

Universidad Autónoma de Baja California

COMISIÓN PERMANENTE DE ASUNTOS TÉCNICOS

ASUNTO: SE RINDE INFORME Y DICTAMEN

DR. DANIEL OCTAVIO VALDEZ DELGADILLO
PRESIDENTE DEL CONSEJO UNIVERSITARIO
Presente.

En la ciudad de Mexicali Baja California, siendo las 13:33 horas del día 8 de noviembre de 2021, se reunieron de manera virtual por la plataforma Meet, los C.C., LUS MERCEDES LÓPEZ ACUÑA, ERNESTO ISRAEL SANTILLÁN ANGUIANO, JESÚS ADOLFO SOTO CUIEL, LÁZARO GABRIEL MÁRQUEZ ESCUDERO, JOSÉ FRANCISCO GÓMEZ MC DONOUGH, CHRISTIAN ALONSO FERNÁNDEZ HUERTA, ALEXIS ACUÑA RAMÍREZ, PEDRO ANTONIO BE RAMÍREZ, ROCÍO ALEJANDRA VILLANUEVA URUETA, VÍCTOR MANUEL GRUEL SÁNDEZ, JESÚS ALEJANDRO OROPEZA MARTÍNEZ y ANA LAURA VALDEZ LÓPEZ, 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. LUIS ENRIQUE PALAFOX MAESTRE, Secretario de dicho cuerpo colegiado, y:

RESULTANDO

Que por acuerdo del pleno del H. Consejo Universitario, tomado en su sesión ordinaria del 7 de octubre de 2021, se encomendó a esta Comisión, acorde a lo establecido por el artículo 67, del propio Estatuto General, emitir dictamen respecto a la propuesta de **modificación del programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales a Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual**, que presenta el Rector, por solicitud del Consejo Técnico de la Facultad de Artes. Revisado el proyecto en coordinación con el director de la unidad académica proponente y los académicos participantes en el proyecto y con la Coordinación General de Formación Profesional, así como con los departamentos respectivos, la Comisión Permanente de Asuntos Técnicos 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.
4. Que con las consideraciones anteriores, se emite el siguiente:

Universidad Autónoma de Baja California

DICTAMEN:

ÚNICO.- Se aprueba la propuesta de modificación del programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales a Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual, que presenta el Rector, por solicitud del Consejo Técnico de la Facultad de Artes, de la Universidad Autónoma de Baja California, cuya vigencia iniciará a partir del ciclo escolar 2022-2.

ATENTAMENTE


Mexicali Baja California, a 8 de noviembre de 2021

"POR LA REALIZACIÓN PLENA DEL HOMBRE"


INTEGRANTES DE LA COMISIÓN PERMANENTE DE ASUNTOS TÉCNICOS



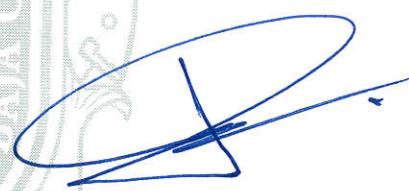
JESÚS ADOLFO SOTO CURIEL
Director de la Facultad de Ciencias
Humanas



LUS MERCEDES LÓPEZ ACUÑA
Directora de la Facultad de Ciencias
Marinas



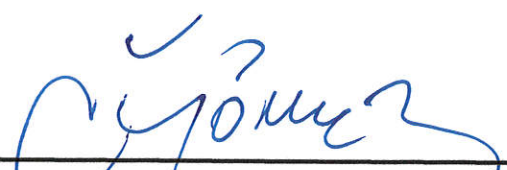
ERNESTO ISRAEL SANTILLÁN
ANGUIANO
Director de la Facultad de Pedagogía e
Innovación Educativa



CHRISTIAN ALONSO FERNÁNDEZ
HUERTA
Director del Instituto de Investigaciones
Culturales



LÁZARO GABRIEL MÁRQUEZ ESCUDERO
Director de la Facultad de Idiomas



JOSÉ FRANCISCO GÓMEZ MC DONOUGH
Director de la Facultad de Ciencias
Sociales y Políticas

Universidad Autónoma de Baja California

VÍCTOR MANUEL GRUEL SÁNDEZ
Investigador del Instituto de
Investigaciones Históricas

ROCÍO ALEJANDRA VILLANUEVA
URUETA
Profesora de la Facultad de Humanidades
y Ciencias Sociales

ALEXIS ACUÑA RAMÍREZ
Profesor de la Facultad de Ingeniería

PEDRO ANTONIO BE RAMÍREZ
Profesor de la Facultad de Ciencias
Humanas

JESÚS ALEJANDRO OROPEZA MARTÍNEZ
Alumno de la Facultad de Ciencias
Marinas

ANA LAURA VALDEZ LÓPEZ
Alumna de la Facultad de Ciencias de la
Salud



Universidad Autónoma
de Baja California

Propuesta de modificación del programa educativo Licenciado en Medios Audiovisuales a Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual

Propuesta de modificación del plan de estudios y
nombre que presenta la Facultad de Artes

Mexicali, Baja California, México. Diciembre de 2021.

**Propuesta de modificación del Plan de Estudios 2008-1 del
programa educativo Licenciado en Medios Audiovisuales a
Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción
Audiovisual
Facultad de Artes**

DIRECTORIO

Dr. Daniel Octavio Valdez Delgadillo

Rector

Dr. Luis Enrique Palafox Maestre

Secretario General

Dra. Gisela Montero Alpírez

Vicerrectora Campus Mexicali

M.I. Edith Montiel Ayala

Vicerrectora Campus Tijuana

Dra. Mónica Lacavex Berumen

Vicerrectora Campus Ensenada

Dr. Salvador Ponce Ceballos

Coordinador General de Formación Profesional

Mtro. Salvador León Guridi

Director de la Facultad de Artes

Dr. Antelmo Castro López

Jefe del Departamento de Diseño Curricular

Coordinadores del proyecto

Mtro. Axel Eduardo Núñez Morales

Mtro. José Ángel Meza Leyva

Comité responsable del proyecto

Mtra. Rosa Herlinda Beltrán Pedrín

Mtra. Cristina Conde Felix

Mtro. Salvador León Guridi

Dr. Raúl Fernando Linares Borboa

Mtro. Jorge Alfredo Martínez Martínez

Mtro. Jesús Humberto Orozco Orozco

Mtra. Flor Angélica Torres Narváez

Asesoría y revisión de la metodología de desarrollo curricular

Mtra. Vanessa Saavedra Navarrete

Dr. Antelmo Castro López

Asesoría en el diseño de programas de unidad de aprendizaje

Lic. Verónica Elizabeth Rosas Rojas

Mtra. Itzel Ashanty Moreno Heras

Lic. Lizeth Stephanya Cano Lares

Mtra. Vanessa Saavedra Navarrete

Lic. Grissel Ariadna García Galeana

Mtra. Raquel Arlete Rosas Cisneros

Dr. Antelmo Castro López

Índice

1. Introducción.....	8
2. Justificación.....	11
2.1 Fundamentación social	13
2.2 Fundamentación de la profesión.....	30
2.3 Fundamentación institucional.....	32
3. Filosofía educativa	45
3.1. Modelo educativo de la Universidad Autónoma de Baja California.....	45
3.2. Misión y visión de la Universidad Autónoma de Baja California.....	49
3.3. Misión y visión de la Facultad de Artes	50
3.4. Misión, visión y objetivos del programa educativo Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual	50
4. Descripción de la propuesta.....	52
4.1. Etapas de formación	52
4.1.1.Etapa básica	52
4.1.2.Etapa disciplinaria.....	53
4.1.3.Etapa terminal.....	54
4.2. Descripción de las modalidades de aprendizaje y obtención de créditos, y sus mecanismos de operación	54
4.2.1.Unidades de aprendizaje obligatorias	56
4.2.2.Unidades de aprendizaje optativas	56
4.2.3.Otros cursos optativos	57
4.2.4. Estudios independientes.....	57
4.2.5.Ayudantía docente	58
4.2.6.Ayudantía de investigación	59
4.2.7.Ejercicio investigativo.....	60
4.2.8.Apoyo a actividades de extensión y vinculación	61
4.2.9.Proyectos de vinculación con valor en créditos (PVVC)	62
4.2.10.Actividades artísticas, culturales y deportivas.....	65
4.2.11.Prácticas profesionales	66
4.2.12.Programa de emprendedores universitarios	68

4.2.13.Actividades para la formación en valores.....	69
4.2.14.Cursos intersemestrales	70
4.2.15.Movilidad e intercambio estudiantil	70
4.2.16.Servicio social comunitario y profesional	72
4.2.17.Lengua extranjera	74
4.3. Titulación.....	75
4.4. Requerimientos y mecanismos de implementación	80
4.4.1.Difusión del programa educativo.....	80
4.4.2. Descripción de la planta académica	80
4.4.3.Descripción de la infraestructura, materiales y equipo de la unidad académica	83
4.4.4.Descripción de la estructura organizacional.....	88
4.4.5.Descripción del Programa de Tutoría Académica.....	90
5. Plan de estudios.....	93
5.1. Perfil de ingreso	93
5.2. Perfil de egreso	95
5.3. Campo profesional.....	96
5.4. Características de las unidades de aprendizaje por etapas de formación	98
5.5. Características de las unidades de aprendizaje por áreas de conocimiento.....	101
5.6. Mapa curricular	104
5.7. Descripción cuantitativa del plan de estudios	105
5.8. Tipología de las unidades de aprendizaje.....	106
5.9. Equivalencias de las unidades de aprendizaje	111
6. Descripción del sistema de evaluación	114
6.1. Evaluación del plan de estudios.....	114
6.2. Evaluación del aprendizaje	115
6.3. Evaluación colegiada del aprendizaje	116
7. Revisión externa.....	118
8. Referencias	125
9. Anexos	129
9.1. Anexo 1. Formatos metodológicos.....	129

9.2. Anexo 2. Actas de Consejos Técnicos.....	168
9.3. Anexo 3. Programas de unidades de aprendizaje	170
9.4. Anexo 4. Estudio de evaluación externa e interna del programa educativo.....	953

1. Introducción

La incursión de las artes cinematográficas en la enseñanza universitaria surge de la necesidad que manifiesta el sector por contar con profesionales de alto nivel, con un rango amplio de competencias, capaz de satisfacer las necesidades de propuestas creativas, lo mismo que de recursos humanos, tanto en los sectores público como privado.

El campo de estudio de las artes cinematográficas está integrado por una serie de perfiles vinculados con los distintos momentos del proceso de creación de obras de esta naturaleza: escritura, producción, dirección, realización y postproducción, mismos que, a su vez, se dividen en procesos y competencias específicas relativas a formatos, géneros, soportes y discursos tan diversos como las necesidades humanas de expresión, interacción y comunicación social.

La importancia de una Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual radica en la necesidad de contar con un espacio de formación sólida para los futuros profesionales de la creación audiovisual; competentes y actualizados técnica y tecnológicamente, conscientes y capaces de hacer uso estratégico y significativo de los lenguajes propios de este campo, con una base histórica, metodológica y conceptual que les permita comprender y producir discursos pertinentes y efectivos, acordes con las necesidades de su tiempo, y con una formación en valores que les provea de una conciencia crítica y sensible hacia su entorno.

El actual programa educativo Licenciado en Medios Audiovisuales se ofrece en la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Baja California, campus Mexicali, por lo que su espacio de acción inmediata, en el ámbito de la frontera norte del país, lo ubica en una situación geográficamente estratégica, al estar en contacto con distintas formas de aproximación al trabajo creativo en su campo, lo mismo desde la visión de la industria más consolidada, hasta el ámbito de la producción independiente y con amplias posibilidades de impacto regional, nacional e internacional.

La presente modificación al plan de estudios de Licenciado en Medios Audiovisuales a Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual surge de la experiencia docente, de investigación y realización, lograda desde su creación en el año 2008; de las transformaciones sociales, tecnológicas y de comunicación que han modificado globalmente las formas de comprender la vida humana, el reconocimiento de las más diversas manifestaciones culturales, las posibilidades ilimitadas de las nuevas tecnologías y el profundo impacto de nuestras relaciones con el medio ambiente.

Por otro lado, la evaluación interna y externa realizada al programa educativo Licenciado en Medios Audiovisuales, obedece al compromiso de la Universidad Autónoma de Baja California de brindar una educación de calidad centrada en la responsabilidad y el compromiso social, con el fin de generar recursos humanos que podrán desempeñarse cabalmente en el ámbito tanto público como privado.

Este documento se compone de siete grandes apartados. En el primero, se plantea la justificación de la propuesta en sus términos generales. En el segundo apartado, se plantea la justificación de la propuesta de modificación del plan de estudios 2008-1, a partir de la evaluación externa e interna del programa educativo. El tercer apartado contiene el sustento filosófico-educativo desde la perspectiva del Modelo Educativo de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC, 2018b), además de la misión, la visión y los objetivos del programa educativo. El cuarto apartado detalla las etapas de formación, las modalidades de aprendizaje para la obtención de créditos y su operación, los requerimientos y mecanismos de implementación, el sistema de tutorías, así como la planta académica, la infraestructura, materiales y equipo, y la organización de las unidades académicas, necesarias para operar el nuevo plan de estudios. En el quinto apartado se describe el plan de estudios donde se indica el perfil de ingreso, el perfil de egreso, el campo profesional, las características de las unidades de aprendizaje por etapas de formación y por áreas de conocimiento, el mapa curricular, la descripción cuantitativa del plan de estudios, la equivalencia y la tipología de las unidades de aprendizaje. El sexto apartado define el sistema de evaluación tanto del plan de estudios como del aprendizaje. En el séptimo apartado se integran las expresiones que emitieron expertos pares después de un proceso de revisión de la propuesta. Al final, se incluyen

los anexos con los formatos metodológicos (anexo 1), actas de aprobación del Consejo Técnico de la Facultad de Artes (anexo 2), los programas de unidades de aprendizaje (anexo 3) y el estudio de evaluación externa e interna del programa educativo (anexo 4).

2. Justificación

El plan de estudios vigente del programa educativo Licenciado en Medios Audiovisuales se halla en vigor desde el período 2008-1, es decir, desde hace 13 años y medio: tiempo suficiente para valorar objetivamente tanto sus logros como sus áreas de oportunidad, considerando, en principio, la naturaleza de los cambios que se han suscitado en la profesión, así como el surgimiento o aparición de situaciones novedosas que exigen revisar su oferta y operatividad. Con esta propuesta se atienden e incorporan políticas de nuestra Universidad, en el sentido de integrar cabalmente planteamientos del Plan de Desarrollo Institucional (PDI) 2019-2023 relacionados con la actualización permanente de los programas educativos y su pertinencia colectiva (UABC, 2019).

La propuesta tiene su punto de partida en la evaluación externa e interna del programa educativo (anexo 4), las cuales permitieron proponer una serie de ajustes y cambios al mismo que, en lo fundamental, garantizan su viabilidad de presente y futuro como oferta educativa de calidad y compromiso social. En ese tenor, subrayamos que los estudios realizados para sustentar la siguiente propuesta se basaron en la metodología establecida por la Universidad Autónoma de Baja California (Serna y Castro, 2018), lo que favoreció ampliamente la incorporación expedita de una serie de procedimientos y análisis mediante los cuales sustentamos el argumento de que resulta pertinente modificar el plan de estudios.

Es evidente que, a lo largo de estos años, la propuesta formativa de este programa educativo ha sido valiosa, aportando beneficios importantes para el fortalecimiento cultural del estado de Baja California. Sin embargo, lo cierto es que se deben considerar aspectos que en su momento no se tomaron en cuenta por diversos motivos y que, a la luz de los tiempos actuales, resultan fundamentales para determinar su vigencia o actualidad. Por ende, el plan de estudios reclama una modificación en cuanto a la estructura curricular e incluso un cambio de denominación que tome en cuenta variables de la prospectiva profesional y que, en el mejor de los casos, contribuya a la consecución de una educación más sólida en el estudiantado, por lo que se propone el cambio de

nombre del programa educativo a Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual.

A partir de las reuniones de trabajo colegiado se identificó una inexactitud en la nomenclatura del programa educativo. Afirmar que se estudian únicamente los medios a través de los cuales se materializa un mensaje, implica asumir que la enseñanza comienza y termina con los procedimientos técnicos y tecnológicos de mediatización del mensaje audiovisual. Lo que se busca precisar es nuestro interés por todo el proceso comunicativo, desde la concepción original de una idea, hasta los procesos finales de recepción

Por otro lado, aun cuando la nomenclatura actual parece parcializar sus alcances, durante los 13 años de existencia del programa se ha privilegiado la creación como el motor fundamental de la realización audiovisual. Son estas búsqueda estéticas y expresivas las que lo ubican como un perfil pertinente dentro de la oferta de la Facultad de Artes.

En el título propuesto se enfatizan además dos momentos que pueden ser fácilmente visualizados en el mapa curricular: por un lado, el aprendizaje de aquellos lenguajes que definen lo cinematográfico como un discurso creativo, y las lógicas que vinculan secuencialmente los distintos procesos de preproducción, producción y postproducción de todo discurso audiovisual.

El cambio implicará también una mayor precisión en el objeto de estudio del programa, lo que favorecerá su identificación por parte de los aspirantes a ingresar en el mismo, su reconocimiento en los ámbitos creativo y académico, y la ubicación de los egresados dentro del campo de la creación cinematográfica y audiovisual.

A continuación, presentamos la síntesis de los resultados de la evaluación externa e interna del programa educativo que convalidan la necesidad de su modificación.

2.1 Fundamentación social

Necesidades y problemáticas sociales

Para realizar la presente fundamentación, se llevó a cabo una investigación documental basada en la consulta de fuentes secundarias, tales como planes de desarrollo institucional, estatal y nacional; investigaciones sociales y documentos estadísticos de organismos internacionales y nacionales como el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), el Consejo Nacional de Población (CONAPO), la Organización de las Naciones Unidas (ONU) y la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), entre otras. De esta manera, se estructuró el análisis de las necesidades y problemáticas sociales estatales, regionales y nacionales que este programa educativo atiende o busca atender, así como la prospección de las mismas. Para el logro de este objetivo, de manera específica, se identificó el contexto geográfico, demográfico, social, cultural, económico y político en el cual se inscribe el programa.

El estado de Baja California está situado en la región noroeste de la república mexicana y en la parte septentrional de la península del mismo nombre; limita, al norte, con la frontera de Estados Unidos de América; al este, con el estado de Sonora y el Golfo de California; al sur, con Baja California Sur; y al oeste, con el océano Pacífico (INEGI, 2017). Dicha población se encuentra distribuida en cinco municipios: Tijuana, con una representación del 49.5% del total de habitantes; la capital del estado, Mexicali, con un 29.80%. En menor concentración: Ensenada, con un 14.68%; Tecate, 3.08%; y Playas de Rosarito, 2.91%. Baja California ocupa el lugar número 14 en cantidad de habitantes entre las 32 entidades federativas del país; el municipio de Tijuana el número tres entre las ciudades más pobladas, con 1,641,570 habitantes, solamente, después de Iztapalapa en la Ciudad de México (1,827,868 habitantes) (INEGI, 2017). El 50% de la población de nuestro estado se encuentra acumulada en edades de 0 a 26.6 años de edad (CONAPO, 2019).

Por su ubicación y condición de frontera, entre los cruces internacionales y puertos marítimos se ha propiciado un mayor aprovechamiento de las industrias manufactureras, el comercio y los servicios inmobiliarios y de alquiler de bienes muebles e intangibles, siendo estos los tres rubros de mayor aportación dentro del producto interno bruto del estado, representando alrededor del 50% del total, según los registros que se presentan de 2011 a 2015 (INEGI, 2017).

Dentro del Plan Estatal de Desarrollo de Baja California 2014-2019, la educación es uno de los ejes más importantes a trabajar, con el fin de asegurar la formación integral en todos los niveles educativos, con una educación de calidad, un sistema de arte y cultura para todos, así como la promoción de valores y el desarrollo del deporte (COPLADE, s.f.). En este sentido, la UABC (2019) asumió el compromiso de brindar educación superior con altos estándares de calidad y pertinencia, como lo manifiesta en el Plan de Desarrollo Institucional 2019-2023, en la política de Calidad y pertinencia de la oferta educativa, acción “1.1.1. Diversificar la oferta de programas de licenciatura en diferentes modalidades y áreas del conocimiento que contribuya al desarrollo regional y nacional” (p. 97). Además, en la política Extensión y vinculación, en las acciones 4.1.3 y 4.1.4, describe el interés de promover la formación de públicos para el arte, la ciencia y las humanidades y el deporte, así como promover la adopción de estilos de vida saludable en la comunidad universitaria y la sociedad bajacaliforniana. Es así como la UABC ratifica su compromiso con educación de calidad y oferta pertinente y el desarrollo de la cultura, el arte y deporte (UABC, 2019).

Baja California tiene diversos centros culturales. A nivel estatal, se creó, en coordinación con el Centro Nacional de las Artes, el Centro Estatal de las Artes en el cual se desarrollan, entre otras actividades, el teatro, la danza, la literatura, así como artes plásticas y visuales (CEART, 2019). También se cuenta con la Secretaría de Cultura, antes Instituto de Cultura de Baja California (ICBC), que tiene entre sus objetivos promover y fomentar la cultura y las artes a través de los centros ubicados en las cinco principales ciudades del estado (ICBC, 2019).

En este rubro, la UABC ha mantenido una preocupación constante por la formación de públicos para el arte, la ciencia y las humanidades, tanto entre los

universitarios como en la comunidad en general, a través de festivales, campañas, exposiciones, entre otros. Además, eventos como la Feria Internacional del Libro UABC o la programación de UABC Radio contribuyen a la promoción y reconocimiento de los talentos artísticos y culturales en la comunidad universitaria (UABC, 2019). Atendiendo estas preocupaciones, en 2008 se crea el programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales desde el Centro de Estudios y Producción Audiovisual de la Escuela de Artes, hoy Facultad de Artes.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2014) considera que las actividades como el cine, la música y los programas de televisión contribuyen a la diversidad de las expresiones culturales, facilitan el diálogo, amplían las oportunidades de acceso a la información y el conocimiento, al mismo tiempo que favorecen la creatividad.

