerdo al análisis de los perfiles de egreso de estas licenciaturas, se encontró que:

- La Licenciatura en ciencias de la comunicación se enfoca a generar diagnósticos de los procesos de comunicación y a proponer estrategias para resolver sus problemáticas; es decir se encamina hacia la organización y estructuración de los procesos de comunicación para eficientar sus procesos e interacción entre sus miembros.

- La Licenciatura en comunicación, se enfoca a la identificación de problemáticas en los procesos de comunicación, para proponer estrategias y resolver sus problemas.

- La propuesta de Licenciatura en medios audiovisuales por su parte, se concentra en la producción de diferentes tipos de discursos, mensajes y materiales audiovisuales audiovisuales para influir en las audiencias con diferentes propósitos.

- Las licenciaturas con perfiles en la comunicación, se nutren de disciplinas como la psicología, sociología, antropología, literatura, historia y filosofía, entre otras; por otra parte, las licenciaturas enfocadas a los medios audiovisuales se nutren del estado del arte, el cine, la fotografía, las tecnologías y medios de comunicación, principalmente.

En el área de comunicación se revisaron los programas de la Universidad Iberoamericana, Centro Universitario de Tijuana CUT, Centro de Estudios Universitarios Univer y la Universidad de las Californias, del lado mexicano. También se contemplan dentro de la oferta, los programas de la Universidad de California en San Diego y el correspondiente a San Diego *State University*.

Vale la pena resaltar que estos programas tampoco pertenecen a la formación del profesional en lenguajes y producción audiovisual, sino que conforman el campo de la comunicación donde se incluyen áreas como la organizacional, el periodismo y el diseño gráfico entre otros.

A nivel nacional, especialmente en la región centro occidente, se ofrecen varias licenciaturas cuyo propósito es responder a la demanda en formación sobre la comunicación visual, tanto en sus aspectos teóricos y conceptuales como en lo relativo al manejo de lenguajes y narrativas audiovisuales; programas que pudieran estar más cercanos a la licenciatura objeto de este estudio. Entre ellos están:

Denominación	Número de programas	IES
Lic. en diseño y comunicación visual	4	Universidad Nacional Autónoma de México Universidad Mesoamericana San Agustín Universidad del Golfo de México Universidad Simón Bolívar
Lic. en comunicación visual	2	Universidad de la Comunicación Universidad de Morelos
Lic. en artes visuales	2	Universidad Autónoma del Estado de México Universidad Juárez del Estado de Durango
Lic. en artes audiovisuales	1	Universidad de Guadalajara
Lic. en cinematografía	1	Universidad Nacional Autónoma de México
Lic. en lenguajes audiovisuales	1	Universidad Autónoma de Nuevo León
Total programas relacionados con la producción audiovisual	11	

Fuente: Escuela de Artes. UABC, 2007.

Se considera como ventaja la oferta en medios audiovisuales en la zona noroeste del país ya que contribuirá a descentralizar la oferta específica del área, atrayendo a estudiantes de la zona norte de México.

2.4.2. Demanda de servicios educativos

Para conocer la situación actual de la demanda revelada, se realizó un estudio en las ciudades de Mexicali y Tijuana con alumnos de bachillerato.

Se eligieron los cuatro planteles educativos que aportan el mayor número de estudiantes a la UABC: Cobach Plantel Mexicali, CBTIS 21, CETYS 58 y la Preparatoria Lazaro Cárdenas. Se encuestó al 74% de los alumnos inscritos en el 5to semestre de los cuatro centros educativos aludidos; 42.2% de Mexicali y 57.8% de Tijuana.

El 99.4% de la población encuestada manifestó su determinación de continuar estudios profesionales al terminar su bachillerato. 44.6% de la población encuestada contestó afirmativamente a la pregunta respecto a si ha considerado estudiar una carrera relacionada con medios de comunicación audiovisual. El 55.7% manifestó interés en estudiar la licenciatura en medios audiovisuales en caso que la UABC ofertara dicho programa educativo. Finalmente, el 76.5% de los encuestados manifiesta interés en recibir información de la Licenciatura en medios audiovisuales.

Por otro lado, según los datos arrojados por el Sistema Nacional de Información Educativa, el constante crecimiento de la matrícula en bachillerato nos permite realizar pronósticos favorables para la demanda de las diferentes licenciaturas, incluyendo las de nueva creación.

2.4.3. Mercado laboral

Baja California se encuentra en un lugar estratégico para emprender negocios, realizar investigaciones y abaratar costos de producción en diferentes industrias, incluyendo la industria audiovisual. Además, la diversidad de culturas, lugares y la cercanía con Estados Unidos atrae nuevas inversiones en los sectores servicios, en el comercio y la industria.

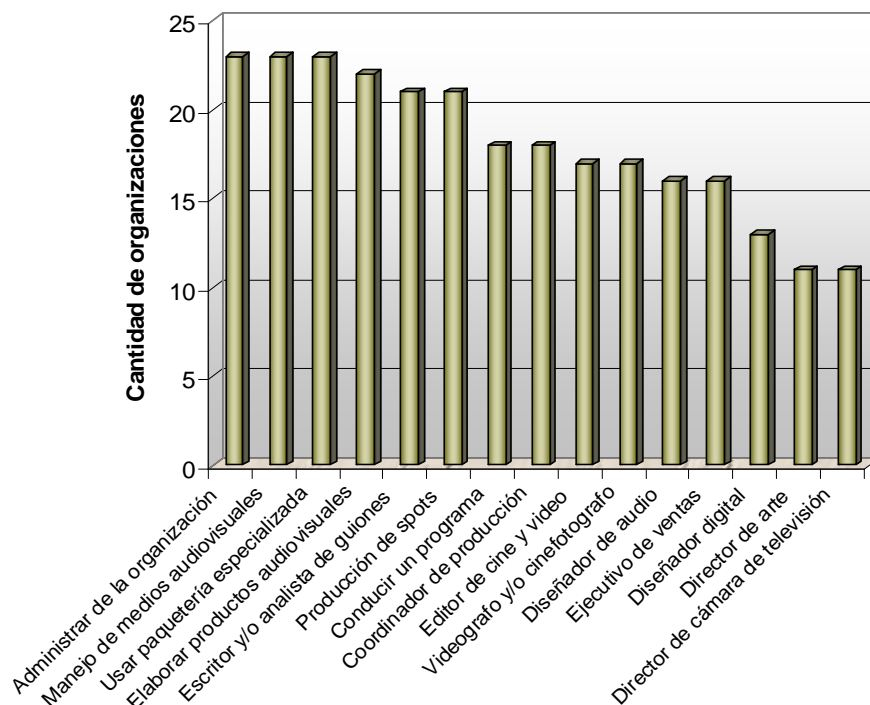
Con el estudio encontramos que el 85 % de las empresas dedicadas a los medios audiovisuales tiene pensado ampliar su oferta y contratar más personal.

Los responsables de las organizaciones manifestaron su interés por la apertura de la Licenciatura en medios audiovisuales al considerarla factible y realizaron recomendaciones sobre lo que necesitan saber y atender los estudiantes antes de egresar. Entre ellas hicieron énfasis en la actitud de las personas antes de pensar en dominar todo el equipo y las tecnologías disponibles.

El 88% de los entrevistados cree factible la creación de la licenciatura y señala la necesidad del mercado de renovarse en cuanto a conocimientos y tecnología. Las preferencias en relación a la preparación profesional para incorporar nuevos colaboradores se concentran en gran medida en el nivel licenciatura para trabajos más elaborados como la postproducción. Por su parte, nuestros entrevistados señalan la necesidad de formar técnicos para el uso de las cámaras de video y cine, así como ejecutivos de ventas.

Lo que las organizaciones buscan es un profesional o técnico que conozca diversos lenguajes audiovisuales, que se mantenga actualizado y prácticamente sea capaz de cubrir casi todos los puestos o actividades a lo largo de la creación de un producto audiovisual. Esto se puede apreciar en la siguiente gráfica, en donde se confirma que en las instituciones estudiadas, pocas personas realizan muchas y diversas actividades y en su mayoría, directores o administradores terminan cubriendo diferentes roles dentro de la organización:

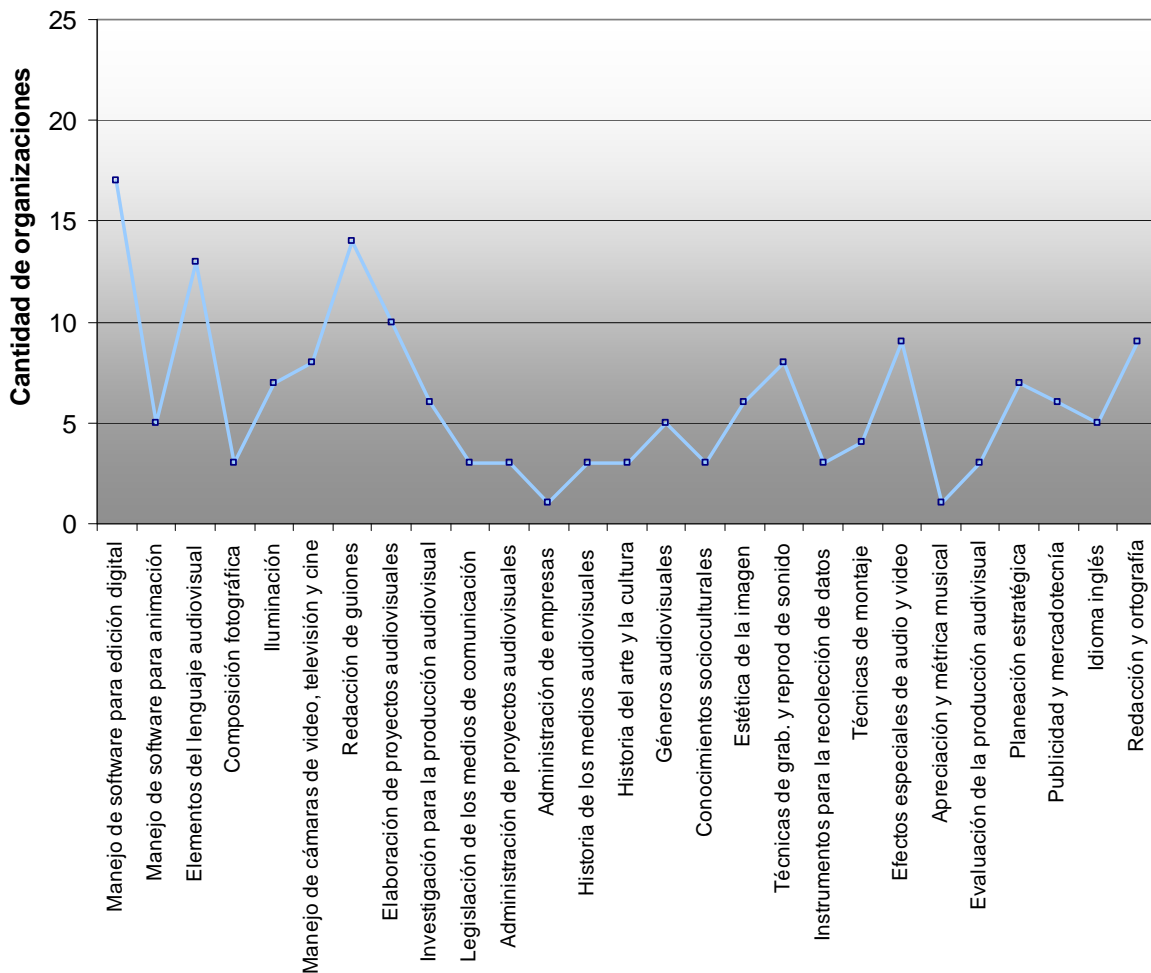
Las organización cuenta con personal dedicado a:



Fuente: Estudio de factibilidad para la apertura de la Licenciatura en medios audiovisuales. UABC, 2007.

En cuanto a los conocimientos que debieran poseer los profesionales del área, hubo respuestas coincidentes de las productoras independientes en señalar abiertamente la necesidad de contar con egresados expertos en todas las opciones descritas en el instrumento, lo cual obedece a la estructura interna de estas organizaciones con poco recurso humano y poca división de tareas. En general, nuestros entrevistados priorizaron los conocimientos sobre el software especializado para la edición, los elementos del lenguaje audiovisual y la redacción de guiones, como los tres más importantes según se ilustra en la siguiente gráfica:

En su opinión, ¿qué conocimientos deben tener los responsables de la producción audiovisual?



Fuente: Estudio de factibilidad para la apertura de la Licenciatura en medios audiovisuales. UABC, 2007.

En el caso de las habilidades sobresale la toma de decisiones sobre las demás opciones, ya que según las organizaciones estudiadas, con dicha habilidad es posible concluir cualquier proyecto audiovisual y no tener tiempos muertos que resultan costosos en el producto final. En segundo lugar, señalan el trabajo en equipo puesto que el tipo de actividades durante el proceso de creación de la idea y producción, requiere coordinación entre los miembros del proyecto. Por último, consideran el manejo de equipos digitales como otra de las habilidades más requeridas en el personal que participa con ellos, al igual que la planeación.

El común de las organizaciones busca tener empleados o colegas que sean creativos, aunque sobre la marcha tengan que aprender el manejo del equipo, los programas, etcétera, y es muy lógico ya que sus proyectos dependen de la creatividad principalmente y el de hacer más con menos recursos. Las personas que trabajan en medios audiovisuales, de acuerdo con las organizaciones encuestadas deben ser muy organizadas, tanto para concluir sus proyectos como para mostrar una buena imagen ante los clientes. También señalaron la honestidad como parte importante de la formación de los profesionales.

Se analizó la base de datos del *Estudio de seguimiento de egresados de licenciatura planes flexibles, 2007-1*, del Centro de Estudios Sobre la Universidad (CESU). En este estudio identificamos que el Licenciado en ciencias de la comunicación (Facultad de Ciencias Humanas), se visualiza en los perfiles profesionales preferidos por las empresas como una segunda opción, desempeñándose en giros o ramas relacionados a comercios, restaurantes y hoteles. Asimismo, podemos apreciar que las actividades que desarrollan en ese mismo sector se refieren a la educación y desarrollo humano.

Respecto al programa educativo en comunicación (Escuela de Humanidades) encontramos que su perfil, se visualiza entre los perfiles profesionales preferidos por las empresas como una primera opción, desempeñándose en giros o ramas relacionados a comercios, restaurantes y hoteles, servicios comunales, sociales y personales. Asimismo, podemos apreciar, que las actividades que desarrolla en esos sectores se refieren a las nuevas tecnologías y procesos administrativos.

Por lo tanto, se concluye que no son iguales las actividades profesionales realizadas por el Licenciado en Ciencias de la Comunicación y las prácticas profesionales propuestas en el perfil de egreso de la Licenciatura en Medios Audiovisuales.

2.5. Recomendaciones de empleadores.

a) Fortalecer las áreas relacionadas con la Administración en lo concerniente a conocimientos, habilidades y actitudes.

Debido al tipo de investigación realizada, cuestionario entrevista, además de los datos medibles representados con anterioridad, se rescataron algunos comentarios que enriquecen la reflexión. Entre estos, fue sobresaliente la postura respecto al tema de la administración. La carencia de conocimientos, habilidades y actitudes relativos al ordenamiento provechoso de los recursos humanos y técnicos, puede hacer fracasar cualquier proyecto audiovisual. El énfasis en saber administrar adecuadamente los recursos en este medio, se antepone, en muchos de los entrevistados, al tema del conocimiento teórico y técnico de la producción.

b) Fortalecer el campo actitudinal durante el proceso de formación

El conocimiento acerca de la teoría y metodología aplicada en la producción audiovisual, en palabras de los entrevistados, se puede adquirir con la práctica y la capacitación dentro de las instituciones contratantes. Sin embargo, lo más difícil de encontrar en los profesionales del área es la actitud emprendedora, la creatividad, combinada con el trabajo en equipo, la tolerancia, el compromiso, el orden y el estar actualizado con los cambios tecnológicos. El aprendizaje de lo actitudinal no se puede plasmar en un mapa curricular a manera de unidad de aprendizaje, pero sí puede ser parte de las competencias a desarrollar al interior de las mismas, con una exigencia programática por parte de los maestros que conciban el proceso de enseñanza-aprendizaje como una actividad holística donde se impacta al ser humano en todas sus dimensiones.

c) Elaborar un programa de vinculación interinstitucional

Aprovechando las bondades de la flexibilidad curricular, de las múltiples opciones de acreditación y de las políticas institucionales que favorecen la vinculación y el trabajo coordinado con instituciones externas a la Universidad Autónoma de Baja California, es recomendable elaborar un programa de desarrollo gradual y fortalecimiento de la vinculación del plan de estudios de la Licenciatura en medios audiovisuales. De tal manera, se podrán incorporar a la currícula requisitos como el servicio social comunitario y profesional, las prácticas profesionales, las estancias estudiantiles, etc. La ventaja de ello para esta carrera específicamente, es que su perfil formativo requiere de un nivel práctico muy intenso, el cual pudiera llevarse a cabo a través de múltiples experiencias en escenarios reales del campo profesional.

d) Elaborar un programa de evaluación permanente

La observación constante del desarrollo del plan de estudios permite realizar los ajustes necesarios para el logro de las competencias generales del mismo. Por ello, se recomienda diseñar un plan de evaluación que arroje información acerca del cumplimiento de las competencias educativas por etapas de formación, además de ser un requisito dentro del nuevo Estatuto Escolar Universitario aprobado en mayo del 2006. Otro aspecto a evaluar es la operatividad del plan, es decir, el desempeño de las instancias académico administrativas que posibilitan el cumplimiento programático de las competencias profesionales.

III. FILOSOFÍA EDUCATIVA

En el ámbito nacional e internacional, las universidades se han perfilado como instituciones capaces de contribuir a la consolidación del cambio social y la transformación de su entorno a través de la formación integral de estudiantes y docentes.

En los últimos años, los procesos de globalización han impactado a la esfera educativa haciendo cada vez más necesaria la formación de profesionales capaces de transformarse a sí mismos en actitud y proceder; críticos, autogestivos, con actitud responsiva hacia los cambios y adaptables a la vertiginosa modificación de los escenarios.

Por su parte, la Universidad Autónoma de Baja California ha respondido a dichas transformaciones con la implementación de un modelo de formación que tome en cuenta las problemáticas económicas y sociales que se viven actualmente, y a las que deberán enfrentarse sus egresados una vez que se inserten en el mercado laboral.

El modelo educativo de la UABC postula que el aprendizaje de los estudiantes es el eje de todos los otros procesos que intervienen en la labor educativa; ello exige nuevas formas de concebir las funciones sustantivas de docencia, investigación y extensión en interacción permanente y vinculadas de manera que impacten los procesos de aprendizaje, así como las tareas adjetivas y de gestión.

Para ello, la Universidad orienta el proceso educativo hacia el aprendizaje a lo largo de toda la vida en cuatro ejes: aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser. Éstos se reconocen como estratégicos para los seres humanos y se orientan hacia la ecología, la ciencia, la sociedad y la convivencia.

Un modelo pedagógico como el planteado anteriormente implica el cambio de un aprendizaje de contenidos a un aprendizaje de procesos, sin dejar de reconocer la importancia de los primeros. El aprendizaje por procesos permite al estudiante crear alternativas para tener acceso a la misma información por diversas vías. Las principales ventajas de esta modalidad son: la posibilidad de transferir conocimientos de un área a otra, así como la formación de competencias.

El modelo de educación basado en competencias es una estrategia para lograr la formación y actualización permanente de los individuos, enfocándose hacia la vinculación de los procesos de aprendizaje con las habilidades requeridas en la práctica profesional. Las competencias profesionales son el conjunto integrado de elementos (conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores) que el sujeto aplica en el desempeño de sus actividades y funciones, las cuales son verificables dado que responden a un parámetro generalmente establecido por el contexto de aplicación.

El modelo curricular flexible basado en competencias de la UABC se caracteriza por:

- Favorecer la formación de competencias básicas, disciplinarias y profesionales acordes a la profesión.
- Basarse en un sistema de créditos que permite al estudiante ser partícipe de la planeación de sus curricula.
- Favorecer la movilidad intra e interinstitucional.
- Promover el aprendizaje a través de distintas modalidades y experiencias como los estudios independientes, ayudantías en investigación, prácticas profesionales, ayudantías docentes, cursos intersemestrales, ejercicio investigativo, apoyo a programas de extensión y vinculación, así como actividades artísticas, deportivas y culturales.
- Considerar el desarrollo en aspectos de cultura, deporte y artes como parte de su formación integral.
- Vincularse con su entorno a través de la práctica profesional curricular.

La UABC sitúa al estudiante como el actor central del proceso educativo, a quien se dirigen los esfuerzos institucionales, promoviendo en él una formación integral que considere elementos teóricos, prácticos, éticos y de responsabilidad social para fomentar actitudes de liderazgo, perseverancia, autodisciplina, honradez, creatividad y espíritu emprendedor, además de proporcionarle las herramientas metodológicas que le permitan un aprendizaje permanente.

La formación valoral de los universitarios no se concentra en una unidad de aprendizaje específica sino planteamos que esta permea la totalidad del mapa curricular. En el caso de los programas académicos de la Escuela de Artes, además de los valores que se desarrollan en la totalidad de los estudiantes universitarios (compromiso, respeto, honestidad, libertad, etc.) es necesario:

- a) Fomentar la sensibilidad y gusto por el arte

- b) Reconocer y valorar las habilidades presentes en un equipo de trabajo creativo
- c) Impulsar la actitud emprendedora para la autogestión de proyectos
- e) Promover el respeto a los derechos autorales, así como la tolerancia por las ideologías y culturas nacionales y extranjeras

Asimismo, el papel del docente debe ser de guía y facilitador del aprendizaje, un agente que motive el aprendizaje mediante herramientas y métodos innovadores que promuevan actitudes problematizadoras para orientar al alumno hacia ambientes autodidactas.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Cabe mencionar que los ámbitos ocupacionales más importantes en los medios audiovisuales son: realización, diseño digital, escritura de guiones, postproducción y la administración. Las actividades laborales citadas son diferentes, por lo mismo requieren de conocimientos, actitudes y habilidades específicas y diferenciadas que les permitan desarrollar y llevar a cabo con éxito su actividad profesional.

Este plan está estructurado bajo el enfoque de competencias profesionales, consta de un total de 328 créditos, distribuidos en las tres etapas de formación profesional: básica, disciplinaria y terminal, un programa de prácticas profesionales con valor en créditos y servicio social dividido en dos etapas que constan de 300 y 480 horas respectivamente. Las etapas de formación están conformadas por 29 unidades de aprendizaje obligatorias que representa un 70.12% y 16 optativas que representan el 29.88% de flexibilidad, cumpliendo con los criterios recomendados por la institución.

Esta estructura proporciona al estudiante una formación integral que responda a sus necesidades e intereses y ofrece la oportunidad de diseñar conjuntamente con su tutor un proyecto profesional integrado en forma razonable con respecto a los intereses personales y las necesidades sociales, además le permite interactuar con estudiantes y maestros de otras unidades académicas de la UABC e instituciones nacionales e internacionales a través del Programa de Movilidad e Intercambio Estudiantil.

4.1. Etapa Básica

Comprende un proceso general de carácter multi o interdisciplinario con una orientación eminentemente formativa. En esta etapa se desarrollan las competencias básicas que debe tener todo profesionista y genéricas de un mismo nivel formativo o un área disciplinar; esto se llevará a cabo mediante la adquisición de conocimientos de las diferentes disciplinas, integrando las unidades de aprendizaje contextualizadoras y metodológicas esenciales para la formación del estudiante; promoviendo con ello la integración de un repertorio básico de conocimientos, valores, destrezas y habilidades precurrentes para las siguientes etapas de su formación.

Esta etapa consta de un total de 71 créditos con 59 créditos obligatorios distribuidos en nueve unidades de aprendizaje, así como 12 créditos optativos correspondientes a dos unidades de aprendizaje que complementarán su formación.

En el proceso de diseño de la Licenciatura en medios audiovisuales de la Escuela de Artes incluyó en la etapa básica unidades de aprendizaje comunes a otros de sus programas de estudio como Metodología de la investigación, Comunicación oral y escrita y Estructura socioeconómica de México. Una vez que los programas de estudio ofertados por la Escuela de Artes egresen a sus primeras generaciones e inicie el proceso de modificación curricular de los mismos, se buscará la conformación de un tronco común para todos nuestros programas educativos.

Cabe señalar que algunas unidades de aprendizaje de la etapa básica coinciden con las de los programas educativos de Licenciatura en comunicación y Licenciatura en ciencias de la comunicación: Taller de lengua escrita; Estructura Socioeconómica de México, Historia y Teoría de la Imagen y Administración.

Competencia de la etapa básica. Identificar y explicar la naturaleza del fenómeno de la comunicación a través de unidades de aprendizaje como: cine y literatura, desarrollo de habilidades del pensamiento, herramientas metodológicas, lenguaje de las imágenes en movimiento, para comprender las implicaciones estéticas, sociales y culturales del mensaje audiovisual con sentido crítico y ético.

4.2. Etapa disciplinaria

Esta etapa consta de un total de 170 créditos, distribuidos en 16 unidades de aprendizaje con un total de 122 créditos obligatorios y 48 créditos optativos. En esta etapa se cursarán los créditos del programa educativo relacionados con la disciplina del Licenciado en Medios Audiovisuales. El estudiante conocerá, profundizará y enriquecerá los conocimientos teórico, metodológicos y técnicos de la profesión, y desarrollará además, valores, destrezas y habilidades recurrentes para la siguiente etapa de su formación. Es factible que durante esta etapa los alumnos participen en programas de movilidad e intercambio estudiantil.

Competencia de la etapa disciplinaria. Construir mensajes audiovisuales aplicando los conocimientos, técnicas y herramientas propias del lenguaje de las imágenes en movimiento como

guión, cinefotografía y edición integrando las actividades del proceso de producción en sus distintas etapas: pre-producción, producción y postproducción para comunicarnos de manera eficiente con la audiencia seleccionada con sentido crítico, estético y éticamente propositivo.

4.3. Etapa terminal

Esta etapa consta de un periodo promedio de dos periodos, con un total de 70 créditos, de los cuales 34 son de carácter obligatorio y 36 optativos. De los anteriores, se podrán acreditar hasta dos créditos mediante un en un proyecto de vinculación registrado. En esta etapa se hará énfasis en reforzar los conocimientos teórico-instrumentales específicos y con ello se incrementarán los trabajos prácticos en las áreas de interés del alumno y se propiciará la vinculación con el sector productivo, con un repertorio profesional de conocimientos, valores, destrezas y habilidades recurrentes para la actividad productiva. Así mismo, se llevarán a cabo las Prácticas Profesionales.

Competencia de la etapa terminal. Realizar productos audiovisuales en cualquier medio audiovisual, formato, o género a través de los fundamentos teóricos y prácticos, como realización televisiva, realización cinematográfica y producción integrándose a equipos interdisciplinarios de producción para propiciar una comunicación efectiva entre el realizador y el público coadyuvando a la transformación positiva de la sociedad de manera profesional.

4.4. Modalidades de aprendizaje.

Las modalidades de aprendizaje son actividades académicas que podrá realizar el estudiante durante el transcurso de su programa de licenciatura, para complementar las experiencias académicas realizadas en el salón de clases, promoviendo su participación en el desarrollo de su formación académica. Las modalidades de aprendizaje son modalidades de acreditación diversas a las unidades de aprendizaje.

Algunas de las modalidades de aprendizaje para la obtención de créditos optativos, a las que podrá acceder el alumno de la Licenciatura en medios audiovisuales son:

Unidades de aprendizaje obligatorias. Son las unidades de aprendizaje que conforman la estructura sólida del plan de estudios e indispensables para la formación del Licenciado en medios audiovisuales. Se incluyen en las tres etapas que integran el plan de estudios, considerando la mayor parte de la carga académica. Estas unidades de aprendizaje tienen que ser cursadas y

aprobadas por los alumnos. El plan de estudios de Licenciado en medios audiovisuales considera el 70.66% de éstas unidades de aprendizaje obligatorias.

Unidades de aprendizaje optativas. Son las unidades de aprendizaje que complementan la formación integral del alumno permitiéndole un aprendizaje con cierta orientación para su formación profesional. El estudiante considera la opción de elegir éstas unidades de aprendizaje con la ayuda del Tutor. El plan de estudios de Medios Audiovisuales considera el 29.34% de optatividad.

Otros cursos optativos. En ésta modalidad se incorporan unidades de aprendizaje nuevas o relevantes, de acuerdo al avance científico y tecnológico en determinada disciplina, proporcionando la alternativa a los docentes y alumnos para que incorporen temas de interés para complemento de su formación.

Estudios independientes. En esta modalidad, el alumno se responsabiliza de manera personal a realizar las actividades del plan de trabajo previamente autorizado, que conlleve el lograr los conocimientos teórico-prácticos de una temática específica, bajo la coordinación de un docente. Así mismo, el estudiante tiene la alternativa de realizar estudios de interés disciplinario no sujeto a la asistencia a clases ni al programa oficial de una unidad de aprendizaje.

Ayudantía docente. En ésta modalidad el alumno participa como adjunto de docencia (auxiliar docente) bajo la supervisión de un profesor o investigador de carrera, realizando acciones de apoyo académico dentro y fuera del aula, elaborando material didáctico, aplicando técnicas didácticas, así como interviniendo en prácticas docentes.

Ayudantía en investigación. Esta modalidad brinda al alumno la oportunidad de incrementar su capacidad creativa y de aplicar sus conocimientos, habilidades, destrezas, valores y actitudes en el campo de la investigación. En esta modalidad el alumno participa durante la etapa disciplinaria o terminal, en investigaciones que esté realizando el personal académico de la propia unidad académica, de otras unidades dentro de la Universidad y de instituciones externas previa aprobación de la unidad académica con apoyo del maestro Tutor y que estén relacionadas con la orientación profesional del estudiante. La investigación deberá estar formalmente registrada ante la Coordinación de Posgrado e Investigación y relacionada con los contenidos del área que esté cursando el alumno.

Ejercicio investigativo. Esta modalidad, consiste en que el alumno elabore una propuesta de investigación y la realice con la orientación de un tutor. En esta modalidad, el estudiante es el principal personaje, ya que la finalidad, es que él aplique los conocimientos desarrollados en esta área, estableciendo su propia metodología de investigación y elaborando su propio material y estrategias de apoyo investigativo. El tutor sólo colaborará guiando en la realización de dicha investigación.

Apoyo a programas de extensión y vinculación. Son un conjunto de actividades para acercar las fuentes del conocimiento científico y tecnológico con las unidades de producción de bienes y servicios. Esta actividad se desarrolla con dos objetivos: Para planear, organizar cursos, conferencias y acciones cuya finalidad sea extender el conocimiento científico y cultural a la comunidad; y para elaborar e identificar propuestas que se puedan ofrecer al exterior. Ambos objetivos se orientan a fomentar las relaciones externas de la universidad con la comunidad.

Proyectos de Vinculación con Valor en Créditos. Podrán estar integrados por unidades de aprendizaje obligatorias u optativas asociadas y/o en una o varias modalidades de aprendizaje dependiendo del tipo de proyecto tales como, el Servicio social profesional, Prácticas Profesionales, Titulación, entre otros, acorde a la legislación universitaria.

El plan de estudios de Licenciado en medios audiovisuales incorpora esta modalidad en la que el alumno participa en un proyecto de vinculación en una organización pública, social o privada con un valor de dos créditos optativos, a los cuales se adicionarán aquellos correspondientes a las unidades de aprendizaje asociadas al mismo, o bien, de las Prácticas Profesionales. Las unidades de aprendizaje asociadas a proyectos de vinculación con valor en créditos podrán ser: Realización televisiva, Realización cinematográfica, Taller de video y Diseño web y multimedia.

Durante el desarrollo de dicho proyecto se evalúa el desempeño del alumno y al término se emite la evaluación final. El proceso es integral; es decir, debe alcanzar las competencias asociadas al proyecto así como las competencias de cada unidad de aprendizaje en los términos de los artículos 65, 74 y 76 del Estatuto Escolar. Los participantes de esta modalidad, se sujetarán a los lineamientos y directrices específicas que sean establecidos por la unidad académica y las instancias responsables de su gestión y registro.

Actividades artísticas, deportivas y culturales. Son aquellas acciones formativas relacionadas con la cultura, arte y actividades deportivas que coadyuvan al desarrollo integral del alumno, mediante la programación de diversas actividades curriculares que reflejan una completa gama de intereses, que dan sentido y vida a la educación superior, fomentando las facultades creativas, propias de los talleres y grupos artísticos. Están orientadas a impulsar la cultura de la actividad física, el deporte y la salud como parte de la formación integral del estudiante.

El Plan de Estudios de Licenciado en medios audiovisuales incluye la opción de otorgar valor curricular a las actividades artísticas, deportivas y culturales, hasta tres créditos por curso y hasta seis máximo en las prácticas de dichas actividades, a través de cursos formales para los cuales el alumno deberá solicitar y obtener el visto bueno del tutor con la debida anticipación para su registro correspondiente.

Prácticas profesionales. Las prácticas profesionales tienen la finalidad de desarrollar habilidades básicas para el dominio de un área específica del conocimiento. El estudiante mantendrá contacto directo con el ambiente profesional y recibirá la asesoría directa de expertos que ejerciten su profesión, podrá adquirir conocimientos, habilidades y destrezas durante su capacitación y desarrollo de la práctica, así como promover su interacción con el entorno social y productivo, propiciar una mayor seguridad en sí mismo, reforzar su autoestima y acrecentar el desempeño de su actividad profesional.

Las prácticas profesionales para el Licenciado en medios audiovisuales son de carácter obligatorio, con un valor curricular de 15 créditos, las cuales pueden ser iniciadas por el alumno una vez cubierto el 70% de los créditos totales de la carrera y acreditado el servicio social comunitario. Las prácticas profesionales están integradas al proceso formativo del estudiante a fin de ofrecerle una mejor articulación entre la teoría y la práctica, así como un espacio propicio para que desarrolle y aplique las competencias inherentes al ejercicio de la profesión.

Las unidades de aprendizaje que pueden estar asociadas a la práctica profesional con valor curricular son: Realización televisiva, Realización cinematográfica, Taller de Video, Diseño Web y multimedia, Taller de Escritura II y Diseño de audio.

Cursos intersemestrales. Éstos cursos se ofrecen entre un período escolar y otro. Por sus características, permiten a los alumnos cursar unidades de aprendizaje obligatorias u optativas con

la finalidad de cubrir créditos y avanzar en su plan de estudios. Los cursos intersemestrales son autofinanciables y deberán ser autorizados por el tutor previa revisión del historial académico del alumno.

4.5. Movilidad académica estudiantil.

La movilidad académica estudiantil es una estrategia para promover la inter y multidisciplina, que se hace posible mediante el modelo de flexibilidad adoptado en planes y programas de estudio.

La unidad académica debe establecer y promover los mecanismos para realizar esta actividad, creando estrategias y programas de intercambio y colaboración académica que permitan el logro de sus objetivos en materia de movilidad e intercambio estudiantil y académico tanto interna (entre unidades académicas) como externamente, éstas estrategias son realizadas de manera conjunta a través de las unidades académicas y la Coordinación de Cooperación Internacional e Intercambio Académico según sea el caso.

4.6. Servicio social.

El Reglamento de Servicio Social de la Universidad Autónoma de Baja California fundamenta la obligación de los estudiantes o pasantes de licenciatura de realizar su servicio social en sus dos etapas.

Los programas correspondientes al servicio social en su primera etapa tienen como objetivo beneficiar a la comunidad bajacaliforniana en primer término, fomentar en los estudiantes el espíritu comunitario y trabajo en equipo, pero sobre todo fortalecer la misión social de nuestra máxima casa de estudios. Esta etapa del servicio social consta de 300 horas.

Los programas de servicio social profesional se gestionan en la Coordinación de Vinculación de cada Unidad Académica a través de convenios con las instituciones públicas. Esta etapa considera 480 horas que estarán comprendidas en un periodo mínimo de seis meses.

Dentro de este plan de estudios las unidades de aprendizaje asociadas al Servicio social profesional son las siguientes: Realización televisiva, Realización cinematográfica, Taller de Video, Diseño Web y multimedia y Taller de Escritura II.

La UABC establece el cumplimiento de ambas etapas del servicio social como requisito de egreso, por lo cual, a través de la Coordinación de Servicio Social de cada Unidad Académica se instituyen vínculos de colaboración con instituciones públicas locales y regionales.

Si un alumno participa en un programa de Servicio social profesional con unidades de aprendizaje asociadas a él, al concluir dicho programa, cubre el requisito del servicio social respectivo y obtiene los créditos de las unidades de aprendizaje asociadas al programa en cuestión.

4.7. Idioma extranjero.

De acuerdo a la normatividad de la Universidad Autónoma de Baja California, el estudiante deberá contar con el conocimiento de una segunda lengua, mismo que deberá ser acreditado como requisito para obtener el grado de licenciatura. Para el logro de las competencias en Medios Audiovisuales, es requisito de egreso que el alumno acredite el idioma extranjero en el nivel intermedio de comprensión y lectura de textos.

4.8. Titulación.

Actualmente, el procurar que los estudiantes de los distintos programas académicos obtengan un título profesional al momento de egresar, evitando así las pasantías prolongadas, es una de las metas planteadas por la Universidad.

La Universidad está sumando esfuerzos para identificar áreas de oportunidad, diseñar e implementar estrategias que conlleven a incrementar la eficiencia terminal en sus diferentes programas educativos, enfatizando la incorporación de los alumnos en los programas de vinculación empresa-escuela, proyectos de investigación, diplomados, memorias de servicio social profesional, etc., impulsando así, la diversas modalidades de titulación contempladas en el Estatuto Escolar de la UABC en el artículo 106; y en los artículos 193, 194 y 195, referentes a los programas de educación continua.

Para la Licenciatura en medios audiovisuales, las opciones de titulación se basarán en el Reglamento general de exámenes de la UABC. Sin embargo, debido a la naturaleza del programa académico, es necesario contemplar la posibilidad de establecer algunas modalidades de titulación adicionales, como:

- **Cortometraje de ficción o Documental en Cine o Video:** Diseño, realización y presentación de un cortometraje con una duración mínima de ocho y máxima de 30 minutos. Esta modalidad pone de manifiesto el dominio de las habilidades adquiridas en: guión, cinefotografía/videografía, montaje, edición, diseño de audio, dirección y producción.

- **Programa de Televisión:** Del Género de ficción o magazine, con una duración mínima 27 minutos y máxima de 53 minutos. Esta modalidad pone de manifiesto el dominio de las habilidades adquiridas en: guión, videografía, edición, diseño de audio, dirección de cámara y producción.
- **Largometraje:** Video en alta definición o formatos super 16mm o 35 mm, con una duración de 90 a 120 minutos. Esta modalidad pone de manifiesto el dominio de las habilidades adquiridas en: guión, cinefotografía/videografía, montaje, edición, diseño de audio, dirección y producción.

En cualquiera de los casos anteriores estarían en posibilidad de titularse: productor, director, cinefotógrafo o videógrafo, editor o escritor en la modalidad de tesis colectiva.

- **Producción Ejecutiva:** Gestionar fuentes de financiamiento para la realización de documentales, cortos y largometrajes, de acuerdo a las longitudes establecidas en los puntos anteriores. Esta modalidad pone de manifiesto el dominio de las habilidades adquiridas en: Administración, pre producción, producción, postproducción, mercadotecnia, publicidad.

Titulación por proyecto. El alumno podrá optar por esta modalidad en la realización de un proyecto, producto de actividades de vinculación con la sociedad como lo son el Servicio social profesional, Prácticas Profesionales entre otros. Se otorgarán hasta cinco créditos siempre y cuando forme parte de un proyecto de vinculación con valor en créditos debidamente registrado.

4.9. Tutorías académicas.

En el sistema curricular flexible, las tutorías académicas constituyen un factor importante en el grado de éxito que los estudiantes puedan tener durante su proceso formativo, así como en la disminución de índices de rezago, reprobación y deserción. Paralelamente, pretenden impactar el fortalecimiento de la toma de decisiones por parte de los alumnos.

Por ello la UABC, como parte de su política de atención integral al estudiante, considera el desarrollo de la tutoría como una actividad inherente al proceso de aprendizaje del estudiante y a la función docente, por lo cual se considera estratégica para la operación de los programas de estudio.

V. REQUERIMIENTOS DE IMPLEMENTACIÓN.

5.1. Organización académica.

Actualmente la Escuela de Artes cuenta con los siguientes puestos:

Director. Cumple con las funciones genéricas de planear, organizar, coordinar y supervisar las actividades que realiza el personal a su cargo en las áreas de docencia, investigación y extensión administrando en forma óptima los recursos disponibles para la consecución de las metas del Plan de Desarrollo Institucional en la Unidad Académica.

Subdirector. Coordina y controla las actividades del personal a su cargo verificando el cumplimiento de los objetivos de los planes y programas de estudio. Coordinan las actividades de extensión y difusión de la cultura y prestación de servicios.

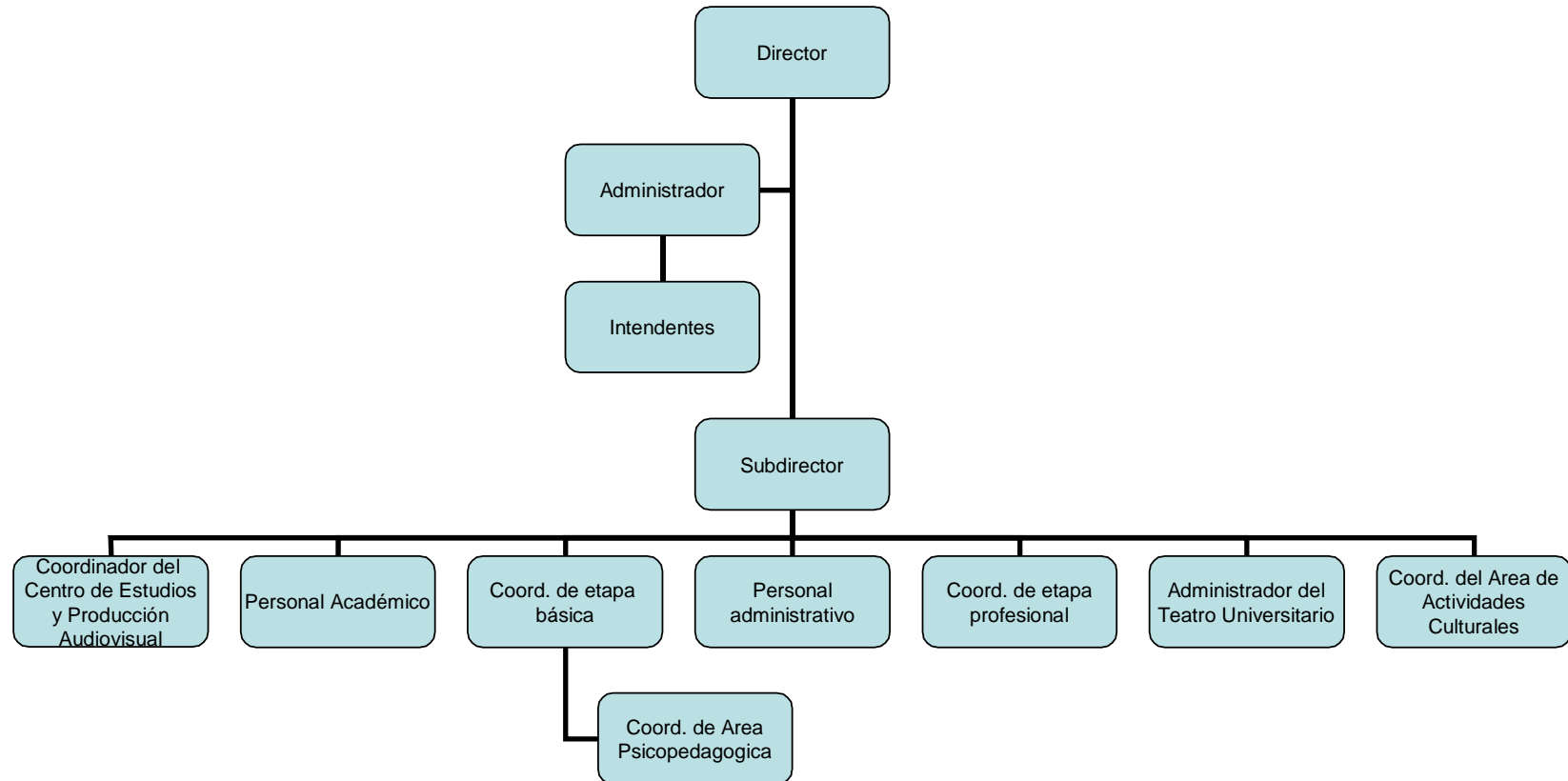
Administrador. Administra los recursos materiales, financieros y humanos de la escuela programando, coordinando, integrando y controlando las gestiones y trámites administrativos que resulten de las funciones sustantivas y adjetivas.