En el Anuario Estadístico de Cine Mexicano 2018, presentado por el Instituto Mexicano de Cinematografía y la Secretaría de Cultura (IMCINE), se informa que la distribución porcentual del PIB en las actividades que conforman los medios audiovisuales se distribuye de la siguiente manera: primero, Internet, con un 68.3%; seguido por un 10.5% en la televisión, y cine, en tercer lugar, con 8%. Asimismo, en los datos proporcionados por este anuario, en 2017, el PIB de la industria cinematográfica creció 7.4 % con respecto al 2016. El incremento promedio de 2008 a 2018 fue de 6.6%, superior al promedio del sector cultura e incluso del total del PIB nacional, que fue de 2%: “en otras palabras, el comportamiento económico del cine es casi cuatro veces más dinámico que el conjunto de la economía mexicana” (IMCINE, 2019, p. 20).

En temas de producción, IMCINE reporta que, en 2018, se realizaron 186 producciones consideradas mexicanas. De éstas, el 47% fueron de producción independiente, es decir, sin apoyo del estado; 79 fueron documentales y el resto, ficción. También señala que, en la infraestructura para exhibición, de 2010 a 2018, ha habido un incremento del 30.16%, es decir, se pasó de 4,905 a 7,024 pantallas de cine en México. Baja California incrementó sus pantallas de 307 a 331 en el periodo de un año, de 2017 a 2018, tan solo después de Ciudad de México con 1,774 pantallas, Nuevo León con 577 y Jalisco con 463 (IMCINE, 2019).

Además de los complejos cinematográficos, se registraron, para el 2018, 19 cineclubes que ofrecen un formato alternativo para exhibición en el estado: siete en Tijuana, seis en Mexicali (dos son promovidos por la UABC), cinco en Ensenada y uno en Tecate (IMCINE, 2019).

En años recientes, la exhibición cinematográfica se ha trasladado también, en gran número, a las plataformas digitales de contenido audiovisual, permitiendo el acceso a mayor cantidad de espectadores y en latitudes más diversas. Según IMCINE (2019), de las cintas mexicanas disponibles en plataformas entre los años 2010 y 2018, que no han tenido estreno en salas comerciales, 68% están disponibles en FilminLatino. Según los registros, entre 15 plataformas monitoreadas, de 2017 a 2018, hubo un incremento significativo en la exhibición de corto y largometrajes nacionales disponibles: FilminLatino llegó a 50%, Retina Latina a 43%, Cinema Uno a 42% y ClaroVideo a 29%.

Con base en los datos anteriores, esto puede significar la apertura a propuestas de corte independiente y por supuesto regionales, como es el caso de producciones recientes en las que ha participado la UABC en su realización: *Levantamueertos*, bajo la dirección de Miguel Nuñez en 2013, que actualmente se exhibe en ClaroVideo y FilminLatino; o *Belzebuth*, bajo la dirección de Emilio Portes en 2019, que, según el reporte semestral realizado por Cámara Nacional de la Industria Cinematográfica (CANACINE, 2019), se ubicó entre las primeras 10 películas mexicanas más taquilleras en la primera mitad del año 2019. Está disponible en la plataforma de *Amazon Prime*.

Cabe señalar que estas no son las únicas producciones relacionadas con la región, aunque sí las únicas de producción local. Existe un registro de aproximadamente 52 largometrajes de ficción (que datan de 1929 a la fecha) identificados con Mexicali, ya sea por hacer referencia a la ciudad o utilizarla como escenario gracias a sus paisajes característicos, propios del desierto que la rodea. Específicamente, son 44 producciones identificadas que señalan a Mexicali o sus alrededores como lugar de filmación que, además de su geografía, se ubican en la región debido a los costos de producción (Sánchez, 2018).

Además de la producción y exhibición, el fomento al cine, como industria y elemento cultural, ha sido promovido en la región a través de festivales orientados a la muestra, pero también al análisis del cine como elemento identitario y de expresión.

En la región, la situación no es distinta. Mexicali tiene una participación e interés creciente en la cinematografía, pero, aunque aparece en múltiples producciones, no necesariamente participa en los procesos creativos, y los medios de exhibición se encuentran notablemente limitados a dos empresas dominantes: Cinépolis y Cinemex.

En materia de educación, los medios audiovisuales ocupan un lugar fundamental al ser una alternativa para enseñar a los alumnos a realizar análisis y reflexionar sobre los temas a estudiar. Los medios audiovisuales son educativos en la medida en que influyen sobre lo que el estudiante aprende y sobre la manera en que aprenden (Barros y Barros, 2015).

Consciente de la influencia de los medios audiovisuales en la educación, la Organización de las Naciones Unidas, en su Agenda 2030, misma que busca erradicar la pobreza y la desigualdad integrando las tres dimensiones del desarrollo sostenible: económica, social y ambiental; busca, en el objetivo 4, garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad; además, en el objetivo 9, hace referencia a la importancia de incrementar de manera significativa el acceso a las tecnologías de la información y la comunicación (ONU, 2015).

En relación con lo anterior, es conveniente tomar en cuenta la importancia de la profesionalización de la producción audiovisual. Como se ha mencionado a lo largo de este apartado, las principales actividades económicas se relacionan con la industria y el comercio, favoreciendo el autoempleo y la sana competencia entre egresados de Licenciaturas en Medios Audiovisuales dedicados a la creación y producción de material audiovisual desde casas productoras o de manera independiente, para empresas que requieren servicios de publicidad, de capacitación multimedia, de inclusión y de medios informativos internos, entre muchos más.

Por otro lado, también la producción a partir del entretenimiento y las necesidades de expresión artística merece atención desde el programa educativo, ya que estas,

además de relacionarse con el desarrollo personal, económico y artístico de sus creadores, pueden tener repercusiones directas en el proceso de autorrepresentación del contexto en que surgen. Tal como señala la investigadora Iglesias-Prieto (1991), la producción, en particular de cine en la frontera, ha estado centralizada, argumentando que éste no ha sido producto predominantemente hecho en la frontera ni por fronterizos, enfatizando en la necesidad de incursionar directamente en la producción, de modo que se puedan resolver los problemas tan recurrentes e históricamente reproducidos de estereotipia y de autorrepresentación

Aunque han pasado varios años desde tal observación, sigue vigente la necesidad del trabajo audiovisual de calidad. Desde la industria hasta la expresión artística, esta debe adecuarse al desarrollo y crecimiento de la región y a las necesidades que trae consigo. Como se ha mencionado, el interés en los medios audiovisuales como parte del entretenimiento y del crecimiento económico ha incrementado también en los últimos años.

Los medios audiovisuales resultan de gran impacto en el desarrollo de la entidad: están asociados al desarrollo económico, a la industria en la producción, distribución y exhibición de productos audiovisuales, por mencionar algunos aspectos. En el desarrollo cultural, en sus procesos sociales y artísticos de expresión, son base para acceder a la población con diversos fines como la promoción de la salud, el cuidado del medio ambiente y otras campañas de interés en el mejoramiento de la calidad de vida como la diversidad cultural, la equidad de género y la inclusión, además del entretenimiento y la diversión. En la educación favorece y facilita el proceso de enseñanza aprendizaje, entre muchos otros aspectos.

El programa de Licenciado en Medios Audiovisuales proporciona las herramientas para generar, además de productos de consumo, formas distintas e innovadoras de acercarse y de apropiarse del cine en la región, y diseñar proyectos y producciones audiovisuales en el ámbito local, regional, nacional e internacional. En los últimos años, la apertura de los servicios digitales de contenido audiovisual y el incremento de festivales, congresos y muestras de cine permiten que los artistas produzcan y exhiban sus obras, y que las audiencias participen de ellas.

El profesional de los medios audiovisuales, en lo que corresponde a su campo ocupacional, tiene la oportunidad de satisfacer necesidades tanto en el sector público como privado, así como en el ejercicio independiente de su profesión en y para el diseño y desarrollo de ideas y campañas publicitarias de promoción y, desarrollo del arte y la extensión de los beneficios de la cultura; además, de un decidido apoyo a la educación, con una visión holística en la generación del conocimiento, el desarrollo de habilidades y actitudes, y el fortalecimiento de los valores.

Se considera que el perfil de egreso del programa educativo es pertinente, en términos de competencias, ya que proporciona las herramientas para generar, además de productos de consumo, formas distintas e innovadoras de acercarse, pero, sobre todo, de apropiarse del cine en la región; diseñar proyectos y producciones audiovisuales en el ámbito local, regional, nacional e internacional.

En la actualidad, la constante evolución del contexto global debido a los avances tecnológicos y, particularmente, al advenimiento del internet nos exige abarcar las facetas y disciplinas necesarias para la creación audiovisual y su adaptación a los nuevos medios. Si consideramos que Baja California ocupa el quinto lugar en cuanto a cantidad de largometrajes realizados y se proyecta como líder nacional frente a productoras extranjeras (Martínez, 2018), será necesario preparar profesionistas con una sólida formación artística con bases teórico-metodológicas, basadas en la gramática audiovisual. Asimismo, fortalecer las habilidades, aptitudes y conocimientos técnicos particulares que respondan a las necesidades de la producción en esta área, desde su inclusión en la labor general hasta la especialización en las áreas técnicas y en el uso de las tecnologías. Todo esto con el fin de que el creador audiovisual genere conceptos creativos y rentables. Además, se formarán egresados competentes para la gestión, logística y jurídica durante los procesos de producción audiovisual.

En este sentido, resultará estratégico fortalecer el perfil de los egresados con las bases que sostienen sus discursos y propuestas estéticas, los conocimientos relacionados con la gestión de procesos de producción y el desarrollo de competencias para insertarse en el mercado laboral.

Mercado laboral

Al respecto de las oportunidades de empleo, Martínez (2018) afirma que la Secretaría de Turismo del estado proyecta posicionar a Baja California como líder nacional frente a productoras extranjeras, ya que el costo de producción es atractivo para las casas productoras que acuden a la región:

ya que la contratación de un staff profesional es 30% menor, los servicios de comida y catering son 10% más económicos, la contratación de extras es 70% más barato, y el diseño de sets 60% menor en comparación con las grabaciones que se realizan del otro lado de la frontera (parr. 7).

En esta misma publicación, se señala que, en 2016, fueron realizadas un total de 45 producciones cinematográficas en el estado, que dejaron una derrama económica de más de 19 millones de dólares y la generación de 847 empleos directos. Según se indica, para 2017 se realizaron en la entidad 97 proyectos audiovisuales, 27.5 millones de dólares en derrama económica y 1,770 empleos directos.

Respecto a la formación de profesionistas en el área, el Instituto Mexicano de Competitividad (IMCO, 2018), reporta que el grupo de licenciaturas en Técnicas Audiovisuales y Producción de Medios, en el cual se clasifica el programa de Licenciado en Medios Audiovisuales, se posiciona en el ranking 24 entre las que mayor cantidad de personas eligen para estudiar en el país y, aunque también se reporta como una carrera muy riesgosa (en un 42.1%) en cuanto a la calidad de la inversión comparado con otras carreras en universidades públicas¹, también reporta una tasa de ocupación del 95.9% entre los profesionistas de esta licenciatura, siendo el promedio nacional de 97.6% de profesionistas económicamente activos con trabajo. Asimismo, el 42.8% se encuentran trabajando en el sector informal y el 4.1% se encuentran desempleados.

Además, se señala que los profesionistas en el área de técnicas audiovisuales y

¹ Según señala el IMCO, el riesgo en la calidad de la inversión “se basa en el retorno de inversión anualizado calculado para cada carrera en universidad pública y privada, y en información de la Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo del Instituto Nacional de Información Estadística y Geografía (INEGI), al primer trimestre de 2016”.

producción de medios trabajan al menos 35 horas a la semana con un sueldo mensual de \$8,937.00 M.N. siendo el promedio nacional de \$6,687.00 M.N. y el promedio entre profesionistas en general de \$12,076.00 M.N. al mes; ocupando el número 42 entre las carreras mejor pagadas del país. Hay que destacar que existe una brecha considerable entre el sueldo percibido por hombres, \$9,867.00 M.N. y el que perciben las mujeres profesionistas del área de \$8,000.00 M.N. en promedio al mes (IMCO, 2018).

Al respecto, el Observatorio Laboral (2019), en su apartado de Estadísticas de carreras profesionales por áreas, según datos del tercer trimestre de 2019, reporta las carreras relacionadas con técnicas audiovisuales y producción de medios con 161,230 profesionistas ocupados, de los cuales el 55.4% son hombres y el 44.6% mujeres, con ingreso promedio mensual de \$9,867.00 M.N.

Estudio de empleadores

Como parte de este ejercicio, se realizó un estudio con la participación de 35 empleadores: 26 de sector privado y nueve de sector público, que cuentan con áreas de difusión y producción audiovisual, que se encuentran en la región y que cuentan o han contado con egresados y/o estudiantes de la carrera de Licenciado en Medios Audiovisuales.

Las empresas encuestadas señalan que contratan de manera temporal y permanente a sus empleados. El 51.6% maneja ambos tipos de contratación dependiendo de la demanda de trabajo que tenga cada empresa; el 29% lo hace de forma permanente, mientras que el 19.4% lo hace de manera temporal. En cuanto a las labores específicas o puestos que los egresados y estudiantes de medios audiovisuales desempeñan en los centros de trabajo considerados en el estudio, las de mayor recurrencia fueron los puestos de: realizador audiovisual (31), creativo audiovisual (29), editor (29) y fotógrafo (26); también destacan los de camarógrafo (25), animación digital (20), diseñador de audio (20) y guionista (20). En menor cantidad están la asistencia de dirección (19), diseñador gráfico (16), diseño de páginas web (10) y por último, se mencionan a directores de casas productoras (8) y, en una ocasión, respectivamente:

mercadotecnia, desarrollo de proyectos, *community manager* y aquellos correspondientes a la enseñanza, puestos agrupados para su consideración como otros.

En consideración a las aptitudes laborales para su contratación, un 51.4% favorecen aptitudes relacionadas con su desempeño laboral, entre las que señalan, en primer lugar, la creatividad, con siete menciones; en seguida, responsabilidad e iniciativa con cuatro, cada una; y, en menor incidencia, se incluyen en sus respuestas la disciplina, apertura a aprender y la experiencia con la que cuentan al ingresar a la empresa, con una mención cada una.

El 29.7% menciona, como característica al contratar, los conocimientos específicos en el área, donde destaca, con tres menciones, la especialización del empleado en algún área particular como la animación; con dos, la rápida producción, el manejo de medios, la creación audiovisual; y, con una mención, interés en el cine.

En consideración a los conocimientos, los resultados indican que son la realización de productos audiovisuales y post-producción las dos áreas consideradas como *muy necesarias*, con 27 y 26 menciones respectivamente; después, el diseño digital con 22, seguido de escritura y creación con 19; el segundo idioma y la administración o producción ejecutiva, con 17 y 15 menciones.

Como otros conocimientos necesarios, se mencionan la producción y conocimiento de cultura general y de la cinematografía nacional. Los resultados sobre las actitudes y/o valores que requiere la empresa en un profesional de medios audiovisuales se enlistan como muy necesarios: honestidad y respeto, con 32 y 31 menciones, respectivamente; después, trabajo en equipo, con 29; proactividad y empatía en 25 ocasiones; responsabilidad social en 24; cuidado y protección al medio ambiente, con 21 recurrencias.

En conjunto con los conocimientos, las aptitudes y valores, se cuestionó respecto a las habilidades necesarias en el profesional de medios audiovisuales según los requerimientos de la empresa. Así, en una considerable mayoría, todas las habilidades mencionadas se estiman como muy necesarias, siendo las más representativa la

creatividad, con 30 recurrencias; seguida del manejo de cámaras de video, televisión y cine, con 25; el diseño de proyectos audiovisuales, con 24; y manejo de herramientas y equipo de iluminación y el manejo de software especializado, con 23 cada una.

Posteriormente, se cuestionó la opinión de los participantes respecto a la demanda laboral del profesionista en medios audiovisuales desde su experiencia como empleadores, donde la mayoría (25 de los participantes) señalaron notar una alta demanda, lo que representa un indicador favorable para los egresados del programa educativo, planteando un panorama optimista para su desempeño profesional. Ocho de los participantes consideran una demanda media; uno menciona que es baja y otro no contestó la pregunta.

Finalmente, se preguntó sobre las propuestas que estos empleadores hacen para mejorar el programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales. Al respecto, señalan necesario ampliar los conocimientos en el área de la mercadotecnia, procesos administrativos y emprendimiento, así como habilidades que les permitan a estos profesionistas cobrar y vender su trabajo aun cuando la administración y/o producción ejecutiva no fueron de los conocimientos con mayor representatividad. Del mismo modo, comentan como necesaria la disponibilidad para adaptarse al flujo de las nuevas tecnologías (en cuanto a uso y conocimiento de software y herramientas) y a la actualización constante en su disciplina. Otros aspectos a desarrollar son la tolerancia a la crítica al trabajo, humildad y flexibilidad para adaptarse a los requerimientos de los mercados audiovisuales, es decir, a casas productoras, televisoras, instituciones públicas, industria cinematográfica.

Los resultados obtenidos indican que las principales necesidades laborales, que se traducen en áreas de oportunidad de mejora que tiene el plan de estudios de Licenciado en Medios Audiovisuales, se relacionan con las aptitudes que posee el profesional para integrarse al ejercicio laboral y, posteriormente, los aspectos propios de la formación, mismas que se mencionan a continuación:

- Fortalecer las competencias en la realización de productos audiovisuales, su creación y tratamiento en post-producción, además, de las áreas de diseño digital y escritura/creación.
- Ampliar los conocimientos relacionados con la mercadotecnia, administración y emprendimiento.
- Fortalecer las habilidades para proyectar las producciones realizadas por los egresados, así como su disponibilidad para habilitarse en las nuevas tecnologías y flexibilidad para adaptarse a los requerimientos de los mercados audiovisuales.
- Fomentar la continua actualización técnica y creativa.

Estudio de egresados

Para profundizar en la percepción de los participantes con respecto a su proceso de formación y desempeño laboral, y las recomendaciones de mejora hacia el programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales, mediante un enfoque cualitativo, se utilizó la técnica de grupo focal/*Focus Group* (FG), que contó con la participación de 26 egresados. Los criterios para la selección del grupo, además de la disposición de los egresados para participar en dicho ejercicio, fue que estuviera representado por hombres y mujeres, que pertenecieran a generaciones diferentes y que, en su mayoría, estuvieran trabajando en su ámbito profesional.

De los 26 egresados participantes en el estudio, 15 se identificaron con el género masculino y 11 con el femenino; la mayoría, 20 de ellos, manifiestan ser solteros; cinco están casados y uno vive en unión libre. Los rangos de edad se encuentran entre los 23 y los 39 años, correspondientes a los periodos de egreso que van del 2012-2 hasta 2019-1, permitiendo la posibilidad de conocer perspectivas y experiencias distintas, tanto en el curso del programa educativo como en el mercado laboral al cual se insertaron, quienes así lo hicieron.

En la sesión del FG, se dialogó respecto a la valoración del plan de estudios. Se preguntó sobre su nivel de satisfacción con la formación recibida en el programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales. Según sus comentarios, se estableció una escala de tres niveles para evaluar, siendo el de mayor valor muy satisfecho, seguido de satisfecho y, de menor valor poco satisfecho. De este modo, solamente un participante manifestó sentirse muy satisfecho; la mayoría (20) expresó sentirse satisfechos.

En relación con el programa educativo, se cuestionó, específicamente, sobre los conocimientos tanto teóricos como prácticos obtenidos en su paso por la licenciatura, clasificándose en tres niveles de consideración: excelentes, buenos y regulares. Así, la mayoría de los participantes coincide en evaluar ambos tipos de conocimiento como buenos (69.2%), seguido de regulares en menor incidencia (19.2%) y, finalmente, tres participantes (11.5%) consideran que los conocimientos prácticos han sido excelentes y solo uno se expresa de este modo sobre los conocimientos teóricos. Los participantes coinciden en la valoración que hacen respecto a su experiencia en el programa educativo, al señalar, en su mayoría, un nivel medio de satisfacción general, lo que puede representar oportunidades de acción para la mejora y actualización del mismo.

Se consideraron, en general, como de mucha importancia, el dominio de un segundo idioma (92.3%), seguido de post-producción y realización de productos digitales, así como escritura y creación (80.7%); en nivel de poca importancia, se identificaron diseño digital y administración (26.9%); en contraste, uno de las participaciones manifestó como nada importantes diseño digital e igualmente dominio de un segundo idioma (3.8%).

En la sesión del FG, se abordó el tema sobre los conocimientos que han requerido en su práctica profesional y que no fueron impartidos durante su formación. Algunos de los participantes coincidieron en que los conocimientos recibidos fueron los necesarios. También, mencionan otros como:

- Finanzas y apoyos legales a la cinematografía.
- Legislación de los medios audiovisuales.

- Producción en campo.
- Producción en línea.
- Asistencia de dirección.
- Mercadotecnia.
- Gestión cultural.

Al igual que en el caso de los conocimientos, los participantes consideran, en general, todas las habilidades desarrolladas en su formación como importantes en su desempeño laboral. Destacan, principalmente, la coordinación, planeación y organización con mucha importancia (100%); se continúa con diseño de proyectos, producción audiovisual y manejo de nuevas tecnologías (88.46%) y, posteriormente, administración y discurso audiovisual (80.7%).

También, en el FG se retomaron las habilidades desarrolladas durante su formación, solicitando mencionar algunas que hayan requerido y no fueron consideradas en su formación. Algunos participaron listando las siguientes habilidades:

- Manejo de emociones.
- Ingresar con éxito al campo laboral.
- Recaudación de fondos para la producción audiovisual.
- Administración y venta de productos propios.
- Gestión cultural.
- Creatividad en contextos administrativos.

Luego de establecer las necesidades en cuanto a conocimientos y habilidades, las actitudes y valores que han sido indispensables y consideran importantes en su ejercicio profesional, todas las propuestas, en general, se destacaron como de mucha importancia; en particular: respeto, creatividad, disciplina y honestidad.

Al profundizar en el tema de las actitudes y valores en el FG, se mencionó el respeto entre compañeros como parte del trabajo en equipo, así como el interés personal en la profundización de las diferentes áreas del conocimiento que adquirieron durante su formación.

Por otra parte, se presenta la información laboral general de los 26 participantes. 24 afirmaron encontrarse empleados y el resto aseguran que se encuentran desempleados debido a la falta de experiencia. El 57.7% de los participantes trabaja en el sector privado, el 26.9% en el público y sólo el 3.8% lo hace de manera independiente, al igual que en ambos sectores. La mayoría, un 65.4%, se encuentra trabajando en servicios, seguido de comercio (19.2%), e industria y educación en un 7.7%.

En cuanto al puesto que ocupan o han ocupado los participantes, con igual porcentaje son: productor y propietario (21%); con 8% cada uno, los puestos de diseñador y administrativo; el restante 42% se encuentra en la opción de otro puesto (coordinador, asistente de dirección, asistente de productor, asistente de comunicación, encargado de locaciones, camarógrafo, editor, docente, agente de ventas y asesor de previsión).

En lo relativo al tipo de contratación que tienen o tuvieron en su último empleo, los participantes señalaron, en su mayoría (38.5%), que ha sido por honorarios y 34.6% de base; el 19.2% no han tenido una contratación segura, sino que han sido pagos eventuales dependiendo del tipo de empleo. El resto ha trabajado de manera independiente. Sobre sus ingresos, la mayoría (15) reporta hasta \$10,000.00 M.N. pesos; nueve de ellos, ingresos entre \$10,001.00 M.N. y \$20,000.00 M.N., mientras que dos de ellos aseguraron recibir más de \$20,000.00 M.N.

Continuando con los datos sobre su trabajo y considerando que los participantes egresaron en periodos distintos, se pidió que comentaran cuáles fueron las dificultades a las que se enfrentaron para encontrar empleo. Así, un 64.3% coincide en que fue la falta de experiencia, mientras que el 28.6% señala que no hubo dificultad alguna; el resto, 7.1%, comentó que el problema consistió en la falta de ofertas o vacantes para el área de medios audiovisuales. Entre las experiencias compartidas destacan que los sueldos eran muy bajos o los puestos que llegaban a encontrar no correspondían a sus expectativas profesionales; en un caso particular, se mencionó que se encontraba a la espera de proyectos cinematográficos dentro del estado.

En relación con su formación académica y su experiencia laboral, se pidió a los participantes que comentaran otros aspectos. El primero de ellos fue la relación que tiene su trabajo actual (o el último que tuvieron, según fuera el caso) con la profesión que estudiaron. Así, la mayoría (61.5%) señala que sí existe una correspondencia, ya que se encuentran trabajando en el área, mientras que el 23.1% de ellos mencionó que no existe relación alguna; el 11.5% considera que regular y el 3.8% que existe poca relación. Respecto a si consideran que su formación académica corresponde a los requerimientos actuales de la demanda del mercado laboral, el 57.7%, asegura que la carrera responde adecuadamente, mientras que el 42.3% opina lo contrario.

Al discutir en la sesión del FG sobre el tema de la formación académica y los requerimientos actuales del mercado laboral, aunque la mayoría de los estudiantes opinaba que era adecuada, en otros (cinco) se notaba la existencia de insatisfacción y el sentimiento de falta de correspondencia entre su formación y el ejercicio de la misma. Al respecto, argumentan que la profundización y/o especialización en ciertas áreas, así como la falta de conocimiento sobre el mercado, han sido deficiencias constantes en su experiencia.

Los egresados compartieron su perspectiva respecto a la demanda de la licenciatura en el mercado actual y el futuro. En este caso, en consonancia con su situación y expectativas durante su carrera y estado laboral, señalan, en su mayoría (46%) que la demanda actual es media, seguido de baja (31%); los menos, refieren que es alta (23%). Por otro lado, su visión a futuro es más optimista ya que la mayoría (54%) manifiestan que la demanda será alta, aunque buena parte de los participantes (38%) mantienen que será baja y solo dos (8%) continúan señalando que será regular o media.

Continuando con el ejercicio en la sesión del FG, se cuestionó sobre los aspectos generales que podrían reforzarse con el propósito de mejorar el desempeño profesional en el mercado laboral. La mayoría señalaron que son los conocimientos teóricos los que requieren mayor atención.

Seguido de este aspecto, en orden de recurrencia, se mencionan actitudes y valores, donde se insistió en la falta de capacidad para tratar con otras personas (ya sean compañeros de trabajo, clientes o empleadores) y el trabajo en equipo en proyectos audiovisuales, como los aspectos más preocupantes.

Sobre las habilidades y los conocimientos prácticos se presentó mayor disparidad en cuanto a su perspectiva; así, una parte de los participantes opina que estos son aspectos que se adquieren con la experiencia y la inmersión en proyectos en el área como parte del trabajo; incluso, se señalan como responsabilidad personal a partir del interés y la iniciativa. Por otro lado, se menciona que esta experiencia y habilidades deberían adquirirse con mayor profundidad desde los primeros años de estudio.

De manera específica, se refirió a los conocimientos que los egresados consideran que deberían reforzarse para ejercer de forma eficaz su profesión en el mercado laboral. En un primer acercamiento, todas las áreas resultan importantes de reforzar, en particular la escritura y creación y el diseño digital, que mencionan como relevantes; posteriormente, en menor importancia, la post-producción, y administración.

Además, los egresados muestran preocupación por su integración al mercado laboral, sin sentirse capacitados para el mismo. Señalan no saber cómo promocionar sus productos y, en algunos casos, cómo relacionarse en el ambiente de trabajo y con sus compañeros (enfoques relacionados al desenvolvimiento y a la experiencia laboral).

En consonancia, una vez en el mercado laboral, los egresados argumentan que existe demanda de profesionistas que conozcan a profundidad las diferentes áreas de la producción audiovisual, no solamente desde la gestión o realización, sino desde la generación de ideas hasta su proyección en el mercado. Argumentan que la constante actualización es una de las preocupaciones en sus trabajos debido a los cambios en la industria y al crecimiento del contexto que genera competencia; además de la necesidad de innovar y de promover el talento y las propuestas locales.

Finalmente, se retomaron las áreas de oportunidad identificadas en las opiniones, que demandaron mayor atención de los participantes:

- Impulsar prácticas escolares y profesionales en ambientes reales que fortalezcan la experiencia profesional y la inserción en el mercado laboral.
- Fortalecer el área de administración con temas sobre mercado laboral, administración, legislación de medios, mercadotecnia, finanzas y gestión cultural.
- Fortalecer el área de escritura/creación. Principalmente, la investigación y la comunicación oral y escrita.
- Integrar las habilidades para la creatividad, recaudación de fondos, venta de productos y manejo de emociones.

2.2 Fundamentación de la profesión

La fructífera experiencia de más de 13 años de existencia del programa educativo ha contribuido a la detección de un problema léxico-semántico en la nomenclatura del programa. El programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales ha existido históricamente como un espacio en el que se han privilegiado la generación de ideas creativas, el pensamiento crítico y la realización de una gran variedad discursiva de productos audiovisuales. Afirmar, así sea nominalmente, que los estudios de este programa educativo giran alrededor de los medios a través de los cuales se materializa un mensaje, implica asumir que la enseñanza comienza y termina con los procedimientos técnico-tecnológicos de mediatización del mensaje audiovisual. Esto implicaría dejar fuera los procesos de generación de ideas, previos a la transcodificación mediática, lo mismo que los procesos recepcionales, entendidos como el fin último de todo proceso comunicativo.

El perfil de egreso del programa educativo les permite desempeñarse como escritores, productores, directores, cinefotógrafos, videógrafos, editores, diseñadores de audio, etcétera. Así, se pretenden abarcar las facetas y disciplinas necesarias como

profesionales en el campo de la creación audiovisual y su adaptación a la constante evolución del contexto global que en apenas cinco décadas se ha transformado, radicalmente, debido a los avances tecnológicos y, particularmente, al advenimiento del internet. Por todo lo anterior, resulta necesaria una denominación que lo exprese de manera puntual: Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual.

La televisión abierta ha sido golpeada por el paso del tiempo y el avance tecnológico. Entre la migración de los patrocinadores y las audiencias a otros medios de mayor oferta y su competencia directa por parte de los servicios de streaming, este medio ha regresado a sus orígenes en amplios horarios nocturnos; la comercialización de productos o su traslado a la televisión de paga, que a su vez se ha movido a las plataformas digitales, incluso han incursionado en otros servicios como el de telefonía e internet en un intento de expandir su oferta y/o mantenerse en el mercado (Trejo, 2011). Las producciones para televisión, tales como series y películas de bajo presupuesto, han encontrado otros medios para su proyección, de menores costos y mayores alcances.

La industria fílmica comienza a salirse de las salas de cine y de los videocentros dejando de lado su exclusividad artística y de inversión millonaria como sustento. Así, por ejemplo, grandes consorcios como Fox, HBO y CBS, además de sus canales de televisión, mudaron parte de sus producciones al servicio de plataformas en *streaming* (como ClaroVideo, que ofrece varios canales de la cadena Fox y de HBO, aun cuando estos tienen su propia plataforma: Fox Play y HBO Go; Amazon Prime Video contiene producciones exclusivas de CBS a través de CBS All Access; por mencionar algunos casos), otras como Disney, Cinépolis, Televisa e incluso Walmart han incursionado lanzando sus propias plataformas (Disney+, Cinépolis Klic, Blim Tv y Vudu, respectivamente) (Orellana, 2020); otras más como Blockbuster se vieron obligadas a cerrar sus puertas ante la llegada de Netflix (Anand, 2019).

Los antiguos sistemas de edición con moviolas verticales desaparecieron del mercado para dar paso a los ordenadores, las casas de animación desaparecieron o se transformaron; las cámaras evolucionaron, sacando del mercado la tecnología análoga para dar paso a equipos cada vez más sofisticados, transformando no solo la manera de hacer cine, sino también la manera de entenderlo. Del cinematógrafo de los Lumière y

los efectos de Meliès solo quedan sus bases teóricas y con este advenimiento tecnológico también se ha propiciado la modificación de las reglas cinematográficas. Su espectacularidad y comercialización trae consigo la intervención de nuevos actores, la modificación de algunos y la eliminación de otros (Baudrillard, 1978, 1984).

Ante esto, la profesión también ha evolucionado de la misma forma que los procesos relacionados con tecnología, hábitos de consumo y mecanismos de distribución. En la última década los sistemas analógicos prácticamente han sido discontinuados para dar lugar a estaciones de trabajo digitales semiautomatizadas. Estos cambios han modificado las rutas tecnológicas de los procesos de producción audiovisual, tanto en el cine como en la televisión y el video. El dominio de estas herramientas exige una permanente actualización a los profesionales del campo, sin obviar el estudio de la tradición narrativa y las dimensiones poética y estética que hacen del cine una disciplina artística (Torres, 2018).

2.3 Fundamentación institucional

Evaluación del currículo

El Modelo Educativo de la UABC (2018b), parte de la misión y visión institucional y del contexto regional, nacional e internacional para definir los actores del proceso educativo, sus elementos y los principios orientadores. Además, se derivan los atributos y componentes del mismo, que permiten caracterizar el proceso y descripción de la estructura curricular para planes y programas de estudio.

El plan de estudios de Licenciado en Medios Audiovisuales fue diseñado con base en los lineamientos de este modelo educativo y apegado a la *Guía metodológica para la creación y modificación de planes de estudios de la UABC* (2010). Por lo anterior, el plan de estudios está basado en competencias, con características flexibles, fundamentado en valores, con una visión humanista y constructivista, con tutorías académicas y aprendizaje centrado en el alumno. Cuenta con un sistema de créditos que favorece la

movilidad; considera, como parte de la formación integral, el desarrollo cultural, artístico, deportivo y el manejo de un segundo idioma, además de fomentar la vinculación a través del servicio social y la práctica profesional.

Aunado a lo anterior, en congruencia con el modelo educativo, el plan de estudios 2008-1 (UABC, 2007a) está estructurado bajo el enfoque de competencias profesionales, consta de un total de 328 créditos, distribuidos en las tres etapas de formación: 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 representan un 70.12% y 16 optativas que representan el 29.88% de flexibilidad, cumpliendo con los criterios recomendados por la institución.

En relación con este tema, el Consejo para la Acreditación de la Educación Superior de las Artes (CAESA, 2017), en el Informe de evaluación con fines de acreditación del programa educativo, menciona que, en la revisión que realizó a las evidencias documentales y por las entrevistas, tanto con los estudiantes como los profesores, se pudo comprobar que hay una congruencia, consistencia y pertinencia con los propósitos y las actividades de enseñanza aprendizaje del programa educativo. Por lo anterior, sugiere que en futuras modificaciones curriculares se mantenga la preocupación de establecer la congruencia y la articulación con los propósitos del diseño curricular que responda al perfil de egreso acorde a los avances tecnológicos y de desempeño que este promueva.

Como parte del análisis del modelo educativo y plan de estudios, se realizó la revisión al mapa curricular, mediante el cual se identificaron las mejoras que consideran deberán hacerse al programa educativo. En este sentido, se revisaron la distribución de las unidades de aprendizaje y se socializaron observaciones para cada una acerca de la carga de asignaturas por ciclo escolar, número de asignaturas por área de conocimiento, seriación de las mismas, congruencia y suficiencia de asignaturas prácticas y teóricas y

congruencia por etapa de formación (vertical y horizontal).

Tras el análisis y discusión, se concluyó recomendar las siguientes mejoras al mapa curricular: buscar equilibrio en las cargas por ciclo escolar, ajustar la nomenclatura de las áreas de conocimiento, indicar las seriaciones obligatorias pertinentes, incluir asignaturas orientadas a los fundamentos teóricos sobre los que se basa la práctica disciplinaria y, privilegiar la ubicación de las asignaturas con base en las rutas lógicas para el desarrollo de un proyecto de trabajo terminal que los estudiantes concluirán en el último ciclo: escritura, desarrollo de proyecto, preproducción, producción, postproducción, exhibición y distribución

Las unidades de aprendizaje se agrupan en las áreas de conocimiento definidas en el plan de estudio: Realización (31%), Diseño Digital (17%), Escritura/Creación (21%), Post producción (17%) y Administración (14%). La distribución de unidades de aprendizaje en cada etapa son: nueve obligatorias y dos optativas en la etapa básica; 16 obligatorias y ocho optativas en etapa disciplinaria; y cuatro obligatorias, seis optativas, prácticas profesionales y proyectos de vinculación en etapa terminal. Es importante mencionar que también se identifican nueve unidades de aprendizajes integradoras.

De acuerdo con la revisión y análisis de los programas de unidad de aprendizaje por la Academia, se identifica la necesidad de modificar con base a una evaluación colegiada. Deberán modificarse el 62% de las unidades de aprendizaje obligatorias, así como el 75% de las optativas en cuanto a su estructura en competencias, evidencias de aprendizaje, créditos, prácticas de taller, laboratorio o de campo, actualizar referencias e integrar el perfil docente en atención al formato institucional PUA (UABC, 2019). Esto debido a que en el periodo 2008 no se consideraba este elemento como parte de los mismos. Sin embargo, es pertinente comentar que los profesores adscritos al programa poseen perfil docente acorde a la asignatura que imparten.

Estudio de docentes

Se realizó una investigación documental y se llevó a cabo una investigación empírica donde se aplicaron cuestionarios digitales con el fin de recabar la opinión de los profesores con los que la Facultad de Artes cuenta para la operación del programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales.

Se contó con la participación de 34 profesores: seis (18%) son profesores de tiempo completo (PTC), cinco (15%) son técnicos académicos de tiempo completo (TATC) y 23 (67%) son profesores de asignatura. Del total, el 56% cuenta con estudios de posgrado. Siendo el 62% hombres y 38% mujeres.

En opinión de los docentes, de acuerdo con los resultados de la encuesta, el 56% considera que siempre o casi siempre existe coincidencia del perfil de ingreso con las características de los alumnos aceptados en primer ingreso, mientras que el 44% opina que algunas veces.

En cuanto al cumplimiento del perfil de egreso, se consultó a los profesores sobre la pertinencia y viabilidad entre el perfil de egreso en relación con el plan de estudios. Sus respuestas fueron: casi siempre con 60.4%, algunas veces con el 22.9% y el 16.7% mencionó que siempre.

Sobre la estructura organizacional, el 58% de los docentes encuestados coinciden que es pertinente para la operación del programa, el 23% que en mucho es pertinente y el restante 19% opina que es poco pertinente. Por lo anterior, se estima que el 81% de la planta académica está satisfecha con la estructura organizacional de la Facultad de Artes Mexicali.

Con base en el análisis realizado y la opinión de los docentes, se plantean las siguientes áreas de oportunidad en lo que se refiere a los fundamentos y condiciones de operación del programa educativo:

- Establecer la misión, visión y objetivos del programa educativo.
- En el perfil de ingreso, se considera necesario enunciar por separado los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que caractericen al alumno con

mayores aptitudes para un determinado campo de estudio.

- Fortalecer el perfil de egreso: se identificaron debilidades en áreas de formación, específicamente la realización de productos audiovisuales, su creación y tratamiento en post-producción.

Estudio de alumnos

Para la evaluación de los estudiantes, se realizó una investigación documental y empírica. En el análisis documental, se consultaron fuentes de información como el plan de estudios 2008-1 de LMA y el Sistema Institucional de Indicadores de la UABC.

Con respecto a los alumnos, respondieron al llenado del cuestionario el 75% (183 de una población de 244), siendo el cálculo de la muestra requerida de 149, que corresponde al 61% del total de alumnos inscritos en el programa educativo. En relación con la etapa de formación de los estudiantes, el 21% corresponde a la etapa básica, el 43% a la disciplinaria, el 33% a la etapa terminal y el 3% no sabe en qué etapa de formación se encuentra.

Los resultados de la evaluación de los estudiantes, relacionados con los conocimientos teóricos y prácticos, reportan un 19% como excelentes y 56% como buenos en referencia a los conocimientos teóricos; el 24% como regulares y el 1% como malos. Respecto a los conocimientos prácticos, reportaron una opinión excelente el 24%, como buenos el 55%, el 19% regulares y el 2% como malos.

Por otra parte, en cuanto a los conocimientos que reconocen importantes en su ejercicio profesional, la opinión presenta porcentajes elevados para las áreas de conocimiento de escritura/creación y posproducción (91%), con la valoración de *totalmente* importante y muy importante. De igual manera, el área de realización de producción (86%), administración (84%) y diseño digital (83%).

De la misma forma, se reporta una opinión como *totalmente importante* y *muy importantes* para el ejercicio de su profesión las siguientes habilidades: producción audiovisual (100%), planeación (97%), organización (97%), diseño de proyectos,

coordinación (94%), discurso audiovisual (94%), manejo de nuevas tecnologías (94%), dirección (92%), investigación (85%), administración (85%), manejo de sistemas de información (83%), evaluación (78%) y programación (69%).

Los resultados sobre la opinión de las actitudes y valores que los estudiantes valoran como *totalmente importante* y *muy importantes* para el ejercicio de su profesión son: trabajo en equipo (100%), responsabilidad (99%), creatividad (99%), solidaridad (98%), disponibilidad para el cambio (98%), pensamiento crítico (98%), ética (96%), propositivo (96%), liderazgo (96%), disciplina (96%), honestidad (96%), emprendedor (94%) y respeto al medio ambiente (92%).

Áreas de oportunidad encontradas en estudio de docentes y alumnos.

En relación al plan de estudios y mapa curricular, con base en el análisis realizado y a la opinión de los profesores y alumnos, se encontraron las siguientes áreas de oportunidad para mejorar el plan vigente:

- Ajustar la nomenclatura de las áreas de conocimiento de forma que correspondan a las diversas áreas de trabajo en el campo laboral e incorporar las asignaturas suficientes para el desarrollo de las competencias de cada área de conocimiento, particularmente en el caso del área de Administración (que bien podría denominarse área de Producción).
- Indicar las seriaciones obligatorias pertinentes en los casos de asignaturas donde el desarrollo de las actividades de aprendizaje demanda conocimientos previos para el logro de las competencias del curso.
- Fortalecer el plan de estudios con asignaturas orientadas a los fundamentos teóricos sobre los que se basa la práctica disciplinaria.
- Privilegiar la ubicación de las asignaturas con base en las rutas lógicas para el desarrollo de un proyecto de trabajo terminal que los estudiantes concluirán en el último ciclo: escritura, desarrollo de proyecto, preproducción, producción,

postproducción, exhibición y distribución.

- Los programas de unidades de aprendizaje deberán someterse a revisión por las Academias para el análisis y aplicación de modificaciones identificadas con base a una evaluación colegiada. Además, el 100% de los programas deberán actualizarse en el formato institucional PUA.
- Mantener la congruencia y la articulación con los propósitos del diseño curricular que responda al perfil de egreso acorde a los avances tecnológicos y de desempeño que este promueva.

Conclusiones

Con base en el análisis de la información recabada a partir de la evaluación externa e interna del programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales, se expone lo siguiente:

El programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales atiende las necesidades y problemáticas sociales estatales, regionales, nacionales y globales inherentes a la profesión; resulta de impacto social y está asociado al desarrollo económico y cultural; es base para acceder a la población con diversos fines como promover la salud, el cuidado del medio ambiente, la diversidad cultural, y el entretenimiento y diversión. En la educación, favorece la creación de herramientas que facilitan y promueven la generación, aplicación y desarrollo del conocimiento.