Coordinador de Etapa Básica. Coordina la implementación de la etapa básica de los programas de estudio y las actividades de formación del profesorado. Supervisa la prestación del servicio social comunitario, la oferta de servicios psicopedagógicos y el programa de tutorías.

Coordinador de Orientación educativa y psicológica. Auxilia de manera individual o grupal a los estudiantes que presentan problemas de aprendizaje, conducta o psicológicos, canalizándolos en caso necesario a la instancia adecuada.

Coordinador de Etapa Profesional. Cordina y controla las actividades de su personal a cargo, para la formulación y actualización permanente de la etapa disciplinaria y terminal de los planes y programas de estudio, así como organiza y superviza los programas y actividades para la evaluación y la vinculación universitaria.

Organigrama de la Escuela de Artes Campus Mexicali



5.2. Recursos humano

5.2.1. Planta docente

Para la implementación de la etapa básica de la Licenciatura en medios audiovisuales se cuenta con una planta docente potencial como se describe a continuación:

Para la implementación de la etapa básica de la Licenciatura en medios audiovisuales se presenta la siguiente tabla:

UNIDAD DE APRENDIZAJE	DOCENTE	GRADO ACADÉMICO	INSTITUCIÓN DE EGRESO
Informática	Rossana Torres Bonnagura	Lic. Diseño Gráfico	Universidad Ibero Americana
	José Andrés Soria Rodríguez	Lic. en Ingeniería en Electrónica	UABC
Metodología de la investigación, Administración	María Montserrat Soler Sanchez	Maestría. en Ciencias de la Educación	San Diego State University
	Fernando López Mateos	Maestría en Teatro	San Diego State University
	Cristina Conde Félix	Lic. en Ciencias de la Comunicación	UABC
Comunicación Oral y Escrita	Angel Norzagaray Norzagaray	Maestría en Literatura Española	Universidad de Valladolid en España

Estructura socioeconómica de México	Luis Arturo Ongay Flores	Maestría en Sociología Política	Instituto de Investigaciones Doctor José María Luis Mora México, D.F.
	Gerardo Estrella Suarez	Lic. Historia	UABC
	Maria Teresa Trujillo Posadas	Lic. Turismo	UABC
Lenguaje de las imágenes en movimiento	Sergio Antonio Ortiz Salinas	Master en Escritura para Cine y Televisión	Universidad Autónoma de Barcelona
	Carla Alejandra Pataki Duran	Lic. Artes Visuales con Especialidad en Cine y Video	Universidad de California Campus San Diego
	Hugo Alberto Lugo Pacheco	Licenciado en Artes Visuales	Universidad de Morelos
Teoría y estética de la imagen	Luciano Arancibia Bulnes	Maestría en Estética y Artes	Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
	Alejandra Navarro Smith	Maestría en Antropología Visual	Universidad de Manchester
Ética	Maria del Carmen Pérez Talamantes	Lic. Filosofía	UABC
	José Luís Figueroa Lewis	Lic. Derecho	UABC
Apreciación Musical	David Rodríguez de la Peña	Doctorado en Piano	Universidad de Cincinnati
Cine y Literatura	Aglae Margalli Dives	Master en Literatura	Escuela de Humanidades Contemporánea de Madrid.
	Carla Alejandra Pataki Duran	Lic. Artes Visuales con Especialidad en Cine y Video	Universidad de California Campus San Diego
Introducción al pensamiento filosófico	Alma Sonia Bejarano	Maestría en Didáctica de las Artes	Universidad de Guadalajara
	Luciano Arancibia Bulnes	Maestría en Estética y Arte	Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
	Maria del Carmen Pérez Talamantes	Lic. Filosofía	UABC
Taller de lectura y redacción	Sebastián Díaz Aguirre	Lic. Lengua y Literatura Hispanoamericana	UABC
Desarrollo de habilidades del pensamiento	Alma Sonia Bejarano	Maestría en Didáctica de las Artes	Universidad de Guadalajara
	Kenia Herrera Bojórquez	Lic. en Psicología	UABC
	Katia Morales González	Lic. en Psicología Clínica	CETYS

5.2.2. Banco de horas

Durante la etapa de formación básica, se tiene proyectado atender aproximadamente 30 alumnos en la licenciatura de nueva creación. Para ello, se requiere cubrir el siguiente banco de horas.

UNIDAD DE APRENDIZAJE	HC	HT	HSM
Informática	1	3	4
Metodología de la Investigación	2	2	4
Comunicación Oral y Escrita	2	2	4
Administración	4		4
Estructura Socioeconómica de México	2	2	4
Lenguaje de la imágenes en movimiento	2	3	5
Teoría y Estética de la imagen	3	2	5
Ética, Comunicación y Sociedad	3	1	4
Apreciación Musical	3		3
Optativa *			4
Optativa *			4
TOTALES			45

* Variable según la oferta

5.3. Requerimientos de infraestructura

El Centro de Estudios y Producción Audiovisual (CEPA) funciona actualmente en la Unidad Central Mexicali en instalaciones que ocuparon en el pasado los departamentos de actividades culturales y educación continua.

A partir del primer semestre:

CANT	DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES
3	Aulas de clase	<ul style="list-style-type: none"> Mesas de trabajo y sillas Pizarrón acrílico Pantalla de plasma Tratamiento acústico Persianas verticales

A partir del segundo y tercer semestre:

CANT	DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES
2	Laboratorios de Post Producción	<ul style="list-style-type: none"> Mesas de trabajo y sillas 16 PC's con monitores planos de 21" Software de edición, efectos especiales y sonido con licencias múltiples Pantalla de plasma Tratamiento acústico

NOTA: Actualmente se cuenta con instalaciones similares para 10 PC's.

A partir del tercer semestre:

CANT	DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES
1	Sala audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para 100 personas (305 m²) • Butacas • Pantallas de plasma y cine • Proyectores de video y cine (35 y 16mm) • Cabina de proyección • Sistema de sonido surround • Tratamiento acústico • Alfombrado
1	Laboratorio de Audio	<ul style="list-style-type: none"> • Mesas de trabajo y sillas • 16 PC's con monitores planos de 21" • Software Pro Tools • Teclado sintetizador • Sistema de audio JBL o similar • Librería de efectos especiales y paquetería de música de catalogo cargada en servidor • Pantalla de plasma • Tratamiento acústico Sonex
2	Cabina de grabación de audio	<ul style="list-style-type: none"> • Tratamiento acústico • 2 computadoras PC • Micrófonos unidireccionales y tripies • Filtros para micrófonos.

A partir del cuarto semestre:

CANT	DESCRIPCIÓN	CARACTERÍSTICAS
1	Estudio de televisión principal	<ul style="list-style-type: none"> • Área de 180 m² • Emparrillado para iluminación • Aislamiento acústico • Lámparas de luz fría para iluminación • Ciclorama de 180° (pintura para chroma) • 3 cámaras equipadas para estudio • 3 tripies con pedestal para estudio • Teleprompter • 6 Monitores de audio y video. • Cuarto de control (Master) con área de 10 m2 • Sistema de escenografía virtual, conmutación de señales de video y generador de títulos y efectos • Consola de audio • Equipo de monitoreo para audio y video • Equipo de grabación en DVD y formato análogo • 3 Controles de cámara • Conexión digital con la cabina de transmisión. • Sala de espera con área de 10 m2

1	Estudio alterno	<ul style="list-style-type: none"> • Foro de prácticas de 96m² • Emparrillado energizado para lámparas • Iluminación fría y caliente • Ciclorama de 90° • Monitores de audio y video • Cámara Betacam Digital • Set de iluminación caliente con tripies • Juego de gasas, sedas, banderas, lámparas chinas, conos, micas para alteración de color y luz • Difusores Chimera para iluminación • Sistema de rieles para colocar muros falsos • Filtros dicroicos • Crane dolly • Grúa de brazo (Jib) • Cámara de cine Arri BL 35mm • Exposímetros Espectra (2). • Cuarto de control (Master) 10 m² • Conmutador de señales de video para tres cámaras • Equipo de monitoreo de audio y video • Videgrabadora DVCam • Grabadora de DVD's • Consola de control de iluminación • Sistema PC de edición digital • Memoria para grabación de ejercicios
---	-----------------	---

A su vez, el edificio de la Escuela de Artes ubicado en la Av. Reforma cuenta con algunos espacios que servirán de apoyo a las actividades académicas de la Lic. en medios audiovisuales y quedan descritos a continuación:

CANT	DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES
3	Aulas de clase	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para 30 alumnos
1	Aula de clase	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para 20 alumnos
1	Taller de fotografía	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para 25 alumnos • Equipado
1	Estudio fotográfico	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para 8 alumnos • Equipado
1	Biblioteca	<ul style="list-style-type: none"> • Servicio de préstamo externo
1	Taller de computación	<ul style="list-style-type: none"> • Equipado con 25 computadoras con servicio de internet, software para edición de imágenes y procesador de textos.

5.4. Recursos financieros

Además de la partida presupuestal asignada, la Licenciatura en medios audiovisuales contará con una fuente extraordinaria de ingresos por servicios de producción, copiado de materiales, renta de equipo de producción y postproducción, patrocinio a programas de televisión de la imagen del conocimiento, y el financiamiento por parte de organismos públicos y privados a la producción audiovisual.

5.5. Estrategias de difusión

Para dar a conocer la nueva oferta académica de la Escuela de Artes, se ha diseñado una estrategia de promoción que se basará en los siguientes ejes:

- 1) Establecer un vínculo directo con maestros y estudiantes de bachillerato con la intención de que a través de conferencias, medios impresos (carteles y trípticos) y audiovisuales (video y spot) sean difundidos nuestros planes de estudio.
- 2) Utilizar tanto los medios de comunicación masiva como son: televisión, radio y prensa como los propios de la Universidad, para lanzar una campaña con la información necesaria para orientar al público sobre nuestra oferta educativa.
- 3) Participar en los Ciclos de información profesiográfica en el Estado organizados por los Departamentos de Formación Básica de la UABC.
- 4) Publicar la información de los nuevos planes de estudio en la página electrónica de la Escuela de Artes.

5.6 Proyección de matrícula.

Por las características del programa educativo Licenciatura en medios audiovisuales, se plantea efectuar dos convocatorias anuales admitiendo a 22 alumnos por semestre. Dicha cantidad, obedece no solamente a los requerimientos de equipo, mobiliario, e infraestructura sino a privilegiar el óptimo desarrollo de los procesos de aprendizaje. En la implementación del programa se privilegiaran los procesos de tutoría a fin de disminuir al mínimo el rezago y deserción escolares. De tal forma que en caso que el programa se ofertara a partir del semestre 2008-1 proyectamos, con una deserción del 20% contar para el periodo 2011-2 con 141 estudiantes en dicho programa educativo.

VI. PLAN DE ESTUDIOS

6.1. Perfil de ingreso

Es deseable que el aspirante a ingresar a la Licenciatura en medios audiovisuales tenga los siguientes conocimientos, habilidades y actitudes:

- Creatividad en la expresión audiovisual.
- Interés por las formas de comunicación audiovisual y nuevas tecnologías.
- Coordinación auditivo-motriz y memoria visual.
- Facilidad para organizar y sintetizar ideas.
- Sentido de organización.
- Disposición para el trabajo en equipo.
- Tolerancia y respeto por las ideologías, culturas nacionales y extranjeras.
- Reflexivo y autocrítico en la realización de sus actividades.

6.2. Perfil de egreso

El egresado de la Licenciatura en medios audiovisuales es el profesional competente para aplicar técnicas eficientes en la producción de mensajes audiovisuales a partir de ideas innovadoras, para lograr con ello resultados económicamente rentables con respeto a la sociedad y al medio ambiente, estando capacitado para:

- Diseñar proyectos audiovisuales a través de ideas y conceptos innovadores utilizando métodos de escritura y visualización para lograr mensajes efectivos con actitud profesional en el ámbito regional, nacional e internacional.
- Realizar la producción audiovisual utilizando las técnicas de dirección, cinefotografía y sonido, para generar material del más alto estandar de calidad con una actitud de respeto a la audiencia y disposición al trabajo en equipo.
- Construir un discurso audiovisual basándose en las teorías del montaje para concretar propuestas y cumplir los objetivos del proyecto audiovisual con eficacia, originalidad y responsabilidad social.

- Manejar sistemas informáticos y nuevas tecnologías en el proceso de producción, aprovechando sus ventajas y posibilidades para lograr productos audiovisuales de vanguardia con una actitud ética hacia la comunidad y el medio ambiente.
- Administrar la producción audiovisual sistematizando el proceso de realización para optimizar de forma eficiente los recursos humanos, materiales y financieros gestionándolos con honestidad y responsabilidad.

6.3. Campo ocupacional

El egresado de la carrera de Licenciado en medios audiovisuales podrá desempeñar sus actividades (escritor, productor, director, cinefotógrafo/videógrafo, editor, diseñador de audio) en los ámbitos local, estatal, nacional e internacional de los siguientes sectores:

- Público
 - Televisoras Públicas
 - Dependencias gubernamentales
 - Empresas paraestatales
 - Instituciones culturales y educativas
- Privado
 - Canales y cadenas de televisión
 - Casas productoras y de postproducción
 - Compañías cinematográficas
 - Agencias de publicidad
 - Sector turismo
 - Estudios cinematográficos
 - Industria fonográfica
- Independiente
 - Cinefotógrafo/videógrafo
 - Escritor y analista de guiones para televisión y cine
 - Editor de cine y video
 - Diseñador de: animación digital; audio; páginas web
 - Productor de videos
 - Director de spots comerciales y clips musicales

VII. SISTEMA DE EVALUACIÓN

La evaluación de los planes de estudio de la Licenciatura en medios audiovisuales se concibe como una estrategia que nos permitirá reflexionar acerca del sentido de la profesión de los medios audiovisuales. El sistema de evaluación tiene como función identificar fortalezas, debilidades, amenazas y oportunidades en el programa académico e instrumentar las líneas de acción pertinentes que le permitan subsanar las deficiencias y consolidar los objetivos.

La evaluación fue definida por la ANUIES desde 1984, y por la comisión Nacional para la Evaluación de la Educación Superior (CONAEVA) en 1989 como un proceso continuo, integral y participativo que permite identificar una problemática, analizarla y explicarla mediante información relevante. Como resultado forma juicios de valor que sustentan la consecuente toma de decisiones, buscando el mejoramiento de lo que se evalúa.

Actualmente, la evaluación es un punto que converge en las políticas educativas nacionales e internacionales, de manera que representa una forma de apoyo y financiamiento, así como de reconocimiento social vertido en un término muy en boga: la acreditación de programas. También se manifiesta en políticas educativas de certificación de profesionales, donde a los egresados de licenciatura por medio de la evaluación se les certifica el dominio de las competencias profesionales que en la universidad se les han proporcionado.

Someter a estos tipos de evaluación al programa de estudios de la Licenciatura en medios audiovisuales nos permitirá contrastar su pertinencia y efectividad de los resultados logrados en la formación del profesional y su impacto en la sociedad.

Así mismo, debe mencionarse que se realizarán distintos tipos de evaluación que se apegará al sujeto u objeto evaluado, por lo que:

- Se generarán acciones de autoevaluación del programa, para obtener un diagnóstico interno de la operación e implementación del plan de estudios.
- Se realizará al programa de estudios para obtener el reconocimiento de acreditación educativa por consejos, comités u órganos colegiados externos.
- Se evaluará al profesional para alcanzar la certificación de competencias a través de exámenes nacionales estandarizados por centros de evaluación.

- Se evaluará el aprendizaje del alumno a través de exámenes cuantitativos y cualitativos para mostrar la efectividad de los niveles de competencias profesionales estimuladas por los docentes

Todo programa de estudios tiene una función sustantiva, y esa es la de contribuir al desarrollo de una sociedad desde su aspecto cultural, social, político y económico. Entre mas correspondencia exista entre el programa de estudios evaluado con su contexto, este tendrá mas relevancia y será congruente a su función. Para poder determinar esa relevancia, se deben analizar y comparar sus elementos mediante lo que se denomina Evaluación Externa (acreditación del programa y certificación de profesionales) e Interna (autoevaluación).

Ambos tipos de evaluación permitirán conocer la realidad o las problemáticas que deben ser abordadas por el profesionista, no sólo en el momento sino considerando la perspectiva de la práctica profesional dominante y emergente de tal manera que el programa de estudios no solamente responda al momento circunstancial.

Los objetos y sujetos de evaluación que se verán sometidos a reflexión, según el tipo de evaluación que se realice, serán los siguientes:

- Los alumnos (*muestra representativa por cada generación*).
- Procesos educativos (*Planes y Programas de Estudio*).
- Reglamentos y normas por las cuales se rijan.
- Recursos humanos (docentes, investigadores, personal de apoyo).
- Recursos físicos.
- Recursos financieros
- Estructura orgánica.
- Sector productivo.

En la evaluación interna se verificará la congruencia interna del currículo y el grado de articulación que existe entre los elementos que lo componen. Ésta se dividirá en la autoevaluación y la evaluación de los aprendizajes o competencias.

La autoevaluación consiste en la reflexión desde el punto de vista del académico y el alumno, sobre lo que debe formarse en el profesionista para incidir en su práctica profesional, esta

perspectiva aporta el lado humano, el lado científico, etc. En éste apartado se analiza el contexto educativo del educando y de los recursos disponibles y requeridos para la implementación del programa de estudios, así como las diferentes modalidades de organización académica que permitan una mayor pertinencia a la actividad escolar.

La evaluación interna contempla también el análisis de la congruencia entre contenidos de las unidades de aprendizaje, actualización de estos conforme al avance científico, continuidad y secuencia entre unidades de aprendizaje, aplicación de la instrumentación didáctica en el proceso de aprendizaje, de los índices de deserción, reprobación y aprobación escolar, de los perfiles de los maestros, de la infraestructura y equipo de apoyo para la operatividad de las tareas académicas de maestros y alumnos, conocimientos, habilidades y actitudes que deberá poseer el profesionista conforme a la opinión de alumnos y docentes.

La evaluación de aprendizajes se realiza de manera cotidiana en toda institución educativa a través de instrumentos cuantitativos o cualitativos con el fin de evaluar procesos o productos y se visualiza con una nota o calificación numérica misma que representa el aprendizaje del alumno.

Este tipo de evaluación la realizan los docentes responsables de cada unidad de aprendizaje. La libertad de cátedra les permite decidir en torno a que tipo de instrumento aplicará para evaluar los aprendizajes u competencias, pero es necesario homologar criterios de evaluación al interior de la unidad académica. Estos consensos emergerán de las academias internas, donde se reflexionará y se discutirá sobre las mejores formas de integrar unidades de aprendizaje en sistemas de evaluación homogéneos.

En la evaluación externa se analizará la correspondencia de lo enunciado en el programa con el contexto, la relación que existe entre las características de éste y las necesidades sociales a las que responde y que han dado lugar al programa de estudios y atenderá a la acreditación y certificación de profesionales

En esta se deben considerar el análisis de otros planes de estudio con respecto a perfiles de egreso, unidades de aprendizaje, alcance de la disciplina, viabilidad del plan, congruencia del plan, etcétera.

Dentro del análisis de egresados se deben considerar los conocimientos, habilidades y actitudes necesarios para el desempeño de la práctica con base en la experiencia de los mismos, puestos que ocupan en las empresas, niveles de mando al ingresar así como los máximos obtenidos.

El análisis de la práctica profesional debe contemplar las actividades profesionales que realiza el egresado con base en lo dominante y emergente de su práctica profesional, y determinar las limitaciones que tiene para realizar alguna u otra actividad proyectada en su programa de estudios.

Otro aspecto a considerar en la evaluación externa es la opinión de empleadores con respecto a la práctica profesional que están realizando los egresados para verificar si responden a los requerimientos del entorno y determinar en base los empleadores que conocimientos, habilidades y actitudes hacen falta para realizar la práctica profesional de manera integral.

La consideración de especialistas externos y organismos evaluadores, también es de suma importancia, ya que esta aprobará elementos técnicos de operación y organización del plan que facilitarán la inclusión del programa de estudios a mecanismos de financiamiento y reconocimiento.

La evaluación del programa educativo será realizada inicialmente por el Comité de Educación y Humanidades de los Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES), como preparación para la acreditación del programa que se realizará apegado a los marcos de referencia que plantee el organismo acreditador correspondiente.

La certificación de profesionales se refiere a la posibilidad de evaluar las competencias profesionales desarrolladas por el alumno, mismas que podrán realizarse a través de: Centros de Evaluación Nacional al terminar un programa de estudios o por la misma Universidad a través de cada unidad académica al término de cada etapa de formación, conocida como evaluación de trayecto.

La certificación de profesionales obtenida a través del Centro de Evaluación Nacional consiste en la aplicación de exámenes estandarizados que valoran la formación profesional (conocimientos, habilidades y actitudes) desarrollados al término de un programa de estudios, mismos que se aplicarán conforme el reglamento a solicitud del profesional que egresa.

La certificación de profesionales obtenida por las evaluaciones de trayecto serán realizadas obligatoriamente al finalizar cada etapa de formación de los planes de estudio y los aplicará la propia Universidad. Estas evaluaciones de trayecto se encuentran en análisis para el establecimiento de estrategias idóneas para su implementación y operación.

Consideraciones para operar el sistema de evaluación

- Que la evaluación debe ser continua, y no parcializada.
- Integral, entendiéndose por ello que no deben evaluarse solo sujetos u objetos o procesos y resultados, sino todos los elementos que hacen posible hacer funcionar un centro, una empresa, una persona.
- Participativa, donde la evaluación no sea centrada en opinión de un grupo o una persona, o unidireccional.
- Formación de juicios a través de la identificación de problemáticas, análisis y explicación del mismo en el contexto que se produce, no una formación de juicios a priori y sin argumentos.
- Y buscar la mejora como fin último.

VIII. CARACTERÍSTICAS DE LAS UNIDADES DE APRENDIZAJE

8.1. Distribución de créditos por etapa de formación

ETAPA	OBLIGATORIOS	OPTATIVAS	TOTALES	PORCENTAJES
BÁSICA	59	12	71	21.65 %
DISCIPLINARIA	122	48	170	51.82 %
TERMINAL	34	36	70	21.34 %
PROYECTOS DE VINCULACIÓN		2	2	0.61 %
PRÁCTICAS PROFESIONALES	15		15	4.57 %
TOTALES	230	98	328	100 %
PORCENTAJES	70.12 %	29.88 %	100%	

8.2. Distribución de créditos obligatorios por área de conocimiento

ETAPA	OBLIGATORIOS	PORCENTAJES
REALIZACIÓN	73	31.75 %
DISEÑO DIGITAL	37	16.08 %
ESCRITURA/CREACIÓN	40	17.39 %
POST-PRODUCCIÓN	37	16.09 %
ADMINISTRACIÓN	28	12.17 %
PRÁCTICAS PROFESIONALES	15	6.52 %
TOTALES	230	100 %

8.3. Unidades de aprendizaje por etapa de formación

UNIDADES DE APRENDIZAJE OBLIGATORIAS. ETAPA BÁSICA.								
CLAVE	UNIDAD DE APRENDIZAJE	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
1	Infomática	1	3			1	5	
2	Metodología de la Investigación	2		2		2	6	
3	Comunicación oral y escrita	2		2		2	6	
4	Administración	4				4	8	
4743	Estructura socioeconómica de México	2		2		2	6	
5	Lenguaje de las imágenes en movimiento	2		3		2	7	
6	Teoría y estética de la imagen	3		2		3	8	
7	Ética	3		1		3	7	
8	Apreciación musical	3				3	6	
UNIDADES DE APRENDIZAJE OBLIGATORIAS. ETAPA DISCIPLINARIA.								
CLAVE	UNIDAD DE APRENDIZAJE	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
9	Diseño digital aplicado	2		4		2	8	
10	Técnicas fotográficas	2		4		2	8	
11	Semiótica	3		1		3	7	
12	Técnicas de grabación de sonido	2		4		2	8	
CONTINUACIÓN								
13	Teoría del montaje	2		3		2	7	
14	Animación 2D	2		4		2	8	
15	Cinefotografía	2		4		2	8	
16	Guión	3		1		3	7	
17	Diseño de audio	2		4		2	8	
18	Animación 3D	2		4		2	8	
19	Taller de realización	2		4		2	8	
20	Taller de escritura I	2		3		2	7	
21	Producción ejecutiva	2		3		2	7	
22	Realización documental	2		4		2	8	
23	Taller de edición	2		4		2	8	
24	Taller de escritura II	2		3		2	7	20
UNIDADES DE APRENDIZAJE OBLIGATORIAS. ETAPA TERMINAL.								
CLAVE	UNIDAD DE APRENDIZAJE	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
25	Realización televisiva	2		4		2	8	
26	Taller de video	2		4		2	8	
27	Diseño web y multimedia	2		4		2	8	
28	Realización cinematográfica	2		6		2	10	
29	Prácticas profesionales				15		15	
UNIDADES DE APRENDIZAJE OPTATIVAS. ETAPA BÁSICA.								
CLAVE	UNIDAD DE APRENDIZAJE	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
30	Cine y literatura	2		2		2	6	
31	Introducción al pensamiento filosófico	3				3	6	
32	Taller de lectura y redacción	2		2		2	6	
4821	Desarrollo de habilidades del pensamiento	1		4		1	6	
UNIDADES DE APRENDIZAJE OPTATIVAS. ETAPA DISCIPLINARIA.								

CLAVE	UNIDAD DE APRENDIZAJE	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
33	Antropología e Historia regional	2		2		2	6	
34	Creatividad e innovación	1		4		1	6	
35	Dibujo técnico	1		4		1	6	
36	Dirección escénica	2		2		2	6	
37	Diseño de arte	2		2		2	6	
38	Diseño de escenografía	2		2		2	6	
39	Espacio y tiempo cinematográfico	2	2			2	6	
40	Fotografía subacuática	2		2		2	6	
41	Historia de los medios audiovisuales	3				3	6	
42	Historia del cine mexicano	2	2			2	6	
43	Mercadotecnia	2		2		2	6	
44	Modelado para animación	1		4		1	6	
45	Realización publicitaria	2		2		2	6	
46	Reportaje periodístico	2		2		2	6	

UNIDADES DE APRENDIZAJE OPTATIVAS. ETAPA TERMINAL.								
CLAVE	UNIDAD DE APRENDIZAJE	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
47	Adaptación cinematográfica	1	4			1	6	
48	Animación cuadro por cuadro	1	4			1	6	
49	Desarrollo de emprendedores	2		2		2	6	
50	Dirección de cinefotografía	2	2			2	6	
51	Dirección de doblaje	2	2			2	6	
52	Ficción animada	1	4			1	6	
53	Generación de efectos especiales	2		2		2	6	
54	Maquillaje para efectos especiales	1	4			1	6	
55	Modelaje a escala	1		4		1	6	

8.4. Unidades de aprendizaje por áreas de conocimiento

REALIZACIÓN								
CLAVE	UNIDAD DE APRENDIZAJE	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
5	Lenguaje de las imágenes en movimiento	2		3		2	7	
6	Teoría y estética de la imagen	3		2		3	8	
10	Técnicas fotográficas	2		4		2	8	
15	Cinefotografía	2		4		2	8	
19	Taller de realización	2		4		2	8	
22	Realización documental	2		4		2	8	
25	Realización televisiva	2		4		2	8	
26	Taller de video	2		4		2	8	
28	Realización cinematográfica	2		6		2	10	
36	Dirección escénica	2		2		2	6	
37	Diseño de arte	2		2		2	6	
40	Fotografía subacuática	2		2		2	6	
41	Historia de los medios audiovisuales	3				3	6	
42	Historia del cine mexicano	2	2			2	6	
45	Realización publicitaria	2		2		2	6	

48	Animación cuadro por cuadro	1	4			1	6	
50	Dirección de cinefotografía	2	2			2	6	
51	Dirección de doblaje	2	2			2	6	
54	Maquillaje para efectos especiales	1	4			1	6	
DISEÑO DIGITAL								
CLAVE	UNIDAD DE APRENDIZAJE	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
1	Infomática	1	3			1	5	
9	Diseño digital aplicado	2		4		2	8	
14	Animación 2D	2		4		2	8	
18	Animación 3D	2		4		2	8	
27	Diseño web y multimedia	2		4		2	8	
35	Dibujo técnico	1		4		1	6	
38	Diseño de escenografía	2		2		2	6	
44	Modelado para animación	1		4		1	6	
55	Modelaje a escala	1		4		1	6	
ESCRITURA/CREACIÓN								
CLAVE	UNIDAD DE APRENDIZAJE	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
2	Metodología de la Investigación	2		2		2	6	
3	Comunicación oral y escrita	2		2		2	6	
11	Semiótica	3		1		3	7	
16	Guión	3		1		3	7	
20	Taller de escritura I	2		3		2	7	
24	Taller de escritura II	2		3		2	7	20
30	Cine y literatura	2		2		2	6	
31	Introducción al pensamiento filosófico	3				3	6	
32	Taller de lectura y redacción	2		2		2	6	
33	Antropología e Historia regional	2		2		2	6	
ESCRITURA/CREACIÓN								
CLAVE	UNIDAD DE APRENDIZAJE	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
34	Creatividad e innovación	1		4		1	6	
39	Espacio y tiempo cinematográfico	2	2			2	6	
46	Reportaje periodístico	2		2		2	6	
47	Adaptación cinematográfica	1	4			1	6	
4821	Desarrollo de habilidades del pensamiento	1		4		1	6	
POST PRODUCCIÓN								
CLAVE	UNIDAD DE APRENDIZAJE	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
8	Apreciación musical	3				3	6	
12	Técnicas de grabación de sonido	2		4		2	8	
13	Teoría del montaje	2		3		2	7	
17	Diseño de audio	2		4		2	8	
23	Taller de edición	2		4		2	8	
52	Ficción animada	1	4			1	6	
53	Generación de efectos especiales	2		2		2	6	
ADMINISTRACIÓN								

CLAVE	UNIDAD DE APRENDIZAJE	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
4	Administración	4				4	8	
7	Ética	3		1		3	7	
21	Producción ejecutiva	2		3		2	7	
43	Mercadotecnia	2		2		2	6	
49	Desarrollo de emprendedores	2		2		2	6	
4743	Estructura socioeconómica de México	2		2		2	6	

8.5. Mapa curricular

ETAPA BÁSICA			ETAPA DISCIPLINARIA				ETAPA TERMINAL	
1	2		3	4	5	6	7	8
Informática C L CR 1 3 5	Lenguaje de las imágenes en movimiento C T CR 2 3 7		Diseño digital aplicado C T CR 2 4 8	Animación 2D C T CR 2 4 8	Animación 3D C T CR 2 4 8	Realización documental C T CR 2 4 8	Realización televisiva C T CR 2 4 8	Diseño web y multimedia C T CR 2 4 8
Metodología de la investigación C T CR 2 2 6	Teoría y estética de la imagen C T CR 3 2 8		Técnicas fotográficas C T CR 2 4 8	Cinefotografía C T CR 2 4 8	Taller de realización C T CR 2 4 8	Taller de edición C T CR 2 4 8	Taller de video C T CR 2 4 8	Realización cinematográfica C T CR 2 6 10
Comunicación oral y escrita C T CR 2 2 6	Ética C T CR 3 1 7	Semiótica C T CR 3 1 7	Guion C T CR 3 1 7	Taller de escritura I C T CR 2 3 7	Taller de escritura II C T CR 2 3 7		OPTATIVA	OPTATIVA
Administración C T C 4 -- 8	Apreciación musical C T CR 3 -- 6	Técnicas de grabación de sonido C T CR 2 4 8	Diseño de audio C T CR 2 4 8	Producción ejecutiva C T CR 2 3 7		OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA
Estructura socioeconómica de México C T CR 2 2 6	OPTATIVA	Teoría del montaje C T CR 2 3 7	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA
	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	PRÁCTICAS PROFESIONALES CR 15	
							PROYECTOS DE VINCULACIÓN CR 2	

NOTA: Unidades de aprendizaje integradoras enmarcadas en cuadro **negro**

Áreas de conocimiento: Realización Diseño digital Escritura/Creación Post Producción Administración

8.6. Rutas para el logro de competencias generales

ETAPA BÁSICA			ETAPA DISCIPLINARIA				ETAPA TERMINAL	
1	2	3	4	5	6	7	8	
Informática C L CR 1 3 5	Lenguaje de las imágenes en movimiento C T CR 2 3 7	Diseño digital aplicado C T CR 2 4 8	Animación 2D C T CR 2 4 8	Animación 3D C T CR 2 4 8	Realización documental C T CR 2 4 8	Realización televisiva C T CR 2 4 8	Diseño web y multimedia C T CR 2 4 8	
Metodología de la investigación C T CR 2 2 6	Teoría y estética de la imagen C T CR 3 2 8	Técnicas fotográficas C T CR 2 4 8	Cinefotografía C T CR 2 4 8	Taller de realización C T CR 2 4 8	Taller de edición C T CR 2 4 8	Taller de video C T CR 2 4 8	Realización cinematográfica C T CR 2 6 10	
Comunicación oral y escrita C T CR 2 2 6	Ética C T CR 3 1 7	Semiótica C T CR 3 1 7	Guión C T CR 3 1 7	Taller de escritura I C T CR 2 3 7	Taller de escritura II C T CR 2 3 7	OPTATIVA	OPTATIVA	
Administración C T C 4 -- 8	Apreciación musical C T CR 3 -- 6	Técnicas de grabación de sonido C T CR 2 4 8	Diseño de audio C T CR 2 4 8	Producción ejecutiva C T CR 2 3 7	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	
Estructura socioeconómica de México C T CR 2 2 6	OPTATIVA	Teoría del montaje C T CR 2 3 7	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	
	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	PRÁCTICAS PROFESIONALES CR 15		
Competencia general: Diseñar proyectos audiovisuales a través de ideas y conceptos innovadores utilizando métodos de escritura y visualización para lograr mensajes efectivos con actitud profesional en el ámbito regional, nacional e internacional.						PROYECTOS DE VINCULACIÓN CR 2		

ETAPA BÁSICA			ETAPA DISCIPLINARIA				ETAPA TERMINAL	
1	2	3	4	5	6	7	8	
Informática C L CR 1 3 5	Lenguaje de las imágenes en movimiento C T CR 2 3 7	Diseño digital aplicado C T CR 2 4 8	Animación 2D C T CR 2 4 8	Animación 3D C T CR 2 4 8	Realización documental C T CR 2 4 8	Realización televisiva C T CR 2 4 8	Diseño web y multimedia C T CR 2 4 8	
Metodología de la investigación C T CR 2 2 6	Teoría y estética de la imagen C T CR 3 2 8	Técnicas fotográficas C T CR 2 4 8	Cinefotografía C T CR 2 4 8	Taller de realización C T CR 2 4 8	Taller de edición C T CR 2 4 8	Taller de video C T CR 2 4 8	Realización cinematográfica C T CR 2 6 10	
Comunicación oral y escrita C T CR 2 2 6	Ética C T CR 3 1 7	Semiótica C T CR 3 1 7	Guión C T CR 3 1 7	Taller de escritura I C T CR 2 3 7	Taller de escritura II C T CR 2 3 7	OPTATIVA	OPTATIVA	
Administración C T CR 4 -- 8	Apreciación musical C T CR 3 -- 6	Técnicas de grabación de sonido C T CR 2 4 8	Diseño de audio C T CR 2 4 8	Producción ejecutiva C T CR 2 3 7	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	
Estructura socioeconómica de México C T CR 2 2 6	OPTATIVA	Teoría del montaje C T CR 2 3 7	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	
	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	PRÁCTICAS PROFESIONALES CR 15		
						PROYECTOS DE VINCULACIÓN CR 2		

Competencia general: Realizar la producción audiovisual utilizando las técnicas de dirección, cinefotografía y sonido, para generar material del más alto estándar de calidad con una actitud de respeto a la audiencia y disposición al trabajo en equipo.

ETAPA BÁSICA			ETAPA DISCIPLINARIA				ETAPA TERMINAL	
1	2	3	4	5	6	7	8	
Informática C L CR 1 3 5	Lenguaje de las imágenes en movimiento C T CR 2 3 7	Diseño digital aplicado C T CR 2 4 8	Animación 2D C T CR 2 4 8	Animación 3D C T CR 2 4 8	Realización documental C T CR 2 4 8	Realización televisiva C T CR 2 4 8	Diseño web y multimedia C T CR 2 4 8	
Metodología de la investigación C T CR 2 2 6	Teoría y estética de la imagen C T CR 3 2 8	Técnicas fotográficas C T CR 2 4 8	Cinefotografía C T CR 2 4 8	Taller de realización C T CR 2 4 8	Taller de edición C T CR 2 4 8	Taller de video C T CR 2 4 8	Realización cinematográfica C T CR 2 6 10	
Comunicación oral y escrita C T CR 2 2 6	Ética, comunicación y sociedad C T CR 3 1 7	Semiótica C T CR 3 1 7	Guión C T CR 3 1 7	Taller de escritura I C T CR 2 3 7	Taller de escritura II C T CR 2 3 7	OPTATIVA	OPTATIVA	
Administración C T CR 4 -- 8	Apreciación musical C T CR 3 -- 6	Técnicas de grabación de sonido C T CR 2 4 8	Diseño de audio C T CR 2 4 8	Producción ejecutiva C T CR 2 3 7	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	
Estructura socioeconómica de México C T CR 2 2 6	OPTATIVA	Teoría del montaje C T CR 2 3 7	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	
	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	PRÁCTICAS PROFESIONALES CR 15		
						PROYECTOS DE VINCULACIÓN CR 2		

Competencia general: Construir un discurso audiovisual basándose en las teorías del montaje para concretar la propuesta y cumplir los objetivos del proyecto audiovisual con eficacia, originalidad y responsabilidad social.

ETAPA BÁSICA		ETAPA DISCIPLINARIA				ETAPA TERMINAL	
1	2	3	4	5	6	7	8
Informática C L CR 1 3 5	Lenguaje de las imágenes en movimiento C T CR 2 3 7	Diseño digital aplicado C T CR 2 4 8	Animación 2D C T CR 2 4 8	Animación 3D C T CR 2 4 8	Realización documental C T CR 2 4 8	Realización televisiva C T CR 2 4 8	Diseño web y multimedia C T CR 2 4 8
Metodología de la investigación C T CR 2 2 6	Teoría y estética de la imagen C T CR 3 2 8	Técnicas fotográficas C T CR 2 4 8	Cinefotografía C T CR 2 4 8	Taller de realización C T CR 2 4 8	Taller de edición C T CR 2 4 8	Taller de video C T CR 2 4 8	Realización cinematográfica C T CR 2 6 10
Comunicación oral y escrita C T CR 2 2 6	Ética C T CR 3 1 7	Semiótica C T CR 3 1 7	Guión C T CR 3 1 7	Taller de escritura I C T CR 2 3 7	Taller de escritura II C T CR 2 3 7	OPTATIVA	OPTATIVA
Administración C T CR 4 -- 8	Apreciación musical C T CR 3 -- 6	Técnicas de grabación de sonido C T CR 2 4 8	Diseño de audio C T CR 2 4 8	Producción ejecutiva C T CR 2 3 7	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA
Estructura socioeconómica de México C T CR 2 2 6	OPTATIVA	Teoría del montaje C T CR 2 3 7	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA
	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	PRÁCTICAS PROFESIONALES CR 15	
Competencia general: Manejar sistemas informáticos y nuevas tecnologías en el proceso de producción, aprovechando sus ventajas y posibilidades para lograr productos audiovisuales de vanguardia con una actitud ética hacia la comunidad y el medio ambiente.						PROYECTOS DE VINCULACIÓN CR 2	

ETAPA BÁSICA			ETAPA DISCIPLINARIA				ETAPA TERMINAL	
1	2	3	4	5	6	7	8	
Informática C L CR 1 3 5	Lenguaje de las imágenes en movimiento C T CR 2 3 7	Diseño digital aplicado C T CR 2 4 8	Animación 2D C T CR 2 4 8	Animación 3D C T CR 2 4 8	Realización documental C T CR 2 4 8	Realización televisiva C T CR 2 4 8	Diseño web y multimedia C T CR 2 4 8	
Metodología de la investigación C T CR 2 2 6	Teoría y estética de la imagen C T CR 3 2 8	Técnicas fotográficas C T CR 2 4 8	Cinefotografía C T CR 2 4 8	Taller de realización C T CR 2 4 8	Taller de edición C T CR 2 4 8	Taller de video C T CR 2 4 8	Realización cinematográfica C T CR 2 6 10	
Comunicación oral y escrita C T CR 2 2 6	Ética C T CR 3 1 7	Semiótica C T CR 3 1 7	Guión C T CR 3 1 7	Taller de escritura I C T CR 2 3 7	Taller de escritura II C T CR 2 3 7	OPTATIVA	OPTATIVA	
Administración C T CR 4 -- 8	Apreciación musical C T CR 3 -- 6	Técnicas de grabación de sonido C T CR 2 4 8	Diseño de audio C T CR 2 4 8	Producción ejecutiva C T CR 2 3 7	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	
Estructura socioeconómica de México C T CR 2 2 6	OPTATIVA	Teoría del montaje C T CR 2 3 7	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	
	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	OPTATIVA	PRÁCTICAS PROFESIONALES CR 15		
Competencia general: Administrar la producción audiovisual sistematizando el proceso de realización para optimizar de forma eficiente los recursos humanos, materiales y financieros gestionándolos con honestidad y responsabilidad.						PROYECTOS DE VINCULACIÓN CR 2		

IX. TIPOLOGÍA DE LAS UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDADES DE APRENDIZAJE OBLIGATORIAS DE LA ETAPA BÁSICA		
CLAVE	UNIDAD DE APRENDIZAJE	TIPOLOGÍA
1	Infomática	3
	Laboratorio de Infomática	2
2	Metodología de la Investigación	3
	Taller de metodología de la Investigación	2
3	Comunicación oral y escrita	3
	Taller de comunicación oral y escrita	2
4	Administración	3
4743	Estructura socioeconómica de México	3
	Taller de estructura socioeconómica de México	2
5	Lenguaje de las imágenes en movimiento	3
	Taller de lenguaje de las imágenes en movimiento	2
6	Teoría y estética de la imagen	3
	Taller de teoría y estética de la imagen	2
7	Ética	3
	Taller de ética	2
8	Apreciación musical	3
UNIDADES DE APRENDIZAJE OBLIGATORIAS DE LA ETAPA DISCIPLINARIA		
CLAVE	UNIDAD DE APRENDIZAJE	HC
9	Taller de diseño digital aplicado	2
10	Técnicas fotográficas	2
	Taller de técnicas fotográficas	2
11	Semiótica	3
	Taller de semiótica	2
12	Técnicas de grabación de sonido	3
	Taller de técnicas de grabación de sonido	2
13	Teoría del montaje	3
	Taller de teoría del montaje	2
14	Animación 2D	3
	Taller de animación 2D	2
15	Cinefotografía	3
	Taller de cinefotografía	2
16	Guión	3
	Taller de guión	2
17	Diseño de audio	3
	Taller de diseño de audio	2
18	Animación 3D	3
	Taller de Animación 3D	2
19	Taller de realización	2
20	Taller de escritura I	2
21	Producción ejecutiva	3
	Taller de producción ejecutiva	2
22	Realización documental	3
	Taller de realización documental	2
23	Taller de edición	2
24	Taller de escritura II	2

UNIDADES DE APRENDIZAJE OBLIGATORIAS DE LA ETAPA TERMINAL		
CLAVE	UNIDAD DE APRENDIZAJE	HC
25	Realización televisiva	3
	Taller de realización televisiva	2
26	Taller de video	2
27	Diseño web y multimedia	3
	Taller de diseño web y multimedia	2
28	Realización cinematográfica	3
	Taller de realización cinematográfica	2
UNIDADES DE APRENDIZAJE OPTATIVAS DE LA ETAPA BÁSICA		
CLAVE	UNIDAD DE APRENDIZAJE	HC
30	Cine y literatura	3
	Taller de cine y literatura	2
31	Introducción al pensamiento filosófico	3
32	Taller de lectura y redacción	2
4821	Desarrollo de habilidades del pensamiento	3
	Taller de desarrollo de habilidades del pensamiento	2
UNIDADES DE APRENDIZAJE OPTATIVAS DE LA ETAPA DISCIPLINARIA		
CLAVE	UNIDAD DE APRENDIZAJE	HC
33	Antropología e historia regional	3
	Taller de antropología e historia regional	2
34	Creatividad e innovación	3
	Taller de creatividad e innovación	2
35	Dibujo técnico	3
	Taller de dibujo técnico	2
36	Dirección escénica	3
	Taller de dirección escénica	2
37	Diseño de arte	3
	Taller de diseño de arte	2
38	Diseño de escenografía	3
	Taller de diseño de escenografía	2
39	Espacio y tiempo cinematográfico	3
	Laboratorio de espacio y tiempo cinematográfico	2
40	Fotografía subacuática	3
	Taller de fotografía subacuática	2
41	Historia de los medios audiovisuales	3
42	Historia del cine mexicano	3
	Laboratorio de historia del cine mexicano	2
43	Mercadotecnia	3
	Taller de mercadotecnia	2
44	Modelado para animación	3
	Taller de modelado para animación	2
45	Realización publicitaria	3
	Taller de realización publicitaria	2
46	Reportaje periodístico	3
	Taller de reportaje periodístico	2

UNIDADES DE APRENDIZAJE OPTATIVAS DE LA ETAPA TERMINAL		
CLAVE	UNIDAD DE APRENDIZAJE	HC
47	Adaptación cinematográfica	3
	Laboratorio de adaptación cinematográfica	2
48	Animación cuadro por cuadro	3
	Laboratorio de animación cuadro por cuadro	2
49	Desarrollo de emprendedores	3
	Taller de desarrollo de emprendedores	2
50	Dirección de cinefotografía	3
	Laboratorio de dirección de cinefotografía	2
51	Dirección de doblaje	3
	Laboratorio de dirección de doblaje	2
52	Ficción animada	3
	Laboratorio de ficción animada	2
53	Generación de efectos especiales	3
	Taller de generación de efectos especiales	2
54	Maquillaje para efectos especiales	3
	Laboratorio de Maquillaje para efectos especiales	2
55	Modelaje a escala	3
	Taller de modelaje a escala	2

X. DESCRIPCIÓN GENÉRICA DE LAS UNIDADES DE APRENDIZAJE

10.1. Unidades de aprendizaje obligatorias de la etapa básica.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Informática

Etapa: Básica

Área de conocimiento: Diseño digital

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Utilizar los programas computacionales (software) a partir del conocimiento y práctica del lenguaje informático para aprovecharlos como medio transformador en el acopio y manejo de la información, su organización, transmisión, conversión y comunicación de manera práctica, innovadora, fluida y orientada a resultados.