De acuerdo con las necesidades y problemáticas sociales, se considera que el perfil de egreso de este programa educativo es pertinente en términos de competencias, ya que proporciona las herramientas para generar productos de consumo y formas distintas e innovadoras de acercarse, pero, sobre todo, de apropiarse del cine en la región. También permite diseñar proyectos y producciones audiovisuales en el ámbito local, regional, nacional e internacional. Asimismo, con la apertura de los servicios digitales de contenido audiovisual, el incremento de festivales, congresos y muestras de cine, permite no solo a los artistas producir y exhibir sus obras, sino a las audiencias participar de ellas.

Con base en la opinión de empleadores, las principales necesidades que deben ser atendidas se relacionan, primeramente, con las aptitudes que posee el profesional para integrarse al ejercicio laboral y, posteriormente, los aspectos propios de la formación en el área, específicamente, la realización de productos audiovisuales y su creación y tratamiento en post-producción. Esto sugiere ampliar los conocimientos relacionados con la mercadotecnia, administración, emprendimiento y la continua actualización técnica y creativa para atender ambos aspectos que, aunque han sido abordados por el programa educativo, representan un área de oportunidad para reforzar estas competencias en los estudiantes y egresados. Además, fortalecer las habilidades para proyectar las producciones realizadas por los egresados, así como su disponibilidad para habilitarse en las nuevas tecnologías y flexibilidad para adaptarse a los requerimientos de los mercados audiovisuales.

La opinión de los egresados coincide con la de los empleadores, ya que ellos también sugieren que se fortalezca la experiencia profesional y la inserción en el mercado laboral, así como los conocimientos teóricos y prácticos de todas las áreas de conocimiento del programa educativo: en post-producción, en realización, en administración y en escritura/creación.

El plan de estudios de Licenciado en Medios Audiovisuales de la Facultad de Artes de la UABC es congruente con la profesión a nivel nacional e internacional, ya que, en el ámbito cinematográfico, la producción de video y producción son unas de las principales actividades de la profesión en el contexto local, nacional e internacional. Sin embargo, deben considerarse unidades de aprendizaje relacionadas con el Diseño y Programación, puesto que es necesario explorar nuevas formas de comunicar, exclusivamente, con la imagen, pues una de las mayores transformaciones se ha dado en los espacios visuales: las nuevas generaciones cada vez se alejan más de las pantallas de los televisores o de las salas de cine, para acceder a los contenidos a través de sus aditamentos móviles o pantallas de computadora, por lo que los espectaculares electrónicos tendrán que evolucionar, y es ahí, donde se comunicará, estrictamente a través de la imagen.

Tomando en cuenta las recomendaciones del CAESA, se detecta la necesidad de promover y brindar las facilidades para que los alumnos cumplan satisfactoriamente su trayectoria y culminación de sus estudios; también, se deben documentar de forma sistemática los procesos de trayectoria escolar y seguimiento de egresados pertinentes para la toma de decisiones en beneficio del programa educativo. Sugiere tomar en cuenta la opinión de la comunidad estudiantil sobre qué otro tipo de acciones consideran convenientes y/o necesarias para su bienestar y desarrollo integral.

En relación con la congruencia entre el plan de estudios vigente y los requerimientos actuales de la profesión, se consideran congruentes, es decir, siguen siendo vigentes, pero habrá de incorporar prácticas emergentes que fortalezcan el perfil de egreso y contribuyan a satisfacer necesidades y resolver problemas sociales. De la misma manera, las competencias son congruentes, viables y pertinentes, debido a que los egresados cumplen con el perfil de egreso. Sin embargo, será necesario ajustar la nomenclatura de las áreas de conocimiento, de forma que correspondan a las diversas áreas de trabajo en el campo laboral e incorporar las asignaturas suficientes para el desarrollo de las competencias de cada área de conocimiento, particularmente, en el caso del área de Administración (que bien podría denominarse área de Producción).

Como parte de la evaluación del currículo, también se han detectado áreas de oportunidad en la distribución y seriación de las asignaturas. Es conveniente indicar las seriaciones obligatorias pertinentes en los casos de asignaturas donde el desarrollo de las actividades de aprendizaje demanda conocimientos previos para el logro de las competencias del curso. Igualmente, existe la necesidad de establecer dentro del programa de unidad de aprendizaje las competencias previas y necesarias para lograr el éxito en la asignatura. En cuanto a la ubicación de las asignaturas, será necesaria su revisión y considerar la reubicación de las que habrán de mantenerse y analizar la ubicación de las que se incorporen, así como las que habrán de fusionarse o eliminarse.

También, aun cuando en la opinión de los estudiantes y profesores existe congruencia y suficiencia en cuanto a la carga académica teórica y práctica, que permite el logro gradual de las competencias de egreso del programa, se ha identificado la

necesidad de fortalecer el plan de estudios con asignaturas orientadas a los fundamentos teóricos sobre los que se basa la práctica disciplinaria.

En lo que corresponde a la distribución de las asignaturas, los propósitos y competencias por etapa de formación y área de conocimiento, el resultado del análisis arroja que son congruentes entre sí. No obstante, se debe privilegiar la ubicación de las asignaturas, con base en las rutas lógicas para el desarrollo de un proyecto de trabajo terminal que los estudiantes concluirán en el último ciclo: escritura, desarrollo de proyecto, preproducción, producción, postproducción, exhibición y distribución.

En la dinámica de trabajo, fueron abordados en el análisis los programas de las unidades de aprendizaje (PUA), por lo que se realizan las siguientes consideraciones:

- En su conjunto, cada una de las competencias de las unidades de aprendizaje y de las etapas de formación contribuyen al cumplimiento del perfil de egreso del programa educativo vigente. Debe considerarse que el 76% de los PUA obligatorios deben ser actualizados en sus competencias, y de igual manera el 83% de las unidades de aprendizaje optativas.
- Los contenidos deberán ser actualizados con base en las competencias. El análisis identifica la necesidad de actualizar el 69% de los PUA obligatorios y el 90% de las optativas.
- Las referencias bibliográficas deberán ser actualizadas con base en los contenidos temáticos de los PUA. De acuerdo con los resultados del análisis, el 66% de los programas obligatorios tienen que ser modificados en sus referencias y el 83% de los optativos.
- La metodología de trabajo descrita en los programas de unidades de aprendizaje es pertinente de acuerdo con el Modelo Educativo de la UABC, pero es necesario revisarla y fortalecerla acorde a la actualización de competencias, contenidos y referencias. Los resultados del análisis indican que el 62% de los PUA obligatorios y el 75% de las optativas deben ser modificados en toda su estructura, lo que incluye la metodología de trabajo.

- Es necesario revisar y mejorar las evidencias de desempeño de acuerdo con la actualización de competencias, contenidos y referencias. Los resultados del análisis indican que el 69% de los PUA obligatorios y en el 75% de las optativas deben modificarse.
- El perfil docente no se encuentra declarado en los PUA actuales, por lo que deberá incorporarse de acuerdo con los lineamientos universitarios establecidos.

Los resultados de la evaluación externa e interna del programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales sugieren cambios en competencias del perfil de egreso, actualización del plan de estudios acorde a los avances científicos y tecnológicos de la profesión, cambios en el mapa curricular (distribución y seriación de asignaturas), así como actualización de competencias, contenidos temáticos, referencias bibliográficas, metodología de trabajo, evidencias de desempeño e inclusión del perfil docente en los PUA.

Aunado a lo anterior, es importante destacar que el programa educativo vigente carece de objetivo, misión y visión, por lo que se requiere integrar estos elementos como parte de la filosofía educativa del mismo. Por todo lo anterior, se propone realizar la modificación curricular del programa.

Las principales diferencias entre el Plan de Estudios 2008-1 y la propuesta del nuevo plan, se presenta en la tabla 1.

Tabla 1. *Principales diferencias curriculares entre el Plan 2008-1 y la nueva propuesta.*

Plan 2008-1	Plan Nuevo
Etapa básica	
Las asignaturas de la etapa básica se limitaban al desarrollo de competencias básicas.	Se incluyen asignaturas en la etapa básica que introducen a las diversas áreas de la disciplina y se fortalece el área de conocimiento de Escritura.
No contempla asignaturas compartidas con otros programas educativos de la Facultad de Artes.	Se incluyen 6 asignaturas compartidas obligatorias.
La asignatura de Emprendedores es de carácter optativo.	Se integra la asignatura de Emprendimiento a la obligatoriedad que atiende los fundamentos

Plan 2008-1	Plan Nuevo
	teóricos del área de conocimiento de Producción.
Etapa disciplinaria	
El plan considera un área de conocimiento de Administración con una unidad de aprendizaje obligatoria Producción Ejecutiva.	El área de conocimiento de Administración se desarrolla como área de Producción que incluye cuatro asignaturas obligatorias: Gestión y Liderazgo, Presupuestos y Finanzas, Desarrollo de Proyectos Audiovisuales y Preproducción.
De acuerdo al orden horizontal y vertical del mapa curricular, las actividades enfocadas al desarrollo de proyectos audiovisuales inician en el quinto periodo, lo cual no favorece al estudiante en el desarrollo de las competencias profesionales que impactan en las demandas laborales.	Se ajusta el orden horizontal y vertical de las asignaturas en el mapa curricular, para favorecer el desarrollo de proyectos audiovisuales desde el inicio de la etapa disciplinaria. Las prácticas de taller y de campo de distintas asignaturas se interrelacionan para el desarrollo de proyectos audiovisuales, además, se integra la descripción de las actividades que el docente debe realizar para el acompañamiento de los estudiantes en sus actividades.
El plan de estudios actual no contempla la asignatura de Cinefotografía II y la asignatura Diseño de Arte es optativa.	Se fortalece el área de conocimiento de Realización con la creación de la asignatura obligatoria de Cinefotografía II y se actualiza e integra a la obligatoriedad Diseño de Arte.
El plan de estudios no contempla el área de conocimiento de Dirección.	Se crea el área de conocimiento de Dirección con la integración de las asignaturas obligatorias de: Historia y Teoría del Cine Documental, Dirección Audiovisual, Dirección de Actores, Teoría Cinematográfica.
El área de conocimiento de Escritura ya no es correspondiente a las necesidades y exigencias del mercado laboral de acuerdo a los resultados de la evaluación externa e interna del plan de estudios.	Se reestructura el área de conocimiento de Escritura y se actualizan contenidos y prácticas de taller en las unidades de aprendizaje en correspondencia con el estudio de evaluación externa e interna del plan de estudios.
El plan no contempla el área de Postproducción.	Los contenidos del área de conocimiento de Diseño Digital se integran al área de Postproducción, se crean las asignaturas <i>Motion Graphics</i> y Postproducción de Sonido, se actualizó el contenido y prácticas de Teoría del Montaje y Edición. La asignatura Corrección de Color cambia a carácter obligatorio y se integra en el sexto periodo.

Plan 2008-1	Plan Nuevo
Etapa terminal	
Se declara una seriación Taller de Escritura I con Taller de Escritura II y tres seriaciones recomendadas.	Contempla diez seriaciones entre las asignaturas que permite una secuencia lógica para el desarrollo de los proyectos audiovisuales que concluyen en las asignaturas de Seminario de Escritura, Taller de Producción y Seminario de Realización.
La asignatura de realización documental se ubica en la etapa disciplinaria y no tiene relación con otras asignaturas. Además, se enfoca más en actividades prácticas, lo cual evidencia la necesidad de fortalecer los conocimientos teóricos y discursivos.	Se integra en la etapa terminal la asignatura Realización documental
El plan actual contempla 230 créditos obligatorios y 98 créditos optativos	Aumenta el número de créditos obligatorios a 281, lo cual permitió la integración de un mayor contenido teórico y práctico en las unidades de aprendizaje, que a su vez permite un mayor desarrollo de competencias profesionales.

Fuente: Elaboración propia.

3. Filosofía educativa

3.1. Modelo educativo de la Universidad Autónoma de Baja California

La Universidad Autónoma de Baja California (UABC), consciente del papel clave que desempeña en la educación, dentro de su modelo educativo integra el enfoque educativo por competencias, debido a que busca incidir en las necesidades del mundo laboral, formar profesionales creativos e innovadores y ciudadanos más participativos. Además, una de sus principales ventajas es que propone volver a examinar críticamente cada uno de los componentes del hecho educativo y detenerse en el análisis y la redefinición de las actividades del profesor y estudiantes para su actualización y mejoramiento (UABC, 2018b).

Bajo el modelo actual y como parte del ser institucional, la UABC se define como una comunidad de aprendizaje donde los procesos y productos del quehacer de la institución en su conjunto, constituyen la esencia de su ser. Congruente con ello, utiliza los avances de la ciencia, la tecnología y las humanidades para mejorar y hacer cada vez más pertinentes y equitativas sus funciones sustantivas (UABC, 2018b).

En esta comunidad de aprendizaje se valora particularmente el esfuerzo permanente en busca de la excelencia, la justicia, la comunicación multidireccional, la participación responsable, la innovación, el liderazgo fundado en las competencias académicas y profesionales, así como una actitud emprendedora y creativa, honesta, transparente, plural, liberal, de respeto y aprecio entre sus miembros y hacia el medio ambiente.

La UABC promueve alternativas viables para el desarrollo social, económico, político y cultural de la entidad y del país, en condiciones de pluralidad, equidad, respeto y sustentabilidad; y con ello contribuir al logro de una sociedad más justa, democrática y respetuosa de su medio ambiente. Todo ello a través de la formación integral, capacitación y actualización de profesionistas; la generación de conocimiento científico y humanístico; así como la creación, promoción y difusión de valores culturales y de expresión artística (UABC, 2018b).

El modelo educativo de la UABC se sustenta filosófica y pedagógicamente en el humanismo, el constructivismo y la educación a lo largo de la vida. Es decir, concibe la educación como un proceso consciente e intencional, al destacar el aspecto humano como centro de significado y fuente de propósito, acción y actividad educativa, consciente de su accionar en la sociedad; promueve un aprendizaje activo y centrado en el alumno y en la educación a lo largo de la vida a través del aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser (UABC, 2018b).

El modelo define tres atributos esenciales: la flexibilidad curricular, la formación integral y el sistema de créditos. La flexibilidad curricular, entendida como una política que permite la generación de procesos organizativos horizontales, abiertos, dinámicos e interactivos que facilitan el tránsito de los saberes y los sujetos sin la rigidez de las estructuras tradicionales, se promueve a través de la selección personal del estudiante, quien, con apoyo de su tutor, elegirá la carga académica que favorezca su situación personal. La formación integral, que contribuye a formar en los alumnos actitudes y formas de vivir en sociedad sustentadas en las dimensiones ética, estética y valoral; ésta se fomentará a través de actividades deportivas y culturales integradas a su currículo, así como en la participación de los estudiantes a realizar actividades de servicio social comunitario. El sistema de créditos, reconocido como recurso operacional que permite valorar el desempeño de los alumnos; este sistema de créditos se ve enriquecido al ofrecer una diversidad de modalidades para la obtención de créditos (UABC, 2018b).

Asimismo, bajo una perspectiva institucional, la Universidad encamina hacia el futuro, los esfuerzos en los ámbitos académico y administrativo a través de cinco principios orientadores, cuyos preceptos se encuentran centrados en los principales actores del proceso educativo, en su apoyo administrativo y de seguimiento a alumnos (UABC, 2013):

1. El alumno como ser autónomo y proactivo, corresponsable de su formación profesional.
2. El currículo que se sustenta en el humanismo, el constructivismo y la educación a lo largo de la vida.
3. El docente como facilitador, gestor y promotor del aprendizaje, en continua formación y formando parte de cuerpos académicos que trabajan para mejorar nuestro entorno

local, regional y nacional.

4. La administración que busca ser eficiente, ágil, oportuna y transparente al contribuir al desarrollo de la infraestructura académica, equipamiento y recursos materiales, humanos y económicos.
5. La evaluación permanente es el proceso de retroalimentación de los resultados logrados por los actores que intervienen en el proceso educativo y permite reorientar los esfuerzos institucionales al logro de los fines de la UABC.

Además, el Modelo Educativo se basa en el constructivismo, que promueve el aprendizaje activo, centrado en el alumno y en la educación a lo largo de la vida de acuerdo con los cuatro pilares de la educación establecidos por la UNESCO: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser. Estos se describen a continuación (UABC, 2018b):

- a. Aprender a conocer. Debido a los cambios vertiginosos que se dan en el conocimiento, es importante prestar atención a la adquisición de los instrumentos del saber que a la adquisición de los conocimientos. La aplicación de este pilar conlleva al diseño de estrategias que propicien en el alumno la lectura, la adquisición de idiomas, el desarrollo de habilidades del pensamiento y el sentido crítico. Además, implica el manejo de herramientas digitales para la búsqueda de información y el gusto por la investigación; en pocas palabras: el deseo de aprender a aprender.
- b. Aprender a hacer. La educación no debe centrarse únicamente en la transmisión de prácticas, sino formar un conjunto de competencias específicas adquiridas mediante la formación técnica y profesional, el comportamiento social, la actitud para trabajar en equipo, la capacidad de iniciativa y la de asumir riesgos.
- c. Aprender a vivir juntos. Implica habilitar al individuo para vivir en contextos de diversidad e igualdad. Para ello, se debe iniciar a los jóvenes en actividades deportivas y culturales. Además, propiciar la colaboración entre docentes y alumnos en proyectos comunes.
- d. Aprender a ser. La educación debe ser integral para que se configure mejor la propia personalidad del alumno y se esté en posibilidad de actuar cada vez con mayor autonomía y responsabilidad personal. Aprender a ser implica el fortalecimiento de la personalidad, la creciente autonomía y la responsabilidad social (UABC, 2013).

El rol del docente es trascendental en todos los espacios del contexto universitario, quien se caracteriza por dos distinciones fundamentales: (1) la experiencia idónea en su área profesional, que le permite extrapolar los aprendizajes dentro del aula a escenarios reales, y (2) la apropiación del área pedagógica con la finalidad de adaptar el proceso de enseñanza a las características de cada grupo y en la medida de lo posible de cada alumno, estas enseñanzas deben auxiliarse de estrategias, prácticas, métodos, técnicas y recursos en consideración de los lineamientos y políticas de la UABC, las necesidades académicas, sociales y del mercado laboral². El docente que se encuentra inmerso en la comunidad universitaria orienta la atención al desarrollo de las siguientes competencias pedagógicas:

- a. Valorar el plan de estudios, mediante el análisis del diagnóstico y el desarrollo curricular, con el fin de tener una visión global de la organización y pertinencia del programa educativo ante las necesidades sociales y laborales, con interés y actitud inquisitiva.
- b. Planear la unidad de aprendizaje que le corresponde impartir y participar en aquellas relacionadas con su área, a través de la organización de contenido, prácticas educativas, estrategias, criterios de evaluación y referencias, para indicar y orientar de forma clara la función de los partícipes del proceso y la competencia a lograr, con responsabilidad y sentido de actualización permanente.
- c. Analizar el Modelo Educativo, por medio de la comprensión de su sustento filosófico y pedagógico, proceso formativo, componentes y atributos, para implementarlos pertinentemente en todos los procesos que concierne a un docente, con actitud reflexiva y sentido de pertenencia.
- d. Implementar métodos, estrategias, técnicas, recursos y prácticas educativas apropiadas al área disciplinar, a través del uso eficiente y congruente con el modelo educativo de la Universidad, para propiciar a los alumnos experiencias de aprendizajes significativas y de esta manera asegurar el cumplimiento de las competencias profesionales, con actitud innovadora y compromiso.

² La Universidad, a través del Programa Flexible de Formación y Desarrollo Docente procura la habilitación de los docentes en el Modelo Educativo de la UABC que incluye la mediación pedagógica y diseño de instrumentos de evaluación.

- e. Evaluar el grado del logro de la competencia de la unidad de aprendizaje y de la etapa de formación, mediante el diseño y la aplicación de instrumentos de evaluación válidos, confiables y acordes al Modelo Educativo y de la normatividad institucional, con la finalidad de poseer elementos suficientes para valorar el desempeño académico y establecer estrategias de mejora continua en beneficio del discente, con adaptabilidad y objetividad.
- f. Implementar el Código de Ética de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC, 2017), mediante la adopción y su inclusión en todos los espacios que conforman la vida universitaria, para promover la confianza, democracia, honestidad, humildad, justicia, lealtad, libertad, perseverancia, respeto, responsabilidad y solidaridad en los alumnos y otros entes de la comunidad, con actitud congruente y sentido de pertenencia.
- g. Actualizar los conocimientos y habilidades que posibilitan la práctica docente y profesional, mediante programas o cursos que fortalezcan la formación permanente y utilizando las tecnologías de la información y comunicación como herramienta para el estudio autodirigido, con la finalidad de adquirir nuevas experiencias que enriquezcan la práctica pedagógica y la superación profesional, con iniciativa y diligencia.

3.2. Misión y visión de la Universidad Autónoma de Baja California

Misión

Formar integralmente ciudadanos profesionales, competentes en los ámbitos local, nacional, transfronterizo e internacional, libres, críticos, creativos, solidarios, emprendedores, con una visión global y capaces de transformar su entorno con responsabilidad y compromiso ético; así como promover, generar, aplicar, difundir y transferir el conocimiento para contribuir al desarrollo sustentable, al avance de la ciencia, la tecnología, las humanidades, el arte y la innovación, y al incremento del nivel de desarrollo humano de la sociedad bajacaliforniana y del país (UABC, 2019, p. 91).

Visión

En 2030, la Universidad Autónoma de Baja California (UABC) es ampliamente reconocida en los ámbitos nacional e internacional por ser una institución socialmente responsable que contribuye, con oportunidad, equidad, pertinencia y los mejores estándares de calidad, a incrementar el nivel de desarrollo humano de la sociedad bajacaliforniana y del país, así como a la generación, aplicación innovadora y transferencia del conocimiento, y a la promoción de la ciencia, la cultura y el arte (UABC, 2019, p. 91).

3.3. Misión y visión de la Facultad de Artes

Misión:

Formar de manera integral profesionales del arte, creativos e innovadores, comprometidos con la inclusión social y el desarrollo sustentable; producir obra artística y generar conocimiento en torno al arte; así como difundir y divulgar sus resultados. (Facultad de Artes, 2019, p.33).