Evidencia de desempeño: Integrar en un documento electrónico las prácticas realizadas en el curso utilizando con propiedad los sistemas informáticos. El archivo deberá incluirse en una carpeta (soporte digital) con el desarrollo paso a paso de cada práctica y acompañado de los anexos correspondientes organizados por sub-carpetas (folders).

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
1	3				1	5	

Contenidos Temáticos

- Niveles de la incorporación de la informática en la formación profesional del diseñador audiovisual
- La informática en la gestión del conocimiento en la formación universitaria
- La informática en el aprendizaje y la práctica del diseño
- Ejercicios aplicativos.

Referencias bibliográficas

- Bounford, T. (2001). Diagramas digitales. Cómo diseñar y presentar información gráfica. Editorial Gustavo Gili.
- Cotton, B. y Oliver, R. (1997). Understanding hypermedia 2000. Londres: Ed. Phaidon Press.
- Cotton, B. (1995). The cyberspace lexicon. Londres: Ed. Phaidon Press Limited.
- Dede, C. (2000). Aprendiendo con tecnología. México: Ed. Paidós, México.
- Henderson, K. On Line and On Paper: Visual Representations, Visual Culture, and Computer Graphics in Design Engineering. Inside Technology.
- Mitchel, W. J. (2001). E-topia. Barcelona, España: Ed. Gustavo Gili.
- Sellen, A. y Harper, R. (2001). The Myth of the Paperless Office. Estados Unidos: MIT Press.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Metodología de la investigación

Etapas: Básica

Área de conocimiento: Escritura/Creación

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Aplicar los elementos teóricos y metodológicos en la elaboración de una investigación, atendiendo a las recomendaciones del método científico de una manera ordenada y responsable para integrar el marco teórico necesario en el diseño y creación de un proyecto audiovisual con sentido de responsabilidad social y disposición al trabajo en equipo.

Evidencia de desempeño: Elaborar un anteproyecto de investigación apoyándose en los modelos de investigación documental y de campo para integrarlo al proyecto de una producción audiovisual con actitud crítica.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		2			2	6	

Contenidos Temáticos

- La investigación científica.
- El método científico
- Métodos y técnicas de la investigación cuantitativa
- Métodos y técnicas de la investigación cualitativa
- Proyecto de investigación.

Referencias bibliográficas

Bunge, M. La ciencia y su filosofía.

Galindo Cázares, J. (1998). Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación. México: Editorial Pearson.

Hernández Sampieri, R. (2003). Metodología de la investigación (3era. Edición). México: Mc Graw Hill.

Méndez, I., et al. (2001). Protocolo de investigación. México: Trillas.

Schmelkes, C. (1998). Manual para la presentación de anteproyectos e informes de investigación (2da. Edición). México: Oxford.

Tamayo y Tamayo, M. (2005). El proceso de la investigación científica. México: Editorial LIMUSA.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Comunicación oral y escrita

Etapa: Básica

Área de conocimiento: Escritura/Creación

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Utilizar correcta y responsablemente la lengua a través de la aplicación de habilidades de expresión oral y escrita para mejorar los procesos de comunicación.

Evidencia de desempeño: Conformar el álbum de ejercicios corregidos. Exponer un proyecto con una duración de entre cinco y diez minutos con el uso de apoyos gráficos y audiovisuales

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		2			2	6	

Contenidos Temáticos

- El habla y los hablantes
- Redacción de proyectos diversos
- Discursos, exponentes y sus apoyos

Referencias bibliográficas

Brehler, R. (1997). Prácticas de Oratoria Moderna. Madrid: Drac.

Couto, M. (2000). Como hablar bien en público (2da. Edición). Barcelona: Gestión.

Merayo Pérez, A. (2005). Curso práctico de técnicas de comunicación escrita (Quinta edición). Madrid: Ed. Tecnos.

De Madero H. (1992). La comunicación oral, el arte y la ciencia de hablar en público. México: Alambra.

Leñero, V. y Marín, C. (1996). Manual de periodismo. México: Grijalbo.

Lo Cascio, V. (1998). Gramática de la argumentación, estrategias y estructuras. Madrid: Ed. Alianza.

Maqueo, A. (1999). Ortografía. México: Limusa.

Martínez Vivaldi, G. (2000) Curso de Redacción. Teoría y práctica de la composición y del estilo (3era. Edición). Madrid: Ed. Paraninfo.

McEntee, H. (1996). Comunicación oral para el liderazgo en el mundo moderno. México: McGraw-Hill/Interamericana Editores, S.A. de CV.

Studer, J. (2002). Oratoria. El arte de hablar, disertar, convencer. Madrid: Ed.Drac.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Administración

Etapas: Básica

Área de conocimiento: Administración

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Aplicar los elementos teóricos y técnicos de la administración para eficientar los recursos involucrados en el proceso de producción y cumplir los objetivos de un proyecto audiovisual con honestidad y responsabilidad.

Evidencia de desempeño: Elaborar un plan de producción audiovisual aplicando la metodología administrativa para demostrar que se ha desarrollado una visión global de la administración de forma responsable y transparente.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
4					4	8	

Contenidos Temáticos

- La administración
- El proceso administrativo
- Enfoques administrativos
- Recursos

Referencias bibliográficas

- Arias Galicia, F. (1991). Administración de recursos.
- Block, A. (1985). Desarrollo de capacidades administrativas. México: Ed. Trillas.
- Colunga Dávila, C. (1995). Modelos administrativos. México: Ed. Panorama.
- Hernández y Rodríguez, S. (1998). Introducción a la administración. España: Ed. McGraw Hill.
- Munch Galindo, L. (1995). Fundamentos de la administración. México: Ed. Trillas.
- Reyes Ponce, A. (1992). Administración de empresas. Ed. Limusa.
- Terry, G. (1992). Principios de administración. Editorial CECSA.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Estructura socioeconómica de México

Etapa: Básica

Área de conocimiento: Administración

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Analizar las características más relevantes del entorno económico y social del país teniendo como marco de referencia los distintos modelos económicos implementados y que explican la actual situación socioeconómica a nivel mundial y regional para fomentar el sentido crítico y propositivo logrando comprender la problemática que se enfrenta ante los cambios en el nuevo orden mundial para sensibilizarse ante la actual problemática económica y social del país.

Evidencia de desempeño: Desarrollar un trabajo colectivo sobre la estructura socioeconómica de una región del país, considerando los principales indicadores que permitan comprender y analizar la realidad que presenta la región realizando un análisis crítico y propositivo.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		2			2	6	

Contenidos Temáticos

- Geografía económica de México
- Sectores económicos de México
- Modelos de desarrollo económico
- Problemas actuales de la economía mexicana.
- Inserción de México en la economía global.

Referencias bibliográficas

- Anda Gutiérrez, C. (2004). Introducción a las Ciencias Sociales. México: Editorial LIMUSA. Grupo Noriega Editores.
- Anda Gutiérrez, C. (2005). Estructura Socioeconómica de México (1940-2000). México: Editorial LIMUSA. Grupo Noriega Editores.
- Argelia Quintana, A. (2003). El comercio exterior en México: Marco jurídico, estructura y política. México: Editorial Porrúa.
- Huerta, A. (1987). Economía Mexicana, más allá del Milagro. México: Editorial ECP.
- Huerta, A. Investigación Económica, Comercio Exterior: La Economía Neoliberal en México.
- Labra, A. (1992). Desarrollo y Negociaciones del Tratado de Libre Comercio en México, Canadá y Estados Unidos. Economía Informa, 206.
- Méndez, J. (2002). Problemas Económicos de México (4ta. Edición). México: Mc Graw-Hill.
- Rodas Carpizo, A. (2002). Estructura Socioeconómica de México. México: Editorial Limusa.
- Rodríguez Sánchez, A. (2002). Estructura Socioeconómica México II. México: Ed. Publicaciones Cultural.
- Urquidí, V. (1999). México en la Globalización: Aspectos Generales y Regionales. En Wilkie, J., Mungaray, A. y Arroyo, J. (Coords.), México y el mundo. México: ANUIES.

Villareal, R. (1997). Industrialización, Deuda y Desequilibrio Externo (1929-1997). México: Fondo de Cultura Económica.

Villareal, R. y Villareal R. (2002). Un Modelo de competitividad Sistemática para el desarrollo. México: Editorial Océano.

Zorrilla Arena, S. (2001). Aspectos Socioeconómicos de la Problemática en México. México: Editorial Limusa.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Lenguaje de las imágenes en movimiento

Etapas: Básica

Área de conocimiento: Realización

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Analizar la cinematografía mundial, a través del visionado de películas y la discusión colectiva de lecturas, para comprender de forma crítica, el desarrollo tecnológico y la innovación en los estilos narrativos audiovisuales.

Evidencia de desempeño: A lo largo del curso el alumno entregará 4 escritos sobre Cine de autor, Nueva ola francesa, Neorrealismo italiano, comparación entre Lo que el viento se llevó y 1900, a partir del visionado de películas e información recabada por el alumno; entregará también, cuatro sinopsis de películas propuestas por el maestro y tendrá la obligación de participar en todas las sesiones de visionado de películas.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		3			2	7	

Contenidos Temáticos

- El cine como invento científico
- El cine mudo, el inicio del arte y de la industria
- El cine sonoro y la transformación de la industria
- El cine de la posguerra
- El cine de vanguardia y la época de la guerra fría

Referencias bibliográficas

- A. Hitchcock (Director). Vértigo [Película]
A. Kurosawa (Director). Los siete samuráis [Película]
B. Bertolucci (Director). 1900 [Película]
F. Coppola (Director). Apocalipsis, Now [Película]
F. Fellini (Director). Amarcord [Película]
F. Lang (Director). Metrópolis [Película]
Fleming (Director). Lo que el viento se llevo [Película]
Griffith (Director). El Nacimiento de una Nación [Película]
Gubern, R. (1989). Historia del Cine. Barcelona: Lumen.
I. Szabo (Director). Mefisto [Película]
J. Ford (Director). La Diligencia [Película]
L. Buñel (Director). El Fantasma de la libertad [Película]
Lumiere (Director). La llegada del Tren [Película]
O. Wells (Director). El ciudadano Kane [Película]
Obras maestras de Chaplin y Keaton [Película]
P. Pasolini (Director). El Decameron [Película]
R. Polansky (Director). Barrio Chino [Película]
R. Rosellini (Director). Roma, ciudad abierta [Película]

Renoir (Director). La regla del juego [Película]
S. Eisenstein (Director). El acorazado Potemkin [Película]
S. Kubrick (Director). La Naranja Mecánica [Película]
Sadoul, G. (1976). Historia del Cine Mundial. De los orígenes hasta nuestros días. Buenos Aires: Siglo XXI Eds.
Truffau (Director). Los 400 golpes [Película]
V. De Sica (Director). Ladrón de bicicletas [Película]
W. Allen (Director). Manhatan [Película]
Wajda (Director). Vicios privados, virtudes publicas [Película]

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Teoría y estética de la imagen

Etapas: Básica

Área de conocimiento: Realización

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Analizar la función de la imagen a través del estudio de su evolución en las sociedades humanas y su relación con lo simbólico, desde la perspectiva de la cultura y el arte, para enriquecer su cultura visual, con sentido crítico y estético.

Evidencia de desempeño: Elaboración de un ensayo iconográfico sobre el desarrollo de la imagen como una forma particular de expresión visual, El trabajo deberá estar sustentado en un respaldo teórico y en la reflexión individual de los contenidos abordados durante el curso el ensayo será expuesto frente a sus compañeros quienes tendrán la oportunidad de cuestionar y debatir el trabajo presentado.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
3		2			3	8	

Contenidos Temáticos

- Principios básicos de la imagen
- Representación bidimensional de la imagen
- Sintaxis de la imagen

Referencias bibliográficas

- A.D. Donis. (1995). Sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Londres: Editorial Paidós Comunicación.
- Dunning, W. (1991). Changing Images of Pictorial Space. A History of Spatial Illusion in Painting. Estados Unidos: Syracuse University Press.
- Gombrich, E. (1972). Art and Illusion. Londres: Phaidon.
- Kandinsky, V. (1993). Punto y línea sobre el plano. Barcelona: Editorial Labor.
- Panofsky, E. (2003). La perspectiva como forma simbólica. Barcelona: Fábula.
- Vilches, L. (1995). La lectura de la imagen. Paidós.
- Wong, W. (1989). Fundamentos del diseño bi y tridimensional. Gustavo Gilli.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Ética, comunicación y sociedad

Etapa: Básica

Área de conocimiento: Administración

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Practicar el sentido ético a partir del análisis del impacto social del mensaje audiovisual considerando la dinámica de los grupos sociales, así como la forma en que las condiciones sociales influyen en los contenidos y formas de la comunicación para su aplicación en la vida diaria y profesional, con responsabilidad y compromiso constante.

Evidencia de desempeño: Realizar un plan de vida profesional integral identificando los valores presentes en las diversas situaciones a que se enfrenta el productor audiovisual, así como redactar un ensayo acerca de la comunicación audiovisual y su impacto en el entorno social-político-cultural donde se reflejen los contenidos del curso con sentido crítico.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
3		1			3	7	

Contenidos Temáticos

- Introducción a la Ética
- La Ética y su relación con otras disciplinas
- La comunicación como proceso
- La comunicación como fenómeno masivo
- La ética y su relación con los medios audiovisuales

Referencias bibliográficas

- Aznar H. Y Catalán, M. (2000). Códigos éticos de publicidad y marketing. Barcelona: Editorial Ariel.
- Aznar, H. Y Villanueva, H. (Coords.) (2000). Deontología y autorregulación informativa. Ensayos desde una perspectiva comparada. México: Fundación Manuel Buendía, UNESCO, Universidad Iberoamericana.
- Blázquez Fernández, N. (2000). El desafío ético de la información. Salamanca-Madrid: San Esteban-Hedíesa.
- Cardona Sánchez, A. (2000). Formación de valores. Teoría, reflexiones y respuestas. México: Grijalbo.
- Castañeda. (2001). Un plan de vida para jóvenes. México: Ediciones Poder.
- Eco, U. Apocalípticos e Integrados ante la cultura de masas. Ed. Lumen.
- Llanes Tovar, R. (2001). Como enseñar y transmitir los valores guía para padres y maestros. México: Ed. Trillas.
- Martín Barbero, J. (1987). Procesos de comunicación y matrices de cultura. Felafacs-Gustavo Gili.
- Sartori, G. (2001). Hommo Videns: la sociedad teledirigida. Ed. Taurus.
- Toussaint, F. Crítica de la información de masas. México: Ed. Trillas.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Apreciación musical

Etapas: Básica

Área de conocimiento: Postproducción

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Distinguir los elementos compositivos y conceptuales de la música, por medio del análisis de piezas musicales para integrarlas como elemento de lenguaje a un proyecto audiovisual con sentido estético.

Evidencia de desempeño: Expresar oralmente el análisis de los elementos de la música a partir de la audición de una obra determinada.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
3					3	6	

Contenidos Temáticos

- El lenguaje musical
- El color de la música
- La música y la vida

Referencias bibliográficas

- Beltrán Moner, R. (1991). La ambientación musical. IORTV.
- Chion, M. (1999). El sonido: música, cine, literatura. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Deschaussées, M. (1998). El Intérprete y la Música. Ediciones Rialp.
- Maneveau, G. (1993). Ensayo de análisis fenomenológico de la música y de los fundamentos de Música y educación. Ediciones Rialp.
- Rodríguez, A. (1998). La dimensión sonora del lenguaje audiovisual. Barcelona: Paidós.

10.2. Unidades de aprendizaje optativas de la etapa básica

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Cine y literatura

Etapa: Básica

Área de conocimiento: Escritura/Creación

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Comparar las diferencias entre obras literarias selectas y su correspondiente versión cinematográfica, a través de la lectura de esas obras, el visionado de las películas y las explicaciones del maestro en el aula, para aplicar ese conocimiento en futuras adaptaciones con sentido estético y profesional.

Evidencia de desempeño: Elaboración de ocho textos de análisis comparativo entre actos y/o secuencias (de acuerdo al criterio marcado por el maestro) de igual número de libros y películas.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		2			2	6	

Contenidos Temáticos

- Estructura del relato literario
- Géneros literarios y del cine de ficción
- Biografías de autores y directores seleccionados
- Contexto social y político de novelistas y directores
- La narrativa contemporánea
- Novelas cinematográficas

Referencias bibliográficas

- Amado, J. Gabriela, clavo y canela.
B. Barreto (Director). (1983). Gabriela [Película]
Burguess, A. La Naranja Mecánica. Editorial Minotauro.
Dostoievski, F. Crimen y Castigo.
F. Ford Coppola (Director). Drácula [Película]
Frenzel, E. (1980). Diccionario de argumentos de la literatura universal. Editorial Gredos.
Frenzel, E. (1980). Diccionario de motivos de la literatura universal. Editorial Gredos.
Grass, G. El Tambor de hojalata.
Homero. Ulises.
Huxley, A. Los Demonios de Loudon.
K. Russell (Director). (1971). Los demonios [Película]
L. Visconti (Director). Muerte en Venecia [Película]
M. Camerini (Director). (1954). Ulises [Película]
M. Golan (Director). (2002). Crimen y castigo [Película]
Mann, T. Muerte en Venecia.
Mónaco, J. (1981). How to read a film. Estados Unidos: Oxford University Press.
Murría, J. (1997). Hamlet en la holocubierta. Editorial Paidós.
Propp, V. (1977). Morfología del cuento. Editorial Fundamentos.
S. Kubrick (Director). La naranja mecánica [Película]
V. Schlöndorff (Director). (1979). El tambor de hojalata [Película]

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Introducción al pensamiento filosófico

Etapa: Básica

Área de conocimiento: Escritura/Creación

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Realizar discursos a partir de la reflexión filosófica para argumentar ideas en textos o imágenes con bases lógicas, epistemológicas, éticas y estéticas.

Evidencia de desempeño: Presentar dos ensayos por escrito en los que se refleje su capacidad de análisis en temas filosóficos, se manifiesten inquietudes intelectuales y críticas propositivas, acerca de temas varios. Así como realizar, reportes de lecturas semanales donde se demuestre la comprensión del texto y se identifique la reflexión filosófica.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
3					3	6	

Contenidos Temáticos

- La pregunta por la filosofía
- Disciplinas filosóficas I y II
- La realidad como construcción
- Filosofía y cine

Referencias bibliográficas

- Antaki, I. (1997). El banquete de Platón. México.
- Boehm, U. (2002). Filosofía de Hoy. México: FCE.
- Bottom, A. (2001). Las consolidaciones de la filosofía. España: Taurus.
- De Crescenzo, L. (1988). Historia de la filosofía griega. España: Seix Barral.
- De la Borbolla, O. (1996). Filosofía para inconformes. México: Nueva Imagen.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (1997). ¿Qué es la filosofía? (4ta. Edición). España: Anagrama.
- Fingermann, G. (1983). Filosofía. México: Ateneo.
- Fischer, T. (1997). Filosofía a mano armada. España: Tusquets.
- Gaarder, J. (1995). El mundo de Sofía. México: Patria/Siruela.
- García Morente, M. (1986). Lecciones preliminares de filosofía (8va. Edición). México: EMU.
- García-Tuduri, M. y García-Tuduri, R. Introducción a la filosofía (15ª. Edición). México: Sayrols.
- Gutiérrez Sáenz, Raúl. (1985). Historia de las doctrinas filosóficas (9ª. Edición). México: Esfinge.
- Honer, S. y Hunt, T. (1969). Invitación a la filosofía. México: Diana.
- Innerarity, D. (1996). La filosofía como una de las bellas artes. México: Ariel.
- Marinoff, L. (2003). Pregúntale a Platón. España: Ediciones Grupos Z.
- Marinoff, L. (2001). Más Platón y menos Prozac. España: Punto de lectura.
- Osborne, R. y Edney, R. (1996). Filosofía para principiantes I y II. Argentina: Era Naciente.
- Savater, F. (1999). Las preguntas de la vida. México: Ariel.
- Stewart, M. (1999). La verdad sobre todo. México: Taurus.
- Vargas Montoya, S. (1965). Historia de las doctrinas filosóficas. México: Porrúa.
- Vatimo, G. (Comp.) (1998). La secularización de la filosofía (3era. Edición). México: Gedisa.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Taller de lectura y redacción

Etapas: Básica

Área de conocimiento: Escritura/Creación

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Realizar lecturas y redacciones de calidad identificando los tipos de lecturas, reglas ortográficas, gramaticales, de composición lingüística y estilo de redacción para desarrollar un razonamiento lógico que le ayude a organizar y crear ideas escritas con reflexión.

Evidencia de desempeño: Ensayo escrito en el cual plasme el grado de avance que ha tenido en el desarrollo de habilidades de lectura y redacción.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		2			2	6	

Contenidos Temáticos

- El lenguaje
- Orden lógico de la redacción
- Gramática y Ortografía
- Formas escritas de expresión

Referencias bibliográficas

- Mateos Muñoz, A. (1997). Ejercicios ortográficos. México: Editorial Esfinge.
- Rufinelli, J. (1999). Comprensión de la Lectura. México: Editorial ANUIES.
- Salas, R. (1998). Los 1500 errores más frecuentes de español. España: Editorial De Vecchi.
- Salinas, NM. (1994). Ejercicios lexicológicos. Editorial Porrúa.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Desarrollo de habilidades de pensamiento

Etapa: Básica

Área de conocimiento: Escritura/Creación

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Identificar las necesidades de estimulación en términos de habilidades de pensamiento, reconociendo que sobre la base de las diferencias individuales se puede estimular el potencial intelectual, y comprendiendo las bases teóricas-metodológicas que sustentan el funcionamiento cerebral y el desarrollo de habilidades de pensamiento, adoptando una actitud de reflexión y autocrítica para propiciar su estimulación intelectual, inherente al sentido de responsabilidad social, personal y académico-profesional.

Evidencia de desempeño: Expresar mediante un ensayo y la integración de un portafolio de prácticas, el grado de avance en el desarrollo de habilidades cognitivas, como resultado del dominio de saberes específicos que fueron sometidos al uso de procesos mentales durante el curso de la unidad de aprendizaje y manifestar con claridad el proceso de evolución en la resolución de ejercicios de estimulación.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
1		4			1	6	

Contenidos Temáticos

- Procesos cognitivos
- Inteligencia
- Mapas mentales
- Estilos de pensamiento
- Modelo tridimensional de la estructura del intelecto

Referencias bibliográficas

De Bono, E. (1999). El pensamiento creativo. México: Paidós.

Johnson, A. (2003). El desarrollo de las habilidades del pensamiento: aplicación y planificación para cada disciplina. Buenos Aires: Troquel.

Kohler Peláez, M. (2005). Somos lo que pensamos: desarrollo de habilidades del pensamiento. México, D.F.: Exodo.

Sánchez, M. (1991). Desarrollo de habilidades pensar: creatividad. México: Trillas.

Sánchez, M. (1995). Desarrollo de habilidades del pensamiento : procesos básicos del pensamiento. México: Trillas.

Sánchez, M. (1995). Desarrollo de habilidades del pensamiento : razonamiento verbal y solución de problemas. México: Trillas.

10.3. Unidades de aprendizaje obligatorias de la etapa disciplinaria

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Diseño digital aplicado

Etapa: Disciplinaria

Área de conocimiento: Diseño digital

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Realizar práctica geométrico-compositiva haciendo uso del dibujo vectorial, los fundamentos básicos del diseño y la representación gráfica como medio de expresión para favorecer la creatividad y desarrollar una concepción holística del diseño con capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos.

Evidencia de desempeño: Presentar prototipos de objetos digitales utilizando software actualizado para ser animados en dos y tres dimensiones de forma creativa. El portafolio que integre los trabajos realizados en el taller y los ejercicios de cada unidad debe reflejar la aplicación de los conocimientos teóricos aprendidos en el curso y ser presentados con pulcritud.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		4			2	8	

Contenidos Temáticos

- Geometría descriptiva
- Volumen
- Análisis y representación de objetos
- Ilustración
- Manipulación digital de imágenes
- Trazo vectorial

Referencias bibliográficas

- Blendiberia. (2006). Tecnologías libres para síntesis de imagen digital tridimensional. Lulú Press Inc.
- Ferrer Muñoz, J. y Herranz, G. (2006). Tratado de dibujo con AutoCad. Ed. Thompson Learning.
- Giliam Scout, R. (1993). Fundamentos del diseño. McGrawHill. Editorial Limusa.
- González, R. y Woods, R. (1996). Tratamiento digital de imágenes. Ed. Díaz de Santos.
- Wong, W. (1985). Fundamentos del diseño bi y tridimensional. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Técnicas fotográficas

Etapa: Disciplinaria

Área de conocimiento: Realización

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Generar la expresión creativa, utilizando para ello reglas del lenguaje visual con el propósito de ampliar su capacidad de comunicación, mediante la observación, el estudio y la creación de imágenes fotográficas, así como del dominio básico de técnicas que incrementan las habilidades de comunicación del estudiante con su medio.

Evidencia de desempeño: El alumno desarrollará prácticas de fotografía donde aplique sus conocimientos y habilidades sobre la materia. La prueba de su desempeño se reflejará con el uso provechoso de las técnicas fotográficas, mismas que utilizará al plasmar imágenes creativas que se diseñen, elaboren y expongan en trabajos congruentes con el nivel de esta etapa de su formación.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		4			2	8	

Contenidos Temáticos

- Conceptos básicos (historia de la fotografía, Analogía ojo-cámara)
- Equipos fotográficos (partes y funcionamiento)
- Óptica (lentes)
- Exposición (binomio diafragma-obturador).
- Géneros (retrato, documental)
- Prácticas de composición, espejos y justificación de luz
- Foto digital (Formatos, Photo Shop)

Referencias bibliográficas

- Camacho, A. (2003). Fotografía Práctica. Editorial LIBSA.
- Enciclopeida Práctica de la Imagen. (1992). Barcelona: RBA Editores.
- Winn L., R. (2005). Manual de fotografía digital. Barcelona: CEAC.
- Cyril, B., et al. (2005). Fotomontajes creativos con Photoshop II. Barcelona: CEAC.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Semiótica

Etapa: Disciplinaria

Área de conocimiento: Escritura/Creación

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Analizar los fundamentos e historia de la semiótica, sus relaciones con otras ciencias y dominios del conocimiento, distinguiendo las distintas clases de signos sociales y los usos que les corresponden en diversos contextos, para aplicar modelos semiológicos en el estudio y la elaboración de mensajes, de manera crítica y con disposición para el trabajo en equipo.

Evidencia de desempeño: Entrega de reportes de lectura y ensayos realizados durante el taller en donde mismos que deberán estar sustentados en un respaldo teórico y en la reflexión individual de los contenidos abordados durante el curso.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
3		1			3	7	

Contenidos Temáticos

- La naturaleza de los signos
- Normativa y Gramática
- Análisis Narrativo
- El panorama de la semiótica

Referencias bibliográficas

- Barthes, T. (1990). La aventura semiológica. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Becerra Villegas, J. (1993). Tecnología del lenguaje. Una propuesta Metodológica. Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, V (15). Universidad de Colima: México.
- Bourdieu, P. (1990). Sociología y cultura. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- De Saussure, F. (1994). Curso de lingüística general. México: Editorial Fontamara.
- Eco, U. La estructura ausente. México: Editorial Lumen.
- Eco, U. (1978). Tratado de semiótica general. México: Nueva Imagen, Lumen.
- Foucault, M. (1993). Las Palabras y las Cosas. México: Editorial Siglo XXI.
- Giménez, G. (2005). Teoría y análisis de la cultura. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes / Instituto Coahuilense de Cultura.
- Guiard, P. (2004). La semiología. México: Siglo XXI Editores.
- Orduño Martínez, M. (2004). Teoría y práctica de la lingüística moderna. México: Editorial Trillas.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Técnicas de grabación de sonido

Etapas: Disciplinaria

Área de conocimiento: Postproducción

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Aplicar las técnicas de grabación y reproducción de sonido en las producciones audiovisuales utilizando el equipo especializado para el armado de las bandas sonoras que se integran a los productos finales en la etapa de postproducción con actitud profesional.

Evidencia de desempeño: El alumno presentará semanalmente ejercicios de grabación de sonido y un texto sobre los conceptos y experiencias adquiridas durante esa unidad.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		4			2	8	

Contenidos Temáticos

- Características del sonido (frecuencia, amplitud, longitud de onda)
- Acústica (comportamiento de las ondas sonoras)
- Unidades de captación (micrófonos)
- Unidades de registro y reproducción (formatos, soportes)
- Sonido en directo
- Dubbing
- Filtros y efectos
- Técnicas de regrabación
- Doblaje

Referencias bibliográficas

- Ávila, A. (2000). Así se crean doblajes para cine y televisión. Madrid: Tempore.
- Recuero, M. (1993). Técnicas de grabación de sonora. Madrid: IORTV.
- Rodríguez, A. (1998). La dimensión sonora del lenguaje audiovisual. Paidós.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Teoría del montaje

Etapa: Disciplinaria

Área de conocimiento: Post-producción

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Construir mensajes visuales por medio de los procesos, metodologías y los criterios fundamentales del montaje para estructurar eficazmente una narrativa audiovisual con actitud creativa y congruente.

Evidencia de desempeño: Entregar un archivo electrónico (edición offline) atendiendo a las técnicas y métodos narrativos para describir el montaje de una escena a detalle con limpieza y originalidad.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		3			2	7	

Contenidos Temáticos

- Introducción al montaje cinematográfico
- Valor expresivo del plano
- Gramática de las imágenes en movimiento
- Continuidad (relación eje acción-eje óptico)
- Corte Directo
- Matching
- Yuxtaposición de imágenes.
- Rodaje con edición en mente
- Tiempo y Espacio cinematográfico.

Referencias bibliográficas

- Cromberg, J. (1985). Montajes audiovisuales: teoría y práctica. Editorial Diana.
- Eisenstein, S. (1957). Problemas de la composición cinematográfica. Habana, Cuba: ICAIC.
- Eisenstein, S. (1997). Es sentido del cine. México: SIGLO XXI.
- Reisz, K. y Millar, G. (1998). La técnica de la edición cinematográfica, II Parte. Méxic: CUEC-UNAM.
- Reisz, K. (1974). La técnica de la edición cinematográfica. Madrid: Tauro.
- Sánchez, R. (1994). Montaje cinematográfico: arte de movimiento. México: CUEC-UNAM.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Animación 2D

Etapas: Disciplinaria

Área de conocimiento: Diseño digital

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Utilizar los sistemas informáticos generando animaciones digitales de objetos bidimensionales para incorporarlos a productos audiovisuales con pertinencia.

Evidencia de desempeño: Presentar 3 clips de video en soporte digital que incluyan tipografías, fotografías y objetos bidimensionales animados por computadora. Anexar carpeta de proyecto con la evolución del trabajo paso por paso.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		4			2	8	

Contenidos Temáticos

- Medios técnicos informáticos.
- Persistencia retiniana aplicada a la animación (stop motion).
- Interpolación (el movimiento y los “keyframes”)
- Luz volumétrica.
- Rutas de movimiento de cámara.
- Pesos y mecánica de los cuerpos.
- Aceleraciones y desaceleraciones.

Referencias bibliográficas

Chen, J. (2002). Guide to Graphics Software Tools. Estados Unidos: Springer.

Foley, J. (1995). Computer Graphics: Principles and Practice. Addison-Wesley Professional.

Kuperberg, M. et al. (2002). A Guide to Computer Animation for Tv, Games, Multimedia and Web. Focal Press.

Wands, B. (2002). Digital Creativity: Techniques for Digital Media and the Internet. John Wiley and Sons.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Cinefotografía

Etapas: Terminal

Área de conocimiento: Realización

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Utilizar la cámara cinematográfica y/o de video identificando las herramientas teóricas, técnicas y prácticas que aplica un director de fotografía para crear y diseñar la estética de cada audiovisual con estilo estético y eficacia.

Evidencia de desempeño: Entregar una compilación de ejercicios de cinematografía los cuales cumplan con las características de calidad que cada uno requiera. El material debe contener tomas en diferentes tipos de luz, con utilización de filtros y creación de día y noche en estudio.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		4			2	8	

Contenidos Temáticos

- La cámara y sus accesorios
- Lentes
- Cualidades de la luz
- Fuentes lumínicas
- Medición de luz (sensitometría)
- Relaciones lumínicas
- Equipos de iluminación
- Modificación de características
- Filtraje
- Herramientas y Técnicas de control de luz
- Ejercicio de creación de atmósferas y situaciones
- Fotografía en movimiento
- Tipos de película
- Forzado o castigo de materiales
- Velocidad de obturación
- El laboratorio

Referencias bibliográficas

Davis, P. (1995). Más allá del sistema de zonas. Madrid: Omnicon.

Label, L. (1973). Manual de sensimetría: la técnica de la medición de los materiales fotográficos. Barcelona: Omega.

Malkiewicz, K. (1989). Cinematography (2da. Edición). Simon & Schuster.

Todd, H. (1991). Photographic sensimetry: the study of tone reproduction. Morgan & Morgan.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Guión

Etapa: Disciplinaria

Área de conocimiento: Escritura/Creación

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Analizar los fundamentos de la estructura en tres actos, a través de la lectura de la bibliografía básica y la elaboración de sinopsis de historias, para aprender el método de escritura para cine, televisión y video, de manera profesional y creativa.

Evidencia de desempeño: Escritura de cuatro sinopsis de historias sobre temas asignados por el maestro; escritura de una escena y análisis de una película asignada por el maestro a partir de los 12 pasos de Vogler.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
3		1			3	7	

Contenidos Temáticos

- El oficio del guionista.
- Estructura dramática.
- Secuencias, escenas y bits.
- Paradigma de Syd Field.
- Tiempos para actos, escenas y bits.
- Formatos y generos
- Género y emoción.
- Estilos de historias.
- Arquetipos de Paul Lucey.
- Joseph Campbell y la mitología.
- Chris Vogler y el viaje del escritor.
- Líneas argumentales.
- Tratamientos y escaletas.
- Pitch y Sinopsis.
- Personajes.

Referencias bibliográficas

- Campbell, J. (1964). Las máscaras de Dios. Editorial Ariel.
- Egri, L. (1946). The art of dramatic writing. Simon & Schuster.
- Field, S. (1995). El Manual del Guionista. Editorial Plot.
- Hunter, L. (1994). Screenwriting 434. Perigee Book.
- Johnson, B. Foundation Principles of Storytelling. Amazon.
- McKee, R. (2003). El Guión. Alba Editorial.
- Monaco, J. (1981). How to read a film. Oxford University Press.
- Tierno, M. Aristotle's Poetics for Screenwriters. Hyperion Books.
- Vogler, C. (2002). El viaje del escritor. Ma Non Troppo Editorial.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Diseño de audio

Etapa: Disciplinaria

Área de conocimiento: Postproducción

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Armar bandas sonoras empleando las diferentes técnicas de grabación, edición y reproducción para incorporarlas a productos audiovisuales tanto análogos como digitales siendo minucioso y persistente en el proceso.

Evidencia de desempeño: El alumno presentará versiones masterizadas de audios mediante el uso de las técnicas y las herramientas adecuadas para incorporarlos a productos audiovisuales siendo participativo en el proceso de creación.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		4			2	8	

Contenidos Temáticos

- Grabación de pistas múltiples (diálogo, narración, efectos, música).
- Mezcla y regrabación.
- Filtraje de sonido.
- Masterización.

Referencias bibliográficas

- Amyes, T. (1990). Técnicas de postproducción de audio en video y film. Madrid: Focal Press. RTVE.
- Recuero, M. (1993). Técnicas de grabación de sonora. Madrid: IORTV.
- Rodríguez, A. (1998). La dimensión sonora del lenguaje audiovisual. Paidós.
- Watkinson, J. (1993). El arte del audio digital. Madrid: IORTV.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Animación 3D

Etapa: Disciplinaria

Área de conocimiento: Diseño digital

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Realizar animaciones tridimensionales a través de las herramientas de construcción de elementos, creación de materiales y manejo de luces y cámara para dominar los programas de generación de animaciones que simulen la realidad en todas sus funciones eficazmente con actitud creativa.

Evidencia de desempeño: Presentar escena creando objetos primitivos y complejos, iluminados y texturizados utilizando movimientos de cámara para la realización de animaciones congruentes.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		4			2	8	

Contenidos Temáticos

- Interface de usuario
- Objetos primitivos
- Transformación y modificadores
- Objetos compuestos
- Modelado: splines, nurbs, correctores y polígonos
- Iluminación, cámaras y entorno
- Texturización y materiales
- Métodos de animación
- Renders y efectos post-producción

Referencias bibliográficas

- Boughen, N. (2004). Lightwave 3D 8 Lighting. Wordware Publishing, Inc.
- Hubbell, J. (2001). 3D studio VIZ 3. México: Pearson Educación.
- Jean-Marc, G. (2006). Diseño Interactivo en 3D. Madrid: Anaya Multimedia.
- Jones, A. (2000). 3D Estudio Max 3 Animación Profesional. México: Prentice Hall.
- Kerlow Isaac, V. (2003). The Art of 3D Computer Animation and Effects: Computer Animation and Effects (3rd Edition). John Wiley an Sons.
- Park, J. (2005). Understanding 3D Animation Using Maya. Springer.
- Ratner, P. (2004). Modelado humano en 3D y animaciones. Madrid: Anaya Multimedia.
- Till, S. y O'Connell, J. (2005). Exploring 3D modeling with 3Ds Max 7: An In-depth Introduction to 3D modeling with 3Ds Max 6. Thomson Delmar Learning.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Taller de realización

Etapa: Disciplinaria

Área de conocimiento: Realización

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Realizar la producción audiovisual utilizando los métodos y técnicas del manejo de cámara e iluminación en escena para aplicarlo en la generación de productos con calidad y respeto al público al que van dirigidos.

Evidencia de desempeño: Entregar una secuencia montada en cámara que integre los elementos de producción revisados en clase, que respete las reglas de forma convencionales con sentido coherente.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		4			2	8	

Contenidos Temáticos

- Movimientos de cámara
- Profundidad de campo y focos selectivos
- Disparo con material de diferente sensibilidad
- Relaciones lumínicas
- Continuidad
- Edición en cámara
- Foco en movimiento
- Master Shot
- Inserts
- Filtros Dicroicos
- Stedycam
- Vestuario y escenografía

Referencias bibliográficas

- Ettedqui, P. (2001). Diseño de Producción y Dirección Artística. Barcelona: Oceano.
- Fernández Díez, F. (1994). La dirección de producción para cine y televisión. Barcelona: Paidós.
- Frank, S. (1986). Working space. Harvard University Press.
- Kankinsky, V. (1993). Punto y línea sobre el plano. Barcelona: Editorial Labor.
- Malkiewicz, K. (1989). Cinematography (Segunda Edición). Simon & Schuster.
- Mascelli, J. Las cinco c's de la cinematografía. México: CUEC-UNAM.
- May, R. (1996). Cine y televisión. Madrid: Rial.
- May, R. El Lenguaje del film. México: CUEC-UNAM.
- Panofsky, E. (2003). La perspectiva como forma simbólica. Barcelona: Fábula.
- Tostado Span, V. (1999). Manual de producción de video: un enfoque integral. Addison Wesley
Congman: Pearson Educacion.
- Vega Escalante, C. (2004). Manual de producción cinematografía universitaria. México: UAM,
Xochimilco.
- Wong, W. (1989). Fundamentos del diseño bi y tridimensional. Gustavo Gilli.
- Zettl, H. (2000). Manual de producción de televisión. International Thomson Editores.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Taller de escritura I

Etapa: Disciplinaria

Área de conocimiento: Escritura/Creación

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Escribir ideas de historias hasta la etapa de tratamiento, a través de ejercicios, exposición del maestro en el aula y discusión colectiva de las ideas, para desarrollar el potencial del alumno en esta área, de manera creativa y profesional.

Evidencia de desempeño: Presentación de una idea. Escritura de una sinopsis. Escritura de una escena dialogada. Elaboración de biografías de personajes. Escritura de tratamiento de la historia.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		3			2	7	

Contenidos Temáticos

- La idea
- Creación de sinopsis
- Creación de escenas
- La comedia
- El diálogo (cine, teatro y literatura)
- La palabra en la imagen
- Tipos y funciones del diálogo
- Construcción de diálogos para ficción

Referencias bibliográficas

- Di Maggio, M. (1993). How to write for Television. Simon & Schuster.
- Horton, A. (1999). Writing the character centered screenplay. Estados Unidos: University of California Press.
- Lucey, P. (1996). Story Sense. Editorial Mac-Graw Hill.
- Mernit, B. (1990). Writing the Romantic Comedy. Harper Resource.
- Seeger, L. (1999). Cómo crear personajes inolvidables. Paidós Comunicación.
- Seeger, L. (1986). Making a good script great. Editorial Dodd, Mead & Company.
- Stanislavsky, C. (2002). La Construcción del Personaje. Alianza Editorial.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Producción ejecutiva

Etapas: Disciplinaria

Área de conocimiento: Administración

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Administrar la producción audiovisual utilizando el proceso administrativo y atendiendo a la normatividad vigente para eficientar los recursos y cumplir con los objetivos del proyecto con responsabilidad y transparencia.