Visión:

En 2030, la Facultad de Artes es una unidad académica reconocida en los ámbitos nacional, transfronterizo e internacional por la calidad de sus programas educativos, su producción artística y académica, así como por el impacto de estas actividades en la concepción y desarrollo de la vida cultural de la región. (Facultad de Artes, 2019, p.33).

3.4. Misión, visión y objetivos del programa educativo Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual

En congruencia con las políticas educativas de la Universidad Autónoma de Baja California y de la misión y visión de la Facultad de Artes, el plan de estudios de la Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual tiene como fin formar profesionistas de un alto nivel académico, altamente competentes y con un claro compromiso para la resolución de problemas sociales.

Misión

Formar profesionales de las Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual críticos, creativos y emprendedores en las áreas de escritura, producción, dirección, realización y postproducción, comprometidos con la inclusión social y el desarrollo sustentable.

Visión

En el año 2031, el programa educativo de Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual es reconocido por su calidad, con una planta docente en constante actualización profesional y que se vincula con centros educativos y el sector audiovisual de los ámbitos regional, nacional e internacional, brindando a sus estudiantes y egresados oportunidades de desarrollo en los campos académico y laboral.

Objetivos del programa educativo

Objetivo general

Formar profesionales que diseñen, desarrollen y realicen proyectos cinematográficos y audiovisuales que contribuyan al desarrollo humano y de las industrias creativas y culturales en los ámbitos regional, nacional e internacional. Para lograrlo, se establecen los siguientes objetivos específicos:

Objetivos específicos

1. Formar profesionales competentes para la escritura en las artes audiovisuales
2. Formar productores para el desarrollo y gestión de proyectos cinematográficos y audiovisuales viables y pertinentes
3. Formar directores para generar discursos narrativos, estéticos y emotivos
4. Formar profesionales habilitados en las tecnologías audiovisuales
5. Formar realizadores audiovisuales capaces de tomar decisiones técnicas, artísticas y creativas para generar material de alta calidad

4. Descripción de la propuesta

El programa educativo Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual tiene dos componentes fundamentales. El primero se mantiene en apego a la metodología curricular de la UABC basado en un modelo flexible con un enfoque en competencias. El segundo, consiste en la formación sólida en las áreas de Escritura, Producción, Dirección, Realización y Postproducción, en correspondencia con la disciplina y las necesidades laborales y sociales.

4.1. Etapas de formación

El plan de estudios está compuesto de tres etapas de formación, donde se procura dosificar la complejidad de unidades de aprendizaje y contenidos buscando desarrollar y proporcionar al alumno las competencias propias de la Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual, las cuales serán verificables y extrapolables a la práctica profesional real que se gesta en el entorno, mismas que podrán ser adecuadas de acuerdo con la evolución y desarrollo de la ciencia y tecnología de su disciplina.

4.1.1. Etapa básica

La etapa de formación básica incluye los dos primeros periodos escolares del plan de estudios. Se incluyen 14 unidades de aprendizaje obligatorias que contribuyen a la formación básica, elemental e integral del estudiante de las artes con una orientación eminentemente formativa, para la adquisición de conocimientos de las diferentes disciplinas que promueven competencias contextualizadoras, metodológicas, instrumentales y cuantitativas esenciales para la formación del estudiante. En esta etapa, el estudiante deberá completar 91 créditos obligatorios.

El primer periodo de la etapa básica se compone de seis unidades de aprendizaje obligatorias comunes, con un total de 35 créditos que comparten los cinco programas educativos de la Facultad de Artes: Licenciado en Artes Plásticas, Licenciado en Danza, Licenciado en Medios Audiovisuales ahora Licenciatura en Artes Cinematográficas y

Producción Audiovisual, Licenciado en Música y Licenciado en Teatro.

Desde esta etapa, el estudiante podrá considerar tomar cursos y actividades complementarias en áreas de deportes y cultura que fomenten su formación integral. Antes de concluir la etapa básica los estudiantes deberán acreditar 300 horas de servicio social comunitario. En caso de no hacerlo, durante la etapa disciplinaria, el número de asignaturas a cursar estará limitado a tres de acuerdo con el Reglamento de Servicio Social de la UABC.

Competencia de la etapa básica

Analizar los conceptos básicos y técnicos de las artes cinematográficas, mediante la identificación de los elementos que componen su lenguaje, para desarrollar habilidades que permitan al estudiante incorporarse al terreno disciplinario y trabajo colaborativo, con una visión global y compromiso social, profesional y personal.

4.1.2. Etapa disciplinaria

En la etapa disciplinaria, el estudiante tiene la oportunidad de conocer, profundizar y enriquecerse de los conocimientos teórico-metodológicos y técnicos de la profesión orientados a un aprendizaje genérico del ejercicio profesional. Esta etapa comprende la mayor parte de los contenidos del programa, y el nivel de conocimiento es más complejo, desarrollándose principalmente en cuatro períodos intermedios. Esta etapa se compone de 28 unidades de aprendizaje: 22 obligatorias y seis optativas con un total de 175 créditos, de los cuales 139 son obligatorios y 36 son optativos.

En esta etapa, el estudiante, habiendo acreditado el servicio social comunitario o primera etapa, podrá iniciar su servicio social profesional al haber cubierto el 60% de avance en los créditos del plan de estudios y concluirlo en la etapa terminal de acuerdo con lo que establece el Reglamento de Servicio Social vigente.

Competencia de la etapa disciplinaria

Generar propuestas audiovisuales, mediante la aplicación de los conocimientos teóricos

y técnicos de las artes cinematográficas, con el fin de desarrollar proyectos novedosos y sustentables, con responsabilidad social, y actitud colaborativa.

4.1.3. Etapa terminal

La etapa terminal se establece en los últimos dos periodos del programa educativo, donde se refuerzan los conocimientos teórico-instrumentales específicos; se incrementan los trabajos prácticos y se desarrolla la participación del alumno en el campo profesional, explorando las distintas orientaciones a través de la integración y aplicación de los conocimientos adquiridos, para enriquecerse en áreas afines y poder distinguir los aspectos relevantes de las técnicas y procedimientos que en el perfil profesional requiere, en la solución de problemas o generación de alternativas.

La etapa se compone de seis unidades de aprendizaje obligatorias y seis unidades de aprendizaje optativas con un total de 74 créditos, de los cuales 41 son obligatorios y 33 son optativos, además de 10 créditos obligatorios de las Prácticas Profesionales que el estudiante debe realizar cuando haya cubierto el 70% de los créditos del plan de estudios correspondiente, según lo establecido en el Reglamento General para la Prestación de Prácticas Profesionales vigente de la UABC. En esta etapa, el alumno podrá realizar hasta dos proyectos de vinculación con valor en créditos con un mínimo de dos créditos optativos cada uno.

Competencia de la etapa terminal

Crear obras audiovisuales, a través del trabajo colaborativo de equipos técnicos y artísticos, para contribuir al desarrollo económico y cultural de la región atendiendo las necesidades de los sectores público y privado con honestidad, libertad y compromiso social.

4.2. Descripción de las modalidades de aprendizaje y obtención de créditos, y sus mecanismos de operación

De acuerdo a los fines planteados en el Modelo Educativo (UABC, 2018b), en el Estatuto Escolar (UABC, 2018a) y en la Guía Metodológica para la Creación y Modificación de

los Programas Educativos (UABC, 2010) se ha conformado una gama de experiencias teórico-prácticas denominadas *Otras Modalidades de Aprendizaje y Obtención de Créditos*, donde el alumno desarrolla sus potencialidades intelectuales y prácticas; las cuales pueden ser cursadas en diversas unidades académicas al interior de la universidad, en otras instituciones de educación superior a nivel nacional e internacional o en el sector social y productivo. Al concebir las modalidades de aprendizaje de esta manera, se obtienen las siguientes ventajas:

- a. Participación dinámica del alumno en actividades de interés personal que enriquecerán y complementarán su formación profesional.
- b. La formación interdisciplinaria, al permitir el contacto directo con contenidos, experiencias, con alumnos y docentes de otras instituciones o entidades.
- c. La diversificación de las experiencias de enseñanza-aprendizaje.

En las unidades académicas, estas modalidades de aprendizaje permitirán al alumno inscrito en el programa educativo, la selección de actividades para la obtención de créditos, que habrán de consolidar el perfil de egreso en su área de interés, con el apoyo del profesor o tutor. Las modalidades de aprendizaje se deberán registrar de acuerdo con el periodo establecido en el calendario escolar vigente de la UABC.

De la relación de las diferentes modalidades de obtención de créditos, los alumnos podrán registrar como parte de su carga académica hasta dos modalidades por periodo, siempre y cuando sean diferentes, y se cuente con la autorización del Tutor Académico en un plan de carga académica pertinente al área de interés del alumno, oportuna en función de que se cuenten con los conocimientos y herramientas metodológicas necesarias para el apropiado desarrollo de las actividades, que el buen rendimiento del alumno le asegure no poner en riesgo su aprovechamiento, y que lo permita el Estatuto Escolar vigente en lo relativo a la carga académica máxima permitida. Existen múltiples modalidades distintas cuyas características y alcances se definen a continuación.

4.2.1. Unidades de aprendizaje obligatorias

Las unidades de aprendizaje obligatorias se encuentran en las tres etapas de formación que integran el plan de estudios del programa educativo Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual que han sido definidas y organizadas en función de las competencias profesionales y específicas que conforman el perfil de egreso, por lo tanto, las unidades de aprendizaje guardan una relación directa con éstas y un papel determinante en el logro de dicho perfil. Estas unidades de aprendizaje necesariamente tienen que ser cursadas y aprobadas por los alumnos (UABC, 2018a). Para este programa educativo, se integran 42 unidades de aprendizaje obligatorias, donde el alumno obtendrá 271 créditos de los 350 que conforman su plan de estudios.

Dentro de este tipo de unidades se contemplan seis unidades de aprendizaje integradoras cuyo propósito es integrar conocimientos básicos y disciplinarios para que el estudiante demuestre competencias según las áreas de conocimiento del plan de estudios: Dirección Audiovisual, Seminario de Escritura, Taller de Producción, Postproducción, Comercialización Cinematográfica y Seminario de Realización Cinematográfica.

4.2.2. Unidades de aprendizaje optativas

Además de la carga académica obligatoria, los estudiantes deberán cumplir 33 créditos optativos, que pueden ser cubiertos por unidades de aprendizaje optativas que se encuentran incluidas en el plan de estudios, y por créditos obtenidos de otras modalidades que se sugieren en esta sección.

Las unidades de aprendizaje optativas permiten al alumno fortalecer su proyecto educativo con la organización de aprendizajes en un área de interés profesional con el apoyo de un docente o tutor. Este tipo de unidades de aprendizaje se adaptan en forma flexible al proyecto del alumno y le ofrecen experiencias de aprendizaje que le sirvan de apoyo para el desempeño profesional (UABC, 2018b).

En esta propuesta del plan de estudios, se han colocado 12 espacios optativos en el mapa curricular que corresponden a 12 unidades de aprendizaje optativas

distribuidas en las etapas disciplinaria y terminal. Sin embargo, atendiendo a las iniciativas institucionales para promover la flexibilidad y oportunidades de formación de los alumnos, se han preparado cuatro unidades de aprendizaje más. En suma, el plan de estudios integra 22 unidades de aprendizaje optativas.

4.2.3. Otros cursos optativos

Estos cursos optativos son una alternativa para incorporar temas de interés que complementan la formación del alumno (UABC, 2018b). Cuando el programa educativo esté operando, se pueden integrar al plan de estudios unidades de aprendizaje optativas adicionales de acuerdo con los avances científicos y tecnológicos en la disciplina o de formación integral o de contextualización obedeciendo a las necesidades sociales y del mercado laboral. Estos nuevos cursos optativos estarán orientados a una etapa de formación en particular y contarán como créditos optativos de dicha etapa.

Estos cursos optativos se deberán registrar ante el Departamento de Apoyo a la Docencia y la Investigación del campus correspondiente, según la etapa en la que se ofertará la unidad de aprendizaje de manera homologada entre las unidades académicas.

Para la evaluación de la pertinencia del curso, de manera conjunta, los subdirectores de las unidades académicas integrarán un Comité Evaluador formado por un docente del área de cada unidad académica, quienes evaluarán y emitirán un dictamen o recomendaciones sobre la nueva unidad de aprendizaje, y garantizar la calidad y pertinencia de la propuesta, así como la viabilidad operativa.

4.2.4. Estudios independientes

En esta modalidad, bajo la asesoría, supervisión y evaluación de un docente, 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. En esta modalidad de aprendizaje, el alumno se responsabiliza de manera personal a realizar las

actividades de un plan de trabajo, previamente elaborado bajo la supervisión y visto bueno de un docente titular que fungirá como asesor (UABC, 2018b).

El plan de trabajo debe ser coherente y contribuir a alguna de las competencias específicas del plan de estudios en una temática en particular; las actividades contenidas en el plan de trabajo deben garantizar el logro de las competencias y los conocimientos teórico-prácticos de la temática especificada. El estudio independiente debe ser evaluado y en su caso aprobado en la unidad académica por medio del Comité Evaluador y se deberá solicitar su registro en el periodo establecido ante el Departamento de Apoyo a la Docencia y la Investigación del campus correspondiente, acompañado de la justificación y las actividades a realizar por el estudiante.

El asesor será el responsable de asignar una calificación con base en los criterios de evaluación incorporados en el registro y a su vez solicitar el registro de la calificación correspondiente una vez concluida la modalidad. En el caso de que el alumno repruebe, deberá inscribirse en el mismo estudio independiente registrado en el periodo próximo inmediato en su carga académica. El alumno tendrá derecho a cursar un estudio independiente por periodo, y dos estudios independientes máximo a lo largo de su trayectoria escolar y a partir de haber cubierto el 60% de los créditos del plan de estudios, obteniendo un máximo de seis créditos por estudio independiente.

4.2.5. Ayudantía docente

Esta actividad tiene como finalidad brindar al alumno experiencias de aprendizaje de habilidades y herramientas teórico-metodológicas del quehacer docente como la comunicación oral y escrita dirigida a un público específico, la organización y planeación de actividades, la conducción de grupos de trabajo, entre otros, que contribuyan claramente al perfil de egreso del alumno y a las competencias profesionales y específicas del plan de estudios. Las responsabilidades y acciones asignadas al alumno participante no deben entenderse como la sustitución de la actividad del profesor, sino como un medio alternativo de su propio aprendizaje mediante el apoyo a actividades, tales como asesorías al grupo, organización y distribución de materiales, entre otros (UABC, 2018b).

El estudiante participa realizando acciones de apoyo académico en una unidad de aprendizaje en particular, en un periodo escolar inferior al que esté cursando y en la que haya demostrado un buen desempeño con calificación igual o mayor a 80. La actividad del alumno está bajo la asesoría, supervisión y evaluación de un docente de carrera quien fungirá el papel de responsable. El alumno participa como adjunto de docencia (auxiliar docente), apoyando en las labores del profesor de carrera dentro y fuera del aula, durante un periodo escolar.

El alumno tendrá derecho a cursar como máximo una ayudantía docente por período, y un máximo de dos ayudantías docentes a lo largo de su trayectoria escolar, obteniendo un máximo de seis créditos por ayudantía. Esta modalidad se podrá realizar a partir de la etapa disciplinaria.

La unidad académica solicitará su registro en el Sistema Institucional de Planes y Programas de Estudios y Autoevaluación (SIPPEA) ante el Departamento de Apoyo a la Docencia y la Investigación de su unidad regional, previa evaluación y en su caso aprobación del Comité Evaluador. El responsable de la modalidad será el encargado de asignar una calificación con base en los criterios de evaluación incorporados en el registro y de solicitar el registro de la calificación correspondiente una vez concluida la ayudantía.

4.2.6. Ayudantía de investigación

Esta actividad tiene como finalidad brindar al alumno experiencias de aprendizaje de habilidades y herramientas teórico-metodológicas propias del perfil de un investigador, tales como el análisis crítico de la información y de las fuentes bibliográficas, la organización y calendarización de su propio trabajo, entre otras, que contribuyan claramente al perfil de egreso del alumno y a las competencias profesionales y específicas del plan de estudio.

Esta modalidad se realiza durante las etapas disciplinaria o terminal. En esta modalidad de aprendizaje, el alumno participa apoyando alguna investigación registrada por el personal académico de la Universidad o de otras instituciones, siempre y cuando

dicha investigación se encuentre relacionada con alguna competencia profesional o específica del plan de estudios. Esta actividad se desarrolla bajo la asesoría, supervisión y evaluación de un profesor-investigador o investigador de carrera, y no debe entenderse como la sustitución de la actividad del investigador (UABC, 2018b).

La investigación debe estar debidamente registrada como proyecto en el Departamento de Apoyo a la Docencia y la Investigación del campus correspondiente, o en el departamento equivalente en la institución receptora, y relacionarse con los contenidos del área y etapa de formación que esté cursando el estudiante. El alumno tendrá derecho a tomar como máximo una ayudantía de investigación por periodo y un máximo de dos ayudantías de investigación a lo largo de su trayectoria escolar, obteniendo un máximo de seis créditos por ayudantía.

Se deberá solicitar su registro en el periodo establecido ante el Departamento de Apoyo a la Docencia y la Investigación de la unidad regional. La solicitud de ayudantía de investigación deberá incluir los datos académicos, justificación de la solicitud y el programa de actividades a realizar. Para su registro deberá contar con el visto bueno del responsable del proyecto y las solicitudes serán turnadas al Comité Evaluador para su respectiva evaluación y en su caso aprobación, considerando la competencia general propuesta en la ayudantía y los objetivos del proyecto de investigación al que se asocia. El responsable de la modalidad será el encargado de asignar una calificación con base a los criterios de evaluación incorporados en el registro y de solicitar el registro de la calificación correspondiente una vez concluida la ayudantía.

4.2.7. Ejercicio investigativo

Esta actividad tiene como finalidad brindar al estudiante experiencias de aprendizaje que fomenten la iniciativa y creatividad en el alumno mediante la aplicación de los conocimientos, habilidades y actitudes disciplinares en el campo de la investigación (UABC, 2018b) que contribuyan claramente al perfil de egreso del alumno y a las competencias profesionales y específicas del plan de estudios.

Esta modalidad se lleva a cabo durante las etapas disciplinaria o terminal y consiste en que el alumno elabore una propuesta de investigación y la realice con la orientación, supervisión y evaluación de un profesor-investigador o investigador de carrera, quien fungirá el papel de asesor. En esta modalidad, el alumno es el principal actor que debe aplicar los conocimientos desarrollados en el tema de interés, establecer el abordaje metodológico, diseñar la instrumentación necesaria y definir estrategias de apoyo investigativo. El asesor solamente guiará la investigación.

El alumno tendrá derecho a tomar como máximo un ejercicio investigativo por periodo y un máximo de dos ejercicios investigativos a lo largo de su trayectoria escolar, obteniendo un máximo de seis créditos por cada uno. Se deberá solicitar su registro en el periodo establecido ante el Departamento de Apoyo a la Docencia y la Investigación del campus correspondiente, previa evaluación y en su caso aprobación de la unidad académica por medio del Comité Evaluador. El asesor será el encargado de asignar una calificación con base en los criterios de evaluación incorporados en el registro y de solicitar el registro de la calificación correspondiente una vez concluida la modalidad.

4.2.8. Apoyo a actividades de extensión y vinculación

Esta actividad tiene como finalidad brindar al alumno experiencias de aprendizaje de habilidades y herramientas teórico-metodológicas de la extensión y vinculación tales como la comunicación oral y escrita dirigida a un público específico, la organización y planeación de eventos, la participación en grupos de trabajo, entre otros, que contribuyan claramente al perfil de egreso del alumno y a las competencias profesionales y específicas del plan de estudio.

Esta modalidad consiste en un conjunto de acciones para acercar las fuentes del conocimiento científico, tecnológico y cultural a los sectores social y productivo. Estas actividades se desarrollan a través de diversas formas (planeación y organización de cursos, conferencias y diversas acciones con dichos sectores, entre otras), a fin de elaborar e identificar propuestas que puedan ser de utilidad y se orienten a fomentar las relaciones entre la Universidad y la comunidad (UABC, 2018b).

Las actividades en esta modalidad podrán estar asociadas a un programa formal de vinculación con un docente responsable. El alumno podrá participar a partir del tercer periodo escolar y tendrá derecho a tomar como máximo dos actividades durante su estancia en el programa educativo, obteniendo un máximo de seis créditos por actividad.

El docente responsable solicitará el registro en el periodo establecido ante el Departamento de Apoyo a la Docencia y la Investigación previa evaluación y en su aprobación de la unidad académica por medio del Comité Evaluador; será el encargado de asignar una calificación con base en los criterios de evaluación incorporados en el registro y de solicitar el registro de la calificación correspondiente una vez concluida la modalidad.

4.2.9. Proyectos de vinculación con valor en créditos (PVVC)

Estos proyectos tienen como propósito la aplicación y generación de conocimientos y la solución de problemas, ya sea a través de acciones de investigación, asistencia o extensión de los servicios, entre otros; buscando fortalecer el logro de las competencias y los contenidos de las unidades de aprendizaje a ser consideradas (UABC, 2018a).

Esta modalidad se refiere a múltiples opciones para la obtención de créditos, las cuales pueden incluir, de manera integral y simultánea, varias de las modalidades de aprendizaje. El PVVC se realiza en la etapa terminal, se registrarán a través de la Coordinación de Formación Profesional y Vinculación Universitaria de las Unidades Académicas, y se desarrollarán en los sectores social y productivo, como una experiencia de aprendizaje para los alumnos a fin de fortalecer el logro de competencias específicas al situarlos en ambientes reales y al participar en la solución de problemas o en la mejora de procesos de su área profesional. Lo anterior se efectúa con la asesoría, supervisión y evaluación de un Profesor de Tiempo Completo o Medio Tiempo, y un profesionalista de la unidad receptora (UABC, 2018b).