Evidencia de desempeño: Presentar plan de trabajo respondiendo a las necesidades del proyecto incorporando estimación de costos, ruta crítica y storyboard para facilitar y coordinar las actividades del equipo cumpliendo con las metas del proyecto de manera puntual y efectiva.

Presentar la documentación expedida por la autoridad correspondiente acreditando al staff para realizar la producción con puntualidad.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		3			2	7	

Contenidos Temáticos

- Desgloce de producción (breakdown)
- Identificación de necesidades
- Presupuestos
- Planeación estratégica
- Gestión de trámites
- Legislación de Medios

Referencias bibliográficas

Burrows, T. (2003). Producción de video: disciplinas y técnicas. México: McGraw-Hill Interamericana.

Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos (24ª edición) (2003). México: Esfinge.

Contreras Espinosa, F. (1973). La producción, sector primario de la industria cinematográfica. México: UNAM.

D'Victoria, R. (2002). Producción en televisión: procesos y elementos que integran la producción en televisión. México: Trillas.

Viscencio Brambila, H. (2002). Economía para la toma de decisiones. México: Thomson Learning Ibero.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Realización documental

Etapa: Disciplinaria

Área de conocimiento: Realización

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Realizar documentales utilizando la investigación documental y las técnicas para producir cine verdad para conformar discursos audiovisuales que reflejen la realidad con actitud de respeto y profesionalismo.

Evidencia de desempeño: Documental de cinco minutos utilizando la técnica de entrevista, la investigación documental y el cine verdad para producir una historia de vida con actitud de respeto y responsabilidad social.

Documental científico de cinco minutos por medio de la adaptación de un texto científico, así como de las técnicas de producción de campo para generar un material audiovisual que sirva de apoyo didáctico eficaz con actitud profesional.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		4			2	8	

Contenidos Temáticos

- Cinema Verité (cine verdad, Truffau)
- Historias de Vida
- Investigación Documental
- Adaptación de Textos Científicos
- Visualización
- Edición por Ilustración
- Producción en Campo

Referencias bibliográficas

- Breschand, J. (2004). El documental: la otra cara del cine. Barcelona: Editorial Paidós.
- D. Burrows, T. (2003). Producción de video: disciplinas y técnicas. México: McGraw-Hill/Interamericana de México.
- Ledo Andion, M. (2004). Del cine-ojo a dogma 95: paseo por el amor y la muerte del cinematógrafo documental. Barcelona: Editorial Paidós.
- Rabiger, M. (2003). Directing: Film Techniques and Aesthetics. Editorial Focal Press.
- Sánchez, R. (1994). Montaje cinematográfico: arte de movimiento. México: UNAM-CUEC.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Taller de edición

Etapa: Disciplinaria

Área de conocimiento: Post-producción

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Editar material audiovisual utilizando las técnicas de montaje para conformar un discurso audiovisual creativo, original y congruente.

Evidencia de desempeño: Editar un video aplicando pertinentemente el corte directo, las transiciones y los efectos para realizar un producto congruente con actitud propositiva.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		4			2	8	

Contenidos Temáticos

- Medios técnicos informáticos
- Edición lineal contra no lineal
- Edición por continuidad
- Edición por fraseo
- Edición en Paralelo
- Incorporación de banda sonora
- Manejo de transiciones
- Alpha Channel, Cromo Key
- Corrección de Luz y Color
- Tipología de ficheros y archivos
- Manipulación de velocidad de la imagen
- Sentido estético

Referencias bibliográficas

Adobe Creative Team, Adobe Systems. (2006). Adobe Premier Pro 2.0 Classroom in a Book. Adobe Press.

Cromberg, J. (1985). Montajes audiovisuales: teoría y práctica. México: Editorial Diana.

Eisenstein, S. (1967). Problemas de la composición cinematográfica. Cuba: Editorial ICAIC.

Fowler, J. (2001). Editing Digital Film: Integrating Final Cut Pro, Avid, and Media 100. Focal Press.

Hofmann, J. (2003). Jerry Hofmann on Final Cut Pro 4. New Riders.

Reisz K. y Millar, G. (1998). La técnica de la edición cinematográfica. México: UNAM-CUEC.

Resiz, K. (Ed.) (1974). La técnica de la edición cinematográfica. Madrid: Editorial Tauro.

Sánchez, R. (1994). Montaje cinematográfico: arte de movimiento. Mexico: UNAM-CUEC.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Taller de escritura II

Etapas: Terminal

Área de conocimiento: Escritura/Creación

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Escribir una historia, desde la concepción de la idea hasta la conclusión del guión con escenas dialogadas, a través de ejercicios, exposición del maestro en el aula y discusión colectiva de los proyectos, para su realización para cine o televisión, de manera creativa y profesional.

Evidencia de desempeño: Presentación de una idea. Escritura de una sinopsis. Elaboración de biografías de personajes. Escritura de tratamiento de la historia. Elaboración de escaleta. Elaboración guión.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		3			2	7	Taller de escritura I

Contenidos Temáticos

- Creación de idea
- Elaboración de sinopsis, personajes, tratamiento, escaleta y escenas dialogadas

Referencias bibliográficas

- Carriere, J. (2002). The End. Editorial Paidós Comunicación.
- Mamet, D. (1997). True and False. Heresy and Common Sense for the Actor.
- McKee, R. (2003). El Guion. Alba Editorial.
- Miller, W. (1980). Screenwriting for Narrative Film and Television. Editorial Hastings House.
- Vogler, C. (2002). El Viaje del Escritor. Editorial Ma Non Troppo.

10.4. Unidades de aprendizaje optativas de la etapa disciplinaria

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Antropología e Historia regional

Etapa: Disciplinaria

Área de conocimiento: Escritura/Creación

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Analizar las teorías y metodologías contemporáneas en las disciplinas de la Antropología e Historia, identificando el devenir histórico y cultural de los diversos grupos que han habitado el actual estado de Baja California desde la prehistoria hasta nuestros días, explorando la aplicación de los conocimientos adquiridos en un acercamiento o a través del registro en medios audiovisuales de algunos de los grupos Socioculturales de Baja California, para que sea conciente de su medio ambiente, lo respete y coadyuve a la conservación de su patrimonio cultural a través del conocimiento con actitud de respeto y tolerancia ante la diferencia

Evidencia de desempeño: Ensayo final cuyo tema será seleccionado por el alumno, en él deberá hablar sobre alguna problemática abordada durante el semestre, el ensayo deberá estar sustentado en un respaldo teórico y en la reflexión individual, deberá ser entregado tiempo y forma, originalidad y limpieza .

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
3					3	6	

Contenidos Temáticos

- La cultura como objeto de estudio.
- Los grupos humanos en Baja California: Prehistoria y periodo de las exploraciones
- Los grupos humanos en Baja California: Periodo misional (1697-1822).
- Los grupos humanos en Baja California: El siglo XIX y principios del siglo XX (1822-1915)
- Los grupos humanos en Baja California: Periodo contemporáneo (1915-2007).
- Baja California y Los grupos humanos no estudiados por las Ciencias Sociales

Referencias bibliográficas

- Cardoso, C. (2000). Introducción al trabajo de la investigación histórica. Barcelona: Editorial Crítica.
- Garduño, E. (1994). En donde se mete el sol... Historia y situación actual de los indígenas montañeses de Baja California. México: CONACULTA-Culturas Populares.
- Kaplan, D. y Manners, R. (1979). Introducción crítica a la teoría antropológica. México: Editorial Nueva Imagen.
- Laylander, D. (1991). Organización comunitaria de los yumanos occidentales: una revisión etnográfica y prospecto arqueológico. Estudios Fronterizos, (24-25). 31-60.
- Laylander, D. (1987). Una exploración de las adaptaciones culturales prehistóricas en Baja California. Estudios Fronterizos, (14). 117-124.
- Magaña Mancillas, M. (1999). Las misiones dominicas en Baja California: Santo Domingo de la Frontera, 1775-1875. Colonial Latin American Historical Review, 8 (2). 185-206.
- Michelsen, R. (1991). La territorialidad del indígena americano de la Tierra Alta del norte de la Baja California. Estudios Fronterizos, (24-25). 151-160.
- Rodríguez Tomp, R. (2002). Cautivos de Dios. Los cazadores-recolectores de Baja California durante el periodo Colonial, Historia de los pueblos indígenas de México. México: Centro de Investigación y Estudios Superiores en Antropología Social /Instituto Nacional Indigenista.
- Samaniego López, M. (Coord.). (2006). Breve historia de Baja California. México: UABC.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Creatividad e innovación

Etapa: Básica

Área de conocimiento: Escritura/Creación

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Identificar las propias limitaciones y recursos personales en términos de potencial creativo, al comprender los fundamentos teóricos y metodológicos del pensamiento creativo y aplicación a la solución de problemas considerando los elementos que constituyen el proceso creativo, las condiciones y estrategias que son la plataforma para el desarrollo de la inventiva, así como los obstáculos que impiden el desempeño creativo.

Evidencia de desempeño: Expresar mediante un trabajo escrito una reflexión sobre su evolución en el proceso creativo y diseñar y exponer de manera individual o grupal de un producto creativo e innovador, el grado de avance propio en el desarrollo de habilidades de pensamiento creativo y su aplicación a la solución de problemas, como resultado del dominio de saberes específicos que fueron sometidos al uso de procesos mentales durante el curso de la asignatura y manifestar de acuerdo a los criterios de evaluación de una producción creativa, la medida en que el producto diseñado responde a la solución de problemas.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
1		4			1	6	

Contenidos Temáticos

- Fundamentos teóricos de la creatividad.
- Pensamiento lateral
- Desarrollo de habilidades del pensamiento creativo
- Métodos y técnicas para el desarrollo de la creatividad

Referencias bibliográficas

De Bono, E. (1999). El pensamiento creativo. México: Paidós.
Penagos Corzo, J. (2002). Innovación y creatividad. México.
Rodríguez Estrada, M. (1985). Mil ejercicios de creatividad clasificados. McGrawHill.
Waisburd, G. (2002). Creatividad inteligente. México: Byblos.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Dibujo técnico

Etapa: Disciplinaria

Área de conocimiento: Diseño digital

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Construir objetos bidimensionales y tridimensionales utilizando las herramientas propias de las técnicas del dibujo, para crear un concepto visual que permita transmitir un mensaje con actitud de sensibilización hacia el arte y el pensamiento abstracto.

Evidencia de desempeño: Entrega de carpeta con los ejercicios realizados en el curso.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		2			2	6	

Contenidos Temáticos

- Geometría
- Polígonos
- Proporcionalidad y semejanza
- Tangencias
- Curvas técnicas
- Curvas cíclicas
- Curvas cónicas

Referencias bibliográficas

- Dondis, D. (1998). La sintaxis de la imagen. México: Gustavo Gili.
- Wong, W. (2001). Principios del diseño en color. México: Ed. Gustavo Gili.
- Küppers, H. (2000). Fundamentos de la teoría de los colores. México: Ed. Gustavo Gili.
- Read, H. (1995). Icon and idea. Harvard University Press.
- Wong, W. (2000). Fundamentos del Diseño Bi y Tridimensional. México: Ed. Gustavo Gili.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Dirección escénica

Etapa: Disciplinaria

Área de conocimiento: Realización

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Organizar la puesta en escena por medio de la integración del equipo de producción, distribuyendo el espacio escénico a partir de la planificación del guión para aprovechar los esfuerzos comunes y obtener un audiovisual estético con actitud de liderazgo.

Evidencia de desempeño: Entrega en dvd de una escena con diálogo de dos personajes y por lo menos cinco diferentes tiros de cámara. El trabajo deberá incluir grabación de una sesión de trabajo con actores la cual refleje los conocimientos que el alumno adquirió de la dirección de escena.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		2			2	6	

Contenidos Temáticos

- Método Stanislavsky
- Manejo de objetivos
- Definición de estímulos
- El trabajo del autor y el director
- Ritmo/Tono
- Espacio/Trazo
- Cambio/progresión
- La lectura de análisis
- Sesión de trabajo con el actor
- Presentación escena
- Puesta en cámara

Referencias bibliográficas

- Tarkovsky, A. (1992). Esculpir en el tiempo. España: Rialp.
- Serna, A. (1999). El trabajo del actor de cine. Madrid: Catedra/signo e imagen.
- Mamet, D. (1992). Dirigir cine. El milagro, IMCINE.
- Caine, M. (1997). Acting in film. Nueva York: Applause/Theatre Book Publishers.
- Fallow, J. y Allen D. (2000). Stanislavski para principiantes. Longseller.
- Stanislavski, C. (1999). El arte escénico. Editorial Siglo XXI.
- Roman Calvo, N. (2001). Para leer un texto dramático: del texto a la puesta en escena. México: UNAM, Facultad de Filosofía y Letras.
- UNAM. (2005). Dirección Artística. Mexico: UNAM-CUEC.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Diseño de arte

Etapa: Terminal

Área de conocimiento: Realización

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Diseñar el concepto artístico del audiovisual a través del estudio de las influencias, los campos expresivos y las relaciones interdisciplinarias propias de esta especialidad para aportar la atmosfera creativa a la producción de manera eficaz y con una actitud de respeto al medio ambiente.

Evidencia de desempeño: Elaborar un plano de escenografía para una escena, así como los bosquejos del vestuario, peinados y utilería necesaria para la realización. El trabajo debe ser entregado en un archivo digital el cual incluya un listado de los elementos requeridos para producir la escena.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		2			2	6	

Contenidos Temáticos

- El concepto visual
- Ambitos de la dirección de arte
- El concepto de la producción
- Escenografía
- Teoría del set
- Maquetas y trucajes
- Ambientación
- Maquillaje y peinados
- Utilería
- Vestuario
- Efectos especiales
- Nuevas tecnologías aplicadas a la dirección artística.

Referencias bibliográficas

Arnheim, R. (1994). Arte y percepción visual. Madrid: Alianza.

Bayer, R. (1993). Historia de la Estética. México: Fondo de Cultura Económica.

Breyer, G. (2005). La escena presente: Teoría y metodología del diseño escenográfico. Ediciones Infinito.

CUEC, (1999). Revista Estudios cinematográficos. UNAM-CUEC.

Metz, C. (1983). Lenguaje y cine. Barcelona: Planeta.

Mitry, J. (1978). Estética y psicología del cine. Madrid: Siglo XXI.

Tatarkiewicz, W. (1991). Historia de la estética. Madrid: Akal.

Vila Mustiellas, S. (1997). La escenografía: cine y arquitectura. Madrid: Catedra.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Diseño de escenografía

Etapas: Disciplinaria

Área de conocimiento: Diseño digital

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Analizar los elementos volumétricos, de iluminación y de personaje, tanto en el campo real como virtual de la escenografía, realizando ejercicios teóricos y prácticos que permitan identificar los pasos del proceso escenográfico de manera creativa y con sentido estético.

Evidencia de desempeño: Presentación un proyecto de escenografía virtual que contenga todos los componentes vistos en clase, la entrega debe efectuarse en tiempo y forma.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		2			2	6	

Contenidos Temáticos

- Fundamentos del espacio transformado.
- Introducción, definición y objetivos.
- Evolución del espacio escénico.
- Componentes del espacio.
- La escenografía, el vestuario, la iluminación.
- Las nuevas tecnologías, métodos y procesos.
- El proyecto.

Referencias bibliográficas

Tsylin, G. (2005). Opera factory building in the black void

Wilson, R. (2005). Arte escénico planetario. España: Editorial Ñaque.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Espacio y tiempo cinematográfico

Etapa: Disciplinaria

Área de conocimiento: Escritura/Creación

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Analizar el pensamiento cinematográfico traducido en imágenes en movimiento mediante la comprensión del espacio y tiempo en el cine y las características de la imagen cinematográfica para comprender en el estudio teórico de aquellos cineastas que fundamentaron con su trabajo en el espacio y tiempo cinematográfico de forma congruente y crítica.

Evidencia de desempeño: Reporte de la articulación en imágenes de las sensaciones y emociones que provoca un poema utilizando la comprensión del espacio y tiempo cinematográfico y teniendo como base películas de los grandes maestros para realizar historias congruentes y creativas

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2	2				2	6	

Contenidos Temáticos

- Articulación del espacio y tiempo del cine.
- Características de la imagen cinematográfica (el cine como lenguaje)
- Continuidad y discontinuidad del espacio temporal.

Referencias bibliográficas

Cortés, M. y Freer, C. (2000). Luces Cámara Acción!-- Textos de cine y televisión. Editorial Universidad de C.R.

Eisenstein, S. (1989). Teoría y técnica cinematográficas. España: Ediciones Rialp.

Eisenstein, S. (1994). El sentido del cine. Editorial Siglo XXI.

Lumet, S. (2000). Así se hacen las películas. España: Ediciones Rialp.

Pimentel, L. (2000). El espacio en la ficción, ficciones espaciales: La representación del espacio en los textos. Editorial siglo XXI

Tarkovski, A. (1992). Esculpir en el tiempo: reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine. España: Rialp.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Fotografía subacuática

Etapas: Disciplinaria

Área de conocimiento: Realización

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Manipular equipo de video subacuático, a través del conocimiento de las técnicas videográficas y demostrando técnicas de buceo seguro para producir un video que siga los lineamientos de una historia planeada, usando edición en cámara de manera cautelosa y responsable.

Evidencia de desempeño: Realizar un video que siga los lineamientos de una historia planeada, utilizando edición en cámara.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		2			2	6	Conocimientos de buceo

Contenidos Temáticos

- Formatos de video - ventajas y desventajas de cada uno.
- Características básicas de una cámara para video subacuático.
- La videocámara - elementos que la componen - teleobjetivo - gran angular.
- Gabinetes estancos (housing) - principales características - cuidado y mantenimiento
- Iluminación subacuática - la luz bajo el agua - temperatura color.
- Lentes Dome Ports y Flats Ports.
- Manejo de cámara - movimientos, panorámica, traveling, follow.
- Composición - regla de los tercios - encuadre.
- Tomas - secuencias - tipos de planos - cortes.
- Guión - desarrollo de un argumento - uso del argumento.
- Edición en cámara - post producción - isla de edición
- La música - importancia de la música en la edición.

Referencias bibliográficas

- Cancer, J. y Martí, R. (1999). La fotografía subacuática paso a paso. Estados Unidos: Edunsa.
- Dauner, E. (2000). Fotografía Subacuática: Jim Church's Essential Guide to Underwater Video (2da. Edición). Estados Unidos.
- Virgili, C. (1998). Manual de fotografía subacuática. Estados Unidos: Edunsa.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Historia de los medios audiovisuales

Etapas: Disciplinaria

Área de conocimiento: Realización

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Identificar la evolución que han tenido los medios y como se han reflejado en la sociedad a través del análisis bibliográfico y videográfico para conformar un marco histórico que pueda sentar precedentes ante cualquier cambio que se presente durante su desarrollo profesional, utilizando los medios de comunicación a los que el profesional acceda de manera responsable, innovadora y orientada al bien social.

Evidencia de desempeño: Expresar mediante un ensayo escrito la evolución de los medios de comunicación, su función dentro de la sociedad a la que pertenecieron, así como una reflexión del papel actual de los medios, con actitud crítica.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
3					3	6	

Contenidos Temáticos

- Los medios de comunicación de las primeras civilizaciones.
- Aparición y desarrollo de los medios de comunicación masiva.
- Historia de los medios masivos en México.
- El papel de los medios de comunicación en el desarrollo de la cultura.

Referencias bibliográficas

Briggs, A. y Burke, P. (2002). De Gutenberg a Internet: una historia social de los medios de comunicación. Madrid: Taurus.

Vázquez Montalbán, M. (1997). Historia y Comunicación Social. Barcelona: Crítica.

Darley, A. (2002). Cultura Visual Digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación. Barcelona: Paidós Comunicación.

Mejía Barquera, F. (1989). La industria de la radio y la televisión y la política del Estado mexicano. México: Fundación Manuel Buendía.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Historia del cine mexicano

Etapa: Disciplinaria

Área de conocimiento: Realización

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Analizar el desarrollo de la historia del cine en México por medio de la lectura de investigaciones sobre el tema y la revisión de trabajos cinematográficos relevantes, así como de los autores que dieron vida a estas obras para identificar el contexto en que fueron realizadas ampliando así la cultura audiovisual del alumno y la visión hacia su quehacer profesional con actitud crítica.

Evidencia de desempeño: Reportes por escrito que incluyan la sinopsis de la historia revisada y una reflexión sobre la temática de la obra audiovisual, y a partir de ella una aproximación a la realidad social de la época en que fue realizada con actitud crítica.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2	2				2	6	

Contenidos Temáticos

- Cine silente
- Cine sonoro
- La Industria del Cine Mexicano
- Cine, crítica y política
- Los años ochentas
- La actualidad del Cine en México

Referencias bibliográficas

- García Riera, E. (1969). Historia documental del cine mexicano. México: Ediciones Era.
- Reyes, A. (1983). Los orígenes del cine mexicano (1896-1900). México: Fondo de Cultura Económica.
- Galindo, J. (2003). El cine mexicano en la novela mexicana reciente (1967-1990). Madrid: Editorial Pliegos.
- García, G. y Coria J. F. (1997). Nuevo cine mexicano. México: Editorial Clío.
- Viñas, M. (1987). Historia del cine mexicano. Colección Documentos de Fimoteca, (9). México: UNAM.
- Taibo, P. (1996). Historia popular del cine: desde sus inicios hasta que comenzó a hablar. México: CONACULTA.
- García, G. y Maciel, D. (2001). El cine mexicano a través de la crítica. Mexico: UNAM.
- Sánchez, F. (2002). Luz en la oscuridad: crónica del cine mexicano, 1896-2002. México: CONACULTA.
- Ayala Blanco, J. (2005). El cine actual. México: Editorial Océano.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Mercadotecnia

Etapa: Disciplinaria

Área de conocimiento: Administración

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Analizar las oportunidades de mercado utilizando las técnicas, métodos y procedimientos sistemáticos para determinar las necesidades del cliente, y su satisfacción oportuna y confiable así como visualizar estrategias que posibiliten enfrentarse con éxito a la competencia y a las oportunidades de manera eficaz.

Evidencia de desempeño: Presentar una propuesta de campaña de distribución y publicidad de un producto audiovisual en la que especifiquen los objetivos que se pretenden conseguir con la realización del mismo y la metodología a emplear de manera creativa y eficiente.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		2			2	6	

Contenidos Temáticos

- Conceptos básicos de Mercado
- La orientación al mercado
- Comportamiento del consumidor
- La satisfacción del cliente
- Producto y posicionamiento
- Análisis del mercado
- Información e investigación en Mercado
- Conceptos de: producto, precio, plaza y promoción
- Crecimiento, inversión y utilidad.
- Presupuestos

Referencias bibliográficas actualizadas

- Ries, A. (1999). El nuevo posicionamiento. México: Mc Graw-Hill.
- Kotler, P. (2000). Dirección de marketing. Prentice-Hall, Madrid.
- Solomon, S. (2000). Mercadotecnia: personas reales-decisiones reales. México: Prentice-Hall.
- Stanton, W. (2003). Fundamentos de la mercadotecnia. México: Mc Graw-Hill.
- Pearce, R. (2003). Strategic Management. Nueva York: Irwin/Mc Graw-Hill.
- Cravens, D. y Piercy, N. (2003). Strategic Marketing. Nueva York: Mc Graw-Hill.
- Walker, O., Mullins, J. y Larecche, C. (2003). Marketing Strategy: A Decision Focused Approach. Nueva York: Mc Graw-Hill.
- Guitinan, J. y Gordon, P. (1998). Gerencia de marketing: estrategia y programas. México: Mc Graw-Hill Interamericana.
- Fisher, L. y Espejo, J. (2002). Mercadotecnia. México: Pearson Educación.
- Kering, R. (2003). Marketing. Mc Graw-Hill Interamericana.
- Kotler, P. (2003). Fundamentos de mercadotecnia (6a. Edición). México: McGraw-Hill.
- Fisher, L. y Espejo, J. (2004). Mercadotecnia (3a. Edición). México: McGraw-Hill Interamericana.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Modelado para animación

Etapa: Disciplinaria

Área de conocimiento: Diseño digital

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Construir modelos digitales utilizando distintas técnicas y herramientas de las nuevas tecnologías para la creación de personajes virtuales en la realización de videos animados con creatividad y aprovechando eficazmente los recursos.

Evidencia de desempeño: Entrega de CD ROM con ejercicios realizados durante el curso y un proyecto que muestre sus nuevas capacidades técnicas y artísticas para el modelado y la animación.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
1		4			1	6	

Contenidos Temáticos

- Estructuras del cuerpo humano
- -Estructuras de personajes no bípedos
- -Modelado de personajes: correctores, polígonos y nurbs.
- -Creación partes de un personaje: miembros, cabeza, etc.
- -Adaptación de personajes para esqueletos o huesos.
- -Animación con modificadores.
- -Cinemática directa y animación robótica.
- -Cinemática indirecta y controladores.
- -Creación de jerarquías y sistemas de huesos.
- -El esqueleto humano parte a parte.
- - Adaptar piel musculos y protuberancias a un esqueleto.
- -Animación facial y sincro labial.
- -Creación y animación de actuación del personaje.
- -Animación de multitudes

Referencias bibliográficas

- Neuberger, L. (2006). Maya; Mastering the Basics Vol. 2. Lulu Press, Inc.
- Palamar, T. (2005). Maya Feature Creature Creations. Firewall Media.
- Murdock, K. (2004). Maya 6 revealed. Thomson Course Technology.
- Park, J. (2005). Understanding 3D Animation Using Maya. Springer.
- Ratner, P. (2004). Modelado humano en 3D y animaciones. Madrid: Anaya Multimedia.
- Kerlow Issac, V. (2003). The Art of 3D Computer Animation and Effects: Computer Animation and Effects (3era. Edición). John Wiley an Sons.
- Palastanga, N. y Field, R. (2000). Anatomía y Movimiento Humano: Estructura y funcionamiento. Paidotribo.
- Gowitzle, B. y Milner M. (2000). El cuerpo y sus movimientos: Bases científicas. Paidotribo.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Realización publicitaria

Etapas: Disciplinaria

Área de conocimiento: Realización

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Producir mensajes publicitarios a través de medios audiovisuales para cumplir metas específicas en estrategias de mercado con actitud ética.

Evidencia de desempeño: Presentar un spot comercial o promocional en video a partir de estrategias específicas de mercadeo para un producto o servicio. El producto debe ser original y el concepto innovador.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		2			2	6	

Contenidos Temáticos

- Conceptos básicos de publicidad
- El mensaje publicitario y el entorno social
- Planificación y estrategias
- Escribir para publicidad (storyboard)
- Realización (pre, pro y postproducción)

Referencias bibliográficas actualizadas

Moles, A. y Costa, J. (199). Publicidad y diseño. Ediciones Infinito.

Cortés, M. y Freer, C. Luces Cámara Acción!. Editorial Universidad de C.R.

Soriano, C. (1998). Como evaluar su publicidad. Ediciones Díaz de Santos.

Valdés Rodríguez, C. (2004). La traducción publicitaria: comunicación y cultura. España: Publ. Universitat de Valencia.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Reportaje periodístico

Etapas: Disciplinaria

Área de conocimiento: Escritura/Creación

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Producir reportajes audiovisuales mediante el uso de las técnicas periodísticas para registrar y proyectar la realidad con responsabilidad social.

Evidencia de desempeño: Realizar un reportaje periodístico de tema libre en formato audiovisual donde se reflejen los contenidos del curso con sentido crítico.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		2			2	6	

Contenidos Temáticos

- Conceptos básicos
- El género periodístico
- Las ideas del periodismo iconográfico
- Televisión, audiencia y educación

Referencias bibliográficas

Castellanos, U. (2003). Manual de fotoperiodismo: retos y soluciones. México: Universidad Iberoamericana.

Miralles, A. (2003). Periodismo opinión pública y agenda ciudadana. Editorial Norma.

Peltzer, G. (1991). Periodismo iconográfico. Ediciones Rialp.

Velázquez, C. Manual de géneros periodísticos. Universidad De La Sabana.

10.5. Unidades de aprendizaje obligatorias de la etapa terminal

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Realización televisiva

Etapas: Terminal

Área de conocimiento: Realización

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Generar programa televisivos integrando las labores del iluminador, camarógrafo, sonidista, director de cámaras para obtener productos con alto estándar de calidad y originales con actitud de respeto al público.

Evidencia de desempeño: Presentar programas televisivos del tipo informativo, mesa redonda, comedia y telenovela conformando equipos de producción para crear programas con calidad tanto en la producción como en la temática.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		4			2	8	

Contenidos Temáticos

- Géneros Televisivos
- Dirección de Cámara
- Iluminación del Set
- Mezcla de audio en directo
- Edición en directo (Switcher)
- Generador de gráficos

Referencias bibliográficas

- Fernández Díez, F. (1994). La dirección de producción para cine y televisión. Barcelona: Paidós.
- Miko, V. (1994). El director de televisión. México: Trillas.
- Millerson, G. (1991). Técnicas de realización y producción en televisión. Madrid: Centro de información RTVE.
- Tostado, V. (1995). Manual de producción de video: un enfoque integral. México: Alhambra Mexicana.
- Zettl, H. (2000). Manual de producción de televisión. International Thomson Edits.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Taller de video

Etapas: Terminal

Área de conocimiento: Realización

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Realizar audiovisuales en formato de video utilizando las teorías estéticas y técnicas pertinentes para cada una de las etapas de la producción (preproducción, producción y post-producción) e integrando equipos para contar historias con contenido congruente de manera creativa y con calidad.

Evidencia de desempeño: Presentar un videoficción de cinco minutos integrando equipos de producción para estructurar discursos audiovisuales de calidad.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		4			2	8	

Contenidos Temáticos

- Preproducción.
- Grabación audio y video
- Edición/Postproducción.
- Realización de Videoficción.

Referencias bibliográficas

- D. Burrows, T. (2003). Producción de video: disciplinas y técnicas. México: McGraw-Hill/Interamericana.
- Rabinger, M. (2003). Directing: Film Techniques and Aesthetics. Editorial Focal Press.
- Sánchez, R. (1994). Montaje cinematográfico: arte de movimiento. México: UNAM-CUEC.
- Zettl, H. (2000). Manual de producción de televisión. México: Editorial Thomson Learning Ibero.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Diseño web y multimedia

Etapa: Terminal

Área de conocimiento: Diseño digital

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Diseñar mensajes audiovisuales utilizando softwares y técnicas para la realización de páginas web y multimedia que sean funcionales y estéticos de manera creativa y congruente.

Evidencia de desempeño: Elaborar página personal de internet la cual contenga textos, imágenes, audio, video, animación, menus y vínculos para promover sus servicios a escala masiva con creatividad.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		4			2	8	

Contenidos Temáticos

- Conceptos básicos
- Servidores
- Navegadores y editors
- Entorno de trabajo y paletas principales
- Creación y gestión de sitios WEB
- Operaciones básicas (Inserción de Textos, Imágenes, Audio, Video)
- Metodologías de composición de páginas
- Producción de interactivos

Referencias bibliográficas

Ann Page, K. (2006). Macromedia Dreamweaver 8: Training from the source. Prentice Hall.

Bellune, J. (2006). The focal easy to Adobe Encore DVD 2.0. Focal Press.

Crowder, D., Bailey, A. y Gómez Pastos, J. (2005). Creación y diseño Web. Madrid: Anaya Multimedia.

González Romano, J. (2001). Diseño de páginas web: iniciación y referencia. Madrid: Osborne/McGraw-Hill.

Lynch Patrick, J. (2004). Manual de estilo web: principios de diseño básico para la creación de sitios web. Barcelona: Gustavo Gilli.

Pérez López, C. (2003). Fireworks MX: diseño gráfico en la WEB. Madrid: Alfaomega.

Rodríguez Fernández, O. (2006). La Biblia de internet. Madrid: Anaya Multimedia.

Valdés-Miranda Cros, C. y Rodríguez Álvarez, E. (2005). Creación y diseño Web. Guía práctica para usuarios. Madrid: Anaya Multimedia.

Vander Veer, E. (2006). Flash 8: The missing manual. O' Reilly.

Zee, N. (2003). Diseño de páginas WEB. Madrid: Anaya Multimedia.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Realización cinematográfica

Etapas: Terminal

Área de conocimiento: Realización

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

Competencia: Realizar productos audiovisuales utilizando las teorías y técnicas de producción para contar historias con originalidad, calidad y congruencia.

Evidencia de desempeño: Presentar un producto audiovisual de cinco minutos en formato DVD, atendiendo a los requerimientos estéticos, temáticos y de producción que la unidad de aprendizaje exige para elaborar discursos audiovisuales propios de manera congruente y con calidad.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		6			2	10	

Contenidos Temáticos

- Lectura del Guión
- Análisis de los personajes
- La imagen (Tipos de emplazamientos y montaje)
- Audición
- Trabajo con equipo técnico
- Puesta en escena
- Búsqueda de locaciones
- Producción
- Laboratorio Cinematográfico

Referencias bibliográficas

Feldman, S. (1994). La realización cinematográfica: análisis y práctica. Barcelona: Gedisa.

Kuhn, R. (1982). Introducción a la realización cinematográfica. Madrid: Ediciones JC.

Schmidt Noguera, M. (1997). Análisis de la realización cinematográfica. Comunicación Audiovisual. Madrid: Síntesis.

10.6. Unidades de aprendizaje optativas de la etapa terminal

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Adaptación cinematográfica

Etapas: Terminal

Área de conocimiento: Escritura/Creación

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Aprender los métodos y técnicas utilizadas comúnmente para la adaptación de una obra literaria al cine o televisión, a través del visionado de películas, la lectura de sus respectivos guiones y obras literarias en que se basan, así como de la lectura de textos y la exposición del maestro en clase, para desarrollar la capacidad de adaptación de textos de manera profesional y creativa.

Evidencia de desempeño: Adaptación del equivalente al primer o tercer acto de una obra de la literatura universal, al formato de guión cinematográfico o televisivo.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		2			2	6	

Contenidos Temáticos

- ¿Qué es una adaptación?
- Adaptación a la estructura en tres actos
- El drama visual
- El drama como conflicto
- Diseño de arco narrativo
- Evitando al narrador en off y el flashback

Referencias bibliográficas actualizadas

Austen, J. Sense and Sensibility. Penguin Classics.

Field, S. (1982). Screenplay. Dell.

Seeger, L. (1992). The Art of Adaptation. Owl Books.

Thompson, E. (1996). Sense and Sensibility – Screenplay. Bloomsbury.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Animación cuadro por cuadro (stop motion)

Etapas: Terminal

Área de conocimiento: Realización

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Realizar animación cuadro por cuadro utilizando las técnicas y tecnologías del stop motion para la formación de talentos creativos que contribuyan al desarrollo artístico de un cine de animación con calidad.

Evidencia de desempeño: Presentación de cortometraje de dos minutos utilizando la animación cuadro por cuadro incorporando las nuevas tecnologías en su realización. Los actores del proyecto deben ser realizados por el alumno en plastilina o espuma latex, incluir diálogos y musicalización.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
1		4			1	6	

Contenidos Temáticos

- Creación del proyecto
- Modelado de personajes en plastilina y espuma latex
- Creación del decorado
- Producción en set
- Técnica y ejercicios de animación
- Tecnología y métodos de captura
- Lip sinc: animado sobre pista de sonido
- Control de trayectorias
- Acting y personalidad en stop motion
- Integrando animación en Maya con stop motion

Referencias bibliográficas

- Brierton, T. (2002). Stop-motion armature machining: a heavily illustrated construction manual. Jefferson, N.C.: McFarland.
- Brierton, T. (2004). Stop-motion puppet sculpting: a manual of foam injection, build-up, and finishing techniques. Jefferson, N.C.: McFarland & Co.
- Brierton, T. (2006). Stop-motion filming and performance: a guide to cameras, lighting, and dramatic techniques. Jefferson, N.C.: McFarland.
- Patmoere, C. (2003). The complete animation course: the principles, practice, and techniques of successful animation. Hauppauge, NY: Barron's.
- Priebe, K. (2007). The art of stop-motion animation. Boston, MA: Thomson Course Technology PTR.
- Shaw, S. (2004). Stop motion: craft skills for model animation. Focal Press visual effects and animation. Boston: Focal Press.
- Solomon, S. (1972). The film Idea. Harcourt Brace Jovanovich.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Desarrollo de emprendedores

Etapa: Terminal

Área de conocimiento: Administración

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Apoyar en el desarrollo de una cultura emprendedora considerando como eje el trabajo en equipo con carácter multidisciplinario al crear una empresa, utilizando herramientas tanto tecnológicas como conceptuales adquiridas en la carrera creando una visión empresarial con énfasis en la responsabilidad y la ética profesional.

Evidencia de desempeño: Diseñar, presentar y entregar un Plan de Negocios para una empresa a fin de generar elementos que fortalezcan el desarrollo de la cultura emprendedora.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
1		4			1	6	

Contenidos Temáticos

- Desarrollo de una Cultura Emprendedora
- Creación de la Empresa
- Descripción de la Empresa
- Funciones Organizativas
- Resumen Ejecutivo

Referencias bibliográficas

Alcaraz Rodríguez, R. (2001). El emprendedor de éxito: Guía de Planes de Negocios. McGraw Hill.

Anzola, S. (2002). Administración de pequeñas empresas. McGraw Hill.

Anzola, S. (2002). La actitud emprendedora: espíritu que enfrenta los retos del futuro. McGraw Hill.

Anzola, S. (2005). De la idea a tu empresa: una guía para emprendedores. McGraw Hill.

BANCOMEXT. Plan de Negocios para proyectos de exportación. Documentos técnicos.

Shesky, L. (1997). Los emprendedores no nacen, se hacen: aprenda los secretos de 200 emprendedores exitosos. McGraw Hill

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Dirección de cinefotografía

Etapas: Terminal

Área de conocimiento: Realización

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Dirigir la propuesta visual de un proyecto utilizando las técnicas de iluminación y fotografía para desarrollar un estilo propio de retratar y transmitir imágenes de manera estética y profesional.

Evidencia de desempeño: Resolver una escena (técnicas y materiales fotográficos) a partir de un guión y dar las instrucciones al equipo de trabajo encargado de iluminación, cámara y revelado con precisión.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		2			2	6	

Contenidos Temáticos

- La propuesta del director
- Narrar con luz
- El staff
- *Shooting* script
- Rodaje

Referencias bibliográficas

Bernal Rosso, Francisco. (2003). Técnicas de iluminación en fotografía y cinematografía. Ed. Omega.

Davis, P. (1995). Más allá del sistema de zonas. Madrid: Omnicon.

Label, L. (1973). Manual de sensimetría: la técnica de la medición de los materiales fotográficos. Barcelona: Omega.

Malkiewicz, K. (1989). Cinematography (2da. Edición). Simon & Schuster.

Todd Hollis, N. (1981). Photographic sensimetry: the study of tone reproduction.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Dirección de doblaje

Etapas: Terminal

Área de conocimiento: Realización

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Aplicar las técnicas del doblaje identificando al narrador, locutor y el campo del doblaje, para llevar a cabo su trabajo de forma creativa y con sensibilidad estética

Evidencia de desempeño: Realización de casos prácticos relativos a los contenidos teóricos expuestos, que conlleven a la resolución de situaciones, para facilitar el aprendizaje de la materia objeto. Entregando al final de la unidad de aprendizaje una caricatura doblada al español trabajado en el aplique, todos los temas vistos durante el curso

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		2			2	6	

Contenidos Temáticos

- Educación y Rehabilitación de la voz
 - nivel respiratorio
 - nivel emisor
 - nivel articulador
 - nivel resonador
 - dicción
 - entonación
 - ritmo en el lenguaje
 - relajación corporal
- Narración y Locución
 - técnicas de locución
 - narración de documentales
 - imposición de la voz
 - pausas, respiración, pronunciación
- Técnicas de doblaje
 - concepto de doblaje
 - traducción y ajuste de diálogos
 - terminología del doblaje

Referencias bibliográficas

- Agost, R. (1999). Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes. Barcelona: Ariel.
- Dotu, J. (2000). El actor de doblaje. Barcelona: Jd Ediciones, Barcelona.
- Duro, Miguel. (2000). La traducción para el doblaje y la subtitulación. Madrid: Editorial Catedra.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Ficción animada

Etapa: Terminal

Área de conocimiento: Post Producción

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Realizar ficción utilizando la técnica de animación clásica en combinación con la tecnología 3D para desarrollar proyectos que sigan las tendencias artístico-industriales más importantes del país de manera profesional.

Evidencia de desempeño: Presentación de una ficción animada con un mínimo de duración de 30 segundos utilizando las técnicas clásicas de animación para desarrollar un discurso visual original con dedicación y profesionalismo.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
2		2			2	6	

Contenidos Temáticos

- Métodos de preproducción
- Diseño de personajes
- Técnicas de trazo
- Prácticas de animación
- Pencil Test
- Hoja de exposición
- Sound reading y Lip Sync
- Acting y análisis de acción

Referencias bibliográficas

- Ratner, P. (2004). Modelado humano en 3D y animaciones. Madrid: Anaya Multimedia.
- Kerlow Isaac, V. (2003). The Art of 3D Computer Animation and Effects: Computer Animation and Effects (3era. Edición). John Wiley an Sons.
- Matsumoto, A. (2004). Cómo dibujar manga. Barcelona: Editorial Norma.
- Parramón, J. (2003). Curso Práctico de dibujo. Barcelona: Oceano.
- García, R. (1995). La magia del dibujo animado. Madrid: M. Ayuso.
- Andersen, Y. (1991). Make your own animated movies and videotapes: film and video techniques from the Yellow Ball Workshop. Boston: Little Brown.
- Patmore, C. (2003). The complete animation course: the principles, practice, and techniques of successful animation. Hauppauge, NY: Barron's.
- White, T. (2006). Animation from pencils to pixels: classical techniques for digital animators. Burlington, MA: Focal.
- Ozawa, T. (2001). Cómo dibujar anime. Barcelona: Norma.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Generación de efectos especiales

Etapas: Terminal

Área de conocimiento: Post Producción

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Generar efectos especiales para cine y video utilizando técnicas artesanales y sistemas mecánicos para integrarlos a productos audiovisuales con creatividad y responsabilidad.

Evidencia de desempeño: Presentar un video que incorpore efectos especiales de sonido e imagen.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
1		4			1	6	

Contenidos Temáticos

- Decorado (interiores y exteriores).
- Elementos de la naturaleza (viento, lluvia, fuego).
- Personajes ficticios (animales, muñecos y animatrones).
- Tecnología de ficción (vehículos, armas, pirotecnia, latex, espumas, poliuretanos, resinas, silicona).

Referencias bibliográficas

- Lesko, J. (2004). Diseño industrial: guía de materiales y procesos de manufactura. Limusa Noriega.
- Mills, C. Designing with models: a studio guide to making and using architectural design models. Wiley, John & Sons.
- Munari, B. ¿Cómo nacen los objetos?, Apuntes Para Una Metodología Proyectual. ED. Gustavo Gili.
- Porter, T. (1999). Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas. Ed. Gustavo Gili.
- Rickitt, t. (2005). History and Technique of Special Effects. Londres: Virgin Books, Londres.
- Salisbury, M. y Hedgcock, A. (1994). Behind the Mask, The secrets of Hollywood monster makers.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Maquillaje para efectos especiales

Etapas: Terminal

Área de conocimiento: Realización

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Experimentar con las técnicas y métodos de los efectos especiales, realizando maquillajes y caracterizaciones para cine y televisión, a través del conocimiento de las diferentes herramientas para efectos especiales, de manera creativa y con sentido estético.

Evidencia de desempeño: Formar una carpeta con los ejercicios realizados durante la unidad de aprendizaje que contenga fotografías del proceso de cada caracterización

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
1		4			1	6	

Contenidos Temáticos

- Estudio de las diferentes tipos de rostro.
- Diferentes tipos de Maquillaje: Supersonico, mañana/tarde/noche, Foto b/n, para plato, interiores y exteriores, informativos de Televisión, para hombre mujer y niño en spots publicitarios, camuflaje para alteraciones de la piel, maquillaje distintas décadas: 20, 30, 40, 50, 60.
- Envejecimientos mediante la técnica de luces y sombras, envejecimientos por medio de aplicación de látex , creación de manchas y coloraciones de la vejez.
- Rejuvenecimiento mediante tensores para lifting ,creación de efectos de contusiones, heridas y cortes.
- Efectos de lágrimas y fatiga, sudoración, quemaduras, ampollas, queloides y cuperosis.
- Aplicación de barbas, bigotes y patillas, peluquería de época
- Estudios de las patologías y alteraciones de la piel
- Realización del positivado del rostro
- Técnica para el diseño personalizado de las prótesis
- Técnica para la realización de prótesis con latex
- Técnica para el coloreado de prótesis
- Técnica para la aplicación de prótesis de latex
- El maquillaje de las caracterizaciones con prótesis
- Diseño y realización de un personaje fantástico

Referencias bibliográficas actualizadas

Kehoe Vincent, J. (2000). La técnica del maquillaje profesional para cine, televisión y teatro.

Descripción Genérica de Unidad de Aprendizaje

Nombre: Modelaje a escala

Etapas: Terminal

Área de conocimiento: Diseño digital

Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Optativa

Competencia: Construir maquetas representando escenarios a escala para integrarlos al proceso de efectos especiales en la producción audiovisual con creatividad.

Evidencia de desempeño: Presentar un clip de video donde se aplique con pertinencia el uso de maquetas diseñadas y construidas por el alumno.

HC	HL	HT	HPC	HCL	HE	CR	Requisito
1		4			1	6	

Contenidos Temáticos

- Ilustración tridimensional
- Cánones humanos
- Diseño de prototipos
- Realización

Referencias bibliográficas actualizadas

González, L. (2002). Maquetas. La representación del espacio en el proyecto arquitectónico. Gustavo Gili.

Munari, B. (1999). ¿Cómo nacen los objetos?. Apuntes Para Una Metodología Proyectual. ED. Gustavo Gili.

Hurtado Gómez, J. (2000). Tecnología de la Madera: procesos de manufactura para diseñadores y arquitectos. Librería.

XI. Anexos:

A. EVALUACIÓN EXTERNA

Colima, Col., Mayo 28 de 2007.

LIC. SERGIO ROMMEL ALFONSO GUZMAN
DIR. ESCUELA DE ARTE DE LA UABC
P R E S E N T E

A través de la presente le enviamos el dictamen realizado al proyecto de Licenciatura en Medios Audiovisuales de la Escuela de Artes de la Universidad Autónoma de Baja California:

Para el desarrollo del análisis se realizaron diversas actividades. En una primera etapa una lectura completa del documento con el fin de obtener variables y correlaciones entre ellas, específicamente para detectar la pertinencia, coherencia y actualidad del programa de estudios con las asignaturas planteadas, sus objetivos, los perfiles de ingreso y egreso así como el campo laboral para los profesionales en Baja California y en México.

En un segundo momento, realizamos una revisión a las nuevas tendencias de la pedagogía y formación profesional en comunicación y educación con el propósito de determinar la pertinencia en el planteamiento de la metodología de trabajo en cada asignatura, coincidiendo en que el modelo constructivista (aprender - haciendo), y el modelo basado en competencias, son los más indicados para lograr la formación de profesionales capacitados en el área de las tecnologías audiovisuales.

Finalmente, con los anteriores análisis y con la experiencia que contamos en el ámbito de las tecnologías de información y comunicación, presentamos las sugerencias y comentarios al plan de estudios propuesto que optimiza la implementación y manejo del

programa, recomendando de antemano, un dictamen positivo del plan de estudios que fundamenta la creación de la Licenciatura en Medios Audiovisuales de la Escuela de Artes de la Universidad Autónoma de Baja California.

Agradeciendo la invitación a formar parte de este proceso, reitero mi disposición de apoyo y estoy a sus órdenes. Sin otro particular, envío un cordial saludo.

ATENTAMENTE

M.C. Miguel Alberto Macías Amador
Director del CEUVIDITE.



UNIVERSIDAD
DE COLIMA
CENTRO UNIVERSITARIO
DE VIDEO DIDACTICO Y
TELEVISION EDUCATIVA

8 de agosto de 2007

Sergio Ortiz

Director, Centro de Estudios y Producción Audiovisual

Universidad Autónoma de Baja California

Estimado Sergio:

He revisado con Arturo Dávila el programa que me enviaste. En principio está muy bien hecho y presentado, por lo que mis observaciones estarán enfocadas más bien a ciertas sugerencias concretas:

1. En la petición de equipo, piden una cámara Arriflex de 35 milímetros. Me sorprendió porque actualmente muchos directores están grabando en video sus historias y las vacían a película una vez que las tienen terminadas. Por otra parte, la cámara en sí tiene que llevar una serie de equipo como lentes, filtros y *scr* complementada con una moviola, pegadoras de negativo, etc.

Supongo que no hay un laboratorio en Mexicali que revele el negativo que se filme, eso tendría que hacerse en Hollywood y resultaría muy caro el material virgen de negativo y de copia. Tendría que haber un editor (a) experimentado para que hiciera el primer corte y un editor (a) que supiera cortar el negativo. Estos son generalmente editores muy especializados en seguir el guión para realizar los cortes y numerar los trims para luego editar sobre "rushes" el primer corte. Además, es el laboratorio el que fija los rangos de densidad del negativo, y si el fotógrafo no respeta esos rangos, el negativo puede quedar sobreexposto o subexposto ya que el laboratorio no puede cambiar los revelados porque está sujeto al rango del negativo al logaritmo de exposición y a la gama del negativo.

En el fondo, lo que te quiero decir es que graben en video y una vez que tengan el corte final, lo vacíen en película, tal como parece que lo están haciendo varios directores prominentes, entre ellos Oliver Stone. Según él hacerlo de la manera tradicional resulta carísimo.

2. Después de haber terminado el plan básico del tronco común, la mayoría de los estudiantes optan por especializarse en la dirección, lo cual satura esta disciplina con resultados de baja calidad. Para evitar esta situación, sugiero que en ya para el segundo semestre se empiecen a formar las unidades de rodaje con director, cinefotógrafo, editor guionista, etc. De otra manera, cuando se distribuye el material al planear una película o documental, si hay muchos directores se volver un barril sin fondo. Si se hace una selección previa de los mejores estudiantes, y las capacidades de cada uno, mejorará la calidad del material presentado.

Estas son las sugerencias principales que tendría. Me permito enviarles mis más calurosas felicitaciones a todo el equipo que trabajó en este proyecto tan profesional.

Atentamente,


Alejandro Parodi Montaña

B. Acta de aprobación del Consejo Técnico de la Escuela de Artes

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA

Escuela de Artes

En la ciudad de Tecate, Baja California, el día 2 de Mayo de 2007, previa convocatoria del Prof. Sergio Rommel Alfonso Guzmán, director de la Escuela de Artes, nos reunimos en sesión Extraordinaria de Consejo Técnico para analizar la viabilidad de la oferta de la Licenciatura en Medios Audiovisuales en la Escuela de Artes Campus Mexicali.

Habiendo quórum, procedimos a determinar la forma en que se llevaría a cabo la votación. Se establecieron las propuestas y se procedió a discusión, sometiéndose a votación la oferta de la Licenciatura en Medios Audiovisuales en la Escuela de Artes Campus Mexicali, decidiéndose:

Aprobar por unanimidad la oferta de la licenciatura en medios audiovisuales en la Escuela de Artes

Acto seguido, se dio por concluida la asamblea firmando de conformidad:

C. Profr. Sergio R. Alfonso Guzmán	Presidente
C. Claudia M. Calderón Aguilera	Secretario
C. Rubén García Benavides	Propietario
C. Edgar Joel Meraz Pérez	Propietario
C. Jaime Ignacio Brambila Salgado	Propietario
C. Rosa María Gaxiola Gaxiola	Propietario
C. Alma Gloria Moreno Ibarra	Propietario
C. Tania Olivares Fernández	Propietario
C. Claudia Denisse Robles Díaz	Propietario
C. Lilitiana María Cueto Miranda	Suplente

Handwritten signatures of the council members over horizontal lines. The signatures are: Sergio R. Alfonso Guzmán, Claudia M. Calderón Aguilera, Rubén García Benavides, Edgar Joel Meraz Pérez, Jaime Ignacio Brambila Salgado, Rosa María Gaxiola Gaxiola, Alma Gloria Moreno Ibarra, Tania Olivares Fernández, Claudia Denisse Robles Díaz, and Lilitiana María Cueto Miranda.

Tecate, Baja California a 2 de Mayo de 2007

C. Metodología de Diseño Curricular.

I. Identificación de problemáticas y competencias generales.

PROBLEMÁTICA	COMPETENCIA GENERAL	ÁMBITO
Escasez de contenidos originales en los productos audiovisuales.	1. Diseñar proyectos audiovisuales a través de ideas y conceptos innovadores utilizando métodos de escritura y visualización para lograr mensajes efectivos con actitud profesional en el ámbito regional, nacional e internacional.	Sector público y privado a nivel regional, nacional e internacional.
Pobreza de recursos técnicos y teóricos en la realización audiovisual.	2. Realizar la producción audiovisual utilizando las técnicas de dirección, cinefotografía y sonido, para generar material del más alto estándar de calidad con una actitud de respeto a la audiencia y disposición al trabajo en equipo.	Sector público y privado a nivel regional, nacional e internacional.
Manejo deficiente de las técnicas para la elaboración de discursos audiovisuales.	3. Construir un discurso audiovisual basándose en las teorías del montaje para concretar la propuesta y cumplir los objetivos del proyecto audiovisual con eficacia, originalidad y responsabilidad social.	Sector público y privado a nivel regional, nacional e internacional.
Atraso en la implementación de nuevas tecnologías como herramienta de producción audiovisual.	4. Manejar sistemas informáticos y nuevas tecnologías en el proceso de producción, aprovechando sus ventajas y posibilidades para lograr productos audiovisuales de vanguardia con una actitud ética hacia la comunidad y el medio ambiente.	Sector público y privado a nivel regional, nacional e internacional.
Inadecuado aprovechamiento de los recursos involucrados en la producción audiovisual.	5. Administrar la producción audiovisual sistematizando el proceso de realización para optimizar de forma eficiente los recursos humanos, materiales y financieros gestionándolos con honestidad y responsabilidad.	Sector público y privado a nivel regional, nacional e internacional.

II. Identificación de competencias específicas

COMPETENCIA GENERAL	COMPETENCIAS ESPECIFICAS
<p>1. Diseñar proyectos audiovisuales a través de ideas y conceptos innovadores utilizando métodos de escritura y visualización para lograr mensajes efectivos con actitud profesional en el ámbito regional, nacional e internacional.</p>	<p>1.1. Generar ideas originales utilizando fuentes de información y desarrollando el pensamiento creativo para hacer propuestas con potencial audiovisual que satisfagan las necesidades de calidad que el público demanda con autenticidad.</p>
	<p>1.2. Definir los formatos y géneros a través del análisis de las ideas potencialmente audiovisuales para gestionar su producción con sentido de responsabilidad.</p>
	<p>1.3. Escribir guiones aplicando métodos, modelos y técnicas para establecer los contenidos de la temática y su tratamiento con originalidad.</p>
<p>2. Realizar la producción audiovisual utilizando las técnicas de dirección, cinematografía y sonido, para generar material del más alto estándar de calidad con una actitud de respeto a la audiencia y disposición al trabajo en equipo.</p>	<p>2.1. Producir material audiovisual en estudio, integrando las labores del iluminador, videógrafo, sonidista, director de cámaras y productor general para la realización de programas televisivos con calidad y disposición al trabajo en equipo.</p>
	<p>2.2. Producir material audiovisual en locación utilizando las técnicas de narración visual para conformar el banco de imágenes que se llevará a postproducción con actitud de respeto al equipo de trabajo.</p>
	<p>2.3. Evaluar el material audiovisual tomando en cuenta los requerimientos del guión y el plan de grabación para comprobar su utilidad en la sala de edición o considerar la producción de <i>retakes</i> en forma minuciosa con actitud responsable.</p>

COMPETENCIA GENERAL	COMPETENCIAS ESPECIFICAS
<p>3. Construir un discurso audiovisual basándose en las teorías del montaje para concretar la propuesta y cumplir los objetivos del proyecto audiovisual con eficacia, originalidad y responsabilidad social.</p>	<p>3.1. Construir mensajes visuales utilizando las técnicas y métodos narrativos del lenguaje cinematográfico para lograr procesos comunicativos eficaces de manera congruente</p>
	<p>3.2. Editar el material visual utilizando con precisión y pertinencia las herramientas involucradas en la etapa de post-producción de acuerdo a los principios elementales del montaje para dar forma definitiva al mensaje con responsabilidad.</p>
	<p>3.3. Armar bandas sonoras empleando las diferentes técnicas de grabación, edición y reproducción para incorporarlas a productos audiovisuales tanto análogos como digitales siendo minucioso y persistente en el proceso</p>
<p>4. Manejar sistemas informáticos y nuevas tecnologías en el proceso de producción, aprovechando sus ventajas y posibilidades para lograr productos audiovisuales de vanguardia con una actitud ética hacia la comunidad y el medio ambiente.</p>	<p>4.1. Incorporar con pertinencia los sistemas informáticos a la realización audiovisual utilizándolos como herramienta de creación artística y medio de comunicación para concebir nuevos métodos de producción y desarrollar productos de vanguardia con capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos y especial cuidado en el manejo de los bienes materiales y el medio ambiente.</p>
	<p>4.2. Diseñar mensajes audiovisuales aplicando las nuevas tecnologías en la creación de espacios interactivos para lograr productos funcionales con actitud coherente.</p>

COMPETENCIA GENERAL	COMPETENCIAS ESPECIFICAS
<p>5. Administrar la producción audiovisual sistematizando el proceso de realización para optimizar de forma eficiente los recursos humanos, materiales y financieros gestionándolos con honestidad y responsabilidad.</p>	<p>5.1. Organizar la producción audiovisual a través de la planeación estratégica para aprovechar los recursos y cumplir con las metas del proyecto con honestidad.</p>
	<p>5.2. Dirigir la realización de productos audiovisuales mediante la evaluación constante de los avances del proyecto para controlar y/o replanificar el proceso de producción actuando con reflexión y precaución.</p>
	<p>5.3. Tramitar permisos y licencias atendiendo a la normatividad legal vigente para la realización y presentación del proyecto audiovisual con transparencia, actitud de responsabilidad social y ética.</p>
	<p>5.4. Distribuir el producto audiovisual utilizando los canales adecuados para potenciar su difusión y/o comercialización de forma visionaria.</p>

III. Análisis de competencias específicas en conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores

Competencia general: Diseñar proyectos audiovisuales a través de ideas y conceptos innovadores utilizando métodos de escritura y visualización para lograr mensajes efectivos con actitud profesional en el ámbito regional, nacional e internacional.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS	CONOCIMIENTOS (SABER)	HABILIDADES (HACER)	ACTITUDES Y VALORES (SER)
1.1. Generar ideas originales utilizando fuentes de información y desarrollando el pensamiento creativo para hacer propuestas con potencial audiovisual que satisfagan las necesidades de calidad que el público demanda con autenticidad.	Elementos filosóficos Antecedentes históricos de los medios audiovisuales Elementos del lenguaje audiovisual Instrumentos para la recolección de datos Fundamentos de arte y cultura Elementos de la comunicación escrita	Abstraer ideas Analizar información Sintetizar ideas Construir escenarios posibles Representar ideas Expresarse vía oral y escrita	Intuitivo Sensible Crítico Productivo Creativo Coherente Reflexión ética
1.2. Definir los formatos y géneros a través del análisis de las ideas potencialmente audiovisuales para gestionar su producción con sentido de responsabilidad.	Técnicas y géneros literarios Géneros audiovisuales Elementos del lenguaje audiovisual Elementos de la comunicación escrita Conocimientos socioculturales Géneros dramáticos	Reflexionar Conceptuar entornos Tomar decisiones Esbozar productos Proponer estructuras Identificar Implicaciones socioculturales	Visionario Crítico Intuitivo Creativo Coherente Reflexión ética
1.3. Escribir guiones aplicando métodos, modelos y técnicas para establecer los contenidos de la temática y su tratamiento con originalidad.	Técnicas de guionismo Elementos filosóficos Género dramático Presentación de documentos por escrito Géneros audiovisuales Formatos audiovisuales Fundamentos de arte y cultura	Expresarse por escrito Exponer y describir ideas con claridad Tomar decisiones Pensar en imágenes	Analítico Creativo Honesto Original Propositivo

Competencia general: Realizar la producción audiovisual utilizando las técnicas de dirección, cinefotografía y sonido, para generar material del más alto estándar de calidad con una actitud de respeto a la audiencia y disposición al trabajo en equipo.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS	CONOCIMIENTOS (SABER)	HABILIDADES (HACER)	ACTITUDES Y VALORES (SER)
2.1. Producir material audiovisual en estudio, integrando las labores del iluminador, videógrafo, sonidista, director de cámaras y productor general para la realización de programas televisivos con calidad y disposición al trabajo en equipo.	Principios de fotografía Medición y control de luz Sintaxis de la imagen Teorías del color Técnicas de grabación y reproducción de sonido Elementos del lenguaje audiovisual Estética de la imagen	Operar cámara Iluminar interiores y exteriores Dirigir cámaras Operar equipo de audio	Respetuoso Organizado Puntual Liderazgo Tolerante Eficiente
2.2. Producir material audiovisual en locación utilizando las técnicas de narración visual para conformar el banco de imágenes que se llevará a postproducción con actitud de respeto al equipo de trabajo.	Principios de fotografía Sintaxis de la imagen Teorías del color Técnicas de grabación y reproducción de sonido Elementos del lenguaje audiovisual Estética de la imagen Instrumentos para la recolección de datos	Operar cámara Iluminar interiores y exteriores Operar equipo de audio	Conciencia ambiental Respetuoso Organizado Puntual Liderazgo Tolerante Eficiente
2.3 Evaluar el material audiovisual tomando en cuenta los requerimientos del guión y el plan de grabación para comprobar su utilidad en la sala de edición o considerar la producción de retakes en forma minuciosa con actitud responsable.	Principios de fotografía Sintaxis de la imagen Elementos del lenguaje audiovisual Estética de la imagen Principios de montaje	Observar Analizar Tomar decisiones	Organizado Responsable Cuidadoso

Competencia general: Construir un discurso audiovisual basándose en las teorías del montaje para concretar la propuesta y cumplir los objetivos del proyecto audiovisual con eficacia, originalidad y responsabilidad social.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS	CONOCIMIENTOS (SABER)	HABILIDADES (HACER)	ACTITUDES Y VALORES (SER)
3.1. Construir mensajes visuales utilizando las técnicas y métodos narrativos del lenguaje cinematográfico para lograr procesos comunicativos eficaces de manera congruente.	Lenguaje audiovisual Técnicas de Montaje	Yuxtaposición de imágenes Integración y concepción de tiempos y espacios Transmitir ideas Sintetizar	Sensible Creativo Metódico Visionario Innovador
3.2. Editar el material visual utilizando con precisión y pertinencia las herramientas involucradas en la etapa de post-producción de acuerdo a los principios elementales del montaje para dar forma definitiva al mensaje con responsabilidad.	Lenguaje audiovisual Técnicas de Montaje Paquetería de computación especializada. Efectos especiales de audio y video Animación en 2d y 3d Musicalización	Operar equipos de post-producción. Analizar y transmitir ideas Generar emociones estéticas Manejo de software especializado	Sensible Creativo Metódico Congruente
3.3 Armar bandas sonoras empleando las diferentes técnicas de grabación, edición y reproducción para incorporarlas a productos audiovisuales tanto análogos como digitales siendo minucioso y persistente en el proceso.	Técnicas de grabación y reproducción de sonido Apreciación musical Métrica musical Paquetería de computación especializada.	Operar equipos de producción y post-producción. Analizar y transmitir ideas Generar emociones estéticas Manejo de software especializado	Sensible Creativo Visionario Propositivo

Competencia general: Manejar sistemas informáticos y nuevas tecnologías en el proceso de producción, aprovechando sus ventajas y posibilidades para lograr productos audiovisuales de vanguardia con una actitud ética hacia la comunidad y el medio ambiente.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS	CONOCIMIENTOS (SABER)	HABILIDADES (HACER)	ACTITUDES Y VALORES (SER)
<p>4.1. Incorporar con pertinencia los sistemas informáticos a la realización audiovisual utilizándolos como herramienta de creación artística y medio de comunicación para concebir nuevos métodos de producción y desarrollar productos de vanguardia con capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos y especial cuidado en el manejo de los bienes materiales y el medio ambiente.</p>	<p>Técnicas gráficas para creación y manipulación digital de imágenes Modelado para animación bidimensional y tridimensional Animación y Arte digital Paquetería de computación especializada</p>	<p>Toma de decisiones Operación de equipos digitales Manejo de software especializado Adaptación a los cambios tecnológicos</p>	<p>Innovador Flexible Responsable con las herramientas de trabajo</p>
<p>4.2. Diseñar mensajes audiovisuales aplicando las nuevas tecnologías en la creación de espacios interactivos para lograr productos funcionales con actitud coherente.</p>	<p>Lenguaje audiovisual Técnicas de Montaje Teoría de la imagen Paquetería de computación especializada. Sistemas de interconectividad Técnicas gráficas experimentales Arte digital</p>	<p>Destreza psicomotriz Manejo de espacios virtuales Manejo de software especializado Adaptación a los cambios tecnológicos</p>	<p>Innovador Audaz Propositivo Perspicaz Responsable con las herramientas de trabajo</p>

Competencia general: Administrar la producción audiovisual sistematizando el proceso de realización para optimizar de forma eficiente los recursos humanos, materiales y financieros gestionándolos con honestidad y responsabilidad.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS	CONOCIMIENTOS (SABER)	HABILIDADES (HACER)	ACTITUDES Y VALORES (SER)
5.1. Organizar la producción audiovisual a través de la planeación estratégica para aprovechar los recursos y cumplir con las metas del proyecto con honestidad.	Herramientas de la planeación estratégica Proceso administrativo Definición de las expectativas del cliente Planeación de los recursos Realización de presupuestos Planes de contingencia Diseño de ruta crítica Elaboración y presentación de proyectos	Analizar Integrar Planear Organizar Prever Tomar de decisiones	Objetivo Previsor Honesto Disciplinado Transparencia Compromiso
5.2 Dirigir la realización de productos audiovisuales mediante la evaluación constante de los avances del proyecto para controlar y/o replanificar el proceso de producción actuando con reflexión y precaución.	Evaluación de resultados Cálculo de los riesgos Diseño de ruta crítica Relaciones públicas Normatividad vigente	Interacción y comunicación Negociación Expresarse vía oral y escrita Contextualizar Organizar Solucionar problemas	Oportuno Transparencia Respeto Responsable
5.3. Tramitar permisos y licencias atendiendo a la normatividad legal vigente para la realización y presentación del proyecto audiovisual con transparencia.	Relaciones Públicas Normatividad vigente Leyes que rigen a los medios de comunicación Técnicas de persuasión	Interacción y comunicación Negociación Expresarse vía oral y escrita	Respetuoso Honesto Organizado Audaz
5.4. Distribuir el producto audiovisual utilizando los canales adecuados para potenciar su difusión y/o comercialización de forma visionaria.	Normatividad vigente de medios Realización de presupuestos Técnicas de persuasión Planeación estratégica	Toma de decisiones Relaciones públicas Manejo del lenguaje Investigar e interpretar Negociación	Liderazgo Visionario Audaz Persuasivo

IV. Establecimiento de las evidencias de desempeño.

Competencia general: Diseñar proyectos audiovisuales a través de ideas y conceptos innovadores utilizando métodos de escritura y visualización para lograr mensajes efectivos con actitud profesional en el ámbito regional, nacional e internacional.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
1.1. Generar ideas originales utilizando fuentes de información y desarrollando el pensamiento creativo para hacer propuestas con potencial audiovisual que satisfagan las necesidades de calidad que el público demanda con autenticidad.	Realizar ante-proyectos de producción audiovisual apoyados en los modelos de investigación documental y de campo con responsabilidad social.
1.2 Definir los formatos y géneros a través del análisis de las ideas potencialmente audiovisuales para gestionar su producción con sentido de responsabilidad.	Realizar una antología aplicando las técnicas requeridas en la integración de la escaleta, el borrador de guión y la justificación del proyecto para definir el formato y género del producto de forma clara y precisa.
1.3. Escribir guiones aplicando métodos, modelos y técnicas para establecer los contenidos de la temática y su tratamiento con originalidad.	Presentar guión técnico y literario atendiendo a la metodología establecida para concretar la idea original y plasmarla en lenguaje audiovisual con honestidad.

Competencia general: Realizar la producción audiovisual utilizando las técnicas de dirección, cinefotografía y sonido, para generar material del más alto estándar de calidad con una actitud de respeto a la audiencia y disposición al trabajo en equipo.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
2.1. Producir material audiovisual en estudio, integrando las labores del iluminador, videógrafo, sonidista, director de cámaras y productor general para la realización de programas televisivos con calidad y disposición al trabajo en equipo.	Realizar programas televisivos trabajando en equipo para cumplir con las características propias del formato con disciplina.
2.2. Producir material audiovisual en locación utilizando las técnicas de narración visual para conformar el banco de imágenes que se llevará a postproducción con actitud de respeto al equipo de trabajo.	Realizar productos en formato documental, ficción, y/o spot promocional integrando equipos de producción para estructurar discursos audiovisuales con disposición al trabajo continuo y laborioso.
2.3. Evaluar el material audiovisual tomando en cuenta los requerimientos del guión y el plan de grabación para comprobar su utilidad en la sala de edición o considerar la producción de retakes en forma minuciosa con actitud responsable.	Elaborar el reporte del material de acuerdo al formato establecido incluyendo el registro de cada imagen para la selección del material que requiere la producción con dedicación para realizar el trabajo en orden y la mayor precisión posible.

Competencia general: Construir un discurso audiovisual basándose en las teorías del montaje para concretar la propuesta y cumplir los objetivos del proyecto audiovisual con eficacia, originalidad y responsabilidad social.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
3.1 Construir mensajes visuales utilizando las técnicas y métodos narrativos del lenguaje cinematográfico para lograr procesos comunicativos eficaces de manera congruente.	Elaborar un archivo electrónico (edición off line) atendiendo a las técnicas y métodos narrativos para describir el montaje a detalle con disposición a que la limpieza y el orden sean el sello característico.
3.2. Editar el material visual utilizando con precisión y pertinencia las herramientas involucradas en la etapa de post-producción de acuerdo a los principios elementales del montaje para dar forma definitiva al mensaje con responsabilidad.	Presentar edición del material visual mediante el uso efectivo de las herramientas para cumplir los requerimientos del formato con actitud profesional.
3.3 Armar bandas sonoras empleando las diferentes técnicas de grabación, edición y reproducción para incorporarlas a productos audiovisuales tanto análogos como digitales siendo minucioso y persistente en el proceso.	Masterizar audios mediante el uso de las técnicas y las herramientas adecuadas para incorporarlos a productos audiovisuales siendo participativo en el proceso de creación.

Competencia general: Manejar sistemas informáticos y nuevas tecnologías en el proceso de producción, aprovechando sus ventajas y posibilidades para lograr productos audiovisuales de vanguardia con una actitud ética hacia la comunidad y el medio ambiente.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
4.1 Incorporar con pertinencia los sistemas informáticos a la realización audiovisual utilizándolos como herramienta de creación artística y medio de comunicación para concebir nuevos métodos de producción y desarrollar productos de vanguardia con capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos y especial cuidado en el manejo de los bienes materiales y el medio ambiente.	Realizar productos audiovisuales incorporando con pertinencia el uso de nuevas tecnologías para ser competitivos en el medio privilegiando la creación artística.
4.2. Diseñar mensajes audiovisuales aplicando las nuevas tecnologías en la creación de espacios interactivos para lograr productos funcionales con actitud coherente.	Realizar el diseño de una pagina web y/o menú interactivo aplicando las nuevas tecnologías para satisfacer las necesidades audiovisuales del público en la WEB (internet) y los espacios multimedia con actitud creativa.

Competencia general: Administrar la producción audiovisual sistematizando el proceso de realización para optimizar de forma eficiente los recursos humanos, materiales y financieros gestionándolos con honestidad y responsabilidad.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
5.1. Organizar la producción audiovisual a través de la planeación estratégica para aprovechar los recursos y cumplir con las metas del proyecto con honestidad.	Presentar el plan de trabajo respondiendo a las necesidades del proyecto para facilitar y coordinar las actividades del equipo que busca alcanzar metas específicas con puntualidad.
5.2 Dirigir la realización de productos audiovisuales mediante la evaluación constante de los avances del proyecto para controlar y/o replanificar el proceso de producción actuando con reflexión y precaución.	Presentar un reporte de producción por cada una de las etapas del proceso mostrando los resultados reales, resultados planificados y cualquier diferencia entre ambos para determinar las causas y desarrollar cursos de acción opcionales con responsabilidad.
5.3. Tramitar permisos y licencias atendiendo a la normatividad legal vigente para la realización y presentación del proyecto audiovisual con transparencia.	Presentar la documentación expedida por la autoridad correspondiente acreditando al staff para realizar la producción con puntualidad.
5.4. Distribuir el producto audiovisual utilizando los canales adecuados para potenciar su difusión y/o comercialización de forma visionaria.	Exponer el producto audiovisual accediendo a los públicos meta para abrir mercados a éste y futuros proyectos con espíritu humanista y de responsabilidad social.

V. Ubicación de competencias en el mapa curricular

Competencia general: Diseñar proyectos audiovisuales a través de ideas y conceptos innovadores utilizando métodos de escritura y visualización para lograr mensajes efectivos con actitud profesional en el ámbito regional, nacional e internacional.

Competencia específica	Asignatura integradora	Período integrador	Eje o área	Conjunto de asignaturas
1.1 Generar ideas originales utilizando fuentes de información y desarrollando el pensamiento creativo para hacer propuestas con potencial audiovisual que satisfagan las necesidades de calidad que el público demanda con autenticidad.	Guión	Disciplinario	Escritura/Creación	Metodología de Investigación Semiótica Comunicación Oral y Escrita
1.2. Definir los formatos y géneros a través del análisis de las ideas potencialmente audiovisuales para gestionar su producción con sentido de responsabilidad.	Taller de Escritura II	Disciplinario	Escritura/Creación	Comunicación Oral y Escrita Guión Ética E.S.E.M. Administración Taller de Escritura I
1.3. Escribir guiones aplicando métodos, modelos y técnicas para establecer los contenidos de la temática y su tratamiento con originalidad.	Taller de Escritura II	Disciplinario	Escritura/Creación	Metodología de Investigación Semiótica Comunicación Oral y Escrita Guión Taller de Escritura I

Competencia general: Realizar la producción audiovisual utilizando las técnicas de dirección, cinefotografía y sonido, para generar material del más alto estándar de calidad con una actitud de respeto a la audiencia y disposición al trabajo en equipo.

Competencia específica	Asignatura integradora	Período integrador	Eje o área	Conjunto de asignaturas
2.1. Producir material audiovisual en estudio, integrando las labores del iluminador, videógrafo, sonidista, director de cámaras y productor general para la realización de programas televisivos con calidad y disposición al trabajo en equipo.	Realización Televisiva	Terminal	Realización	Informática Teoría y Estética de la Imagen Ética Técnicas Fotográficas Cinefotografía Taller de Realización
2.2. Producir material audiovisual en locación utilizando las técnicas de narración visual para conformar el banco de imágenes que se llevará a postproducción con actitud de respeto al equipo de trabajo.	Taller de Video	Terminal	Realización	Teoría y Estética de la Imagen Lenguaje de las imágenes en movimiento Técnicas Fotográficas Cinefotografía Realización Documental Taller de Realización
2.3. Evaluar el material audiovisual tomando en cuenta los requerimientos del guión y el plan de grabación para comprobar su utilidad en la sala de edición o considerar la producción de retakes en forma minuciosa con actitud responsable.	Taller de Edición	Disciplinaria	Realización	Teoría y Estética de la Imagen Técnicas Fotográficas Cinefotografía Teoría del Montaje Lenguaje de las imágenes en movimiento

Competencia general: 3. Construir un discurso audiovisual basándose en las teorías del montaje para concretar la propuesta y cumplir los objetivos del proyecto audiovisual con eficacia, originalidad y responsabilidad social

Competencia específica	Asignatura integradora	Período integrador	Eje o área	Conjunto de asignaturas
3.1. Construir mensajes visuales utilizando las técnicas y métodos narrativos del lenguaje cinematográfico para lograr procesos comunicativos eficaces de manera congruente.	Realización Cinematográfica	Terminal	Realización	Semiótica Comunicación Oral y Escrita Guión Taller de Escritura I Taller de Escritura II Teoría y Estética de la Imagen Técnicas Fotográficas Lenguaje de las imágenes en movimiento Cinefotografía Realización Documental Taller de Realización Taller de Video Teoría del Montaje Taller de Edición Informática Ética Producción Ejecutiva
3.2. Editar el material visual utilizando con precisión y pertinencia las herramientas involucradas en la etapa de post-producción de acuerdo a los principios elementales del montaje para dar forma definitiva al mensaje con responsabilidad.	Taller de Edición	Disciplinaria	Postproducción	Informática Semiótica Comunicación Oral y Escrita Guión Taller de Escritura I Taller de Escritura II Teoría y Estética de la Imagen Técnicas Fotográficas Cinefotografía Teoría del Montaje Realización Documental Ética

Competencia específica	Asignatura integradora	Período integrador	Eje o área	Conjunto de asignaturas
<p>3.3 Armar bandas sonoras empleando las diferentes técnicas de grabación, edición y reproducción para incorporarlas a productos audiovisuales tanto análogos como digitales siendo minucioso y persistente en el proceso.</p>	<p>Diseño de Audio</p>	<p>Disciplinaria</p>	<p>Postproducción</p>	<p>Apreciación Musical Técnicas de Grabación de Sonido Informática</p>

Competencia general: Manejar sistemas informáticos y nuevas tecnologías en el proceso de producción, aprovechando sus ventajas y posibilidades para lograr productos audiovisuales de vanguardia con una actitud ética hacia la comunidad y el medio ambiente.

Competencia específica	Asignatura integradora	Período integrador de proyectos	Eje o área	Conjunto de asignaturas
4.1 Incorporar con pertinencia los sistemas informáticos a la realización audiovisual utilizándolos como herramienta de creación artística y medio de comunicación para concebir nuevos métodos de producción y desarrollar productos de vanguardia con capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos y especial cuidado en el manejo de los bienes materiales y el medio ambiente.	Taller de Video	Terminal	Realización	Informática Teoría y Estética de la Imagen Técnicas Fotográficas Cinefotografía Diseño Digital Aplicado Técnicas de Grabación de Sonido Animación 2D Animación 3D Taller de Realización Diseño de Audio Taller de Edición
4.2. Diseñar mensajes audiovisuales aplicando las nuevas tecnologías en la creación de espacios interactivos para lograr productos funcionales con actitud coherente.	Diseño Web y Multimedia	Terminal	Diseño Digital	Informática Ética Diseño Digital Aplicado Animación 2D Animación 3D

Competencia general: Administrar la producción audiovisual sistematizando el proceso de realización para optimizar de forma eficiente los recursos humanos, materiales y financieros gestionándolos con honestidad y responsabilidad.

Competencia específica	Asignatura integradora	Período integrador de proyectos	Eje o área	Conjunto de asignaturas
5.1. Organizar la producción audiovisual a través de la planeación estratégica para aprovechar los recursos y cumplir con las metas del proyecto con honestidad.	Producción Ejecutiva	Disciplinaria	Administración	Ética Estructura Socioeconómica de México Administración
5.2. Dirigir la realización de productos audiovisuales mediante la evaluación constante de los avances del proyecto para controlar y/o replanificar el proceso de producción actuando con reflexión y precaución.	Producción Ejecutiva	Disciplinaria	Administración	Ética Estructura Socioeconómica de México Administración Guión
5.3. Tramitar permisos y licencias atendiendo a la normatividad legal vigente para la realización y presentación del proyecto audiovisual con transparencia, actitud de responsabilidad social y ética.	Producción Ejecutiva	Disciplinaria	Administración	Ética Estructura Socioeconómica de México Administración
5.4. Distribuir el producto audiovisual utilizando los canales adecuados para potenciar su difusión y/o comercialización de forma visionaria.	Producción Ejecutiva	Disciplinaria	Administración	Ética Estructura Socioeconómica de México Administración

D.Tabla de comparación de Perfiles de egreso entre el programa de Licenciatura en Medios Audiovisuales y Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, y Licenciado en Comunicación de la UABC

Programa	Perfil de Egreso	Observaciones
<p>Lic. Medios Audiovisuales</p>	<p><u>Diseñar proyectos audiovisuales</u> a través de ideas y conceptos innovadores utilizando métodos de escritura y visualización para lograr mensajes efectivos con actitud profesional en el ámbito regional, nacional e internacional.</p> <p><u>Realizar la producción audiovisual</u> utilizando las técnicas de dirección, cinefotografía y sonido, para generar material del más alto estándar de calidad con una actitud de respeto a la audiencia y disposición al trabajo en equipo.</p> <p><u>Construir un discurso audiovisual</u> basándose en las teorías del montaje para concretar propuestas y cumplir los objetivos del proyecto audiovisual con eficacia, originalidad y responsabilidad social.</p> <p><u>Manejar sistemas informáticos y nuevas tecnologías</u> en el proceso de producción, aprovechando sus ventajas y posibilidades para lograr productos audiovisuales de vanguardia con una actitud ética hacia la comunidad y el medio ambiente.</p> <p><u>Administrar la producción audiovisual</u> sistematizando el proceso de realización para optimizar de forma eficiente los recursos humanos, materiales y financieros gestionándolos con honestidad y responsabilidad.</p>	<p>Se enfoca a la producción de medios audiovisuales para influir en la audiencia, a través de diferentes tipos de discursos, mensajes y materiales audiovisuales.</p>
<p>Lic. Comunicación-UABC-Escuela de Humanidades</p>	<p><u>Identificar procesos y problemáticas de comunicación</u> articulando información de la realidad social, política, cultural económica e histórica en distintos ámbitos y niveles del entorno utilizando diversas herramientas teórico- metodológicas propias de las ciencias sociales para su análisis.</p> <p><u>Proponer estrategias de solución a problemas de comunicación,</u> articulando los conocimientos, habilidades y actitudes propias del as disciplinas de manera innovadora que impulsen el desarrollo e impacto social de la organización donde participa.</p> <p><u>Resolver problemas de comunicación</u> en diferentes ámbitos profesionales, integrándolos a grupos disciplinarios utilizando los recursos teórico-metodológicos propios de las ciencias sociales, a fin de contribuir al desarrollo social considerando las dinámicas del entorno transfronterizo.</p>	<p>Se enfoca a la identificación de problemáticas en los procesos de comunicación, para proponer estrategias y resolver sus problemas.</p>

Programa	Perfil de Egreso	Observaciones
<p>Lic. Ciencias de la Comunicación-UABC-Facultad de Ciencias Humanas</p>	<p>El Licenciado en Ciencias de la Comunicación es el profesionalista capaz de <u>mediar los procesos de intercambio social de significados mediante la producción de mensajes para fomentar la interacción equitativa de los distintos sectores sociales para lo cual, identifica, investiga, analiza, promueve, propone, innova y participa en los procesos de comunicación que se presentan en la sociedad, con base en elementos teórico-metodológicos de carácter científico y mediante la utilización de recursos técnicos.</u></p> <p>El egresado de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, es competente para:</p> <p>Construir y reconstruir procesos de comunicación, al identificar, analizar e investigar los modos de apropiación y utilización simbólica por parte de diversos grupos sociales a través de las ciencias de la comunicación para el logro de un desarrollo social equitativo</p> <p>Aplicar los instrumentos teóricos metodológicos propios de las ciencias de la comunicación, en los procesos de comunicación para lograr una adecuada interacción social e institucional.</p> <p>Producir mensajes y difundirlos a través de los sistemas de comunicación de instituciones, empresas públicas, privadas y del sector social, con un compromiso ético, para lograr una mejor calidad de vida en su comunidad.</p> <p>Integrar conocimientos, técnicas e instrumentos para aplicarlos en situaciones donde se presenten procesos de comunicación.</p> <p>Conocer la historia de la comunicación y de los planteamientos filosóficos, históricos, sociológicos y psicológicos que la han determinado.</p>	<p>Se enfoca a mediar procesos de comunicación, entendiéndose por mediar a la identificación, investigación, análisis, promoción, propuesta, innovación y participación en los procesos de comunicación utilizando la producción de mensajes como una herramienta entre otras herramientas como son los elementos teórico-metodológicos de carácter científico y la utilización de técnicas e instrumentos.</p> <p>Semejanzas con LMA: Las dos licenciaturas hacen uso de los sistemas informáticos y nuevas tecnologías, así como a su administración.</p> <p>Diferencias con LMA:</p> <p>La práctica profesional del licenciado en medios audiovisuales se aboca a la construcción de audiovisuales para transmitir mensajes con finalidades diversas; la licenciatura en ciencias de la comunicación se enfoca a generar diagnósticos de los procesos de comunicación y proponer estrategias para resolver sus problemáticas; es decir se encamina hacia la organización y estructuración de los procesos de comunicación para eficientar sus procesos e interacción entre sus miembros</p> <p>La Licenciatura en Medios Audiovisuales se nutre del estado del arte, el cine, la fotografía, las tecnologías y medios de comunicación, entre otras disciplinas y ramas de la ciencia.</p> <p>Las Licenciaturas con perfiles en Comunicación se nutre de disciplinas como la psicología,</p>

sociología, antropología, literatura, historia y filosofía, entre otros.