Los PVVC podrán estar integrados por al menos una modalidad de aprendizaje asociada al currículo. El total de créditos del proyecto consistirá en los créditos obligatorios y optativos correspondientes a las modalidades de aprendizaje que lo constituyen, más dos créditos correspondientes al registro del propio PVVC.

La operación y seguimiento de los PVVC funcionarán bajo los siguientes criterios y mecanismos de operación:

- a) En los PVVC se podrán registrar alumnos que hayan cubierto el total de créditos obligatorios de la etapa disciplinaria y que cuenten con el servicio social profesional acreditado, o que se encuentre registrado en un programa de servicio social profesional con su reporte trimestral aprobado al momento de solicitar su registro al PVVC.
- b) El alumno deberá cursar un PVVC durante su etapa terminal.
- c) Sólo se podrá cursar un PVVC por periodo escolar.
- d) El registro de esta modalidad se deberá solicitar en el periodo establecido ante el Departamento de Formación Profesional y Vinculación Universitaria del campus correspondiente.
- e) Las unidades académicas solicitarán el registro de los proyectos planteados por las unidades receptoras, previa revisión y aprobación del responsable del Programa Educativo y el Coordinador de Formación Profesional y Vinculación Universitaria de la unidad académica.
- f) El responsable de programa educativo designará a un Profesor de Tiempo Completo la supervisión y seguimiento del PVVC.
- g) La calificación que se registrará se obtendrá de la evaluación integral considerando las evaluaciones del supervisor de la unidad receptora, del profesor responsable y los mecanismos que designe la unidad académica.
- h) Los PVVC deberán incluir al menos una modalidad de aprendizaje.
- i) Los Profesores de Tiempo Completo podrán ser responsables de un máximo cinco PVVC, en los que podrá atender a un máximo de 15 alumnos distribuidos en el total de PVVC a su cargo; en el caso de que un PVVC exceda de 15 alumnos, podrá asignarse como responsable a más de un profesor. Los Profesores de Medio Tiempo podrán ser responsables de hasta dos PVVC, en los que podrá atender a un máximo de ocho alumnos distribuidos en el total de PVVC a su cargo.
- j) Será recomendable que se formalice un convenio de vinculación con la unidad receptora.

Los alumnos regulares que cumplan satisfactoriamente con su primer PVVC podrán optar por llevar un segundo PVVC bajo los siguientes criterios:

- a) Que en su desempeño de los últimos 2 periodos escolares no tenga asignaturas reprobadas y que la calificación mínima sea de 80 en examen ordinario.
- b) Registrar el segundo PVVC en un periodo escolar posterior a la evaluación del primero.
- c) Será preferible aquellos PVVC de nivel III como se describe en la siguiente tabla.

Tabla 2. Características de los niveles de los PVVC

Nivel	Rango en créditos*	Rango en horas por semestre**	Número de asignaturas asociadas	Prácticas Profesionales	Número de otras modalidades de aprendizaje asociadas
I	10-15	160-240	Variable	No aplica	Variable
II	16-20	256-320	Variable	Opcional	Variable
III	21-30	336-480	Variable	Opcional	Variable

*No incluye los 2 créditos del PVVC.

**Calculando número de créditos por 16 semanas.

A continuación, se presentan dos ejemplos de PVVC:

Ejemplo 1 de proyecto Nivel 3.

Nombre del proyecto: Lo Mixto Crea TV.

Descripción: Este proyecto tiene como objetivo generar productos audiovisuales sobre el quehacer artístico para promover en la televisión y medios digitales.

Competencia general del proyecto: Desarrollar contenidos audiovisuales que impulsen los proyectos creativos y emprendedores de la juventud bajacaliforniana para difundir en medios digitales y tradicionales, con iniciativa y responsabilidad.

Duración: 4 meses

Tabla 3. *Ejemplo del PVVC: Publicación de memorias.*

Modalidades de Aprendizaje	Créditos	Carácter
<i>Unidad de aprendizaje:</i> Realización de video	5	Optativa
<i>Unidad de aprendizaje:</i> Taller de Edición Avanzada	5	Optativa
Prácticas Profesionales	10	Obligatoria
<i>PVVC:</i> Publicación de memorias	2	Optativa
<i>Total</i>	22	

Ejemplo 2 de proyecto Nivel 3.

Nombre del proyecto: El Tren Producciones.

Descripción: Este proyecto tiene como finalidad que el alumno se desarrolle en el ámbito de la producción audiovisual desempeñando actividades tales como producción, realización y postproducción apoyado de las tecnologías emergentes de la comunicación, explotando sus conocimientos de manera virtual.

Competencia general del proyecto: Elaborar material audiovisual con el fin de realizar capsulas informativas para plataformas digitales aplicando las herramientas tecnológicas de medios audiovisuales de manera crítica y responsable.

Duración: 4 meses

Tabla 4. *Ejemplo del PVVC: Proyecto en comunicación para la conservación de las islas de México.*

Modalidades de Aprendizaje	Créditos	Carácter
<i>Unidad de aprendizaje:</i> Realización de video	5	Optativa
<i>Unidad de aprendizaje:</i> Taller de Edición Avanzada	5	Optativa
Prácticas Profesionales	10	Obligatoria
<i>PVVC:</i> Publicación de memorias	2	Optativa
<i>Total</i>	22	

Fuente: Elaboración propia

4.2.10. Actividades artísticas, culturales y deportivas

Son de carácter formativo y están relacionadas con la cultura, el arte y el deporte para

el desarrollo de habilidades que coadyuvan a la formación integral del alumno, ya que fomentan las facultades creativas, propias de los talleres y grupos artísticos, y de promoción cultural, o mediante la participación en actividades deportivas (UABC, 2018b).

El alumno podrá obtener créditos por medio de estas actividades llevándolas a cabo en las unidades académicas de adscripción u otras unidades académicas de la UABC, mediante la programación de diversas actividades curriculares durante la etapa básica (UABC, 2018). La obtención de créditos de esta modalidad será bajo las “Actividades Complementarias de Formación Integral I, II y III”, acreditadas con la presentación de un carnet, otorgando un crédito por cada ocho actividades complementarias de formación integral y un máximo de dos créditos por periodo. Además, podrán optar por la “Actividad Deportiva I y II” y “Actividad Cultural I y II”, siempre y cuando la participación sea individual y no se haya acreditado en otra modalidad y sea aprobado por un comité de la propia unidad académica, o bien a través de los cursos ofertados para la obtención de créditos de la Facultad de Artes y la Facultad de Deportes. La unidad académica solicitará el registro de estas actividades al Departamento de Apoyo a la Docencia y la Investigación de la unidad regional. Los mecanismos y criterios de operación se encuentran disponibles en la página web³ de la Coordinación General de Formación Profesional.

4.2.11. Prácticas profesionales

Es el conjunto de actividades y quehaceres propios a la formación profesional para la aplicación del conocimiento y la vinculación con el entorno social y productivo (UABC, 2004). Mediante esta modalidad, se contribuye a la formación integral del alumno al combinar las competencias adquiridas para intervenir en la solución de problemas prácticos de la realidad profesional (UABC, 2018b). Este sistema de prácticas obligatorias permitirá poner en contacto a los estudiantes con su entorno, aplicar los conocimientos teóricos en la práctica, proporcionar la experiencia laboral que requiere

³ http://www.uabc.mx/formacionbasica/documentos/Mecanismos_y_Criterios_de_Operacion.pdf

para su egreso y establecer acciones de vinculación entre la escuela y el sector público o privado.

Esta actividad se realiza en la etapa terminal del programa de estudios, para que el alumno adquiera mayor habilidad o destreza en el ejercicio de su profesión. Las prácticas profesionales tendrán un valor de 10 créditos con un carácter obligatorio, mismas que podrán ser cursadas una vez que se haya cubierto el 70% de los créditos del plan de estudios y haber liberado la primera etapa del servicio social. Se sugiere que se inicien las prácticas preferentemente después de haber acreditado el servicio social profesional.

Previa asignación de estudiantes a una estancia de ejercicio profesional, se establecerán programas de prácticas profesionales con empresas e instituciones de los diversos sectores, con las cuales se formalizarán convenios de colaboración académica donde el estudiante deberá cubrir 320 horas en un periodo escolar.

Adicionalmente, con la presentación de las prácticas profesionales, se podrán acreditar unidades de aprendizaje de carácter obligatorio u optativo, siempre y cuando las actividades desarrolladas durante la práctica sean equivalentes a los contenidos de las unidades de aprendizaje. En todos los casos, el Comité Evaluador deberá consentir su aprobación a las solicitudes recibidas.

La operación y evaluación del ejercicio de las prácticas profesionales, estará sujeto a los siguientes procesos:

- **Asignación:** Es la acción de adscribir al alumno a una unidad receptora, para la realización de sus prácticas profesionales;
- **Supervisión:** Es la actividad permanente de verificación en el cumplimiento de metas y actividades propuestas de los programas de prácticas profesionales;
- **Evaluación:** Es la actividad permanente de emisión de juicios de valor en el seguimiento de las prácticas profesionales que realizan tanto la unidad receptora como la unidad académica para efectos de acreditación del alumno; y
- **Acreditación:** Consiste en el reconocimiento de la terminación y acreditación de las prácticas profesionales del alumno, una vez satisfechos los requisitos establecidos en el programa de prácticas profesionales.

En el proceso de *Asignación*, será responsabilidad de la unidad académica, a

través del Comité Revisor o el Responsable del Programa Educativo, la aceptación de programas de prácticas profesionales y responsabilidad del tutor asignado a cada estudiante el acreditarla.

Durante la ejecución de las prácticas profesionales, el practicante debe estar obligatoriamente bajo la supervisión, tutoría y evaluación de un profesional del área designado por las organizaciones, el cual asesorará y evaluará su desempeño. Las actividades que el estudiante realice deben relacionarse estrictamente con su campo profesional y podrá recibir una retribución económica cuyo monto se establecerá de común acuerdo. Es requisito que, durante el proceso de *Supervisión y Evaluación*, se considere el cumplimiento de los compromisos y plazos de ejecución previamente establecidos en el acuerdo entre las diferentes partes, en donde se describen las condiciones en las que realizará esta actividad. Durante el ejercicio de estos procesos, el estudiante deberá entregar un informe parcial y uno final, respectivamente. Los cuales deben ser evaluados por el responsable asignado por la unidad receptora y el responsable de prácticas profesionales de la unidad académica.

El proceso de *Acreditación* se realizará una vez que el estudiante entregue en tiempo y forma, al responsable de prácticas profesionales de la unidad académica, los informes solicitados, debidamente firmados y sellados por el responsable de la unidad receptora. Después de la revisión de los informes, el responsable de prácticas profesionales procederá a registrar en el sistema institucional la acreditación de esta modalidad de aprendizaje.

4.2.12. Programa de emprendedores universitarios

Estará integrado por actividades académicas con valor curricular. Las unidades académicas buscan apoyar a aquellos alumnos que manifiesten inquietudes con proyectos innovadores, por medio de un análisis del perfil emprendedor, la formulación de un plan de negocios, orientación para apoyo financiero y su validación académica, entre otros (UABC, 2018b).

En el plan de estudio se integra la asignatura Emprendimiento en Comunicación

que junto con el área de Comunicación Integral en las Organizaciones fincan las bases del emprendimiento.

4.2.13. Actividades para la formación en valores

Esta modalidad se refiere a la participación de los alumnos en actividades que propicien un ambiente de reflexión axiológica que fomente la formación de valores éticos y de carácter universal, así como el respeto a éstos, con lo que se favorece su formación como personas, ciudadanos responsables y profesionistas con un alto sentido ético (UABC, 2018b) , donde se busca la promoción de los valores fundamentales de la comunidad universitaria como: la confianza, la democracia, la honestidad, la humildad, la justicia, la lealtad, la libertad, la perseverancia, el respeto, la responsabilidad y la solidaridad (UABC, 2017).

Los planes de estudio incluirán actividades curriculares para la formación valoral, con el fin de propiciar la formación integral del estudiante. A estas actividades se les otorgarán hasta seis créditos en la etapa de formación básica (UABC, 2018b). Adicionalmente, cada una de las unidades de aprendizaje contemplan en forma explícita las actitudes y los valores con los que se aplicará el conocimiento de éstas y se generarán actitudes que contribuyan al fomento y formación de valores éticos y profesionales en los estudiantes. Para el programa educativo de Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual se implementan las siguientes actividades relacionadas a la promoción y formación de valores:

1. Semana de salud y valor-arte
2. Semana de equidad de género
3. Apoyando la ecología de mi entorno
4. Apoyo a brigadas comunitarias de la Escuela de Artes
5. Curso Atención plena a la creatividad

4.2.14. Cursos intersemestrales

En las unidades académicas, estos cursos se ofertan 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, de conformidad con la normatividad vigente (UABC, 2018b).

Esta modalidad no es aplicable para unidades de aprendizaje que contemplen prácticas de campo, y deberán programarse con un máximo de cinco horas presenciales al día en el periodo intersemestral incluyendo prácticas de laboratorio y actividades de clase y taller. Los alumnos que deseen inscribirse en un curso intersemestral deben cumplir con los requisitos académicos y administrativos establecidos por la unidad académica responsable del curso. La carga académica del alumno no podrá ser mayor de dos unidades de aprendizaje por periodo intersemestral. Estos cursos son autofinanciables y son sujetos a lo indicado en el Estatuto Escolar vigente.

4.2.15. Movilidad e intercambio estudiantil

Se refiere a las acciones que permiten incorporar a alumnos en otras instituciones de educación superior (IES) nacionales o extranjeras, que pueden o no involucrar una acción recíproca. Como un tipo de movilidad se ubica el intercambio estudiantil, que permite incorporar alumnos y necesariamente involucra una acción recíproca. Esta modalidad favorece la adquisición de nuevas competencias para adaptarse a un entorno lingüístico, cultural y profesional diferente, al tiempo que fortalecen la autonomía y maduración de los alumnos (UABC, 2018b).

La movilidad e intercambio estudiantil es la posibilidad que tienen los alumnos de las unidades académicas, para cursar unidades de aprendizaje, realizar prácticas profesionales u otras actividades académicas en forma intrainstitucionales (entre programas, unidades académicas o DES) así como en otras instituciones de educación superior en el país o en el extranjero que puedan ser factibles de acreditar en forma de equivalencias, conversión o transferencia de créditos.

Las unidades académicas establecerán y promoverán 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. En este apartado se especifican los mecanismos y acciones que se desarrollarán para fomentar vínculos con otras instituciones de educación superior, con el fin de generar y establecer programas formales para el tránsito y movilidad académica de los alumnos de la UABC.

La movilidad estudiantil intrauniversitaria es una práctica común entre escuelas, facultades o institutos, compartiendo así los recursos materiales y humanos, lo que permite el estudiante curse las unidades de aprendizaje donde mejor le convenga. Además, un estudiante puede participar en proyectos de investigación y desarrollo de otras unidades académicas acumulando créditos en otras modalidades de aprendizaje (ejercicios investigativos, por ejemplo).

Para la movilidad interuniversitaria, se buscarán convenios de colaboración con instituciones mexicanas y con instituciones extranjeras. Para participar en estos convenios, los estudiantes son apoyados por el responsable de intercambio estudiantil de las unidades académicas, y son exhortados a participar en las convocatorias de movilidad estudiantil que se presenta cada periodo por parte de la Coordinación General de Cooperación Internacional e Intercambio Estudiantil Académico de la UABC⁴. En las tablas 5 y 6 se muestran algunas universidades con las que la UABC mantiene convenio y donde se puede promover la movilidad de los estudiantes de Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual.

Tabla 5. *Universidades de países extranjeros con las que la Facultad de Artes mantiene convenios para movilidad.*

País	Universidad
España	Escola de Cinema I Audiovisuals de Catalunya
	Universidad Rey Juan Carlos
	Universidad Politécnica de Valencia
	Universidad de Sevilla, Facultad de Comunicación
	Universidad de Burgos
Corea del Sur	Sogang University
Colombia	Pontificia Universidad Javeriana

⁴ <http://www.uabc.mx/cciiia/>

	Universidad Nacional de Colombia
	Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia
Portugal	Instituto de Arte, Design E Empresa-Uni (IADE)
Perú	Universidad Nacional Mayor de San Marcos
Chile	Universidad de Santiago de Chile
Argentina	Universidad de Buenos Aires (UBA)
	Universidad Nacional de Villa María
	Universidad Juan Agustín Maza
Alemania	Universidad Passau
Estados Unidos	San Diego State University

Fuente: Elaboración propia con datos de la Coordinación General de Cooperación Internacional e Intercambio Estudiantil Académico.

Tabla 6. *Universidades de México con las que la Facultad de Artes mantiene convenios para movilidad.*

Estado	Institución/Universidad
Jalisco	Universidad de Guadalajara
Estado de México	Universidad Autónoma del Estado de México
Sonora	Universidad de Sonora, Hermosillo
Ciudad de México	Universidad Nacional Autónoma de México

Fuente: Elaboración propia con datos de la Coordinación General de Cooperación Internacional e Intercambio Estudiantil Académico, 2018.

4.2.16. Servicio social comunitario y profesional

La UABC, con fundamento en el Reglamento de Servicio Social vigente, indica como requisito a los estudiantes de licenciatura realizar el servicio social en dos etapas: comunitario y profesional. Con base en lo anterior, las unidades académicas deberán planear vínculos de colaboración con instancias y externas a la universidad, en campos de acción específicos relacionados con el plan de estudios de cada programa educativo que la constituyen.

Como se indica en el Reglamento de Servicio Social, los estudiantes podrán realizar su servicio social en cualquier entidad pública federal, estatal o municipal; en organismos públicos descentralizados, de interés social; en dependencias de servicios o unidades académicas de la Universidad; en fundaciones y asociaciones civiles, así como en instituciones privadas que estén orientadas a la prestación de servicios en beneficio o interés de los sectores marginados de la sociedad de Baja California, del país o de las comunidades mexicanas asentadas en el extranjero.

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

Los programas de servicio social profesional o segunda etapa se gestionan en las unidades académicas a través de convenios con las instituciones públicas y privadas. Para ello, el programa considera 480 horas que estarán comprendidas en un periodo mínimo de seis meses y podrá realizarse una vez que se cubra el 60% de los créditos del programa. Las actividades desarrolladas en esta etapa fortalecen la formación académica, capacitación profesional del prestador de servicio social y fomentan la vinculación de la universidad con los sectores público social y productivo.

Además, en este programa educativo, mediante el servicio social profesional, se podrá obtener créditos asociados al currículo, siempre que el proyecto se registre como parte de un PVVC.

La operación y evaluación del ejercicio del servicio social comunitario y profesional, estará sujeto a los procesos de asignación, supervisión, evaluación y liberación.

En el proceso de *Asignación*, será responsabilidad de las unidades académicas, a través de un comité revisor, la aceptación de programas de servicio social y del responsable de servicio social, el aprobar la asignación de cada estudiante a dichos programas. La función del responsable de cada unidad académica es informar a las unidades receptoras de los dictámenes de los programas propuestos.

Para iniciar con un programa de servicio social, los alumnos deberán acreditar el Taller de Inducción al Servicio Social, obtener la asignación de la unidad académica responsable del programa y entregar a la unidad receptora la carta de asignación correspondiente.

Durante la ejecución del servicio social, el prestador debe estar obligatoriamente bajo la supervisión y evaluación de un profesional del área designado por la unidad receptora, el cual va a asesorar y evaluar su desempeño; validar los informes de actividades que elabore el prestador; e informar a la unidad académica de los avances y evaluaciones realizadas. Por su parte, el responsable de servicio social de la unidad académica deberá recibir y aprobar los informes de las actividades realizadas por los prestadores de servicio social.

Es requisito que, durante el proceso de *Supervisión y Evaluación*, se considere el cumplimiento de los compromisos y plazos de ejecución previamente establecidos en el programa de servicio social registrado, en donde se describen las condiciones en las que realizará esta actividad.

El proceso de *Acreditación y Liberación* se realizará una vez que el estudiante entregue en tiempo y forma, al responsable de servicio social de la unidad académica, los informes solicitados, debidamente avalados por el responsable de la unidad receptora. Después de la revisión de los informes, el responsable de servicio social procederá a registrar en el sistema institucional la liberación total o parcial de esta modalidad de aprendizaje.

4.2.17. Lengua extranjera

El conocimiento de una lengua extranjera se considera parte indispensable de la formación de todo alumno y fue confirmado por los estudios diagnósticos, donde se identificó, por parte de empleadores y egresados del programa educativo particular, necesidad de dominio del inglés. Por ser el inglés la lengua dominante en el desarrollo científico y tecnológico de la profesión se vuelve indispensable para los estudiantes en las actividades asociadas a su aprendizaje en sus etapas de formación básica, disciplinaria y terminal. Además, el entorno local y regional del ejercicio profesional demanda interacción del egresado en empresas y organizaciones de escalas globalizadas (UABC, 2018b).

Por lo anterior, los alumnos que se encuentren cursando sus estudios en el programa educativo de Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual acreditarán el dominio de una lengua extranjera durante su proceso de formación. La acreditación de la lengua extranjera se puede hacer mediante una de las siguientes modalidades:

- a. Quedar asignado al menos en el sexto nivel del examen diagnóstico de lengua extranjera aplicado por la Facultad de Idiomas de la UABC.
- b. Constancia de haber obtenido por lo menos el nivel B2 del Marco Común Europeo de Referencia, o su equivalente, con una vigencia no mayor a dos años.
- c. La acreditación del examen de egreso de la lengua extranjera, que se aplica en la Facultad de Idiomas de la UABC.
- d. Estancias internacionales autorizadas por la Unidad Académica, con duración mínima de tres meses en un país con lengua oficial distinto al español.
- e. Haber acreditado estudios formales bilingües o en lengua extranjera en instituciones educativas en México o en el extranjero, donde presente certificados de estudios de medio superior o superior.
- f. Acreditar los cursos hasta el nivel 5 impartidos por la Facultad de Idiomas de la UABC.

El cumplimiento por parte del alumno en alguna de las opciones señaladas anteriormente, dará lugar a la expedición de una constancia de acreditación de lengua extranjera emitida por la Facultad de Idiomas de la UABC.