Tabla Comparativa por Unidades de Aprendizaje

Programa	Unidades de aprendizaje obligatorias por Etapa	Observaciones
<p>Licenciado en Medios Audiovisuales</p>	<p>Etapa Básica: Informática, Metodología de la investigación, <u>Comunicación oral y escrita</u>, Administración, <u>Estructura socioeconómica de México</u>, Lenguaje de imágenes en movimiento, Teoría y estética de la imagen, Ética, Apreciación musical</p> <p>Etapa Disciplinaria: Diseño digital aplicado, Técnicas fotográficas, Semiótica, técnicas de grabación de sonido, Teoría del montaje, Animación 2d, Cinematografía, Guión, Diseño de audio, Animación 3d, Taller de realización, Taller de escritura, Producción ejecutiva, Realización documental, Taller de edición, Taller de escritura.</p> <p>Etapa Disciplinaria: Realización televisiva, Taller de video, Diseño web y multimedia, Realización cinematográfica.</p>	<p>Unidades de aprendizaje similares entre Lic. Comunicación y Lic. Medios Audiovisuales</p> <p>Etapa Básica: Taller de Lengua escrita-Comunicación Oral y Escrita; Estructura Socioeconómica de México-Estructura Socioeconómica de México.</p>
<p>Lic. Comunicación-UABC-Escuela de Humanidades</p>	<p>Etapa Básica: <u>Taller de lengua escrita</u>, Desarrollo de habilidades del pensamiento, investigación documental, desarrollo de habilidades de lectura, <u>estructura socioeconómica de México</u>, Fundamentos de comunicación y humanidades, Taller de composición, <u>Desafíos contemporáneos</u>, <u>Tecnología de la información</u>, Ciencia y comunicación, Taller de comunicación y sociedad</p> <p>Etapa Disciplinaria: Observatorio cuantitativo de la comunicación, Comunicación y sujeto, Frontera norte de México, Ética de la comunicación y los medios, Fotografía, Observatorio cualitativo de la comunicación, Comunicación e institución, Periodismo, Legislación de los medios, Televisión, Metodología y análisis, Comunicación tecnología e información, Comunicación organizacional, Planeación estratégica, Discurso visual, Diagnóstico de la comunicación, Comunicación, cultura y sociedad, Administración de sistemas de comunicación, Radio.</p> <p>Etapa Profesional: Diseño y gestión de proyectos, Discurso sonoro, Multimedia, Discurso multimedia, Taller de aplicación y evaluación de proyectos, Seminario de trabajo recepcional.</p>	<p>Etapa Disciplinaria y Terminal: Fotografía-Técnicas Fotográficas, Televisión-Realización Televisiva; Discurso Sonoro-Técnicas de Grabación de Sonido; Multimedia-Diseño Web y Multimedia;</p> <p>Comparación Cuantitativa: Asignaturas similares: 6 (20.68%) Asignaturas Diferentes: 23=(79.32%)</p>

Tabla Comparativa por Unidades de Aprendizaje

Programa	Unidades de aprendizaje obligatorias por Etapa	Observaciones
<p>Licenciado en Ciencias de la Comunicación-UABC-Facultad de Ciencias Humanas</p>	<p>Etapa Básica: <u>Taller de lengua escrita</u>, Desarrollo de habilidades del pensamiento, <u>Investigación documental</u>, Desarrollo de habilidades de lectura, <u>Estructura socioeconómica de México</u>, Fundamentos de comunicación y humanidades, <u>Taller de composición</u>, Desafíos contemporáneos, <u>Tecnología de la información</u>, Ciencia y comunicación, Taller de comunicación y sociedad.</p> <p>Etapa Disciplinaria: Observatorio cuantitativo de la comunicación, Comunicación y sujeto, Frontera norte de México, Ética de la comunicación y los medios, Fotografía, Observatorio cualitativo de la comunicación, comunicación e institución, periodismo, legislación de los medios, televisión, metodología y análisis, comunicación tecnología e información, comunicación organizacional, planeación estratégica, discurso visual, diagnóstico de la comunicación, comunicación, cultura y sociedad, administración de sistemas de comunicación, radio.</p> <p>Etapa Profesional: Diseño y gestión de proyectos, discurso sonoro, multimedia, discurso multimedia, taller de aplicación y evaluación de proyectos, seminario de trabajo recepcional.</p>	<p>Unidades de aprendizaje Comunes/Similares con la LMA:</p> <p>Etapa Básica Historia y Teoría de la Imagen -Teoría y Estética de la Imagen, Problemas Socioeconómicos de México - Estructura Socioeconómica de México; Administración - Administración;</p> <p>Etapa Disciplinaria: Fotografía - Técnicas Fotográficas; Historia y Estética del Cine - Lenguaje de las Imágenes en Movimiento.</p> <p>Comparación Cuantitativa: Asignaturas Similares: 5 (17.24%) Asignaturas Diferentes: 24 (82.76%)</p>

ANEXO E

Estudio para la apertura de la Licenciatura en Medios Audiovisuales en la Universidad Autónoma de Baja California

Se llevo a cabo en las ciudades de Mexicali y Tijuana, B. C., una encuesta para conocer el número de jóvenes de bachillerato interesados en estudiar la Licenciatura en Medios Audiovisuales.

Del universo que conforman las escuelas preparatorias, fueron elegidas 4 de aquellas cuyos egresados han demostrado el más alto índice de ingreso a la Universidad Autónoma de Baja California.

De los 731 alumnos inscritos que cursan el 5to. Semestre en los centros de estudio considerados en este estudio, solo participaron 540 (74%), de los cuales 228 (42.2%) son de Mexicali y 312 (57.8%) de Tijuana (Ver cuadro 1).

Tabla 1. Distribución de la población encuestada por Municipio.

	Num. De Sujetos	Porcentaje
Mexicali	228	42.2
Tijuana	312	57.8
Total	540	100.0

En Mexicali participaron 81 (15.0%) estudiantes de Cobach Plantel Mexicali y 147 (27.2%) del CBTIS 21; de la ciudad de Tijuana 174 (32.3%) de la Preparatoria Federal Lázaro Cárdenas y 138 (25.6%) del CETIS 58 (Ver Tabla 2).

Tabla 2. Institución Educativa

	Num. De sujetos	Porcentaje
Cobach Plantel Mexicali	81	15.0
CBTIS 21	147	27.2
CETIS 58	138	25.6
P. Lázaro Cárdenas	174	32.2
Total	540	100.0

La población encuestada respondió a la encuesta de la siguiente manera: ante el reactivo ¿Al concluir tu bachillerato, continuaras tus estudios profesionales? El 99.8%(539) atendió la pregunta, en donde 99.4% respondió que si, el 0.4 (2) que no y el 0.2 no respondió (Ver Tabla 3).

Tabla 3. ¿Al concluir tu bachillerato, continuaras tus estudios profesionales?

	Frecuencia	Porcentaje
Si	537	99.4
No	2	.4
Total	539	99.8

No contesto	1	.2
Total	540	100.0

Ante el cuestionamiento de si ¿Has considerado estudiar una carrera relacionada con medios de comunicación audiovisual (Televisión, cine, video, etc.)? el 44.6% (241) respondió que si y el 55.2% (298) que no (Ver Tabla 4).

Tabla 4. ¿Has considerado estudiar una carrera relacionada con medios de comunicación audiovisual (Televisión, cine, video, etc.)?.

	Frecuencia	Porcentaje
Si	241	44.6
No	298	55.2
Total	539	99.8
No contesto	1	.2
Total	540	100.0

A pesar del resultado anterior, solo el 31.7% (171) de la población encuestada, contestaron que si al preguntar ¿Sabes que hace un profesional de los medios audiovisuales?, mientras que el 68.1% respondió que no (Ver Tabla 5).

Tabla 5. ¿Sabes que hace un profesional de los medios audiovisuales?

	Frecuencia	Porcentaje
Si	171	31.7
No	368	68.1
Total	539	99.8
No contesto	1	.2
Total	540	100.0

Ante el reactivo: Si la UABC ofreciera esta carrera, ¿estarías interesado en estudiarla? El 55.7% (301) respondió que si, el 43.0% (232) que no y el 1.3% (7) no contesto (Ver Tabla 6).

Tabla 6. Si la UABC ofreciera esta carrera, ¿estarías interesado en estudiarla?

	Frecuencia	Porcentaje
Si	301	55.7
No	232	43.0
Total	533	98.7
No contesto	7	1.3
Total	540	100.0

Quando se cuestiono si estas interesado en recibir información sobre esta carrera? el 76.5% (413) dijo que si y el 23.5% (127) restante dijo que no.

Tabla 7. Estas interesado en recibir información sobre esta carrera?

	Frecuencia	Porcentaje
Si	413	76.5
No	127	23.5
Total	540	100.0

Tomando en cuenta si están relacionados con el campo de acción de los profesionales de los medios audiovisuales, se pregunto ¿Qué preferirían? hacer y las respuestas fueron: el 27.4% (148 sujetos) respondieron que dirigir, el 25% (135) prefieren diseñar programas o producciones, el 15.6% (84) diseñar animaciones, escribir historias fue la opción para el 11.5% (62), el 10.2% (55) eligió editar, y por ultimo el 5.6% (30) ser camarógrafo (Ver Tabla 8).

Tabla 8. En caso de que estés relacionado con el campo de acción de los profesionales de los medios audiovisuales, ¿que preferirías?

	Frecuencia	Porcentaje
Escribir historias	62	11.5
Diseñar programas o producciones	135	25.0
Dirigir	148	27.4
Ser camarógrafo	30	5.6
Diseñar animaciones	84	15.6
Editar	55	10.2
Total	514	95.2
No contesto	26	4.8
Total	540	100.0

Se pregunto también ¿Qué medio llama mas tu atención?, 2l 50.7% (274) de la población encuestada considero el cine, 2l 25.6% (138) la televisión, el 14.4% (78) la animación por computadora y el 6.5% (35) restante eligió el video. Ante esta pregunta el 2.8% (15) no contesto.

Tabla 9. ¿Que medio llama mas tu atención?

	Frecuencia	Porcentaje
TV	138	25.6
Cine	274	50.7
Video	35	6.5
Animación por computadora	78	14.4
Total	525	97.2
No Contesto	15	2.8
Total	540	100.0

Finalmente, se les pregunto en caso de optar por esta carrera ¿Cuántas horas estarías dispuesto a dedicarle diariamente? El 46.7%(252) contestaron que dedicarían 8 horas a esta carrera, 41.9% (226) 5 horas y el 7.0% restante respondieron 10 horas. El 4.4% (24) no contesto (Ver Tabla 10).

Tabla 10. En caso de optar por esta carrera ¿cuántas horas estarías dispuesto a dedicarle diariamente?

	Frecuencia	Porcentaje
5 horas	226	41.9
8 horas	252	46.7
10 horas	38	7.0
Total	516	95.6
No contesto	24	4.4
Total	540	100.0

Tomando en cuenta los resultados anteriores podemos concluir que existe un considerable interés (55.7%) de los jóvenes bachilleres encuestados por cursar la licenciatura en medios audiovisuales, si esta se abriera en la Universidad Autónoma de Baja California, siendo el cine y la TV los medios en que ellos elegirían desarrollarse profesionalmente.

ANEXO F

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA Escuela de Artes

Formación y Desempeño Profesional de Egresados Universitarios Estudio de seguimiento de egresados de licenciatura planes flexibles

Interpretación de Base de Datos de los Programas de la Escuela de Humanidades

El cuestionario de empleadores se aplicó a 34 empresas e instituciones donde el giro o rama de la empresa o institución se enfocaba a:

Giro o rama de la empresa	Cantidad de empresas en esta rama	Porcentaje que representa
Industria Manufacturera	6	17.6
Comercio, Restaurantes y Hoteles:	5	14.7
Transporte, comisionistas y agencias de viaje	1	2.9
Servicios comunales, sociales y personales:	22	64.7
Totales	34	100%

Estas empresas dieron su opinión con respecto a los perfiles que preferían, como primera, segunda y tercera opción, para contratar en sus diferentes áreas y especificaron los tópicos (actividades) que realizan en las áreas que componen la organización.

Estas empresas, tienen preferencia en primera instancia por los perfiles de comunicación, contabilidad, dentistas, derecho, docencia y relaciones industriales. En este caso podemos apreciar que el perfil de comunicación fue elegido como primera opción de entre los perfiles preferidos.

Como segunda opción para contratación en alguna de sus áreas, refirieron a los perfiles enfocados a la contabilidad, la mercadotecnia y los recursos humanos.

Como tercera opción los empleadores optarían por los perfiles en comunicación y relaciones públicas y diseño gráfico; aquí podemos apreciar que el perfil de comunicación reincide en los perfiles preferidos por los empleadores.

Basándonos en lo dicho anteriormente, podemos identificar que el perfil en Comunicación, se visualiza entre los perfiles profesionales preferidos por las empresas como una primera opción, desempeñándose en giros o ramas relacionados a comercios, restaurantes y hoteles, servicios comunales, sociales y personale; asimismo, podemos apreciar que los tópicos que desarrolla en esos sectores y áreas se refiere a las nuevas tecnologías y áreas administrativas, entre los más sobresalientes relacionados al perfil de Medios Audiovisuales.

La siguiente tabla, muestra la relación de giro o rama de la institución, perfiles, áreas y tópicos como primera opción en la que el perfil de comunicación se desempeña actualmente:

Perfil 1ra Opción	Rama o giro	Tópico
Perfil de comunicación	Comercios restaurantes y hoteles	Contables y fiscales
		Legales y jurídicos
	Servicios comunales, sociales y personales	Administrativos
		Nuevas tecnologías

Como segunda opción, tenemos que los empleadores, optan por perfiles relacionados a la contabilidad, la mercadotecnia y los recursos humanos, no apareciendo el perfil en comunicación.

El perfil en comunicación reaparece de nuevo en los perfiles profesionales mencionados por los empleadores como tercera opción de la siguiente manera:

Perfil 3ra Opción	Rama o giro	Tópico
Comunicación y relaciones públicas	Comercios restaurantes y hoteles	Contables y fiscales

Por lo tanto, podemos comentar que según los resultados obtenidos del análisis del estudio de empleadores 2007 realizado por el Centro de Estudios Sobre la Universidad, podemos identificar dos tópicos semejantes:

- a. el administrativo y el de nuevas tecnologías.

Es indiscutible la coincidencia de estos dos tópicos; sin embargo, la encuesta realizada a empleadores, no particulariza las funciones que realizan estos perfiles en esos tópicos, mismos que son muy generales y amplios y podrían insertarse también en campos profesionales de otros perfiles del área de las ciencias sociales con argumentos distintivos en la interdisciplina y la transdisciplinariedad.

ANEXO G. Cartas descriptivas de unidades de aprendizaje.

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE**

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica: ESCUELA DE ARTES
1. Programa (s) de estudio: LICENCIATURA EN MEDIOS AUDIOVISUALES
2. Vigencia del plan:
3. Nombre de la Asignatura: INFORMÁTICA
4. Clave:
5. No. de horas: 4 Teóricas: 1 Prácticas: 3 Modalidad de la práctica: LABORATORIO No. de créditos: 5
6. Ciclo Escolar: 2008-1
7. Etapa de formación a la que pertenece BÁSICA
8. Carácter de la Asignatura: OBLIGATORIA
9. Requisitos para cursar la asignatura: NINGUNO

Formuló: LDG CAROLINA VALENZUELA RUÍZ Vo.Bo.: Prof. Sergio Rommel Alfonso Guzmán
Actualización: Salvador León Guridi

Fecha: ABRIL 2007 Cargo: Director

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

Identificar los sistemas informáticos valorando su importancia y las posibilidades que brindan a lo largo del proceso de producción audiovisual a través de la realización de ejercicios prácticos que permitan al estudiante adoptar una visión amplia y propositiva en su ejercicio profesional.

Esta unidad de aprendizaje se encuentra en la etapa básica y es auxiliar para abordar cada etapa del proceso de formación con fluidez y eficacia favoreciendo el aprovechamiento responsable de los recursos materiales. Participa en el logro de la competencia general referente a nuevas tecnologías.

III. COMPETENCIA DEL CURSO

Utilizar los programas computacionales (software) a partir del conocimiento y práctica del lenguaje informático para aprovecharlos como medio transformador en el acopio y manejo de la información, su organización, transmisión, conversión y comunicación de manera práctica, innovadora, fluida y orientada a resultados.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO

Integrar en un documento electrónico las prácticas realizadas en el curso utilizando con propiedad los sistemas informáticos. El archivo deberá incluirse en una carpeta (soporte digital) con el desarrollo paso a paso de cada práctica y acompañado de los anexos correspondientes organizados por sub-carpetas (folders).

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD 1: Niveles de la incorporación de la informática en la formación profesional del diseñador audiovisual

Competencia: Identificar y manejar los conceptos que ofrecen los sistemas informáticos para el mejoramiento del proceso de trabajo, a través de sus formas de conjunción y su hábil aplicación al proceso de diseño audiovisual con actitud propositiva.

Contenido

Duración 12 hrs.

- 1.1 Encuadre del curso.
- 1.1.1 Fundamentos básicos para el estudio del diseño audiovisual.
- 1.2 Nivel de reflexión. Infonomía o gestión de la información. Acciones a realizar con los sistemas informáticos.
- 1.3 Nivel instrumental. Descripción de las herramientas informáticas y su concreción en programas específicos.
- 1.4 Paquetes (agenda, base de datos (música), base de datos, calendario sincronizado en internet, catálogo de imágenes, cliente de correo, edición de video básico, editor de escritorio, editor de imágenes, hoja de cálculo, internet básico, mensajería electrónica, planeador de proyectos, procesador de palabras, procesador de vectores, quemador de discos, reconocimiento de voz, software de presentación electrónica, tele conferencia, modelado 3D, almacenamiento y backup, ilustración digital) .
- 1.4.1. Utilerías
- 1.5. Nivel de aplicación. Respuestas de la informática a la práctica de las disciplinas relacionadas con el diseño audiovisual.

UNIDAD 2: La informática en la gestión del conocimiento en la formación unviersitaria.

Competencia: Implementar los procesos informáticos adecuados a etapas específicas en la formación universitaria, para facilitar la fluidez de los resultados mediante el uso adecuado de Internet como herramienta básica del proceso con una visión muy amplia, adaptable al medio.

Contenido

- 2.1 La virtualidad en las asignaturas.
- 2.2. Gestión electrónica de ámbito de trabajo
 - 2.2.1 Formulación de algoritmos por actividad
 - 2.2.2 Documentos electrónicos y su intercambio
- 2.3. Telecomunicaciones personales y concepto de comunidad virtual
 - 2.3.1 Normatividad online
- 2.4 Exposiciones virtuales.

Duración 18 hrs.

UNIDAD 3: La informática en el aprendizaje y la práctica del diseño.

Competencia: Operar la computadora en el proceso de diseño, manejando los conocimientos técnicos necesarios para lograr transmitir ideas y conceptos mediante su representación gráfica a través de la técnica y la composición, con una visión enfocada al cambio y actualización constante.

Contenido

- 4.1. Representación gráfica digital.
- 4.2. La composición en el diseño asistido por computadora

Duración 20 hrs.

UNIDAD 4. Ejercicios aplicativos.

Competencia: Planear y resolver ejercicios aplicables a su desempeño estudiantil o a la vida laboral a través de los recursos informáticos y elementos de apoyo, para facilitar tanto la fluidez de información como la comprensión de la misma.

Contenido

- 4.1 Documento de investigación
- 4.2 Presentación electrónica
- 4.3 Oficina portátil virtual

Duración 14 hrs.

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO				
VI. ESTRUCTURA DE LA PRÁCTICA				
No.	Competencia	Descripción	Material	Duración
1	Identificar las diferencias entre procesos muy estructurados, medianamente y no estructurados, por medio de la comparación, para adoptar las características más valiosas de cada uno de ellos en la definición del flujo de información en el desarrollo del proceso de diseño.	Observación general de la operación de un taller de corte de vinyl, impresión digital, carpintería, albañil y descripción del proceso en los términos de un ruta crítica	Tablas de reporte. Cámara fotográfica, rollo de papel en friso, plumones, computadora	10 horas
2	Identificar la naturaleza del equivalente a los ruidos del ciclo de la comunicación en el manejo de información electrónica por medio de la comparación, para preverlo, evitarlo y corregirlo.	Traductor descompuesto. Se ingresará un texto a la página de traducción. Luego de ser traducido, se reingresa el resultado para ser traducido al idioma original. Se repite la operación varias veces, al final evaluando el resultado contra el original	Computadora conectada a Internet	5 horas
3	Observar e identificar las fases por las que los datos se convierten en información, por medio de visitas a despachos de diseño y edición de video para implementar un sistema propio y flexible adecuado a cada proceso de diseño	Visita a despachos de diseño, entrevista a operadores de todos niveles.	Cámara de video y computadora.	8 horas
4	Clasificar información gráfica por medio de software de base de datos especial, para facilitar su utilización en el desarrollo de sus actividades académicas y de todo tipo desarrollando disciplina para el ejercicio de la profesión.	Catalogar imágenes en base de datos de imágenes iPhoto, insertando palabras clave descriptivas de cada archivo, para iniciar la colección estructurada particular de cada alumno.	Scanner, Cámara de video y computadora	5 hora.
5	Identificar y practicar tipología de todo tipo de software aplicable durante el proceso de diseño por medio de demostraciones y prácticas dirigidas	Plantear y llevar a cabo proyecto de organización de evento donde se puedan aprovechar las características de calendario sincronizado en Internet,	Cámara de video y computadora	10 horas.

	por el maestro para su aplicación adecuada, oportuna y creativa.	planeador de proyectos, catálogo de imágenes, base de datos, software de presentación electrónica, editor de escritorio, tele conferencia, edición de video básico, agenda, cliente de correo, procesador de palabras, Internet básica, procesador de vectores y editor de imágenes, mensajería electrónica.		
6	Acopiar, clasificar y estructurar una colección de activos digitales en forma de archivos de imágenes, plantillas, tipografías, películas, utilerías, sitios de Internet, suscripciones a cuentas de correo, telefonía, videoconferencia y disco virtual de datos, por medio de soportes físicos de diversos tipos para poder usarlos de manera flexible e independiente de su ubicación como una verdadera oficina virtual, otorgando al ejercicio profesional, libertad y certeza.	Aplicar programas como The Brain y Devonthink para la clasificación de información que utiliza el estudiante para el desarrollo de sus actividades académicas y de todo tipo y sugerirle una estrategia de manejo de su colección actual y futura de archivos digiitales.	Computadora	10 horas.

VI. METODOLOGÍA DE TRABAJO

Exposición teórica del profesor con demostración práctica.
 Presentación de muestras y apoyos audiovisuales.
 Investigación temática.
 Ejercicios prácticos del alumno en laboratorio de cómputo.
 Proyecto final.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Requisitos a cumplir por el estudiante, congruentes con las evidencias de desempeño y las competencias.
 • Criterios de acreditación.
 Asistencia mínima 80%

Promedio aprobatorio mínimo de 6 en tareas y trabajos

- Criterios de valor porcentual a las actividades realizadas.

Examen de Teoría 25%

Tareas por clase 20%

Trabajos 45%

Participación activa 10%

- Criterios de evaluación.

Orden, limpieza y calidad del contenido.

Claridad de la propuesta.

Diseño de las presentaciones.

Dominio de la exposición ante el grupo.

IX. BIBLIOGRAFÍA	
Básica	Complementaria
<p>Bounford, T. (2001). <u>Diagramas digitales. Cómo diseñar y presentar información gráfica</u>. Editorial Gustavo Gili.</p> <p>Cotton, B. (1995). <u>The cyberspace lexicon</u>. Londres: Ed. Phaidon Press Limited.</p> <p>Cotton, B. y Oliver, R. (1997). <u>Understanding hypermedia 2000</u>. Londres: Ed. Phaidon Press.</p> <p>Dede, C. (2000). <u>Aprendiendo con tecnología</u>. México: Ed. Paidós, México.</p> <p>Henderson, K. <u>On Line and On Paper: Visual Representations, Visual Culture, and Computer Graphics in Design Engineering</u>. Inside Technology.</p> <p>Mitchel, W. J. (2001). <u>E-topia</u>. Barcelona, España: Ed. Gustavo Gili.</p> <p>Sellen, A. y Harper, R. (2001). <u>The Myth of the Paperless Office</u>. Estados Unidos: MIT Press.</p>	<p>Fuenmayor, E. (2003). <u>Ratón, ratón</u> (3a. Edición). Barcelona, España: Gustavo Gilis.</p>

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
PROGRAMA DE ASIGNATURA POR COMPETENCIAS**

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica: ESCUELA DE ARTES
2. Programa (s) de estudio: LICENCIATURA EN MEDIO AUDIOVISUALES
3. Vigencia del plan: 2007
4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN
5. Clave:
6. No. de horas: Teóricas: 2 Prácticas: 2 Modalidad de la práctica: No. de créditos: 6
7. Ciclo Escolar: 2008-1
8. Etapa de formación a la que pertenece: BASICA
9. Carácter de la Unidad de Aprendizaje: OBLIGATORIA
10. Requisitos para cursar la Unidad de Aprendizaje:

Formuló: Lic. José Ángel Meza Leyva Actualización: LCC. Cristina Conde Félix Vo.Bo.: LUIS G. HIRALES PEREZ

Fecha: Agosto 2007 Cargo: DIRECTOR

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

El alumno conocerá los elementos básicos para hacer investigación, identificando aspectos importantes y relevantes en el contexto y extrapolándolos al campo de las artes para identificar nichos de oportunidad, necesidades y problemáticas factibles de resolver a través de proyectos de investigación.

En esta unidad de aprendizaje se pretende crear un razonamiento crítico conceptual a partir del análisis, comparación e indagación de los orígenes, causas y consecuencias de fenómenos y hechos a partir de sujetos, objetos o procesos de estudio, el alumno desarrollará habilidades conceptuales en el área de su interés, ya que analizará fenómenos, hechos y procesos del mensaje audiovisual a partir de la búsqueda de información de distintas fuentes para incrementar la validez y confiabilidad de sus juicios de razonamiento con bases científicas. Esta unidad de aprendizaje es obligatoria y esta ubicada en la etapa básica del plan de estudios de la Licenciatura en Medios Audiovisuales apoyará en el desempeño del alumno en aquellas unidades de aprendizaje que requieran del estudio razonado y la investigación para el desarrollo de sus contenidos, y en el logro de un perfil de egreso óptimo.

III. COMPETENCIA DEL CURSO

Realizar proyectos de investigación utilizando como base la metodología científica para proponer alternativas de intervención, experimentación y ampliación del conocimiento de los mensajes audiovisuales de su interés fortaleciendo su compromiso frente al desarrollo de su disciplina.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO

Diseñar un proyecto de investigación aplicando la metodología científica para describir, intervenir o experimentar en hechos, fenómenos y/o procesos identificados en torno al campo del mensaje audiovisual.

V. DESARROLLO POR UNIDADES	
UNIDAD 1: El método científico	
COMPETENCIA: Conceptualizar la forma de hacer ciencia a través del análisis de sus elementos para introducirse a la investigación científica	
Contenido	Duración: 9 Hrs.
1.1. Elementos del método científico 1.2. Etapas del método científico 1.3. Características del método científico	
UNIDAD 2: La investigación científica	
COMPETENCIA: Comprenderá el sentido de la investigación científica a través del estudio de sus fines como una forma de entender la realidad	
Contenido	Duración: 10 Hrs.
2.1 Características de la investigación científica 2.2 Formas y tipos de investigación científica 2.2.1 Histórica 2.2.2 Descriptiva 2.2.3 Experimental	
UNIDAD 3: Métodos y técnicas de la investigación cuantitativa	
COMPETENCIA: Interpretar hechos, situaciones y fenómenos a través de la aplicación de los elementos técnicos de la investigación cuantitativa para entender los contextos en que se desarrolla	
Contenido	Duración: 20Hrs.
3.1 .Investigación cuantitativa 3.1.1 Antecedentes, conceptos, orígenes 3.2 Métodos de investigación cuantitativa 3.2.1 Experimentales 3.2.2 Cuasi-experimentales 3.2.3 Expost facto 3.3 Técnicas de investigación cuantitativa 3.4 Proceso de investigación cuantitativa 3.4.1 Planteamiento del problema 3.4.2 Objetivos y propósitos de la investigación 3.4.3 Hipótesis 3.4.4 Identificación de variables 3.4.5 Fuentes de información 3.4.6 Marco teórico 3.4.7 Análisis y conclusiones del objeto de estudio	
UNIDAD 4: Métodos y técnicas de la investigación cualitativa	
COMPETENCIA: Interpretar hechos, situaciones y fenómenos a través de la aplicación de los elementos de la investigación cualitativa para entender los contextos en que se desarrolla	

Contenido	Duración: 15 Hrs.
4.1 Investigación cualitativa	
4.1.1 Antecedentes, conceptos, características	
4.2 Métodos de investigación cualitativa	
4.2.1 Etnografía	
4.2.2 Etnometodología	
4.2.3 Hermenéutica	
4.3 Técnicas de investigación cualitativa	
4.3.1 Observación	
4.3.2 Entrevista	
4.3.3 Foto biografía	
4.3.4 Historias de vida	
4.4.4 Análisis narrativo	
4.4.5 Grupo focal	
4.4 Proceso de Investigación Cualitativa	
4.4.1 Descripción de la problemática	
4.4.2 Cuestiones guía	
4.4.3 Reestructuración evolución de la problemática	
4.4.4. Marco teórico	
4.4.5 Fuentes información	
4.4.6 Desarrollo y conclusiones del hecho/fenómeno o proceso estudiado.	

UNIDAD 5: Proyecto de investigación	
COMPETENCIA: Elaborar un proyecto de investigación aplicando la metodología de la investigación cuantitativa, cualitativa o híbrida para proponer, intervenir o adecuar o explicar situaciones, fenómenos o hechos en la realidad del campo profesional del mensaje audiovisual.	
Contenido	Duración: 10 Hrs.
5.1 Elementos científicos técnicos del proyecto de investigación	
5.2 Elementos de Administración y Control del proyecto	
5.3 El Modelo y el Diseño Investigativo	
5.4 Diseño Bibliográfico y de Campo	
5.4.1 El Modelo del Proyecto de Investigación	

VI. ESTRUCTURA DE LA PRÁCTICA				
No.	Competencia	Descripción	Material	Duración
1	Analizar la filosofía del conocimiento científico como parte fundamental para realizar investigación agropecuaria. Desarrollando valores como la ética, objetividad e imparcialidad con respeto al medio ambiente.	Durante el taller se realizara la lectura de ensayos sobre filosofía de la ciencia y en grupo se discutirá su contenido. En equipos los alumnos guiados por el profesor analizaran conocimientos, y su validez y confiabilidad	Computadora Internet Cañón, Artículos científicos, de divulgación y textos	8
2	Integrar los elementos del Método Científico y la filosofía de la ciencia para plantear problemas e hipótesis científicas con ética y responsabilidad y observando el respeto al medio ambiente.	En sesión grupal los estudiantes expondrán los elementos del método científico y ejemplificarán casos de estudio. Comparando publicaciones de divulgación con publicaciones científicas Elaboran un reporte final	Computadora Internet Cañón, Revistas científicas y textos Datos estadísticos Entrevistas	8
3	Integrar los elementos de la investigación cuantitativa y cualitativa para diferenciar una de otra a través de la identificación de las técnicas y herramientas para la recopilación de información para la elaboración de proyectos audiovisuales.	Después de una exploración de las condiciones del área de los medios audiovisuales, los estudiantes analizarán problemas que requieren solución para plantear hipótesis	Cañón, Revistas científicas y textos Datos estadísticos Entrevistas	8
4	Aplicar las técnicas de investigación documental empleando recursos documentales y electrónicos para desarrollar el marco teórico del problema planteado, con respeto al derecho de autor y la originalidad, así como con honestidad y ética.	En visitas a bibliotecas, hemerotecas, internet se realizarán las técnicas de revisión bibliográfica en textos, tesis, revistas arbitradas, base de datos, consultas electrónicas, periódicos etc. Elaborar fichas bibliográficas	Cañón, Revistas científicas y textos Datos estadísticos Entrevistas	8

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

Esta unidad de aprendizaje utilizará una metodología híbrida para contextualizar la información formación personal, donde acudirá a fuentes de información bibliográfica, hemerográfica, videográfica o por internet. Se fomentará el análisis crítico y reflexivo en el aula mediante interrogantes acerca de su área para generar la curiosidad e interés por la búsqueda de información y argumentación de sus participaciones. Se utilizará la investigación de campo como forma de obtención de información directa a través de instrumentos elaborados ad-hoc. Se posibilitará la exposición de información recabada para sustentar sus comentarios y se brindarán facilidades de aprendizaje mediante tutorías personales a los proyectos o inquietudes particulares dentro y fuera de clase.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

80% de asistencia obligatorio como requisito promoción de examen

25% Participaciones

25% Tareas

20% Exámenes parciales

30% Proyecto de investigación

<i>IX. BIBLIOGRAFÍA</i>	
<i>Básica</i>	Complementaria
<p>Galindo Cázares, J. (1998). <u>Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación</u>. México: Editorial Pearson.</p> <p>Hernández Sampieri, R. (2003). <u>Metodología de la investigación</u> (3era. Edición). México: Mc Graw Hill.</p> <p>Méndez, I., et al. (2001). <u>Protocolo de investigación</u>. México: Trillas.</p> <p>Schmelkes, C. (1998). <u>Manual para la presentación de anteproyectos e informes de investigación</u> (2da. Edición). México: Oxford.</p> <p>Tamayo y Tamayo, M. (2005). <u>El proceso de la investigación científica</u>. México: Editorial LIMUSA.</p>	<p>Delgado, J.M. y Gutiérrez, J. (1995). <u>Métodos y técnicas cualitativos de investigación en ciencias sociales</u>. Madrid, España: Síntesis.</p> <p>Ibañez, B. (1997). <u>Manual para la elaboración de tesis</u>. México: Trillas.</p> <p>León, O. y Montero, I. (2003). <u>Métodos de investigación en psicología y educación</u>. Madrid, España: Mc Graw Hill.</p> <p>Martínez Mireles, M. (2004). <u>La investigación cualitativa etnográfica en educación</u>. México: Trillas.</p> <p>Muñoz, C. (1998). <u>Cómo elaborar y asesorar una investigación de tesis</u>. Prentice Hall.</p> <p>Pagano, R. (1999). <u>Estadística para las ciencias del comportamiento</u>. México.</p> <p>Taborga, H. (1997). <u>Cómo hacer una tesis. Tratados y manuales</u>. México: Grijalbo.</p>

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE**

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica: ESCUELA DE ARTES
2. Programa (s) de estudio: LICENCIATURA EN MEDIOS AUDIOVISUALES
3. Vigencia del plan:
4. Nombre de la Asignatura: COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA
5. Clave:
6. No. de horas: Teóricas: 2 Prácticas:2 Modalidad de la práctica: Taller No. de créditos: 6
7. Ciclo Escolar:
8. Etapa de formación a la que pertenece: BÁSICA
9. Carácter de la Asignatura: OBLIGATORIA
10. Requisitos para cursar la asignatura: NINGUNA

Formuló: SERGIO ROMMEL ALFONSO GUZMAN Vo.Bo.: Prof. Sergio Rommel Alfonso Guzmán

Fecha: 02/11/2005 Cargo: Director

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

Este curso tiene por objetivo mejorar las habilidades comunicativas del alumno tanto orales como escritas, mediante la realización de ejercicios se practicara y mejorara la ortografía y la sintaxis, conocerá las características de diferentes tipos de documentos y elaborará algunos de ello. El alumno conocerá el proceso de preparación de una exposición oral, la cual pondrá en practica en clase y mediante la proyección de video grabaciones de los alumnos estos identificarán sus errores con el fin de corregirlos.

III. COMPETENCIA DEL CURSO

Utilizar correcta y responsablemente la lengua a través de la aplicación de habilidades de expresión oral y escrita para mejorar los procesos de comunicación.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO

Conformar el álbum de ejercicios corregidos
Exponer un proyecto con una duración de entre cinco y diez minutos con el uso de apoyos gráficos y audiovisuales

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD 1. El habla y los hablantes

Competencia: Comprender el funcionamiento del circuito del habla a través del estudio de sus elementos para un manejo eficaz de la comunicación.

Contenidos

Circuito de comunicación emisor-receptor
Interferencias en el proceso comunicativo

Duración

12 hrs.

UNIDAD 2. Redacción de proyector diversos.

Competencia: Elaborar proyectos de redacción aplicando los conocimientos y metodologías para optimizar su expresión escrita.

Contenidos

Reglas básicas de redacción
Tipos de documentos
Esquemas y otras formas de organización de la información

Duración

20 hrs.

UNIDAD 3. Discursos, exponentes y sus apoyos.

Competencia: Realizar exposiciones a través de los recursos audiovisuales pertinentes para optimizar su comunicación oral.

Contenidos

Discursos y situaciones de comunicación
Proceso de preparación de una exposición oral
Recursos de apoyo audiovisual
Practica de exposición en clase

Duración

32 hrs.

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

Exposiciones de encuadre por parte del profesor
Ejercicios de ortografía y redacción por parte de los alumnos
Practica de exposiciones orales filmadas por parte de los alumnos para su posterior exposición

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

80% de asistencia para derecho a examen ordinario
30 % reportes de lectura
30% examen escrito
40 % trabajo final

IX. BIBLIOGRAFÍA	
Básica	Complementaria
<p>Brehler, R. (1997). <u>Prácticas de Oratoria Moderna</u>. Madrid: Drac.</p> <p>Couto, M. (2000). <u>Como hablar bien en público</u> (2da. Edición). Barcelona: Gestión.</p> <p>Merayo Pérez, A. (2005). <u>Curso práctico de técnicas de comunicación escrita</u> (Quinta edición). Madrid: Ed. Tecnos.</p> <p>De Madero H. (1992). <u>La comunicación oral, el arte y la ciencia de hablar en público</u>. México: Alambra.</p> <p>Leñero, V. y Marín, C. (1996). <u>Manual de periodismo</u>. México: Grijalbo.</p> <p>Lo Cascio, V. (1998). <u>Gramática de la argumentación, estrategias y estructuras</u>. Madrid: Ed. Alianza.</p> <p>Maqueo, A. (1999). <u>Ortografía</u>. México: Limusa.</p> <p>Martínez Vivaldi, G. (2000) <u>Curso de Redacción. Teoría y práctica de la composición y del estilo</u> (3era. Edición). Madrid: Ed. Paraninfo.</p> <p>McEntee, H. (1996). <u>Comunicación oral para el liderazgo en el mundo moderno</u>. México: McGraw-Hill/Interamericana Editores, S.A. de CV.</p> <p>Studer, J. (2002). <u>Oratoria. El arte de hablar, disertar, convencer</u>. Madrid: Ed.Drac.</p>	

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE**

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica: ESCUELA DE ARTES
2. Programa (s) de estudio: LICENCIATURA EN MEDIOS AUDIOVISUALES
3. Vigencia del plan:
4. Nombre de la Asignatura: ADMINISTRACIÓN
5. Clave:
6. No. de horas: Teóricas: 4 Prácticas: Modalidad de la práctica: No. de créditos: 8
7. Ciclo Escolar:
8. Etapa de formación a la que pertenece: BÁSICA
9. Carácter de la Asignatura: OBLIGATORIA
10. Requisitos para cursar la asignatura: NINGUNO

Formuló: Lic. Mario Valdéz, Lic. Blanca Bastidas Vo.Bo.: Prof. Sergio Rommel Alfonso Guzmán
Actualización: LCC Salvador León

Fecha: Abril 2007 Cargo: Director

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

Proporcionar al estudiante los elementos teóricos y técnicos de la administración. Este curso es de carácter teórico y antecedente para el cumplimiento posterior de la competencia profesional asociada a la producción ejecutiva, está ubicada en la etapa básica como unidad de aprendizaje obligatoria.

III. COMPETENCIA DEL CURSO

Aplicar los elementos teóricos y técnicos de la administración para eficientar los recursos involucrados en el proceso de producción y cumplir los objetivos de un proyecto con honestidad y responsabilidad

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO

Elaborar un plan de producción aplicando la metodología administrativa para demostrar que se ha desarrollado una visión global de la administración de forma responsable y transparente.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD 1. La administración.

Competencia: Definir el concepto de administración mediante la revisión de su origen como arte ciencia y técnica para entender su desarrollo histórico con sentido crítico

Contenido

- 1.1 Origen
- 1.2 Organizaciones sociales
 - 1.2.1 Formales
 - 1.2.2 Informales
- 1.3 Revolución industrial
- 1.4 La época moderna
- 1.5 Definición

Duración: 12 hrs.

UNIDAD 2. El proceso administrativo.

Competencia: Identificar las características de los elementos del proceso administrativo a partir de la revisión de su metodología para comprender su funcionalidad en la práctica profesional con disciplina.

Contenido

- 2.1 Previsión
- 2.2 Planeación
- 2.3 Organización
- 2.4 Integración
- 2.5 Dirección
- 2.6 Control

Duración: 18 hrs.

UNIDAD 3. Enfoques administrativos.

Competencia: Describir los procesos administrativos a partir del conocimiento de los diferentes enfoques para comprender las diferentes formas de organización utilizadas con responsabilidad.

Contenido

- 3.1 Escuela clásica
- 3.2 Escuela cuantitativa
- 3.3 Escuela conductual
- 3.4 Escuela sistemática
- 3.5 Escuela de sistemas

Duración: 20 hrs.

UNIDAD 4. Recursos.	
Competencia: Identificar los recursos involucrados en los procesos productivos a partir del análisis de sus funciones para lograr el óptimo desempeño administrativo con sentido ético	
Contenido	Duración 14 hrs.
4.1 Recursos humanos	
4.2 Recursos técnicos	
4.3 Recursos materiales	

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO
Lecturas previas del estudiante. Exposición del profesor. Exposición del alumno con apoyo del docente. Discusión grupal e intercambio de experiencias. Solución de casos.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
Examen rápido por clase con valor porcentual proporcional al número de clases por unidad.	50 %
Participación activa del estudiante en las dinámicas grupales.	10 %
Entrega de casos resueltos.	15 %
Tareas (entrega de avances de casos)	25 %

IX. BIBLIOGRAFÍA	
Básica	Complementaria
Arias Galicia, F. (1991). <u>Administración de recursos</u> . Block, A. (1985). <u>Desarrollo de capacidades administrativas</u> . México: Ed. Trillas. Colunga Dávila, C. (1995). <u>Modelos administrativos</u> . México: Ed. Panoramas. Hernández y Rodríguez, S. (1998). <u>Introducción a la administración</u> . España: Ed. McGraw Hill. Munch Galindo, L. (1995). <u>Fundamentos de la administración</u> . México: Ed. Trillas. Reyes Ponce, A. (1992). <u>Administración de empresas</u> . Ed. Limusa. Terry, G. (1992). <u>Principios de administración</u> . Editorial CECSA.	Ley Federal de la administración pública federal. Constitución política de los estados unidos mexicanos. Ley orgánica del gobierno de Baja California. Ley federal del trabajo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica: ESCUELA DE ARTES
2. Programa (s) de estudio: PROGRAMAS HOMOLOGADOS
3. Vigencia del plan:
4. Nombre de la Asignatura: ESTRUCTURA SOCIOECONÓMICA DE MÉXICO
5. Clave: 4743
6. No. de horas: Teóricas: 2 Prácticas:2 Modalidad de la práctica: TALLER No. de créditos: 6
7. Ciclo Escolar:
8. Etapa de formación a la que pertenece: BÁSICA
9. Carácter de la Asignatura: OBLIGATORIA
10. Requisitos para cursar la asignatura: NINGUNO

Formuló: M.C. Ma. Del Carmen Alcalá Alvarez
Lic. Sofía del Socorro Estolano Pernudi
Gerardo Huber Bernal
Lic. José Luis Torres Dávila
Lic. Lourdes E. Apodaca del Angel

Vo.Bo.:

Lic. Lourdes E. Apodaca del Angel
Gerardo Huber Bernal

Fecha: MAYO 2003

Cargo:

Presidentes de las Academias de Economía Política e
Historia y Economía Aplicada. Facultad de Economía,
UABC

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

Proporcionar al estudiante un panorama general del contexto social y económico de nuestro país, a partir de la revisión y el análisis de los modelos económicos que se han implementado, de manera que se le facilite la comprensión de las políticas económicas actuales y sus impactos sociales a nivel nacional y regional, en el marco de los reordenamientos de la economía mundial.

III. COMPETENCIA DEL CURSO

Analizar las características más relevantes del entorno económico y social del país teniendo como marco de referencia los distintos modelos económicos implementados y que explican la actual situación socioeconómica a nivel mundial y regional para fomentar el sentido crítico y propositivo logrando comprender la problemática que se enfrenta ante los cambios en el nuevo orden mundial para sensibilizarse ante la actual problemática económica y social del país.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO

Desarrollar un trabajo colectivo sobre la estructura socioeconómica de una región del país, considerando los principales indicadores que permitan comprender y analizar la realidad que presenta la región realizando un análisis crítico y propositivo.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD 1. Geografía económica de México.

Competencia: Identificar las principales regiones del país para distinguir las potencialidades económicas que existen en cada región en relación a los factores geográficos, poblacionales y actividades económicas para poder evaluar en su justa dimensión las posibles soluciones a los problemas sociales que existan en las regiones.

Contenido

Introducción: Definiciones y conceptos básicos
Aspectos básicos de la geografía física
Aspectos demográficos
Crecimiento y desarrollo económico
Desarrollo sustentable

Duración: 8 horas

UNIDAD 2. Sectores económicos de México.

Competencia: Identificar y caracterizar los sectores económicos a nivel nacional y regional para conocer y medir el grado de orientación de la actividad económica en cada región, la intensidad de la problemática y las debilidades que en ellas existan.