4.3. Titulación

La titulación es un indicador clave de la calidad y eficiencia de los programas educativos. La normatividad de la UABC contempla de manera amplia y detallada un reglamento que especifica para todo estudiante que ha concluido un programa de formación profesional, los requisitos a cumplir para obtener el grado de licenciatura. Por esta razón, los egresados del programa educativo deberán observar en lo particular el procedimiento

de titulación señalado en el Reglamento General de Exámenes Profesionales vigente, cumpliendo con los requisitos que marca el Estatuto Escolar vigente.

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, impulsando así, las diversas modalidades de titulación contempladas en Estatuto Escolar, que a continuación se enlistan:

- Haber alcanzado, al final de los estudios profesionales, un promedio general de calificaciones mínimo de 90.
- Haber cubierto el total de los créditos del plan de estudios de una especialidad o 50% de los créditos que integran el plan de estudios de una maestría, cuando se trate, en ambos casos, de programas educativos de un área del conocimiento igual o afín al de los estudios profesionales cursados.
- Comprobar, de conformidad con los criterios de acreditación que emita la unidad académica encargada del programa, el desempeño del ejercicio o práctica profesional, por un periodo mínimo acumulado de dos años, contados a partir de la fecha de egreso.
- Aprobar el informe o memoria de la prestación del servicio social profesional, en los términos previstos por la unidad académica correspondiente.
- Presentar tesis profesional, la cual consiste en desarrollar un proyecto que contemple la aplicación del método científico para comprobar una hipótesis o supuesto según el abordaje metodológico, sustentándola en conocimientos adquiridos durante su desarrollo y presentándola con base en un guion metodológico establecido por la unidad académica.
- Titulación por proyecto, mediante la presentación de un informe producto de actividades de vinculación con la sociedad, siempre que formen parte de un PVVC debidamente registrado.
- Los egresados de programas educativos que han sido reconocidos como programas de calidad por algún organismo acreditador o evaluador como COPAES o CIEES podrán optar por la titulación automática.

Modalidades para las que exige examen profesional

- I. Una tesis, individual o colectiva: es un trabajo escrito de investigación que tiene como premisa la búsqueda de información para comprobar o refutar algún tópico dentro del área y campo de estudio de la disciplina utilizando un método científico de investigación.
- II. Un informe o memoria de la prestación del servicio social obligatorio: consiste en la presentación de un documento que describe las actividades realizadas como servicio social profesional en la organización o institución receptora. El propósito de esta modalidad es que el egresado analice las actividades que realizó y haga una aportación, sustentada en su perfil de egreso, a la institución que le dio la oportunidad de prestar sus servicios en alguna de sus áreas que la componen con respecto a sus procedimientos, funciones, áreas, actividades, etcétera.
- III. La producción de una unidad audiovisual: en esta modalidad, se expone un tema, problemática o caso de interés, a través de formatos audiovisuales. Esta modalidad se apoya de estudios y análisis mostrando a través de evidencia empírica captada en imágenes y sonidos.

Modalidades para las que no se exige examen profesional

- I. Realización de estudios de posgrado
- II. Titulación por promedio general de calificaciones
- III. Programa educativo de buena calidad
- IV. Acreditar un curso, seminario, laboratorio o taller
- V. Ejercicio o práctica profesional

Modalidades de titulación específicas para la Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual

- a) Cortometraje de ficción o documental
- b) Largometraje
- c) Producción Ejecutiva

d) Programa de Televisión

Modalidad de Cortometraje de ficción o Documental en Cine o Video

Esta modalidad pone de manifiesto el dominio de las habilidades adquiridas en guion, cinefotografía/ videografía, montaje, edición, diseño de audio, dirección y producción. El egresado/a deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- a) Tener cubierto el 100% de los créditos, la constancia del Servicio Social Profesional, la constancia de lengua extranjera y un promedio menor a 85.
- b) Gestionar la presentación de su proyecto. Deberá llevarse a cabo una presentación pública del montaje que será parte del examen profesional. El proyecto deberá tener una duración mínima de ocho minutos y máxima de 30.
- c) Para dicho examen, desarrollará una carpeta de proyecto cinematográfico.
- d) Toda obra realizada con el fin de acreditar una unidad de aprendizaje o independiente deberá entregar copia del material finalizado según los Requisitos de Entrega de Obra Audiovisual de la Facultad de Artes.
- e) *Considerar Lineamientos de Presentación de Créditos de Apertura y de Cierre de la Facultad de Artes

Modalidad de Largometraje.

Largometraje. Esta modalidad pone de manifiesto el dominio de las habilidades adquiridas en guion, 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. El egresado/a deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- a) Tener cubierto el 100% de los créditos, la constancia del Servicio Social Profesional, la constancia de lengua extranjera y un promedio menor a 85.
- b) Realizar un largometraje: video en alta definición o formatos súper 16mm o 35 mm, con una duración de 90 a 120 minutos.
- c) Para dicho examen, desarrollará una carpeta de proyecto cinematográfico.

- d) Toda obra realizada con el fin de acreditar una unidad de aprendizaje o independiente deberá entregar copia del material finalizado según los Requisitos de Entrega de Obra Audiovisual de la Facultad de Artes.
- e) Considerar Lineamientos de Presentación de Créditos de Apertura y de Cierre de la Facultad de Artes

Modalidad de Producción Ejecutiva.

Producción ejecutiva: esta modalidad pone de manifiesto el dominio de las habilidades adquiridas en: Administración, pre producción, producción, postproducción y mercadotecnia. El egresado/a deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- a) Tener cubierto el 100% de los créditos, la constancia del Servicio Social Profesional, la constancia de lengua extranjera y un promedio menor a 85.
- b) Para dicho examen, desarrollará una carpeta de proyecto cinematográfico.
- c) Gestionará fuentes de financiamiento para la realización de documentales, cortos y largometrajes, de acuerdo con las longitudes establecidas en cortometraje de ficción o documental en cine o video, programa de televisión y largometraje
- d) Gestionará la presentación de su proyecto.
- e) Deberá llevarse a cabo una presentación pública del montaje que será parte del examen profesional.

Modalidad de Programa de Televisión.

Esta modalidad pone de manifiesto el dominio de las habilidades adquiridas en: guion, videografía, edición, diseño de audio, dirección de cámara y producción. El egresado/a deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- a) Tener cubierto el 100% de los créditos, la constancia del Servicio Social Profesional, la constancia de lengua extranjera y un promedio menor a 85.
- b) Realizará un programa de televisión del género de ficción o magazine, con una duración mínima de 27 minutos y máxima de 53. El registro del programa deberá incluir el desarrollo escrito del proyecto.

- c) Gestionará la presentación de su proyecto. Deberá llevarse a cabo una presentación pública del montaje que será parte del examen profesional. El proyecto deberá tener una duración mínima de ocho minutos y máxima de 30.

4.4. Requerimientos y mecanismos de implementación

4.4.1. Difusión del programa educativo

En la unidad académica, se cuenta con un responsable de difusión quien realiza la divulgación y la promoción de las diversas actividades que se llevan a cabo al interior de las unidades académicas o de la institución. En ese sentido, la difusión del programa educativo se llevará a cabo mediante diferentes mecanismos, tales como la página web oficial de la Facultad de Artes, redacción, edición y/o publicación de notas de divulgación de la ciencia por distintos medios, tales como la Gaceta Universitaria⁵, periódicos de circulación local; elaboración de diversos recursos audiovisuales compartidos en los diferentes medios y actividades como: Expo UABC, Festival Universitario de Artes, muestras audiovisuales organizadas por el programa educativo y el Centro de Estudios y Producción Audiovisual de la Facultad de Artes, boletines informativos; visitas y reuniones con empleadores privados y gubernamentales, y egresados; promoción en instituciones de educación media superior, entre otras.

4.4.2. Descripción de la planta académica

Facultad de Artes

La planta académica de la Facultad de Artes que atiende el programa educativo está conformada por 36 profesores, de los cuales ocho son Profesores de Tiempo Completo (PTC) adscritos al programa, siete son Técnicos Académicos, 21 Profesores de Asignatura. De los PTC, el 12.5% (1) cuenta con “reconocimiento a candidato” SNI, y un

⁵ <http://gaceta.uabc.edu.mx>

50% (4) cuenta con perfil deseable. Las características de la planta académica se muestran en las tablas 7 y 8.

Tabla 7. *Número de profesores en la Facultad de Artes.*

Grado	Cantidad
Doctorado	1
Maestría	32
Licenciatura	3
Total	36

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 8. *Perfil de la planta docente de tiempo completo*

No. Empleado	Nombre	Licenciatura y posgrado que ha cursado	Institución de egreso del último grado
15949	Cristina Conde Felix	Máster en Innovación Cinematográfica y Desarrollo de Proyectos	Universidad Internacional de Valencia (España)
20233	Raúl Fernando Linares Borboa	Doctor en Ciencias y Humanidades para el Desarrollo Interdisciplinario	Universidad Nacional Autónoma de México-Universidad Autónoma de Coahuila
21481	Angélica Basilia Madrid Navarro	Máster en Escritura para la Televisión, Cine y Video	Universidad de Autónoma de Barcelona (España)
21483	Salvador León Guridi	Maestro en Docencia	Universidad Autónoma de Baja California
24090	Jesús Humberto Orozco Orozco	Máster en Animación Digital	Universidad de Salamanca (España)
24977	Axel Eduardo Núñez Morales	Maestro en Artes	Universidad Autónoma de Baja California
26284	Miguel Ángel Lozano Chairez	Maestro en Estudios Socioculturales	Universidad Autónoma de Baja California
27153	Armando Navarro Suárez	Maestro en Diseño Multimedia	Universidad Tecnológica de México
20041	Jorge Alfredo Martínez Martínez	Maestro en Artes	Universidad Autónoma de Baja California
20042	Rosa Herlinda Beltrán Pedrín	Maestra en Artes	Universidad Autónoma de Baja

No. Empleado	Nombre	Licenciatura y posgrado que ha cursado	Institución de egreso del último grado
			California
20082	Christian René Valenzuela Ortega	Licenciado en Ciencias de la Comunicación	Universidad Autónoma de Baja California
21482	Flor Angélica Torres Narváez	Maestra en Educación: Campo en Formación Docente	Universidad Pedagógica Nacional
23910	Luis Felipe López Pérez	Maestro en Artes	Universidad Autónoma de Baja California
25202	Héctor Alfonso Bonilla Alavez	Licenciado en Ciencias de la Comunicación	Universidad Autónoma de Baja California
27221	Rúben Guillermo García Martínez	Licenciado en Medios Audiovisuales	Universidad Autónoma de Baja California

Fuente: Elaboración propia.

Cuerpos académicos para el programa educativo.

La Facultad de Artes cuenta con un cuerpo académico vinculado específicamente al campo de los medios audiovisuales. El cuerpo académico Estudios y Producción Audiovisual (UABC-CA-262) es un órgano colegiado reconocido por PRODEP, se encuentra en proceso de evaluación con miras a su consolidación, y responde a la LGAC homónima que tiene como objetivo abordar los procesos creativos y de producción de obras cinematográficas, videográficas y con soporte multimedia. Busca, además, estudiar las formas mediante las cuales se pueden desarrollar proyectos de comunicación audiovisual viables y pertinentes en el marco de las políticas culturales vigentes.

Miembros:

- Dr. Raúl Fernando Linares Borboa.
- Mtro. Salvador León Guridi.
- Mtra. Cristina Conde Felix.
- Mtro. Humberto Orozco Orozco.

Colaboradores:

- Mtro. Áxel Eduardo Núñez Morales.
- Mtra. Rosa Herlinda Beltrán Pedrín.

4.4.3. Descripción de la infraestructura, materiales y equipo de la unidad académica

La unidad académica cuenta con la infraestructura, materiales y equipo necesario para la operación del programa educativo, como se muestra en la tabla 9.

Tabla 9. *Recursos de apoyo para la operación del programa educativo en la unidad académica.*

Descripción	Capacidad	Equipo con el que se cuenta	Cantidad
Aulas	Min 25; Max 30	Aula + mesabancos + proyector multimedia	4
Sala de cine	100	Butacas + 2 proyector de video y Pantalla + conexión inalámbrica a internet	1
Laboratorios	Min 10; Max 25	Laboratorio 1: 25 instalaciones de paquetería Adobe Creative Cloud (Incluye: Photoshop, Illustrator, Audition, After FX, Premier, etc) Laboratorio 2: 25 instalaciones de paquetería MAYA 2019 11 licencias de Z Brush 11 licencias de Adobe Substance Painter (Puede adquirirse incluida en la licencia de Adobe Cloud) 25 licencias de paquetería Adobe Cloud 2 instalaciones de Marvelous Design 11 instalaciones de Nuke (gratis) Laboratorio 3:	3

Descripción	Capacidad	Equipo con el que se cuenta	Cantidad
		11 instalaciones de paquetería MAYA 2019 11 licencias de Z Brush 11 licencias de Adobe Substance Painter (Puede adquirirse la licencia de Adobe Cloud) 2 instalaciones de Marvelous Design	
Cabina de Grabación de Audio	3	Tratamiento acústico 2 computadoras Micrófonos unidireccionales y tripies Filtros para micrófono	2
Foro de Cine	30	Pizarrón Sillas plegables Mesas Mamparas	1
Estudio de Televisión	Min 20; Max 35	Emparrillado para iluminación Lámparas de luz fría para iluminación 3 cámaras equipadas para estudio 3 tripies con pedestal para estudio 6 monitores de video Cuarto de control(master)con área de 10 m ² Mezclador de imagen análogo Consola de sonido Cabina de control Computadora	1
Biblioteca		4040 libros 152 CD 374 DVD 267 Referencias Tesis 53 Videos 24 Copiadora Sala de lectura Estantería para ejemplares Área de búsqueda Espacio de trabajo Sala de lectura	1
Videoteca		26 cámaras de video 2 kit de lentes rokinon 1 Kit de lentes para Red One 4 kit de luces Arri Fresnel 4 kit de lentes Lowel 6 Kit luces Arri 4 lamparas Kinoflo	1

Descripción	Capacidad	Equipo con el que se cuenta	Cantidad
		3 Kit de luces Lowel reportero 12 grabadoras de sonido Zoom 9 stand para micrófono 8 stands centurys 1 Kit c-stand century Filtros de color Banderas Bolsas de arena 3 Pizarras 1 Dolly Monitores Bocinas Consola de sonido Videograbadoras 4 micrófonos Shure 5 micrófonos condensadores 2 microfones inalámbricos 29 interfaces de audio 5 barras boompole 5 barras micro boompole 2 Filtros para boompole 4 proyectores Cargadores de baterías 6 computadoras portátiles 1 Steadycam 1 monitor steadycam Extensiones eléctricas Cables XLR Monitor 3D 17 tripies	
Sala de Juntas		Mesa de trabajo 2 PC con monitores	1
Cubículos Maestros		Escritorio PC con monitores	11

Fuente: Elaboración propia.

Biblioteca

El servicio de biblioteca se encuentra normado por el Reglamento General de Bibliotecas de la UABC. En su capítulo segundo, se detallan los lineamientos en cuanto a préstamos a domicilio e intercambio entre las diversas bibliotecas.

El programa educativo de Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual tiene acceso a todo el Sistema Bibliotecario, sin importar la unidad académica o municipio al que está adscrito; al igual que todo su catálogo de servicio que la propia biblioteca ofrece, como: visitas guiadas, catálogo en línea, préstamo de material bibliográfico, internet inalámbrico, buzón nocturno, salas de lectura y cursos de capacitación. Los horarios de atención de la biblioteca están sujetos al horario estudiantil de cada unidad académica, al igual que los servicios que se ofrecen.

Todos los campus cuentan con una Biblioteca Central. Algunas unidades académicas cuentan, dentro de sus instalaciones, con una biblioteca específica para las áreas del conocimiento y por ende los estudiantes del programa educativo de Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual tienen acceso a ella y a la Biblioteca Central a través de su credencial vigente como estudiantes de la UABC. Una herramienta adicional de consulta a la bibliografía es la biblioteca virtual con la que cuenta la UABC, donde los jóvenes estudiantes acceden a través de internet y lo pueden hacer desde la comodidad de sus hogares.

Cuenta con un catálogo en línea que permite obtener datos generales de los recursos de información, su clasificación y condición. Estos datos son necesarios para confirmar si es el recurso que necesita, dónde puede localizarlo físicamente y si está disponible para su préstamo. Esta consulta la pueden hacer desde cualquier computadora con acceso a internet en <http://biblioteca.uabc.mx>.

En la biblioteca o centro de información se cuenta con la mayoría de las referencias bibliográficas básicas mencionadas en los programas de asignatura.

También existen convenios con instituciones tanto nacionales como Internacionales que dan facilidad de uso a investigadores, maestros y alumnos de la

Licenciatura Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual; se mantiene estrecha comunicación y contacto, auxiliándonos para satisfacer las necesidades de los usuarios (maestros y estudiantes).

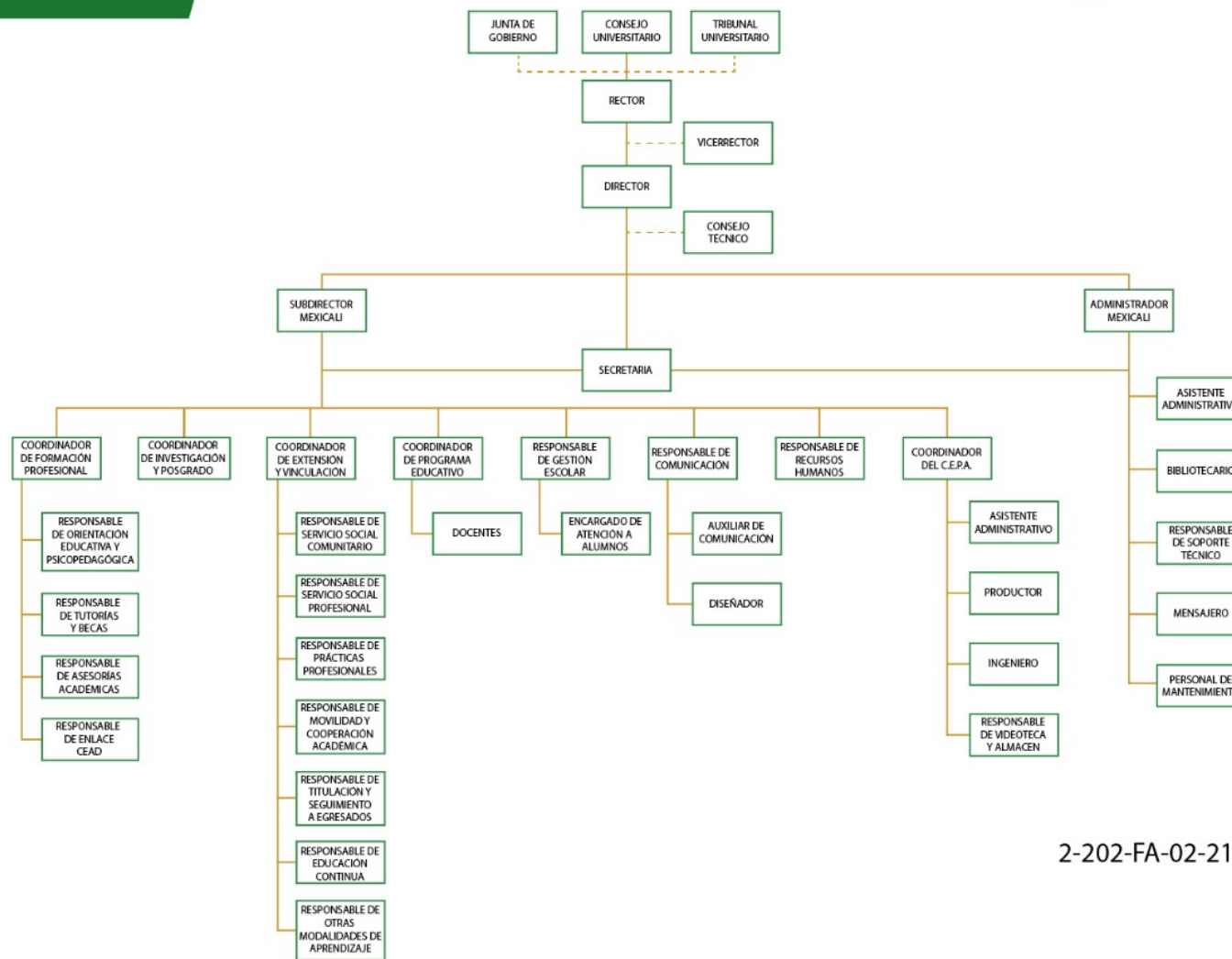
La UABC está suscrita a una serie de recursos bibliográficos digitales de información científica y tecnológica, a través del Consorcio Nacional de Recursos de Información Científica y Tecnológica (CONRICYT) de CONACYT, entre los cuales se encuentran los siguientes:

- Annual Reviews a nonprofit scientific Publisher
- BioOne Research Evolved
- Cambridge University Press
- EBSCO Host
- Gale Cengage Learning
- IEEE/IET Electronic Library
- Oxford University Press
- ProQuest
- Proceedings of the National Academy of Sciences
- Wiley

En los servicios de Biblioteca para los usuarios del programa educativo Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual, se cuenta con un volumen acorde a las necesidades del programa. La disponibilidad e idoneidad de la bibliografía es pertinente para las asignaturas. El funcionamiento de la biblioteca cumple con los estándares de atención a los usuarios, además de contar con los procedimientos difundidos y formales para consulta y préstamo del acervo. La biblioteca ofrece cursos y talleres de capacitación de forma periódica para el manejo eficiente de las bases de datos digitales del catálogo cimarrón y demás servicios que ofrece. Se cuenta con ciertos requerimientos que cumplen con la atención para personas con necesidades especiales. La satisfacción de los usuarios es aceptable respecto a los servicios de la biblioteca.