Contenido

2.1 Sector Primario
a) Agricultura
a.1.1 Régimen de Propiedad
a.1.2 Propiedad Ejidal
a.1.3 Empresa Agrícola
b) Ganadería
c) Minería
d) Pesca
e) Silvicultura
2.2 Sector Secundario
a) Principales Ramas del Sector Secundario
2.3 Sector Terciario
a) Comercio
b) Transporte
c) Servicios Bancarios
d) Servicios Comunes, Sociales y Personales
e) Otros

Duración: 16 horas

UNIDAD 3. Modelos de desarrollo económico.

Competencia: Distinguir los objetivos planteados en cada modelo para lograr una mejor comprensión de los resultados en los indicadores económicos y sociales del país.

Contenido

Duración

3.1 Modelos Económicos (Definiciones y conceptos básicos)

10 horas

3.1.1 Modelo de sustitución de importaciones

3.1.1.1 Conceptos y medidas

3.1.1.2 Fases del modelo S I

3.1.1.3 Estadísticas de los sectores económicos y sociales durante el modelo S I

3.1.1.4 Impactos sociales del modelo S I síntesis de los resultados del modelo S I

3.1.2 Modelo de crecimiento de hacia fuera

3.1.2.1 Conceptos Básicos

3.1.2.2 De la política económica de 1982-1988

3.1.2.3 De la política económica de 1988-1994

3.1.2.4 De la política económica de 1994-2000

3.1.2.5 De la política económica de 2000-2006

UNIDAD 4. Problemas actuales de la economía mexicana.

Competencia: Analizar las principales problemáticas nacionales y regionales para entender la situación socioeconómica actual del país y su incidencia en el nivel de pobreza del país.

Contenido

Duración

4.1 Situación del Campo

16 horas

4.2 Situación de la Industria

4.3 Mercado Laboral

4.4 Balanza de pagos y Deuda externa

4.5 Concentración del Ingreso y Pobreza

<p>UNIDAD 5. Inserción de México en la economía global. Competencia: Analizar la dinámica económica y social de nuestro país a raíz de su incorporación a la economía global, contextualizando los problemas sectoriales para identificar las potencialidades y debilidades que presenta el país en el actual proceso de globalización económica.</p>	
<p>Contenido 5.1 Lo global, lo Nacional y lo Regional 5.2 Relaciones Económicas Internacionales 5.3 Tratados de Libre Comercio 5.4 Inversión Extranjera 5.5 Deuda Externa 5.6 Transferencia de Tecnología 5.7 Comercio Exterior</p>	<p>Duración 14 horas</p>

VI. ESTRUCTURA DE LA PRÁCTICA				
No.	Competencia	Descripción	Material	Duración
1	Identificar las principales regiones del país para distinguir las potencialidades económicas que existen en cada región en relación a los factores geográficos, poblacionales y actividades económicas para poder evaluar en justa dimensión las posibles soluciones a los problemas sociales que existan en algunas regiones.	Elaboración de un reporte de las regiones económicas del país y los estados que los integran señalando y comparando las características geográficas, poblacionales y de actividades económicas así como de su participación e importancia a nivel nacional.	Discos compactos de información o internet.	4 horas
2	Identificar y caracterizar los sectores económicos a nivel nacional y regional para conocer y medir el grado de orientación de la actividad económica en cada región, la intensidad de la problemática y las debilidades que en ellas existen.	Exposición de los sectores económicos más representativos de la región y de los estados que lo componen para identificar el grado de orientación de la actividad económica así como de su participación e importancia a nivel nacional.	Discos compactos de información o internet. (INEGI) Bibliografías.	6 horas

3	Conocer y comprender los objetivos planteados en cada modelo para lograr una mejor comprensión de los resultados obtenidos en los indicadores económicos y sociales del país.	Taller de análisis y discusión de los modelos y políticas de desarrollo implementados en el país y presentación de un ensayo donde también se describa y evalúe los indicadores económicos y sociales observados durante la vigencia de ambos modelos.	Discos compactos de información o internet. Bibliografías	6 horas
4	Analizar las principales problemáticas nacionales y regionales para entender la situación socioeconómica actual del país y su incidencia en el nivel de pobreza del país.	Elaboración de un ensayo donde se discutan los principales factores que actualmente afectan al desempeño económico y sus repercusiones en los indicadores sociales a nivel regional y nacional.	Discos compactos de información o internet. Bibliografías	6 horas
5	Analizar la dinámica económica y social de nuestro país a raíz de su incorporación a la economía global, contextualizando los problemas sectoriales que permitan identificar las potencialidades y debilidades que presenta el país en el actual proceso de globalización económica.	Taller de análisis y discusión de la incorporación de México en el actual proceso de globalización mundial y elaboración de un ensayo donde señale y evalúe los elementos a favor y en contra de us incorporación en este proceso a nivel nacional y por regiones.	Discos compactos de información o internet. Bibliografías	10 horas

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

La propuesta metodológica para la conducción la unidad de aprendizaje Estructura Socioeconómica de México se fundamentará en la revisión y análisis de la bibliografía existente, así como de la reflexión sobre temas de actualidad para proporcionar al estudiante un panorama general del contexto social y económico del país y de esta manera concientizar y sensibilizar al alumno de la realidad del entorno.

Las estrategias de enseñanza – aprendizaje se fundamentarán en la instrumentación de los conceptos, definiciones y desarrollo de los temas por parte del instructor, así como la presentación de materiales de apoyo que complementen la comprensión de los contenidos.

La participación activa del alumno es de primordial importancia para el desarrollo del curso, está se fomentará a través de exposiciones y mesas de discusión en las que el estudiante demostrará los conocimientos adquiridos además de ayudar a su formación como un profesionista crítico y consciente del entorno.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

UNIDAD I

- Examen escrito 50%
 - Reporte escrito 50%
- (Respondiendo a los criterios de evaluación que el maestro requiera)

UNIDAD II

- Examen escrito 50%
 - Exposición 50%
- (Respondiendo a los criterios de evaluación que el maestro requiera)

UNIDAD III

- Examen escrito 50%
- Participación en taller de discusión 50%

UNIDAD IV

- Examen escrito 50%
 - Ensayo 50%
- (Respondiendo a los criterios de evaluación que el maestro requiera)

UNIDAD V

- Examen escrito 50%
- Participación en taller de discusión 50%

CRITERIOS DE ACREDITACION

- 80% asistencia
- 6.0 Promedio final aprobatorio

IX. BIBLIOGRAFÍA	
Básica	Complementaria
<p>Anda Gutiérrez, C. (2004). <u>Introducción a las Ciencias Sociales</u>. México: Editorial LIMUSA. Grupo Noriega Editores.</p> <p>Anda Gutiérrez, C. (2005). <u>Estructura Socioeconómica de México (1940-2000)</u>. México: Editorial LIMUSA. Grupo Noriega Editores.</p> <p>Argelia Quintana, A. (2003). <u>El comercio exterior en México: Marco jurídico, estructura y política</u>. México: Editorial Porrúa.</p> <p>Bassols, A. <u>Geografía Económica de México</u>. México: Editorial CECSA.</p> <p>Huerta, A. (1987). <u>Economía Mexicana, más allá del Milagro</u>. México: Editorial ECP.</p> <p>Huerta, A. <u>Investigación Económica, Comercio Exterior: La Economía Neoliberal en México</u>.</p> <p>Labra, A. (1992). Desarrollo y Negociaciones del Tratado de Libre Comercio en México, Canadá y Estados Unidos. <u>Economía Informa</u>, 206.</p> <p>Méndez, J. (2002). <u>Problemas Económicos de México (4ta. Edición)</u>. México: Mc Graw-Hill.</p> <p>Norries, C. <u>Economía. Enfoque Latinoamericano</u>. Mc Graw-Hill.</p> <p>Rodas Carpizo, A. (2002). <u>Estructura Socioeconómica de México</u>. México: Editorial Limusa.</p> <p>Rodríguez Sánchez, A. (2002). <u>Estructura Socioeconómica México II</u>. México: Ed. Publicaciones Cultural.</p> <p>Ros, J. y Cazar, J. <u>Documentos Investigación Económica</u>.</p> <p>Tavares, C. <u>De la Sustitución de Importaciones al Capitalismo Financiero</u>.</p> <p>Urquidi, V. (1999). México en la Globalización: Aspectos Generales y Regionales. En Wilkie, J., Mungaray, A. y Arroyo, J. (Coords.), <u>México y el mundo</u>. México: ANUIES.</p> <p>Villareal, R. (1997). <u>Industrialización, Deuda y Desequilibrio Externo (1929-1997)</u>. México: Fondo de Cultura Económica.</p> <p>Villareal, R. y Villareal R. (2002). <u>Un Modelo de competitividad Sistemática para el desarrollo</u>. México: Editorial Océano.</p> <p>Zorrilla Arena, S. (2001). <u>Aspectos Socioeconómicos de la Problemática en México</u>. México: Editorial Limusa.</p>	

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE**

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica: ESCUELA DE ARTES
2. Programa (s) de estudio: LICENCIATURA EN MEDIOS AUDIOVISUALES
3. Vigencia del plan: 2007-2
4. Nombre de la Asignatura: LENGUAJE DE LAS IMÁGENES EN MOVIMIENTO
5. Clave:
6. No. de horas: Teóricas: 2 Prácticas: 3 Modalidad de la práctica: No. de créditos: 7
7. Ciclo Escolar:
8. Etapa de formación a la que pertenece: BÁSICA
9. Carácter de la Asignatura: OBLIGATORIA
10. Requisitos para cursar la asignatura: NINGUNO

Formuló: LIC. SERGIO A. ORTIZ SALINAS Vo.Bo.: Prof. Sergio Rommel Alfonso Guzmán

Fecha: 02/15/2007 Cargo: Director

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

Conocer el desarrollo de la cinematografía mundial, desde su nacimiento, como producto de la investigación científica, hasta su transformación en industria y medio de expresión artística. Mediante el visionado de obras clásicas de distintos géneros cinematográficos, lecturas y discusiones, el alumno entenderá la manera en que ha evolucionado este medio audiovisual y las diferentes posibilidades que tiene, como profesional, de relacionarse con él.

III. COMPETENCIAS DEL CURSO

Analizar el desarrollo de la cinematografía mundial, a través del visionado de películas y la discusión colectiva de lecturas, para comprender de forma crítica, cómo ha influido en su evolución el desarrollo tecnológico y la innovación en los estilos narrativos audiovisuales.

IV. EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO

A lo largo del curso el alumno entregará 4 escritos (tres cuartillas, letra Courier New, 12 puntos) en donde dilucide sobre los temas: Cine de autor, Nueva ola francesa, Neorrealismo italiano, comparación entre Lo que el viento se llevó y 1900, a partir del visionado de películas (proporcionadas por la institución) e información recabada por el alumno; entregará también, cuatro sinopsis de las películas: El Decameron, Amarcord, Intolerancia, El Discreto encanto de la burguesía, que verá en casa (tres cuartillas, letra Courier New, 12 puntos); Y tendrá la obligación de participar en todas las sesiones de visionado de películas (12) en las que, al final, se discutirá con base en lecturas de la bibliografía básica.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD 1. El cine como invento científico.

Competencia: Conocer los antecedentes científicos del cinematógrafo, y las aportaciones particulares que llevaron a su nacimiento, a través del visionado de documentales y lectura del texto de George Sadoul, para entender las motivaciones de sus creadores y asumir una postura crítica frente al medio como instrumento de creación artística y transformación social.

Contenido

Sombras chinescas y Linterna mágica
Aportaciones de Muybridge y Reynaud
La aportación de Edison
Los hermanos Lumiere y el nacimiento del cine

8 horas

UNIDAD 2. El cine mudo, el inicio del arte y de la industria.

Competencia: Analizar los primeros ejemplos del cine industrial, a través del visionado de documentales y lectura de textos de Roman Gubern, para entender su impacto social y la forma en que empezó a desarrollarse el lenguaje cinematográfico, de manera crítica.

Contenido

George Melies y Charles Pathe, la opción francesa
El nacimiento de Hollywood
David Griffith y el nacimiento del lenguaje cinematográfico
Eisenstein y Pudovkin, los padres del montaje
Murnau y Lang, el expresionismo Alemán
Luis Buñuel y el surrealismo
Chaplin y Keaton, la comedia cinematográfica
El nacimiento del sistema de estrellas de Hollywood

20 horas

UNIDAD 3. El cine sonoro y la transformación de la industria.

Competencia: Identificar el impacto provocado por la llegada del sonido y el color a la industria del cine, a través del visionado de películas, documentales y la lectura de textos de Roman Gubern y George Sadoul, para entender el nacimiento y transformación de géneros cinematográficos, así como las posibilidades de la yuxtaposición en ese lenguaje.

Contenido

20 horas

El musical y la comedia ejemplos de géneros de consumo masivo
Capra, Cukor y Ford. Una nueva generación de directores
Jean Renoir y Rene Clair, la opción francesa
Lo que el viento se llevó y el nacimiento del cine en color
La aportación de Walt Disney
El cine de Alfred Hitchcock y Orson Wells

UNIDAD 4. El cine de la posguerra.

Competencia: Analizar los estilos narrativos surgidos a partir de la posguerra, a través del visionado de películas y la lectura de textos de Roman Gubern, para distinguir los elementos que propiciaron el nacimiento del cine de autor, su desarrollo artístico, y los nuevos estilos narrativos, de manera crítica.

Contenido

20 horas

Rosellini, Visconti, De Sica y el nacimiento del neorealismo
El actors studio y la nueva camada de estrellas
La aportación estética de Akira Kurosawa
La nueva ola francesa (Godart, Truffau, Resnais, Malle)
Antonioni, Pasolini, Bertolucci, Fellini, la otra opción italiana
Forma y fondo: Stanley Kubrick

UNIDAD 5. El cine de vanguardia y la época de la guerra fría.

Competencia: Analizar las propuestas narrativas de autores cinematográficos de Europa oriental, la vanguardia norteamericana y los grandes autores europeos, a través del visionado de películas y lecturas de Roman Gubern, para distinguir los principales elementos que comparten y aquellos que los diferencian, de manera racional y crítica.

Contenido

Wajda, Polanski, Szabo y Forman, ejemplos de cine de Europa Oriental
Luis Buñuel y su etapa francesa
Lumet, Penn., Cassavettes, la vanguardia norteamericana
El 1900 de Bertolucci o la versión comunista de lo que el viento se llevó
El cine de Bergman
Woody Allen, Ford Coppola, Spielberg y Lucas, el otro cine norteamericano
Herzog y Wenders, la propuesta alemana

12 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS				
No. de Práctica	Competencia (s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
1	Conocer los antecedentes científicos del cinematógrafo, y las aportaciones particulares que llevaron a su nacimiento, a través del visionado de documentales y lectura del texto de George Sadoul, para entender las motivaciones de sus creadores y asumir una postura crítica frente al medio como instrumento de creación artística y transformación social.	Visionado de películas en el aula, exposición del maestro y discusión a partir de la lectura de textos de George Sadoul.	Equipo de proyección de video. Película La llegada del Tren de los hermanos Lumiere y documental sobre nacimiento del cine.	2 horas
2	Analizar los primeros ejemplos del cine industrial, a través del visionado de documentales y lectura de textos de Roman Gubern, para entender su impacto social y la forma en que empezó a desarrollarse el lenguaje cinematográfico, de manera crítica.	Visionado de películas en el aula, exposición del maestro y discusión a partir de la lectura de textos de Roman Gubern.	Equipo de proyección de video. Secuencias de las películas Metrópolis y El nacimiento de una nación.	4 horas
3	Analizar los primeros ejemplos del cine industrial, a través del visionado de documentales y lectura de textos de Roman Gubern, para entender su impacto social y la forma en que empezó a desarrollarse el lenguaje cinematográfico, de manera crítica.	Visionado de películas en el aula, exposición del maestro y discusión a partir de la lectura de textos de Roman Gubern.	Equipo de proyección de video. Películas El Acorazado Potemkin y Obras maestras de Chaplin y Keaton.	4 horas
4	Identificar el impacto provocado por la llegada del sonido y el color a la industria del cine, a través del visionado de películas, documentales y la lectura de textos de Roman Gubern y George Sadoul, para entender el nacimiento y transformación de géneros cinematográficos, así como las posibilidades de la yuxtaposición en ese lenguaje.	Visionado de películas en el aula, exposición del maestro y discusión a partir de la lectura de textos de Roman Gubern y George Sadoul.	Equipo de proyección de video. Secuencias de las películas "La Diligencia", "La regla del juego" y "Lo que el viento se llevo"	4 horas

5	Identificar el impacto provocado por la llegada del sonido y el color a la industria del cine, a través del visionado de películas, documentales y la lectura de textos de Roman Gubern y George Sadoul, para entender el nacimiento y transformación de géneros cinematográficos, así como las posibilidades de la yuxtaposición en ese lenguaje.	Visionado de películas en el aula, exposición del maestro y discusión a partir de la lectura de textos de George Sadoul y Roman Gubern.	Equipo de proyección de video. Película El Ciudadano Kane.	4 horas
6	Analizar los estilos narrativos surgidos a partir de la posguerra, a través del visionado de películas y la lectura de textos de Roman Gubern, para distinguir los elementos que propiciaron el nacimiento del cine de autor, su desarrollo artístico, y los nuevos estilos narrativos, de manera crítica.	Visionado de películas en el aula, exposición del maestro y discusión a partir de la lectura de textos de Roman Gubern.	Equipo de proyección de video. Película Ladrón de Bicicletas.	4 horas
7	Analizar los estilos narrativos surgidos a partir de la posguerra, a través del visionado de películas y la lectura de textos de Roman Gubern, para distinguir los elementos que propiciaron el nacimiento del cine de autor, su desarrollo artístico, y los nuevos estilos narrativos, de manera crítica.	Visionado de películas en el aula, exposición del maestro y discusión a partir de la lectura de textos de Roman Gubern.	Equipo de proyección de video. Película Roma, Ciudad Abierta.	4 horas
8	Analizar los estilos narrativos surgidos a partir de la posguerra, a través del visionado de películas y la lectura de textos de Roman Gubern, para distinguir los elementos que propiciaron el nacimiento del cine de autor, su desarrollo artístico, y los nuevos estilos narrativos, de manera crítica.	Visionado de películas en el aula, exposición del maestro y discusión a partir de la lectura de textos de Roman Gubern.	Equipo de proyección de video. Película Los Siete Samuráis.	4 horas
9	Analizar los estilos narrativos surgidos a partir de la posguerra, a través del visionado de películas y la lectura de textos de Roman Gubern, para distinguir los elementos que propiciaron el nacimiento del cine de autor, su desarrollo artístico, y los nuevos estilos narrativos, de manera crítica.	Visionado de películas en el aula, exposición del maestro y discusión a partir de la lectura de textos de Roman Gubern.	Equipo de proyección de video. Película Los 400 golpes.	4 horas

10	Analizar los estilos narrativos surgidos a partir de la posguerra, a través del visionado de películas y la lectura de textos de Roman Gubern, para distinguir los elementos que propiciaron el nacimiento del cine de autor, su desarrollo artístico, y los nuevos estilos narrativos, de manera crítica.	Visionado de películas en el aula, exposición del maestro y discusión a partir de la lectura de textos de Roman Gubern.	Equipo de proyección de video. Película La Naranja Mecánica.	4 horas
11	Analizar las propuestas narrativas de autores cinematográficos de Europa oriental, la vanguardia norteamericana y los grandes autores europeos, a través del visionado de películas y lecturas de Roman Gubern, para distinguir los principales elementos que comparten y aquellos que los diferencian, de manera racional y crítica.	Visionado de películas en el aula, exposición del maestro y discusión a partir de la lectura de textos de Roman Gubern.	Equipo de proyección de video. Película Barrio Chino.	3 horas
12	Analizar las propuestas narrativas de autores cinematográficos de Europa oriental, la vanguardia norteamericana y los grandes autores europeos, a través del visionado de películas y lecturas de Roman Gubern, para distinguir los principales elementos que comparten y aquellos que los diferencian, de manera racional y crítica.	Visionado de películas en el aula, exposición del maestro y discusión a partir de la lectura de textos de Roman Gubern.	Equipo de proyección de video. Película Apocalipsis Now.	3 horas
13	Analizar las propuestas narrativas de autores cinematográficos de Europa oriental, la vanguardia norteamericana y los grandes autores europeos, a través del visionado de películas y lecturas de Roman Gubern, para distinguir los principales elementos que comparten y aquellos que los diferencian, de manera racional y crítica.	Visionado de películas en el aula, exposición del maestro y discusión a partir de la lectura de textos de Roman Gubern.	Equipo de proyección de video. Película Mefisto	4 horas

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

El trabajo teórico del semestre se basará en el visionado de películas en casa y en el salón de clases, el estudio de capítulos de la bibliografía básica, y la exposición del maestro sobre detalles biográficos y/o de contexto relacionado con los géneros y personalidades destacadas de la historia de la cinematografía mundial.

VIII CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de acreditación:

- El alumno debe asistir a un mínimo de 80% a las clases.
- Cumplir con las lecturas asignadas.

Criterios de calificación:

- Participación y exposición en el aula.
- Entregar el 100% de las tareas

Criterios de evaluación:

- 20% Asistencia
- 80% participación en clase

IX BIBLIOGRAFÍA	
Básica	Complementaria
<p>A. Hitchcock (Director). <u>Vértigo</u> [Película] A. Kurosawa (Director). <u>Los siete samuráis</u> [Película] B. Bertolucci (Director). <u>1900</u> [Película] F. Coppola (Director). <u>Apocalipsis, Now</u> [Película] F. Fellini (Director). <u>Amarcord</u> [Película] F. Lang (Director). <u>Metrópolis</u> [Película] Fleming (Director). <u>Lo que el viento se llevo</u> [Película] Griffith (Director). <u>El Nacimiento de una Nación</u> [Película] Gubern, R. (1989). <u>Historia del Cine</u>. Barcelona: Lumen. I. Szabo (Director). <u>Mefisto</u> [Película] J. Ford (Director). <u>La Diligencia</u> [Película] L. Buñel (Director). <u>El Fantasma de la libertad</u> [Película] Lumiere (Director). <u>La llegada del Tren</u> [Película] O. Wells (Director). <u>El ciudadano Kane</u> [Película] <u>Obras maestras de Chaplin y Keaton</u> [Película] P. Pasolini (Director). <u>El Decameron</u> [Película]</p>	<p>R. Polansky (Director). <u>Barrio Chino</u> [Película] R. Rosellini (Director). <u>Roma, ciudad abierta</u> [Película] Renoir (Director). <u>La regla del juego</u> [Película] S. Eisenstein (Director). <u>El acorazado Potemkin</u> [Película] S. Kubrick (Director). <u>La Naranja Mecánica</u> [Película] Sadoul, G. (1976). <i>Historia del Cine Mundial. De los orígenes hasta nuestros días</i>. Buenos Aires: Siglo XXI Eds. Truffau (Director). <u>Los 400 golpes</u> [Película] V. De Sica (Director). <u>Ladrón de bicicletas</u> [Película] W. Allen (Director). <u>Manhatan</u> [Película] Wajda (Director). <u>Vicios privados, virtudes publicas</u> [Película]</p>

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE**

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica: ESCUELA DE ARTES
2. Programa (s) de estudio: LICENCIATURA EN MEDIOS AUDIOVISUALES
3. Vigencia del plan:
4. Nombre de la Asignatura: TEORÍA Y ESTÉTICA DE LA IMAGEN
5. Clave:
6. No. de horas: Teóricas: 3 Prácticas: 2 Modalidad de la práctica: TALLER No. de créditos: 8
7. Ciclo Escolar:
8. Etapa de formación a la que pertenece: BÁSICA
9. Carácter de la Asignatura: OBLIGATORIA
10. Requisitos para cursar la asignatura: NINGUNO

Formuló: ANGELICA BASILIA MADRID NAVARRO
SAUL FRAGOSO GONZÁLEZ Vo.Bo.: Prof. Sergio Rommel Alfonso Guzmán

Fecha: ABRIL 2007 Cargo: Director

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

Esta unidad de aprendizaje es de carácter obligatorio en la etapa básica de la lic. en Medios Audiovisuales esta ubicada en la etapa de conocimiento de Realización, esta diseñada con el fin de lograr la formación teórica –conceptual del alumno, que le permita desarrollar la capacidad de análisis de la imagen y enriquecimiento de su cultura visual.

Historia y teoría de la imagen cobra gran relevancia debido al papel que ha jugado la imagen en los procesos de comunicación en cada uno de los estadios de la sociedad.

La unidad de aprendizaje es indispensable para la obtención de los fundamentos teóricos básicos para cursar las materias de historia y estética del cine, cine fotografía ya que el alumno descubrirá a través de su visión los códigos que serán la materia prima para la creación de imágenes. El proceso de entrenamiento visual mediante el dominio técnico adquirido a lo largo del curso, transformara en activa su visión pasiva, descubriendo la sintaxis de la realidad visual: transformara el “ver” en “mirar”, para después transformar el mirar en crear.

III. COMPETENCIA DEL CURSO

Analizar la función de la imagen en nuestra sociedad a través del estudio de su evolución en las sociedades humanas y su relación con lo simbólico, desde la perspectiva de la cultura y el arte, para enriquecer su cultura visual, con sentido crítico y estético

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO

Elaboración de un ensayo iconográfico sobre el desarrollo de la imagen como una forma particular de expresión visual. El trabajo deberá estar sustentado en un respaldo teórico y en la reflexión individual de los contenidos abordados durante el curso el ensayo será expuesto frente a sus compañeros quienes tendrán la oportunidad de cuestionar y debatir el trabajo presentado

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD 1 PRINCIPIOS BASICOS DE LA IMAGEN

Competencia Analizar los principios básicos de la imagen, abordando los conceptos, procesos de recepción y elementos que la conforman, de manera crítica, cooperativa y propositiva, que permita reconocer al productor audiovisual la importancia de la imagen en los procesos de comunicación.

Contenido

Encuadre

- I Principios básicos de la imagen
 - Concepto de imagen
 - Formación de la imagen
 - Proceso de percepción de la imagen
 - Elementos básicos de la imagen

Duración: 20 hrs.

UNIDAD 2 REPRESENTACIÓN BIDIMENSIONAL Y TRIDIMENSIONAL DE LA IMAGEN DE LA IMAGEN

Competencia Analizar los principios básicos de la imagen, abordando los conceptos, de representación bidimensional y tridimensional de la imagen, los procesos de recepción y elementos que la conforman, para que reconozca la importancia de la imagen en los procesos de comunicación, de manera crítica, cooperativa y propositiva.

Contenido

2 Que es el plano bidimensional

- 2.1 Para que sirve un plano bidimensional
- 2.2 Concepción del espacio y el orden bidimensional
- 2.3 Como se representan los objetos
- 2.4 El ojo humano y la fotografía
- 2.5 ¿Cómo funciona el ojo humano?
- 2.6 Retina y Fotografía

Duración: 25hrs

2.1 Como se representa el espacio tridimensional y sus objetos

- 2.1.1 Línea
- 2.1.2 Plano
- 2.1.3 Distintos ángulos
- 2.1.4 Claroscuro
- 2.1.5 Superposición
- 2.1.6 Luz, (creación de volumen por medio de la luz en la pintura (Rembran, y sus aportaciones a la justificación de la iluminación en la pintura, los maestros holandeses)

2.2 distintos tipos de perspectiva en la historia del arte

Arte en el Renacimiento su manifestación en la pintura y cinematografía
y en contraposición al renacimiento las aportaciones de Michelangelo Merisi da Caravaggio

- 2.2.1 Lo plano
- 2.2.2 Lo linear
- 2.2.3 El escorzo
- 2.2.4 Perspectiva de punto de fuga
- 2.2.5 Perspectiva atmosférica
- 2.2.6 Perspectiva tonal
- 2.2.7 Perspectiva cromática

UNIDAD 3 SINTAXIS DE LA IMAGEN

Competencia

Analizar los fundamentos esenciales de la sintaxis de la imagen, identificando la anatomía del mensaje, la composición, el estilo visual, técnicas visuales y teorías del color, para ampliar el conocimiento de los elementos que constituyen la alfabetidad visual color con una actitud abierta, crítica y creativa.

Contenido

Duración: 15hrs

3 Sintaxis de la imagen

- 3.1 Anatomía del mensaje visual
- 3.2 Composición
- 3.3 El estilo visual
- 3.4 Técnicas visuales
- 3.5 Teoría del color

UNIDAD LA IMAGEN MOVIMIENTO Y SUS TRES VARIEDADES

Competencia

Analizar los fundamentos esenciales de la de la imagen en movimiento, definiendo su identidad y variedades para identificar como son compuestas.

Contenido

Duración: 20hrs

- 4.0 Identidad de la imagen y el movimiento
- 4.1 La imagen en movimiento y sus variedades
- 4.2 La imagen percepción los dos polos objetivo y subjetivo ,la semisubjetiva o imagen directa libre (Pasolini, Rohmer)
- 4.3 La percepción líquida (Gremillon, Vigo)
- 4.4 Percepción Gaseosa (Vertov)
- 4.5 Imagen – afección: rostro y primer plano, causalidades, potencias, espacios cualquiera
- 4.6 la imagen – acción: la gran forma y la pequeña forma.

No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
1	Identificar los puntos de fuga y las imágenes bi y tridimensionales de un cuadro a través de su análisis para que conozca la distribución y el impacto de de una imagen en una obra de arte, de manera ordenada y con sentido estético.	Buscar en cuadros los diferentes puntos de fuga así como las imágenes bi y tridimensionales .	Cuadros seleccionados por los alumnos para su Análisis.	16 hrs.
2	Identificar, el desarrollo de la imagen a partir de un recorrido iconográfico en el que se aborde la imagen como una forma particular de expresión visual, de manera creativa y con sentido crítico	Elaboración de un ensayo iconográfico en el que se aborde la imagen como una forma particular de expresión visual, de manera creativa	Lecturas y trabajos vistos durante clase.	16 hrs.

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

- La estructura de la clase es normalmente una explicación del profesor de cada una de las unidades temáticas, utilizando medios audiovisuales, para que posterior mente el grupo realice una práctica de discusión, ejercicio, o práctica donde se discutan o se aplique los conceptos vertidos y demuestre que entendió el objeto de estudio, en algunos casos con ejemplos que relacionen los contenidos vistos en clase, con el contexto social, como proceso para adquirir la competencia del tema.
- El estudiante deberá hacer lecturas previas a la clase que previamente el maestro haya pedido para el mejor entendimiento de unidad de aprendizaje
- Los estudiantes en temas específicos, predefinidos, se convertirán en el expositor, como base para la discusión al interior del grupo.
- Salidas a museos, galerías o monumentos representativos de estilos, tendencias o vanguardias presentes en los diversos Campos del area visual.
- Ciertos trabajos de aplicación o de interpretación de conceptos se realizarán como trabajos para entregar.
- El ensayo iconográfico que el alumno entregara como trabajo final es: sobre el desarrollo de la imagen como una forma particular de expresión visual, el trabajo deberá estar sustentado en un respaldo teórico y en la reflexión individual de los contenidos abordados durante el curso el ensayo será expuesto frente a sus compañeros quienes tendrán la oportunidad de cuestionar y debatir el trabajo presentado

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Requisitos a cumplir por el estudiante, congruentes con las competencias y evidencias de desempeño

Criterios de acreditación: cumplir con el 80% de los ejercicios.

- Criterios de calificación y valor porcentual de las actividades realizadas:
 Los exámenes y ensayos realizados tendrán un valor de 50% de la calificación final.
 Los trabajos de investigación tendrán en conjunto un 20%
 Los ejercicios tendrán el otro 30% de la calificación final.
- Criterios de evaluación cualitativos
 Entrega puntual de los ejercicios con un mínimo de 80% de reportes entregados
- los trabajos deberán ser presentados de forma impresa, limpios y engargolados cuando su grosor lo amerite es importante recalcar que por ser esta una materia de imagen es importante la creatividad con que se hagan los trabajos.

Básica	Complementaria
<p>Gombrich, Ernst H., (1972) Art and Illusion, Phaidon, Londres,</p> <p>Kandinsky, Vassily, (1993). Punto y línea sobre el plano, Ed.Labor, Barcelona,</p> <p>Panofsky, Erwin, (2003) La perspectiva como forma simbólica, Fábula, Barcelona.</p> <p>Wong, Wuncius(1989), Fundamentos del diseño bi y tridimensional, Gustavo Gilli,</p> <p>Dunning, William V., (1991) Changing Images of Pictorial Space. A History of Spatial Illusion in Painting, Syracuse University Press</p> <p>A.D. Donis(1995) Sintaxis de la imagen introducción al alfabeto visual editorial Paidós Comunicación</p> <p>Vilches Lorenzo (1995) La lectura de la imagen Paidós Comunicación</p>	<p>Arijón d: (1992) Gramática del lenguaje audiovisual Ed. Baroja</p> <p>Kanizsa, G: (1986) Gramática de la visión Ed. Piados Comunicación</p> <p>Vilches Lorenzo (1987): teoría de la imagen periodística Ed. Paidós Comunicación</p> <p>Gombrich, Hochberg y Black: (1987) Arte, percepción y realidad ED Paidós Comunicación</p>

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE**

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica: ESCUELA DE ARTES
2. Programa (s) de estudio: LICENCIATURA EN MEDIOS AUDIOVISUALES
3. Vigencia del plan:
4. Nombre de la Asignatura: ÉTICA
5. Clave:
6. No. de horas: Teóricas: 3 Prácticas: 1 Modalidad de la práctica: TALLER No. de créditos: 7
7. Ciclo Escolar:
8. Etapa de formación a la que pertenece: BÁSICA
9. Carácter de la Asignatura: OBLIGATORIA
10. Requisitos para cursar la asignatura: NINGUNO

Formuló: ANGELICA BASILIA MADRID NAVARRO Vo.Bo.: Prof. Sergio Rommel Alfonso Guzmán

Fecha: ABRIL 2007 Cargo: Director

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

El alumno comprenderá la producción audiovisual como un proceso humano y social. En esta unidad de aprendizaje se discutirán los conceptos básicos implicados en el comportamiento moral del comunicador audiovisual para identificar y clasificar los valores por medio del dialogo crítico y la realización de juicios evaluativos, a fin de que el estudiante universitario y futuro profesionista aplique los valores deseables en su formación ética a través de actitudes honestas, responsables y de compromiso social.

Esta unidad de aprendizaje es una valiosa herramienta para apoyar el logro de la misión de la uabc que busca la formación capacitación y actualización de seres humanos independientes, críticos propositivos con un alto sentido ético y de responsabilidad social a fin de contribuir al logro de una sociedad mas justa y democrática. Está ubicada en el área básica y es de carácter obligatoria.

III. COMPETENCIA DEL CURSO

Practicar el sentido ético a partir del análisis del impacto social del mensaje audiovisual considerando la dinámica de los grupos sociales, así como la forma en que las condiciones sociales influyen en los contenidos y formas de la comunicación para su aplicación en la vida diaria y profesional, con responsabilidad y compromiso constante.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO

Redactar una carpeta con argumentaciones ante tres casos de dilemas éticos específicos

V. DESARROLLO POR UNIDADES	
UNIDAD 1 INTRODUCCION A LA ETICA	
Competencia: Identificar con actitud crítica, los conceptos básicos de ética y sociedad, para reflexionar sobre su importancia, como reguladora de los actos humanos, por medios del análisis de situaciones y circunstancias de forma crítica y reflexiva.	
Contenido	Duración: 10 horas
Encuadre	
1 Introducción a la ética	
1.1 Definición de ética	
1.2 Objeto de estudio de la ética	
1.3 método y problema de estudio de la ética	
UNIDAD 2 LA ETICA Y SU RELACION CON OTRAS DICIPLINAS	
Competencia: Relacionar la ética con otras disciplinas para ubicarla como un área de estudio interdisciplinaria, comparando sus similitudes y diferencias, valorando las aportaciones de cada una de ellas	
Contenido	Duración: 15 horas
2 La ética y su relación con otras disciplinas	
2.1 ética y ciencia	
2.2 ética y filosofía	
2.3 ética y tecnología	
2.4 ética y cultura	
UNIDAD 3 LA ETICA Y SU RELACION CON LOS MEDIOS AUDIOVISUALES	
Competencia: Relacionar la ética con los medios audiovisuales, para ubicarla como un área de estudio interdisciplinaria, comparando sus similitudes y diferencias, valorando sus aportaciones en el campo de los medios audiovisuales.	
Contenido	Duración 14 horas
3 La ética y su relación con los medios audiovisuales	
3.1 Mediatización de la cultura (crisis de la ética deontológica)	
3.2 Finalidad y sentido antropológico de los medios de comunicación.	
3.3 Conflictos éticos derivados de la mediación tecnológica de la comunicación.	
3.4 Teorías en torno a la ética de la comunicación	
3.5 Problemas éticos de la comunicación	
3.6 Sentido y finalidad de la ética en los medios audiovisuales	

UNIDAD 4 VALORES

Competencia: Identificar los valores y su clasificación por medio de la categorización axiológica a fin de aplicarlos a la vida diaria con voluntad y compromiso.

Contenido

Duración: 15 horas

4.- VALORES

- 4.1 Axiología
- 4.2 Definición de valores
- 4.3 propiedades de los valores.
- 4.4 clasificación axiológica de los valores
 - 4.4.1 Valores físicos
 - 4.4.2. Valores intelectuales
 - 4.4.3 Valore s estéticos
 - 4.4.4 Valores afectivos-sociales
 - 4.4.5 Valores éticos
 - 4.4.6. Valores religiosos
 - 4.4.7 Valor libertad
- 4.5 Virtud y carácter
- 4.6 Valores universales y nacionales

UNIDAD 5 ETICA Y PROFESION

Competencia: Identificar los valores relacionados con la profesión para aplicarlos con disciplina y constancia en su campo laboral por medio de la discusión y valorar la importancia que tienen en la sociedad, con actitud crítica y tolerancia ante la diferencia.

Contenido

Duración: 10 horas

5. - ética y profesión

- 5.1 Valores y habilidades en el trabajo
 - 5.1.1 Creatividad, iniciativa, aprendizaje eficaz
 - 5.1.2 responsabilidad autoridad, respeto, equidad, lealtad
- 5.2 finalidad de la profesión
- 5.3 deberes profesionales

ESTRUCTURA DE LAS PRACTICAS

No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
1	Analizar Caso “El Accidente” y la nota técnica de “La ética un problema cívico” para manejar el civismo dentro de una escala personal, mediante la técnica comunidad de cuestionamiento y el análisis de los casos con una actitud participativa de respeto y tolerancia.	Caso uno El Accidente lectura y análisis del caso a partir de las técnicas antes mencionadas	Aplicación de la técnica comunidades de cuestionamiento en Análisis de caso	3 horas
2	Analizar el caso de “una por otra” y la nota técnica de “La vida Lograda como proyecto de vida personal y social”, para manejar el civismo dentro de una escala personal mediante la técnica de comunidades de cuestionamiento y el análisis de casos con actitud participativa, de respeto y tolerancia	Caso dos Una por otra “La vida Lograda como proyecto de vida personal y social” para manejar el civismo dentro de una escala personal “ análisis del caso a partir de las técnicas antes mencionadas	<i>Aplicación de la técnica “comunidades de cuestionamiento en Análisis de caso”</i>	3horas
3	Analizar el caso “ Mauricio “ y La nota técnica de ‘Hábitos y habilidades, Modelando el yo” para manejar el civismo dentro de una escala personal mediante la técnica de la comunidad de cuestionamiento y el análisis de casos con un actitud participativa, de respeto y tolerancia	Caso tres “Mauricio” La nota de ‘Hábitos y habilidades, Modelando el yo, análisis del caso a partir de las técnicas antes mencionadas	Aplicación de la técnica “comunidades de cuestionamiento en Análisis de caso”	2hrs
4	Analizar el caso de Josefina y la nota técnica de “el mapa de la personalidad” para manejar el civismo dentro de una escala personal mediante la técnica de comunidad de cuestionamiento y el análisis de casos con una actitud participativa, de respeto y tolerancia	Caso cuatro “Josefina” y La nota técnica de “ el mapa de la personalidad” análisis del caso , a partir de las técnicas antes mencionadas	Aplicación de la técnica “comunidades de cuestionamiento en Análisis de caso	2Hrs
5	Analizar el caso “Asunto entre colegas” y la nota técnica de “deontología Profesional” para manejar el civismo dentro de una escala personal mediante la técnica de comunidad de cuestionamiento y el análisis de casos con una actitud participativa, de respeto y tolerancia	Quinto caso Asunto entre colegas” y la nota técnica “Deontología Profesional” análisis del caso a partir de las técnicas antes mencionadas	Aplicación de la técnica “comunidades de cuestionamiento en Análisis de caso	2hrs
6	Analizar el caso “Decisiones autómatas” y la nota	Sexto caso	Aplicación de la técnica	2Hrs

7	<p>“Democracia dialogo y tolerancia” mediante la técnica de comunidad de cuestionamiento y el análisis de casos con una actitud participativa, de respeto y tolerancia</p> <p>Analizar el caso “ Decisiones autónomas” y la nota técnica “Democracia dialogo y tolerancia, para manejar el civismo dentro de una escala personal mediante la técnica de comunidad de cuestionamiento y el análisis de casos con una actitud participativa, de respeto y tolerancia</p>	<p>“Decisiones autómatas” y la nota “Democracia dialogo y tolerancia”</p> <p>análisis del caso a partir de las técnicas antes mencionadas</p> <p>Séptimo caso “ Decisiones autónomas” y la nota técnica “Democracia dialogo y tolerancia, en el caso Exxon Valdez “La continuidad entre lo publico y lo privado”</p>	<p>“comunidades de cuestionamiento en Análisis de caso</p> <p>Aplicación de la técnica “comunidades de cuestionamiento en Análisis de caso</p>	2hrs
---	--	--	--	------

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

La metodología ha llevarse a cabo en cuanto a las practicas es la denominada “**comunidades de cuestionamiento** “ , la cual fue desarrollada por Matthew Lipman , Dicha metodología tiene como objeto central “ayudar a los alumnos a aprender a pensar por si mismos”(Lipman,M:Sharp .A m: Oscanyan F,1980) . Haciendo uso de la lógica formal como soporte del razonamiento y que fundamente los juicios y decisiones que se lleven a cabo en sus vidas .

Uno de los aspectos metodológicos es “convertir el aula en una comunidad de cuestionamiento “ (Lipman, M. Y Otros, 1980) la que permite una apertura a la evidencia y la razón , con lo que se espera que los individuos que participan interioricen los procedimientos de reflexión a tal grado que se conviertan en hábitos.

Para que esto se pueda llevar acabo son necesarias algunas condiciones:

- a) crear un ambiente abierto
- b) fomentar el respeto mutuo
- c) que se de una ausencia de adoctrinamiento
- d) se recomienda un máximo de 15 personas, para que se favorezca el aprendizaje significativo .

Dentro del desarrollo de cada sesión existirán 3 momentos

1 Lectura comunitaria : en este momento se llevara acabo la lectura de materiales pertinentes , es necesario que se lea en voz alta y que participe en la lectura todo el grupo, para hacerlo se recomienda involucrar a los alumnos en la lectura de cada problema cada uno en forma secuencial, hasta finalizar la lectura o bien puede solicitársele al grupo que la persona que lea, al concluir su párrafo, señale al que continuara leyendo o bien buscar los personajes. Y asignarlos a algunos de los asistente para desarrollar la lectura.

El objetivo de dar un tiempo en la sección para llevar a cabo la lectura es

- A .**Asegurarse que todos leen el material**
- B. **Desarrollar su atención**

2 Agenda de cuestionamiento.- una vez concluida la lectura de la sesión se generara una agenda, la cual estará formada de las inquietudes que despierte la lectura de grupo , esto se puede hacer de distintas maneras: pedir al grupo que formen 5 o 6 equipos que discutan uno o dos cuestionamientos que quisieran aportar al grupo , para posteriormente pasar al pizarrón a escribirlos para dar paso al tercer momento . Existen una serie de ejercicios estructurados (ver anual de investigación ética) de la novela de lisa , los cuales pueden sustituir a la agenda de cuestionamientos , en caso de que el grupo no participe en ese momento

3 Sesión plenaria es el momento en que todos los alumnos participan en forma voluntaria y su participación se define por tres reglas explicitas :

- a) **todos tienen derecho a hablar:** esto favorece en al estudiante una actitud participativa(mejorando su autoestima)
- b) **solo uno a la vez:** Mediante esta norma se regula la participación y el orden deben de levantar la mano y existe un observador que va registrando el orden de participación
- c) **Dar razones :** es importante la participación de los alumnos ya que “ Hablar y escuchar constituyen la base sobre la que puede apoyarse la escritura y la literatura (Lipman y otros 1980) además la participación argumentada desarrolla habilidades mentales como: asumir, suponer, asentir, especular , hacer conjeturas etc, que son en si actos metacognitivos (saber lo que uno recuerda , asumir lo

que uno sabe etc)y es desde el punto de vista de esta metodología que el acto metacognitivo es el que hace posible la autocorrección . cuando razonamos sobre la forma en la que razonamos, el pensamiento se hace cibernético

Al finalizar cada sesión se formula las preguntas: ¿qué aprendo hoy? ¿cómo puedo utilizarlo en otros contextos?, esto permite al alumno extraer las ideas principales y llevar a cabo un puenteo (aplicar en otras áreas lo aprendido)

La evaluación se lleva acabo con la aplicación de un test-retest el cual se aplica en la primera sesión y otra al finalizar el curso el nombre del instrumento es: "Test de Identidad ", mide la identidad lograda o autónoma, considerando las siguientes áreas:

- a) ocupación
- b) religión
- c) política
- d) filosofía de la vida
- e) amistad
- f) citas
- g) Roles sexuales
- h) recreación

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Para acreditar la unidad de aprendizaje el estudiante deberá tener el **80%** de asistencia a clases
Siendo la calificación mínima aprobatoria (**6**)

1.- Participación de análisis de caso 10%

2.- Trabajo por unidad en equipos máximo tres personas 40%

la presentación de ensayos y de lecturas complementarias tendrá los siguientes criterios: a) orden y limpieza en su presentación, b) originalidad y cuidado en la redacción y la ortografía, c) análisis del tema y conclusión personal.

3.- Trabajo final proyecto de vida 30%

a) Orden y limpieza en su presentación, b) originalidad, atendiendo a las reglas de redacción y ortografía, c) análisis del tema y conclusión personal.

d) Presentación en tiempo y forma.

4.-La autoevaluación 20% será presentada por escrito y al final de cada unidad o como parte de los cuestionamientos de los exámenes establecidos.

IX. BIBLIOGRAFÍA

Básica	Complementaria
<p>1. -Cardona Sánchez a (2000) <i>Formación de valores, teoría t reflexiones y respuestas</i> Grijalbo México</p> <p>2. - Castañeda (2001) <i>un plan de vida para jóvenes</i> ediciones Poder México</p> <p>3. - Llanes Tovar rafal (2001) <i>como enseñar y transmitir los valores guía para padres y maestros edit trillas México</i></p> <p>4. -AZNAR, Hugo; CATALÁN, Miguel,(2000) <i>Códigos éticos de Publicidad y marketing. EditorialAriel, Barcelona,</i></p> <p>5. -AZNAR, Hugo; VILLANUEVA, Ernesto (coord.)(2000), <i>Deontología y autorregulación informativa Ensayos desde una perspectiva comparada. Fundación Manuel Buendía. UNESCO. Universidad Iberoamericana, México.</i></p>	<p>Savater Frenando. (1998). “ Ética para Amador”. Editorial Ariel S.A. México</p> <p>Savater Frenando. (1998). “ Política para Amador”. Editorial Ariel S.A. México</p> <p>Savater Frenando. (1998). “ Los siete pecados capitales”. Editorial Ariel S.A. México</p>

<p>6. -BLÁZQUEZ FERNÁNDEZ, Niceto,(2000) <i>El desafío ético de la información</i>. San Esteban-Hedí esa, Salamanca-Madrid.</p> <p>7.- Mattew, L.(1988) "filosofía del aula". Ediciones de la torre Madrid</p> <p>8.- Mattew, L (1988) <i>Investigación Ética</i>(Manual del profesor para investigación ética) Ed, Ediciones de la torre Madrid</p> <p>9- SEP-ANUIES. (2003) "Ética responsabilidad social y transparencia" ANUIES, México.</p>	<p>Savater Frenando. (1998)." Los diez mandamientos". Editorial Ariel S.A. México</p>
---	--

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE**

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica: ESCUELA DE ARTES
2. Programa (s) de estudio: LICENCIATURA EN MEDIOS AUDIOVISUALES
3. Vigencia del plan:
4. Nombre de la Asignatura: APRECIACIÓN MUSICAL
5. Clave:
6. No. de horas: Teóricas: 3 Prácticas: Modalidad de la práctica: No. de créditos: 6
7. Ciclo Escolar:
8. Etapa de formación a la que pertenece: BÁSICA
9. Carácter de la Asignatura: OBLIGATORIA
10. Requisitos para cursar la asignatura: NINGUNO

Formuló: LCC SALVADOR LEÓN GURIDI Vo.Bo.: Prof. Sergio Rommel Alfonso Guzmán

Fecha: Abril 2007 Cargo: Director

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

El alumno analizará e identificará los principales elementos de la música y sus características, así como los principales estilos a través de audiciones de piezas musicales para comprender su relación con el lenguaje de las imágenes en movimiento. Esta unidad de aprendizaje brinda bases para cumplir las competencias de Técnicas de Grabación y Diseño de Audio.

III. COMPETENCIA DEL CURSO

Distinguir los elementos compositivos y conceptuales de la música, por medio del análisis de piezas musicales para integrarlas como elemento de lenguaje a un proyecto audiovisual con sentido estético.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO

Expresar oralmente el análisis de los elementos de la música a partir de la audición de una obra determinada.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD 1. El lenguaje musical.

Competencia: Identificar los elementos constitutivos del lenguaje musical a través de la revisión de conceptos básicos para apropiarse un criterio general sobre la música con disciplina

Contenido

- 1.1 Conceptos Básicos
 - 1.1.1 Lenguaje, Arte y Música.
 - 1.1.2 Elementos constitutivos del Lenguaje Musical.
- 1.2 El ritmo
 - 1.2.1 Tiempo
 - 1.2.2 Duración
 - 1.2.3 Ritmo
- 1.3 El orden melódico
 - 1.3.1 Melodía
 - 1.3.2 Polifonía
 - 1.3.3 Armonía

Duración 15 horas

UNIDAD 2. El color de la música.

Competencia: Identificar la estética y los rasgos de la música a través del análisis estilístico en un recorrido por los periodos musicales y sus autores e instrumentos representativos para caracterizar épocas y estados anímicos con sensibilidad hacia el arte.

Contenido

- 2.1 La antigüedad
- 2.2 La edad media
- 2.3 El renacimiento
- 2.4 El barroco
- 2.5 El clasicismo
- 2.6 El siglo xx

Duración 15 horas

UNIDAD 3. La música y la vida.

Competencia: Analizar la música a partir del acercamiento al intérprete y sus motivaciones para identificar en cada pieza la recreación dinámica de la vida cotidiana con empatía.

Contenido

- 3.1 El intérprete frente a sí mismo
- 3.2 El intérprete frente al compositor
- 3.2.1 El marco de la música y la forma musical.
- 3.3 La vida sensible y psíquica de la música

Duración 18 horas

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

*Exposiciones de encuadre por parte del instructor.
Lectura de textos por parte de los alumnos.
Audición y análisis de piezas musicales.
Audición y análisis de piezas musicales integradas a discursos audiovisuales.
Discusiones guiadas por el instructor*

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Asistencia del 80% como requisito para derecho a examen.
Participación individual por equipo y grupal: 15%
Trabajos de investigación: 20%
Actividades en clase y extra clase: 15%
Examen: 50%

<i>IX. BIBLIOGRAFÍA</i>	
<i>Básica</i>	Complementaria
<p>Beltrán Moner, R. (1991). <u>La ambientación musical</u>. IORTV.</p> <p>Chion, M. (1999). <u>El sonido: música, cine, literatura</u>. Barcelona: Paidós Comunicación.</p> <p>Deschaussées, M. (1998). <u>El Intérprete y la Música</u>. Ediciones Rialp.</p> <p>Manevau, G. (1993). <u>Ensayo de análisis fenomenológico de la música y de los fundamentos de Música y educación</u>. Ediciones Rialp.</p> <p>Rodríguez, A. (1998). <u>La dimensión sonora del lenguaje audiovisual</u>. Barcelona: Paidós.</p>	<p>Croy, J. (1991). <u>Apreciación Musical</u>. Ed. LIMUSA.</p> <p>Blengio Pinto, R. (Traductor) (1971). <u>Arte, Música e Ideas</u>. Nueva Editorial Interamericana.</p>

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica: ESCUELA DE ARTES
2. Programa (s) de estudio: LICENCIATURA EN MEDIOS AUDIOVISUALES
3. Vigencia del plan: 2008-1
4. Nombre de la Asignatura: CINE Y LITERATURA
5. Clave:
6. No. de horas: Teóricas: 2 Prácticas: 2 Modalidad de la práctica: Taller No. de créditos: 6
7. Ciclo Escolar:
8. Etapa de formación a la que pertenece: BÁSICA
9. Carácter de la Asignatura: OPTATIVA
10. Requisitos para cursar la asignatura: NINGUNO

Formuló: Lic. Sergio A. Ortíz Salinas Vo.Bo.: Prof. Sergio Rommel Alfonso Guzmán

Fecha: Febrero 2007 Cargo: Director

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

Diferenciar los elementos narrativos que distinguen la obra literaria de su adaptación al cine, a través de la lectura de obras selectas y el visionado de películas basadas en ellas, para propiciar en el alumno el interés en la lectura e introducirlo en las técnicas de visualización y manejo del tiempo cinematográfico, de forma estética y profesional.

III. COMPETENCIA DEL CURSO

Comparar las diferencias entre obras literarias selectas y su correspondiente versión cinematográfica, a través de la lectura de esas obras, el visionado de las películas y las explicaciones del maestro en el aula, para aplicar ese conocimiento en futuras adaptaciones con sentido estético y profesional.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO

Elaboración de ocho textos de análisis comparativo entre actos y/o secuencias (de acuerdo al criterio marcado por el maestro) de igual número de libros y películas; cada uno con extensión de tres cuartillas, letra courier new de doce puntos a renglón cerrado. Además, cada alumno contará con tiempo para poner a consideración de los demás estudiantes sus conclusiones para ser debatidas.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD 1. Estructura del relato literario

Competencia: Señalar los elementos distintivos del relato clásico y discutir su potencial de visualización, a través de la lectura de obras selectas y el visionado de su versión cinematográfica, para entender la técnica de adaptación y el nivel de respeto al texto original, con actitud crítica.

Contenido

- 1.1. Homero, Ulises y su versión cinematográfica
- 1.2. Esquilo y su versión de Hércules
- 1.3. Petronio y el Satyricon de Fellini
- 1.4. Sófocles, Edipo Rey

Duración 10 hrs.

UNIDAD 2. Géneros literarios y del cine de ficción

Competencia: Distinguir las diferencias entre los géneros literario y cinematográfico, a través de la lectura de obras selectas, el visionado de sus adaptaciones cinematográficas y las explicaciones del maestro, para explicar diferencias y similitudes narrativas entre el cine y la literatura, de manera profesional.

Contenido

- 2.1. Fiodor Dostoievski, Crimen y castigo
- 2.2. Alejandro Dumas, Los tres Mosqueteros
- 2.3. Charles Dickens, Oliver Twist
- 2.4. Geoffrey Chaucer, Los Cuentos de Canterbury
- 2.5. Honorato de Balzac, La Bella mentirosa
- 2.6. Julio Verne, Viaje al centro de la tierra (1959)

Duración 10 hrs.

UNIDAD 3. Biografías de autores y directores seleccionados

Competencia: Identificar similitudes y diferencias estéticas entre el autor de la obra y el director de la versión cinematográfica, a través de lecturas selectas y visionado de sus versiones cinematográficas, para distinguir influencias en el producto final, de manera crítica y profesional.

Contenido

- 3.1. Thomas Mann, Muerte en Venecia
- 3.2. Bram Stoker, Drácula
- 3.3. Agatha Christie, Diez negritos
- 3.4. Ernest Hemingway, ¿Por quién doblan las campanas?
- 3.5. Franz Kafka, El Proceso
- 3.6. H. G. Wells, La Guerra de los mundos

Duración 10 hrs.

UNIDAD 4. Contexto social y político de novelistas y directores

Competencia: Identificar el contexto social y político en el que el autor de la obra y el director del film conciben sus respectivos productos, a través de lecturas selectas y visionado de su respectivas versiones cinematográficas, para explicar el impacto de este contexto en dichos productos, de manera crítica.

Contenido

- 4.1. Aldous Huxley, Los Demonios de Loudon
- 4.2. Gunter Grass, El Tambor de Hojalata
- 4.3. Joseph Conrad, Apocalipsis Now
- 4.4. Julio Cortazar, Blow Up
- 4.5. Juan Rulfo, El Gallo de Oro, El Rincón de las Vírgenes
- 4.6. Marcel Proust, El Tiempo Recobrado

Duración 12 hrs.

UNIDAD 5. La narrativa contemporánea

Competencia: Distinguir las innovaciones en los estilos narrativos de los escritores, a través de lecturas selectas y visionado de sus versiones cinematográficas, para discutir las posibles influencias del cine en la obra literaria, de manera crítica.

Contenido

Duración 10 hrs.

- 5.1. Jorge Amado, Gabriela
- 5.2. Mario Vargas Llosa, Pantaleón y las visitadoras
- 5.3. Patricia Highsmith, El talento de Mr. Ripley
- 5.4. Gabriel García Márquez, Crónica de una muerte anunciada
- 5.5. Milan Kundera, La insoportable levedad del ser
- 5.6. Arturo Pérez-Reverte, El Maestro de Esgrima

UNIDAD 6. Novelas cinematográficas

Competencia: Relacionar la narrativa cinematográfica con la obra literaria, a través del visionado de películas y lecturas selectas, para formular nuevas propuestas en la narrativa visual, de forma estética y profesional.

Contenido

Duración 12 hrs.

- 6.1. Anthony Burgess, La Naranja Mecánica
- 6.2. J. K. Rowling, Harry Potter
- 6.3. J. R. R. Tolkien, El Señor de los anillos
- 6.4. Larry Niven, Star Trek
- 6.5. Guillermo Cabrera Infante, La Habana para un infante difunto

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS				
No. de Práctica	Competencia (s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
1	Señalar los elementos distintivos del relato clásico y discutir su potencial de visualización, a través de la lectura de obras selectas y el visionado de su versión cinematográfica, para entender la técnica de adaptación y el nivel de respeto al texto original, con actitud crítica.	Visionado de películas en el aula, exposición del maestro y discusión a partir de la lectura Ulises, de Homero.	Equipo de proyección de video. Película Ulises.	4 hrs. aprox.
2	Distinguir las diferencias entre los géneros literario y cinematográfico, a través de la lectura de obras selectas, el visionado de sus adaptaciones cinematográficas y las explicaciones del maestro, para explicar diferencias y similitudes narrativas entre el cine y la literatura, de manera profesional.	Visionado de películas en el aula, exposición del maestro y discusión a partir de la lectura Crimen y Castigo de Fedro Dostoievski	Equipo de proyección de video. Película Crimen y Castigo	4 hrs. aprox.
3	Identificar similitudes y diferencias estéticas entre el autor de la obra y el director de la versión cinematográfica, a través de lecturas selectas y visionado de sus versiones cinematográficas, para distinguir influencias en el producto final, de manera crítica y profesional.	Visionado de películas en el aula, exposición del maestro y discusión a partir de la lectura de Muerte en Venecia de Thomas Mann	Equipo de proyección de video. Película Muerte en Venecia .	4 hrs. aprox.
4	Identificar similitudes y diferencias estéticas entre el autor de la obra y el director de la versión cinematográfica, a través de lecturas selectas y visionado de sus versiones cinematográficas, para distinguir influencias en el producto final, de manera crítica y profesional.	Visionado de películas en el aula, exposición del maestro y discusión a partir de la lectura de Drácula, de Bram Stoker.	Equipo de proyección de video. Película Drácula.	4 hrs. aprox.
5	Identificar el contexto social y político en el que el autor de la obra y el director del film conciben sus respectivos productos, a través de lecturas selectas y visionado de su respectivas versiones cinematográficas, para explicar el impacto de este contexto en dichos productos, de manera crítica.	Visionado de películas en el aula, exposición del maestro y discusión a partir de la lectura de Los Demonios de Loudon, de Aldous Huxley	Equipo de proyección de video. Película Los Demonios.	4 hrs. aprox.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS				
No. de Práctica	Competencia (s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
6	Identificar el contexto social y político en el que el autor de la obra y el director del film conciben sus respectivos productos, a través de lecturas selectas y visionado de su respectivas versiones cinematográficas, para explicar el impacto de este contexto en dichos productos, de manera crítica.	Visionado de películas en el aula, exposición del maestro y discusión a partir de la lectura de El Tambor de Hojalata, de Gunter Grass	Equipo de proyección de video. Película El Tambor de Hojalata	4 hrs. aprox.
7	Distinguir las innovaciones en los estilos narrativos de los escritores, a través de lecturas selectas y visionado de sus versiones cinematográficas, para discutir las posibles influencias del cine en la obra literaria, de manera crítica.	Visionado de películas en el aula, exposición del maestro y discusión a partir de la lectura de Gabriela, clavo y canela, de Jorge Amado	Equipo de proyección de video. Película Gabriela.	4 hrs. aprox.
8	Relacionar la narrativa cinematográfica con la obra literaria, a través del visionado de películas y lecturas selectas, para formular nuevas propuestas en la narrativa visual, de forma estética y profesional.	Visionado de películas en el aula, exposición del maestro y discusión a partir de la lectura de La Naranja Mecánica, de Anthony Burgess.	Equipo de proyección de video. Película La Naranja Mecánica.	4 hrs. aprox.

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO
El trabajo teórico del semestre se basará en el visionado de películas en casa y en el salón de clases, la lectura de textos selectos y la exposición del maestro en el aula.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de acreditación:

- El alumno debe asistir a un mínimo de 80% a las clases.
- Cumplir con las lecturas asignadas.

Criterios de calificación:

- Participación y exposición en el aula.
- Entregar el 100% de las tareas

Criterios de evaluación:

- 20% Asistencia
- 80% participación en clase

IX. BIBLIOGRAFÍA

Básica

Amado, J. Gabriela, clavo y canela.
 B. Barreto (Director). (1983). Gabriela [Película]
 Burgess, A. La Naranja Mecánica. Editorial Minotauro.
 Dostoievski, F. Crimen y Castigo.
 F. Ford Coppola (Director). Drácula [Película]
 Frenzel, E. (1980). Diccionario de argumentos de la literatura universal. Editorial Gredos.
 Frenzel, E. (1980). Diccionario de motivos de la literatura universal. Editorial Gredos.
 Grass, G. El Tambor de hojalata.
 Homero. Ulises.
 Huxley, A. Los Demonios de Loudon.
 K. Russell (Director). (1971). Los demonios [Película]
 L. Visconti (Director). Muerte en Venecia [Película]
 M. Camerini (Director). (1954). Ulises [Película]
 M. Golan (Director). (2002). Crimen y castigo [Película]
 Mann, T. Muerte en Venecia.
 Mónaco, J. (1981). How to read a film. Estados Unidos: Oxford University Press.
 Murría, J. (1997). Hamlet en la holocubierta. Editorial Paidós.
 Propp, V. (1977). Morfología del cuento. Editorial Fundamentos.
 S. Kubrick (Director). La naranja mecánica [Película]

Complementaria

Croy, J. (1991). Apreciación Musical. Ed. LIMUSA.
 Blengio Pinto, R. (Traductor) (1971). Arte, Música e Ideas. Nueva Editorial Interamericana.

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE**

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica: ESCUELA DE ARTES
2. Programa (s) de estudio: LICENCIATURA EN MEDIOS AUDIOVISUALES
3. Vigencia del plan:
4. Nombre de la Asignatura: INTRODUCCIÓN AL PENSAMIENTO FILOSÓFICO
5. Clave:
6. No. de horas: Teóricas: 3 Prácticas: Modalidad de la práctica: No. de créditos: 6
7. Ciclo Escolar: 2008-2
8. Etapa de formación a la que pertenece: BÁSICA
9. Carácter de la Asignatura: OPTATIVA
10. Requisitos para cursar la asignatura: NINGUNO

Formuló: LCC. Jorge Alfredo Martínez Martínez Vo.Bo.: Prof. Sergio Rommel Alfonso Guzmán

Fecha: Mayo de 2007. Cargo: Director

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

Brindar al alumno una visión del conjunto general de la problemática filosófica, sus planteamientos y algunas de las respuestas elaboradas, todo en el marco de un conjunto de discursos que ilustran tópicos filosóficos sobresalientes, los cuales han emergido bajo la perspectiva de diversas escuelas y doctrinas filosóficas.

III. COMPETENCIA DEL CURSO

Realizar discursos a partir de la reflexión filosófica para argumentar ideas en textos o imágenes con bases lógicas, epistemológicas, éticas y estéticas.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO

Presentar dos ensayos por escrito en los que se refleje su capacidad de análisis en temas filosóficos, se manifiesten inquietudes intelectuales y críticas propositivas, acerca de temas varios. Así como realizar, reportes de lecturas semanales donde se demuestre la comprensión del texto y se identifique la reflexión filosófica.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD 1. La pregunta por la filosofía

Competencia: Analizar los elementos que definen el área de estudio de la filosofía a partir de la revisión del conjunto de actitudes y perspectivas que la constituyen para advertir la importancia de construir una perspectiva más amplia de la realidad, con actitud filosófica.

Contenido

- 1.1 Preguntas sobre la filosofía
- 1.2 Preguntas de la filosofía
- 1.3 Temáticas necesarias y la actitud cuestionadora de la filosofía
- 1.4 Filosofía natural y saber común
- 1.5 Ciencia y sapiencia

Duración 10 horas

UNIDAD 2. Disciplinas filosóficas I

Competencia: Identificar el fenómeno del conocimiento como algo problemático y reconocer algunas respuestas con las que ha contribuido éste a la filosofía advirtiendo la importancia del escepticismo y la lógica para cultivar su análisis con respecto a la realidad con actitud crítica.

Contenido

- 2.1 Apariencia y realidad
- 2.2 Conocer y saber
- 2.3 Lógica
- 2.4 Teoría del conocimiento

Duración 10 horas

UNIDAD 3. Disciplinas filosóficas II

Competencia: Analizar supuestos de la teoría estética utilizando los criterios estimativos que pueden determinar lo que significa el arte y el papel que funge la belleza para la realización del proceso humanizador con actitud crítica y ética.

Contenido

- 3.1 La relación estética del hombre con el mundo
- 3.2 El concepto de lo bello
- 3.3 La idea de arte
- 3.4 Introducción a la ética

Duración 10 horas

UNIDAD 4. La realidad como construcción

Competencia: Identificar las diferentes formas de construcción de la realidad a partir del análisis de las teorías de Peter L. Berger y Thomas Luckman para crear textos con actitud reflexiva.

Contenido

- 4.1 Lenguaje y pensamiento
- 4.2 La realidad cotidiana
- 4.3 Construcción social de la realidad
- 4.4 construcción de la realidad desde la perspectiva estética

Duración 10 horas

UNIDAD 5. Filosofía y cine

Competencia: Analizar los discursos cinematográficos a partir de la reflexión filosófica para identificar problemas y temáticas filosóficas con actitud crítica.

Contenido

- 5.1 La modernidad y la cuestión del observador
- 5.2 Stanley Kubrick
- 5.3 David Lynch
- 5.4 Andy y Larry wachowski
- 5.5 Ridley Scott

Duración 8 horas

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

El profesor:

- a) Expone los temas acordados para cada sesión.
- b) Da seguimiento a las actividades de estudio.

El alumno:

- a) Realiza las investigaciones requeridas.
- b) Elabora los reportes de lecturas asignadas.
- c) Revisar el material presentado en video.
- d) Participar activamente en los foros de discusión de manera pertinente.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Productos de investigación:	5%
Reporte de cuestionarios:	5%
Reportes de lectura:	30%
Análisis de material en video:	10%
Participación en foros de discusión:	20%
Trabajo Final:	30 %

IX. BIBLIOGRAFÍA

Básica	Complementaria
<p>Antaki, I. (1997). <u>El banquete de Platón</u>. México.</p> <p>Boehm, U. (2002). <u>Filosofía de Hoy</u>. México: FCE.</p> <p>Bottom, A. (2001). <u>Las consolidaciones de la filosofía</u>. España: Taurus.</p> <p>De Crescenzo, L. (1988). <u>Historia de la filosofía griega</u>. España: Seix Barral.</p> <p>De la Borbolla, O. (1996). <u>Filosofía para inconformes</u>. México: Nueva Imagen.</p> <p>Deleuze, G. y Guattari, F. (1997). <u>¿Qué es la filosofía?</u> (4ta. Edición). España: Anagrama.</p> <p>Fingermann, G. (1983). <u>Filosofía</u>. México: Ateneo.</p> <p>Fischer, T. (1997). <u>Filosofía a mano armada</u>. España: Tusquets.</p> <p>Gaarder, J. (1995). <u>El mundo de Sofía</u>. México: Patria/Sirueta.</p> <p>García Morente, M. (1986). <u>Lecciones preliminares de filosofía</u> (8va. Edición). México: EMU.</p> <p>García-Tuduri, M. y García-Tuduri, R. <u>Introducción a la filosofía</u> (15ª. Edición). México: Sayrols.</p> <p>Gutiérrez Sáenz, Raúl. (1985). <u>Historia de las doctrinas filosóficas</u> (9ª. Edición). México: Esfinge.</p> <p>Honer, S. y Hunt, T. (1969). <u>Invitación a la filosofía</u>. México: Diana.</p> <p>Innerarity, D. (1996). <u>La filosofía como una de las bellas artes</u>. México: Ariel.</p> <p>Marinoff, L (2003). <u>Pregúntale a Platón</u>. España: Ediciones Grupos</p> <p>Marinoff, L. (2001). <u>Más Platón y menos Prozac</u>. España: Punto de lectura.</p>	<p>Belval, Y. (1984). <u>Historia de la filosofía</u> (8va. Edición). México: Siglo XXI.</p> <p>Bochenski, I.M. (1951). <u>La filosofía actual</u> (2da. Edición). México: FCE.</p> <p>Bollnow, O. (1976). <u>Introducción a la filosofía del conocimiento</u>. Argentina: Amorrortu.</p> <p>Copleston, F. (1982). <u>Historia de la Filosofía</u> (3era. Edición). México: Ariel.</p> <p>Eco, U. (1999). <u>Kant y el ornitorrinco</u>. España: Lumen.</p> <p>Fromm, E. (1953). <u>Ética y psicoanálisis</u>. México: FCE.</p> <p>Gaos, J. (1973). <u>Historia de nuestra idea del mundo</u>. México: FCE.</p> <p>Hamburger, J. (1985). <u>Los límites del conocimiento</u>. México: FCE.</p> <p>Liotard, J. (1999). <u>¿Por qué filosofar? Cuatro conferencias</u>. México: Piados.</p> <p>Olive, L. (1991). <u>Cómo acercarnos a la filosofía</u>. México: Limusa/CONACULTA.</p> <p>Romero, F. (1972). <u>Historia de la filosofía moderna</u> (2da. Edición). México: FCE.</p> <p>Russell, B (1971). <u>Historia de la filosofía occidental</u>. Madrid: Espasa-Calpe.</p> <p>Russell, B. (1985). <u>Escritos básicos</u>. México: Origen/Planeta.</p> <p>Sánchez Vazquez, A. (1985). <u>Ética</u> (37ava. Edición). México: Grijalbo.</p> <p>Sartre, J. P. (1985). <u>El existencialismo es un humanismo</u>. México: QuintoSol.</p> <p>Sauer, F. (1973). <u>Filósofos alemanes</u>. México: FCE.</p> <p>Savater, F. (1986). <u>Invitación a la ética</u> (4ta. Edición). Barcelona: Anagrama.</p> <p>Savater, F. (1991). <u>Ética como amor propio</u>. México: Grijalbo.</p> <p>Savater, F. (1991). <u>Ética para Amador</u>. México: Ariel.</p> <p>Savater, F. (1994). <u>La conquista de la felicidad</u>. México: Aguilar.</p> <p>Savater, F. (1994). <u>Sobrevivir</u>. México: Ariel.</p>

Osborne, R. y Edney, R. (1996). Filosofía para principiantes I y II. Argentina: Era Naciente.
Savater, F. (1999). Las preguntas de la vida. México: Ariel.
Stewart, M. (1999). La verdad sobre todo. México: Taurus.
Vargas Montoya, S. (1965). Historia de las doctrinas filosóficas. México: Porrúa.
Vatimo, G. (Comp.) (1998). La secularización de la filosofía (3era. Edición). México: Gedisa.

Schopenhauer, A. (1984). La sabiduría de la vida y otros ensayos. México: Porrúa.
Selsam, H. (1968). ¿Qué es la filosofía?. México, Grijalbo.
Stepanenko, P. (1991). Schopenhauer en sus páginas. México: FCE.
Wahl, J. (1950). Introducción a la filosofía. México: FCE.
Xirau, R. (2002). Introducción a la filosofía. México: FCE.

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE**

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica: ESCUELA DE ARTES
2. Programa (s) de estudio: LICENCIATURA EN MEDIOS AUDIOVISUALES
3. Vigencia del plan:
4. Nombre de la Asignatura: TALLER DE LECTURA Y REDACCIÓN
5. Clave: 2185
6. No. de horas: Teóricas: 2 Prácticas: 2 Modalidad de la práctica: TALLER No. de créditos: 6
7. Ciclo Escolar:
8. Etapa de formación a la que pertenece: BÁSICA
9. Carácter de la Asignatura: OPTATIVA
10. Requisitos para cursar la asignatura: NINGUNO

LIC. JORGE AGUIRRE DE SANTIAGO
LIC. LETICIA GÓMEZ CASTELLANOS
Formuló: Actualización: LIC. CRISTINA CONDE FELIX Vo.Bo.: C.P. VERÓNICA URIAS MONTES
Fecha: AGOSTO DE 2007 Cargo: _____

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

La unidad de aprendizaje tiene como propósito el contribuir a la formación de profesionales en medios audiovisuales en la identificación de los distintos tipos de lecturas y la interpretación de textos, así como el adecuado uso de las técnicas de acopio de información, y de reglas ortográficas y gramaticales, de composición lingüística y estilos de redacción.

Taller de lectura y redacción es una materia optativa de la etapa básica que pertenece al área de conocimiento de Escritura/redacción.

Esta asignatura es importante para desarrollar habilidades que nos ayuden a comprender cualquier texto que se en la formación profesional del mismo modo la redacción será beneficiada.

III. COMPETENCIA DEL CURSO

Realizar lecturas y redacciones de calidad Identificando los tipos de lecturas, reglas ortográficas, gramaticales, de composición lingüística y estilo de redacción para desarrollar un razonamiento lógico que le ayude a organizar y crear ideas escritas con reflexión.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO

Ensayo escrito en el cual plasme el grado de avance que ha tenido en el desarrollo de habilidades de lectura y redacción.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD 1. El lenguaje

Competencia: Identificar al lenguaje como vínculo de unión humana a través de la revisión de conceptos para distinguir los mensajes que logran una comunicación eficaz.

Contenido

- 1.1 Que es el lenguaje
- 1.2 Que es la comunicación
- 1.3 El lenguaje como medio de comunicación

Duración 12 horas

UNIDAD 2. Orden lógico de la redacción

Competencia: Identificar la oración lógica a través de la descripción de los elementos que la componen para expresar ideas de manera congruente.

Contenido

- 2.1. Orden lógico de la redacción
- 2.2. Que es la lógica
- 2.3. La lógica en la redacción

Duración 12 horas

UNIDAD 3. Gramática y ortografía.

Competencia: Identificar la correcta grafía de las palabras, así como las distintas reglas de construcción del lenguaje por medio de la aplicación de la gramática para comunicarse sin vicios en forma clara y armoniosa.

Contenido

- 3.1 Gramática
 - 3.1.1 Combinación de frases
 - 3.1.2 Como aumentar el vocabulario
 - 3.1.3 Vicios de dicción
 - 3.1.4 Estilos

Duración 16 horas

UNIDAD 4. Formas escritas de expresión.

Competencia: Distinguir las formas de expresión escrita a través de las distintas técnicas literarias para realizar textos con profesionalismo y calidad.

Contenido

Duración 24 horas

- 4.1 Formas escritas de expresión
 - 4.1.1 Descripción
 - 4.1.1.1 Prosopografía
 - 4.1.1.2 Epopeya
 - 4.1.1.3 Entrevista – semblanza
 - 4.1.2 Narración
 - 4.1.3 Argumentación
 - 4.1.4 Exposición
 - 4.1.4.1 Definición
 - 4.1.4.2 Análisis
 - 4.1.4.3 Resumen
 - 4.1.4.4 Crítica

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de Práctica	Competencia (s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
1	Identificar al lenguaje contenido en un texto por medio de la ubicación de los diversos mensajes a través de la revisión de conceptos para distinguir los procesos de comunicación de manera eficaz.	El profesor proporcionará un texto para que el alumno explique el proceso de comunicación, identificando los elementos que participan en él.	Hojas blancas, PC, Texto.	4 hrs.
2	Identificar el proceso de pre-lectura, lectura y postlectura, para comprender la estructura y contenidos de los textos a través de textos proporcionados por el maestro con un sentido de responsabilidad ética.	Realizar una lectura de comprensión. Contestar en base a la lectura un cuestionario proporcionado por el docente. Elaborar un glosario.	Hojas blancas	4 hrs.

3	Identificar los procesos de escritura a través de las etapas de planeación redacción, revisión, reescritura y estilo con sentido crítico.	Planear y revisar el borrador de un texto de su autoría con tema libre. El profesor revisará texto y señalará correcciones necesarias.	Hojas blancas	4 hrs.
4	Realizar ejercicios en los que aplique los signos de puntuación a textos realizados por el alumno para lograr una mejor redacción con sentido de responsabilidad.	El alumno reescribirá el texto en el hará uso correcto, de los signos de puntuación, sintaxis, y ortografía en general.	Hojas blancas, PC	4 hrs.

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

Exposiciones del maestro
 Exposiciones en equipo
 Presentación de videos
 Lecturas dirigidas
 Conferencistas invitados

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Evaluación parcial escrita 30%
 Exposición por equipo 40%
 Tareas de investigación 30%
CRITERIOS DE ACREDITACION
 80% asistencia
 6.0 promedio final aprobatorio

IX. BIBLIOGRAFÍA	
Básica	Complementaria
<p>Mateos Muñoz, A. (1997). <u>Ejercicios ortográficos</u>. México: Editorial Esfinge.</p> <p>Rufinelli, J. (1999). <u>Comprensión de la Lectura</u>. México: Editorial ANUIES.</p> <p>Salas, R. (1998). <u>Los 1500 errores más frecuentes de español</u>. España: Editorial De Vechi.</p> <p>Salinas, NM. (1994). <u>Ejercicios lexicológicos</u>. Editorial Porrúa.</p>	<p>Martínez Palau, E. (1986). <u>Taller de Lectura y redacción</u>. México: SEP.</p> <p>Oseguera, E. <u>Taller de Lectura y Redacción (1ra y 2da edición)</u>. México: Editorial Publicaciones Culturales.</p> <p>Ortega, W. (1983). <u>Ortografía Programada</u>. México: Mc Graw Hill.</p> <p>Mutzenbecher, N. (1987). <u>Juego, aprendo y me divierto</u>. México: Editorial Limusa.</p> <p>Muñoz Aguayo, M. (1984). <u>Escribir bien, Manuel de Redacción</u>. México: <i>Editorial Concepto</i>.</p> <p>Balmes Zúñiga, Z. (1978). <u>Comunicación escrita</u>. México: Editorial Trillas</p> <p>Mc Carthy, E. (1995). <u>Como escribir discursos: guía práctica para ejecutivos y profesionales</u>. Editorial Panorama.</p> <p>Metz, M. (1999). <u>Redacción y estilo: una guía para evitar los errores más frecuentes</u>. México: Editorial Trillas.</p>

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE**

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica: ESCUELA DE ARTES
2. Programa (s) de estudio: LICENCIATURA EN MEDIOS AUDIOVISUALES
3. Vigencia del plan
4. Nombre de la Asignatura: DESARROLLO DE HABILIDADES DEL PENSAMIENTO
5. Clave: 4821
6. No. de horas: Teóricas: 1 Prácticas: 4 Modalidad de la práctica: TALLER No. de créditos: 6
7. Ciclo Escolar:
8. Etapa de formación a la que pertenece: BÁSICA
9. Carácter de la Asignatura: OPTATIVA
10. Requisitos para cursar la asignatura: NINGUNO

Formuló: MA. TERESA BERMÚDEZ FERREIRO
JESÚS ROSAS RUÍZ Vo.Bo.: VICTORIA ELENA SANTILLÁN BRICEÑO

Fecha: NOVIEMBRE 2002 Cargo: _____

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

El propósito general del curso en relación con el contexto social del alumno es el de contribuir a través de esta asignatura eminentemente práctica, al enriquecimiento de las estructuras cognitivas de los estudiantes, para transformarse en pensadores autónomos e independientes; de manera tal que logren participar activamente y con responsabilidad, en su proceso de formación personal, social y académico-profesional.

Para tal fin, se remitirá la atención a los problemas de la vida cotidiana y de ejercicio profesional y académico a través de una metodología basada en la adquisición, el procesamiento y el manejo de los conocimientos enfatizando su aplicación a la solución de problemas.

III. COMPETENCIA DEL CURSO

Identificar las necesidades de estimulación en términos de habilidades de pensamiento, reconociendo que sobre la base de las diferencias individuales se puede estimular el potencial intelectual, y comprendiendo las bases teóricas-metodológicas que sustentan el funcionamiento cerebral y el desarrollo de habilidades de pensamiento, adoptando una actitud de reflexión y autocrítica para propiciar su estimulación intelectual, inherente al sentido de responsabilidad social, personal y académico-profesional.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO

Expresar mediante un ensayo y la integración de un portafolio de prácticas, el grado de avance en el desarrollo de habilidades cognitivas, como resultado del dominio de saberes específicos que fueron sometidos al uso de procesos mentales durante el curso de la unidad de aprendizaje y manifestar con claridad el proceso de evolución en la resolución de ejercicios de estimulación.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD 1. Procesos cognitivos.

Competencia: Identificar las bases teóricas que sustentan el funcionamiento y el desarrollo de la inteligencia reconociendo la importancia que reviste el desarrollo intelectual del individuo para mejorar su calidad de vida.

Contenido

- 1.1. 1.1 Conceptualización de los procesos cognitivos
- 1.2 Educación centrada en procesos
- 1.3 Evolución del concepto de inteligencia
- 1.4 Mapas mentales
- 1.5 Estilos de pensamiento
- 1.6 Funcionamiento de los hemisferios cerebrales

Duración 18 horas

UNIDAD 2. Inteligencia.

Competencia: Identificar los antecedentes y bases teóricas del Modelo tridimensional de la estructura del intelecto de J. P. Guilford, con el sentido de valorar la aportación conceptual, sólida, abundante y sistemática que permite comprender todos los aspectos de la inteligencia que sustenta este enfoque.

Contenido

- 2.1 Antecedentes y desarrollo del modelo
- 2.2 Categorías de la estructura del intelecto
- 2.3 Integración de habilidades intelectuales

Duración 14 horas

VI. ESTRUCTURA DE LA PRÁCTICA				
No.	Competencia	Descripción	Material	Duración
	Identificar las limitaciones y necesidades de estimulación intelectual a través de la ejercitación de aptitudes intelectuales con el fin de desarrollar habilidades de pensamiento para la solución de problemas, poniendo en juego una actitud de autocrítica hacia el propio desempeño.	Se aplicarán diversos instrumentos del Modelo de la estructura del intelecto, para estimular el potencial intelectual a fin de desarrollar habilidades de Captación, Evaluación y Producción convergente (solución de problemas y pensamiento lógico).	Instrumentos para la ejercitación de las siguientes habilidades intelectuales: CMS Comprender sistemas de palabras e ideas relacionadas con la conceptualización de los procesos cognitivos, la educación centrada en procesos, la evolución del concepto de inteligencia y el modelo tridimensional de la estructura del intelecto. CMC comprender conceptos y clasificación de ideas relacionadas con la elaboración de mapas mentales, el funcionamiento de los hemisferios cerebrales y la identificación de los estilos de pensamiento y con las categorías de la estructura del intelecto. NMI Interferir correctamente a partir de información ya conocida, los conceptos relativos a los procesos cognitivos, las ideas sobre educación centrada en procesos, la evolución de concepto de inteligencia y las aptitudes intelectuales contenidas en el modelo de la estructura del intelecto. NMR Correlacionar representaciones verbales (analogías) al elaborar mapas mentales. NMC Clasificar correctamente palabras o ideas relacionadas a la estructura del intelecto así como a la integración de las habilidades intelectuales que el modelo propone. EMI Juzgar la adecuación de una deducción significativa (razonamiento deductivo) y analizar sus implicaciones en el propio desarrollo intelectual, durante los procesos de estimulación de habilidades de pensamiento	32 hrs

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

La propuesta metodológica para la conducción del curso de Desarrollo de habilidades de pensamiento se fundamentará en la ejercitación de las funciones cognitivas, detectando aquellas que aparezcan limitadas y habilitándolas para su desarrollo.

Las estrategias de enseñanza – aprendizaje se fundamentarán en la instrumentación metodológica de los enfoques de las corrientes del desarrollo del pensamiento, básicamente aquellos que enfatizan en el aprender a pensar, aprender a razonar y aprender a aprender.

El manejo de contenidos será inherente al desarrollo de habilidades de pensamiento y a la formación de actitudes del estudiante.

La participación activa del alumno es de primordial importancia para el desarrollo del curso.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 30% Participación en actividades de aprendizaje (Exposiciones, bitácoras, lecturas)
- 50% Participación en prácticas de ejercitación
- 20% Ensayo final

Norma de evaluación: El ensayo final no solo representa el 20% de la calificación final, sino que además es requisito indispensable para acreditar la asignatura.

CRITERIOS DE ACREDITACION

- 80% asistencia
- 6.0 Promedio final aprobatorio

IX. BIBLIOGRAFÍA	
Básica	Complementaria
<p>De Bono, E. (1999). <u>El pensamiento creativo</u>. México: Paidós.</p> <p>Johnson, A. (2003). <u>El desarrollo de las habilidades del pensamiento: aplicación y planificación para cada disciplina</u>. Buenos Aires: Troquel.</p> <p>Kohler Peláez, M. (2005). <u>Somos lo que pensamos: desarrollo de habilidades del pensamiento</u>. México, D.F.: Exodo.</p> <p>Sánchez, M. (1991). <u>Desarrollo de habilidades pensar: creatividad</u>. México: Trillas.</p> <p>Sánchez, M. (1995). <u>Desarrollo de habilidades del pensamiento : procesos básicos del pensamiento</u>. México: Trillas.</p> <p>Sánchez, M. (1995). <u>Desarrollo de habilidades del pensamiento : razonamiento verbal y solución de problemas</u>. México: Trillas.</p>	<p>Bermúdez Ferreiro, M. T. (1999). <u>El desarrollo de habilidades de razonamiento en la educación superior: el caso de la UABC</u>. Mexicali, Baja California: UABC.</p> <p>Naranjo Vélez, E. y Alvarez Zapata, D. (2003). <u>Desarrollo de habilidades informativas : una forma de animar a leer</u>. Colección Bibliotecología y lectura, 2. Medellín, Colombia: Universidad de Antioquia, Escuela Interamericana de Bibliotecología.</p>