4.4.4. Descripción de la estructura organizacional

En la presente propuesta, se considera la necesidad de una organización que impulse programas y servicios de apoyo para la operación adecuada de los programas educativos. Que se valoren los procesos de enseñanza-aprendizaje y brinde seguimiento, continuidad y evaluación a las acciones encaminadas a ofrecer las condiciones para el fácil tránsito de los estudiantes en el programa. A continuación, se integra la estructura organizacional de la unidad académica donde opera el programa educativo.



2-202-FA-02-21

Figura 1. Organigrama de la Facultad de Artes⁶. Fuente: administración de la Facultad.

⁶ La descripción de puestos se puede consultar en el Manual de Funciones: <https://www.facultaddeartesuabc.com/estructura-organizacional/>

4.4.5. Descripción del Programa de Tutoría Académica

El propósito general de la tutoría académica es potencializar las capacidades y habilidades del estudiante para que consolide su proyecto académico con éxito, mediante una actuación responsable y activa en su propia formación profesional con la guía y acompañamiento de un tutor, el Programa de Tutorías Académicas en las unidades académicas responde a las inquietudes y necesidades de los actores que intervienen en el proceso de tutorías a través de la automatización de los procesos para su operación (UABC, 2012).

Dentro de la forma de organización de las tutorías académicas, la subdirección se apoya de la Coordinación de Formación Profesional, quien coordina esta actividad y proporciona el seguimiento respectivo. A todos los estudiantes se les asigna un tutor desde su ingreso hasta que concluyen sus estudios y cuentan con la posibilidad de realizar un cambio de tutor, en caso de ser necesario, dependiendo de la situación que se presente. En relación con el número de estudiantes por tutor, está en función del número de estudiantes que ingresan al programa educativo por grupo, dando como resultado un promedio de 15 estudiantes por tutor.

Con la finalidad de que la tutoría se realice eficientemente, cada unidad académica proporciona capacitación cuando un docente inicia con esta función y cuando existen modificaciones en el proceso de tutorías con la intención de homologar los procedimientos. El responsable de formación básica coordina a los tutores en cada ciclo escolar, la agenda de reuniones de cada ciclo escolar para dar a conocer información y procesos necesarios para el cumplimiento puntual de sus funciones competentes.

Para la programación de las sesiones de tutoría individual y grupal, el tutor cuenta con un plan de actividades proporcionado por el responsable del Programa de Tutorías Académicas, mismo que indica como necesarias al menos cuatro tutorías grupales por ciclo escolar, incluida la sesión de asignación de unidades de aprendizaje en periodos de reinscripción. Las cuatro sesiones de tutoría académica se programan de la siguiente manera: la primera, en la segunda semana del periodo escolar; la segunda, en la mitad del periodo; la tercera, en la parte final de semestre; y la cuarta, en el período de reinscripción.

Las actividades de tutoría que se realizan son registradas en el Sistema de Tutorías Institucional (SIT) para respaldar el trabajo realizado por el tutor y como una forma de sistematizar la información. Durante el período de reinscripción, los estudiantes obtienen el formato de Carga Académica Semestral y en caso de ser necesario el estudiante acude a un periodo de *ajustes*. Al término de cada período escolar, el tutor y tutorado participan en el proceso de evaluación de la tutoría, esto con la finalidad de solicitar su opinión y realizar un seguimiento a los aspectos relacionados en el proceso de tutorías.

Cada tutor presenta un reporte de tutorías al cierre del semestre de los resultados alcanzados y del seguimiento del proceso de apoyo realizado con cada uno de los estudiantes tutorados, evidenciando los avances logrados y refiriendo las necesidades de apoyo que para algunos casos se pudieron haber presentado.

El Coordinador de Formación Profesional de la unidad académica realiza un informe por período escolar de las actividades desarrolladas, de la evaluación de tutores por parte del tutorado y de la autoevaluación de tutores, turnándose a la subdirección para la toma de decisiones correspondiente, permitiendo la retroalimentación permanente de la actividad.

Según los lineamientos generales para la operación de las tutorías académicas de la UABC, a cada generación del programa educativo se le asignará un tutor. Su función es asesorar a los estudiantes del programa educativo durante su trayectoria académica a través de la orientación y asesoría para que esté informado de temas de interés vital para el desarrollo y culminación de su proyecto académico.

Mecanismos de operación de la tutoría académica.

a. Proceso de asignación de tutores

Al inicio de cada periodo escolar, cada profesor de tiempo completo será asignado como tutor de un número de estudiantes, a quienes atenderá hasta su egreso. La Subdirección de cada unidad académica efectuará la distribución de grupos entre los tutores designados. En el caso especial de que un estudiante requiera cambio de tutor, éste acudirá al coordinador del programa educativo para solicitar dicho cambio.

b. Capacitación del uso del sistema para tutores y tutorados

El responsable de tutoría de la unidad académica correspondiente será el responsable de convocar a talleres de capacitación para tutores y tutorados.

c. Programación de sesiones de tutoría académica

El mínimo de sesiones de tutoría que debe realizar un tutor durante un ciclo escolar es cuatro: durante el periodo de reinscripciones, en la segunda semana del periodo escolar, a la mitad del periodo y otra al término del periodo. Cada profesor será responsable de atender íntegramente, en el espacio y tiempo establecidos a los alumnos bajo su tutoría.

d. Difusión

El responsable de tutorías, con apoyo de la coordinación del área de Difusión de cada unidad académica, dará a conocer las fechas para realizar la tutoría durante el periodo escolar de acuerdo al calendario establecido.

e. Seguimiento y evaluación

Al término de cada periodo escolar, el tutor y tutorado deberán participar en el proceso de evaluación de la tutoría. El responsable de las tutorías académicas realizará un reporte por periodo escolar de las actividades desarrolladas, turnándose al director de la unidad académica para la toma de decisiones correspondiente y la entrega oportuna del reporte al Departamento de Formación Básica que corresponda. El Departamento de Formación Básica del campus dará seguimiento al proceso de tutorías en las unidades académicas.

5. Plan de estudios

La estructura del plan de estudios comprende los siguientes apartados: perfil de ingreso, perfil de egreso, campo profesional, características de las unidades de aprendizaje por etapas de formación, características de las unidades de aprendizaje por áreas de conocimiento, mapa curricular, descripción cuantitativa del plan de estudios, tipología de las unidades de aprendizaje y equivalencia de las unidades de aprendizaje.

5.1. Perfil de ingreso

El estudiante que desee ingresar al programa educativo Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual deberá poseer las siguientes características:

Conocimientos básicos en las áreas de:

- Literatura
- Conocimientos generales de redacción, escritura y gramática de la lengua española
- Cultura general
- Historia mundial
- Historia del arte
- Ciencias sociales
- Geografía
- Matemáticas básicas
- Física básica
- Conceptos y fundamentos filosóficos

Habilidades:

- Pensamiento lógico matemático
- Capacidad de abstracción y análisis
- Comprensión lectora

- Comunicación oral y escrita
- Pensamiento creativo
- Manejo básico de herramientas audiovisuales
- Integración en equipos de trabajo

Actitudes:

- Afición por la lectura, el cine y las artes en general
- Aprecio a los valores artísticos y culturales
- Sensibilidad hacia los fenómenos y problemas sociales de su entorno
- Tolerancia y respeto por la diversidad
- Disposición para adquirir conocimiento
- Disposición para el trabajo en equipo

Valores:

- Responsabilidad
- Compromiso social
- Respeto por la diversidad
- Libertad
- Perseverancia
- Solidaridad
- Respeto al medio ambiente
- Honestidad

5.2. Perfil de egreso

El egresado del programa educativo Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual es un profesionalista libre, crítico y creativo, capaz de transformar su entorno con responsabilidad y compromiso ético, aplicando conocimientos de escritura, producción, dirección, realización y postproducción en la realización de obras audiovisuales adaptándose a los nuevos entornos digitales y exigencias del mercado global, siendo competente para:

- Desarrollar ideas creativas mediante la práctica de diversas formas de escritura para ofrecer contenidos audiovisuales que respondan a las demandas de la sociedad actual, con efectividad, asertividad, responsabilidad y libertad.
- Producir obras audiovisuales mediante el diseño, desarrollo y gestión de proyectos creativos para cubrir la oferta del mercado y atender la demanda de las audiencias con diligencia, responsabilidad social y ética profesional.
- Dirigir obras audiovisuales, a partir de la aplicación de conocimientos teóricos, métodos y técnicas de realización para generar discursos de efectividad narrativa, estética y emotiva, con creatividad, disciplina y liderazgo.
- Aplicar las técnicas de realización audiovisual mediante la toma de decisiones de orden artístico para generar material de alta calidad, con creatividad, disciplina y disposición al trabajo en equipo
- Transformar el material de registro en obra audiovisual mediante la experimentación creativa y dominio de las tecnologías emergentes para adaptarse a los requerimientos de los medios y las audiencias de forma innovadora y autosustentable.

5.3. Campo profesional

Los egresados del programa educativo de Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual podrán desempeñarse en diferentes sectores y áreas:

Sector público:

- Instituciones gubernamentales relacionadas con la cultura
- Instituciones educativas públicas
- Institutos o centros de investigación vinculados con estudios lingüísticos y literarios
- Organizaciones no gubernamentales, asociaciones de la sociedad civil y grupos sin fines de lucro

Sector privado:

- Instituciones educativas del sector privado
- Canales y cadenas de televisión
- Casas productoras y de postproducción
- Compañías cinematográficas
- Agencias de publicidad
- Sector turismo
- Estudios cinematográficos
- Industria fonográfica
- Instituciones privadas centradas en el fomento a la cultura
- Emprendedor

Como profesional independiente:

- Productor audiovisual
- Fotógrafo, videógrafo y cinefotógrafo
- Escritor y analista para cine, televisión y otros formatos audiovisuales
- Desarrollador de proyectos audiovisuales
- Asesor de proyectos para escritura y desarrollo audiovisual

- Editor audiovisual
- Gestor cultural
- Sonidista y diseñador de sonido
- Diseñador de producción para contenido audiovisual
- Integrador de entornos digitales
- Supervisor de rutas de postproducción
- Colorista
- Director escénico para entornos audiovisuales
- Director de casting
- Diseñador de estrategias y campañas de mercado audiovisual

5.4. Características de las unidades de aprendizaje por etapas de formación

Unidad académica: Facultad de Artes, Mexicali
Programa educativo: Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
Grado académico: Licenciatura
Plan de estudio 2022-2

Clave*	Nombre de la unidad de aprendizaje	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ**
	<i>Etapa Básica Obligatoria</i>							
32086	Ética	02	--	02	--	02	06	
38087	Introducción al Pensamiento Occidental	02	--	02	--	02	06	
32088	Lectura y Redacción	--	--	04	--	--	04	
32089	Paradigmas del Arte	02	--	01	--	02	05	
32090	Herramientas para la Búsqueda de Información	--	--	04	--	--	04	
32091	Introducción a la Disciplina	01	--	08	--	01	10	
7	Fundamentos de Escritura	04	--	--	--	04	08	
8	Guion	02	--	02	--	02	06	
9	Semiótica	04	--	--	--	04	08	
10	Lenguaje Audiovisual	03	--	02	--	03	08	
11	Historia del Cine	03	--	--	--	03	06	
12	Imagen Digital	01	05	--	--	01	07	
13	Lenguaje Sonoro	03	--	01	--	03	07	
14	Emprendimiento	02	--	02	--	02	06	
	<i>Etapa Disciplinaria Obligatoria</i>							
15	Taller de Escritura I	01	--	03	--	01	05	08
16	Gestión y Liderazgo	03	--	--	--	03	06	
17	Grabación de Sonido	01	03	--	01	01	06	
18	Fotografía	02	--	02	02	02	08	
19	Teoría del Montaje	02	02	01	--	02	07	
20	Edición	01	04	--	--	01	06	
21	Taller de Escritura II	01	--	03	--	01	05	15
22	Presupuesto y Finanzas	02	--	02	--	02	06	
23	Diseño de Arte	02	--	04	--	02	08	
24	Cinefotografía I	02	--	04	--	02	08	18
25	Motion Graphics	01	04	--	--	01	06	
26	Teorías Cinematográficas	03	--	--	--	03	06	
27	Taller de Escritura III	01	--	03	--	01	05	21
28	Desarrollo de Proyectos Audiovisuales	02	--	03	--	02	07	
29	Dirección de Actores	01	--	03	--	01	05	
30	Cinefotografía II	--	--	06	--	--	06	24

Clave*	Nombre de la unidad de aprendizaje	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ**
31	Historia y Teoría del Cine Documental	02	--	02	--	02	06	
32	Taller de Realización	01	--	02	02	01	06	
33	Preproducción	02	--	03	--	02	07	28
34	Dirección Audiovisual	03	--	03	--	03	09	29
35	Corrección de Color	01	03	--	--	01	05	
36	Postproducción de Sonido	01	04	--	--	01	06	
	<i>Optativa</i>						Vr	
	<i>Optativa</i>						Vr	
	<i>Optativa</i>						Vr	
	<i>Optativa</i>						Vr	
	<i>Optativa</i>						Vr	
	<i>Optativa</i>						Vr	
Etapa Terminal Obligatoria								
37	Seminario de Escritura	--	--	04	--	--	04	
38	Taller de Producción	--	--	05	--	--	05	33
39	Realización Documental	01	--	02	04	01	08	33
40	Postproducción	01	05	--	--	01	07	
41	Comercialización Cinematográfica	02	--	03	--	02	07	
42	Seminario de Realización Cinematográfica	--	--	04	06	--	10	
43	Prácticas Profesionales	--	--	--	10	--	10	
	<i>Optativa</i>						Vr	
	<i>Optativa</i>						Vr	
	<i>Optativa</i>						Vr	
	<i>Optativa</i>						Vr	
	<i>Optativa</i>						Vr	
	<i>Optativa</i>						Vr	
Etapa Disciplinaria Optativa								
44	Narrativas Contemporáneas	04	--	--	--	04	08	
45	Derechos de Autor y Nuevas Tecnologías	03	--	01	--	03	07	
46	Historia del Cine Latinoamericano	02	--	02	--	02	06	
47	Estética Cinematográfica	02	--	02	--	02	06	
48	Fotoperiodismo	01	--	02	02	01	06	
49	Géneros Cinematográficos	02	--	02	--	02	06	
50	Historia del Cine Mexicano	02	--	02	--	02	06	
51	Fotografía Comercial y de Servicio	01	--	04	--	01	06	
52	Animación de Personajes <i>Cut Out</i>	01	04	--	--	01	06	
53	Adaptación Audiovisual	02	--	03	--	02	07	

Clave*	Nombre de la unidad de aprendizaje	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ**
54	Análisis Cinematográfico	01	--	03	--	01	05	
Etapa Terminal Optativa								
55	Guion para Series	02	--	02	--	02	06	
56	Procesos Creativos en la Producción Audiovisual	03	--	01	--	03	07	
57	Estructuras no Narrativas del Audiovisual	02	--	02	--	02	06	
58	Realización de Video	01	--	03	--	01	05	
59	Realización de Reportaje Periodístico	02	--	--	03	02	07	
60	Taller de Edición Avanzada	01	03	--	--	01	05	
61	Taller de Doblaje	01	--	03	--	01	05	
62	<i>Score</i>	01	04	--	--	01	06	
63	Video Mapping	01	01	02	--	01	05	

*No es la clave oficial, es una numeración consecutiva asignada para el control, orden y organización de las asignaturas. Cuando el plan de estudios se apruebe por el H. Consejo Universitario, se procede al registro oficial en el Sistema Integral de Planes y Programas de Estudio y Autoevaluación y se le asigna la clave.

** Nomenclatura:

HC: Horas Clase

HL: Horas Laboratorio

HT: Horas Taller

HPC: Horas Prácticas de Campo

HE: Horas Extra clase

CR: Créditos

RQ: Requisitos.

Vr. Variable

5.5. Características de las unidades de aprendizaje por áreas de conocimiento

Unidad académica: Facultad de Artes, Mexicali
Programa educativo: Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
Grado académico: Licenciatura
Plan de estudio 2022-2

Área de conocimiento: Escritura								
Clave	Nombre de la unidad de aprendizaje	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
32088	Lectura y Redacción	--	--	04	--	--	04	
32090	Herramientas para la Búsqueda de Información	--	--	04	--	--	04	
7	Fundamentos de Escritura	04	--	--	--	04	08	
8	Guion	02	--	02	--	02	06	
9	Semiótica	04	--	--	--	04	08	
15	Taller de Escritura I	01	--	03	--	01	05	
21	Taller de Escritura II	01	--	03	--	01	05	15
27	Taller de Escritura III	01	--	03	--	01	05	21
37	Seminario de Escritura	--	--	04	--	--	04	
<i>Unidades de Aprendizaje Optativas</i>								
44	Narrativas Contemporáneas	04	--	--	--	04	08	
49	Géneros Cinematográficos	02	--	02	--	02	06	
53	Adaptación Audiovisual	02	--	03	--	02	07	
55	Guion para Series	02	--	02	--	02	06	

Área de conocimiento: Producción								
Clave	Nombre de la unidad de aprendizaje	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
32086	Ética	02	--	02	--	02	06	
14	Emprendimiento	02	--	02	--	02	06	
16	Gestión y Liderazgo	03	--	--	--	03	06	
22	Presupuesto y Finanzas	02	--	02	--	02	06	
28	Desarrollo de Proyectos Audiovisuales	02	--	03	--	02	07	
33	Preproducción	02	--	03	--	02	07	28
38	Taller de Producción	--	--	05	--	--	05	33
41	Comercialización Cinematográfica	02	--	03	--	02	07	
<i>Unidades de Aprendizaje Optativas</i>								
45	Derechos de Autor y Nuevas Tecnologías	03	--	01	--	03	07	
56	Procesos Creativos en la Producción Audiovisual	03	--	01	--	03	07	

Área de conocimiento: Dirección								
Clave	Nombre de la unidad de aprendizaje	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
32087	Introducción al Pensamiento Occidental	02	--	02	--	02	06	
32089	Paradigmas del Arte	02	--	01	--	02	05	
10	Lenguaje Audiovisual	03	--	02	--	03	08	
11	Historia del Cine	03	--	--	--	03	06	
26	Teorías Cinematográficas	03	--	--	--	03	06	
29	Dirección de Actores	01	--	03	--	01	05	
31	Historia y Teoría del Cine Documental	02	--	02	--	02	06	
34	Dirección Audiovisual	03	--	03	--	03	09	29
<i>Unidades de Aprendizaje Optativas</i>								
46	Historia del Cine Latinoamericano	02	--	02	--	02	06	
47	Estética Cinematográfica	02	--	02	--	02	06	
50	Historia del Cine Mexicano	02	--	02	--	02	06	
54	Análisis Cinematográfico	01	--	03	--	01	05	
57	Estructuras no Narrativas del Audiovisual	02	--	02	--	02	06	

Área de conocimiento: Realización								
Clave	Nombre de la unidad de aprendizaje	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
32091	Introducción a la Disciplina	01	--	08	--	01	10	
13	Lenguaje Sonoro	03	--	01	--	03	07	
17	Grabación de Sonido	01	03	--	01	01	06	
18	Fotografía	02	--	02	02	02	08	
23	Diseño de Arte	02	--	04	--	02	08	
24	Cinefotografía I	02	--	04	--	02	08	18
30	Cinefotografía II	--	--	06	--	--	06	24
32	Taller de Realización	01	--	02	02	01	06	
39	Realización Documental	01	--	02	04	01	08	33
42	Seminario de Realización Cinematográfica	--	--	04	06	--	10	
<i>Unidades de Aprendizaje Optativas</i>								
48	Fotoperiodismo	01	--	02	02	01	06	
51	Fotografía Comercial y de Servicio	01	--	04	--	01	06	
58	Realización de Video	01	--	03	--	01	05	
59	Realización de Reportaje Periodístico	02	--	--	03	02	07	

Área de conocimiento: Postproducción								
Clave	Nombre de la unidad de aprendizaje	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
12	Imagen Digital	01	05	--	--	01	07	
19	Teoría del Montaje	02	02	01	--	02	07	
20	Edición	01	04	--	--	01	06	
25	<i>Motion Graphics</i>	01	04	--	--	01	06	
35	Corrección de Color	01	03	--	--	01	05	
36	Postproducción de Sonido	01	04	--	--	01	06	
40	Postproducción	01	05	--	--	01	07	
Unidades de Aprendizaje Optativas								
52	Animación de Personajes <i>Cut Out</i>	01	04	--	--	01	06	
60	Taller de Edición Avanzada	01	03	--	--	01	05	
61	Taller de Doblaje	01	--	03	--	01	05	
62	<i>Score</i>	01	04	--	--	01	06	
63	<i>Video Mapping</i>	01	01	02	--	01	05	

5.6 . Mapa curricular de la Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual

Etapa Básica						Etapa Disciplinaria						Etapa Terminal																																						
Tronco Común																																																		
I		II				III				IV				V				VI				VII				VIII																								
Ética						Guión				Taller de Escritura I				Taller de Escritura II				Taller de Escritura III				Taller de Realización				Seminario de Escritura				Postproducción																				
HC	HL	HT	HPC	CR		HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR					
2	--	2	--	6		2	--	2	--	6	1	--	3	--	5	1	--	3	--	5	1	--	3	--	5	1	--	2	2	6	--	--	4	--	4	1	5	--	--	7										
Introducción al Pensamiento Occidental						Semiótica				Gestión y Liderazgo				Presupuestos y Finanzas				Desarrollo de Proyectos Audiovisuales				Preproducción				Taller de Producción				Comercialización Cinematográfica																				
HC	HL	HT	HPC	CR		HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR					
2	--	2	--	6		4	--	--	--	8	3	--	--	--	6	2	--	2	--	6	2	--	3	--	7	2	--	3	--	7	--	--	5	--	5	2	--	3	--	7										
Lectura y Redacción						Lenguaje Audiovisual				Grabación de Sonido				Diseño de Arte				Dirección de Actores				Dirección Audiovisual				Realización Documental				Seminario de Realización Cinematográfica																				
HC	HL	HT	HPC	CR		HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR					
--	--	4	--	4		3	--	2	--	8	1	3	--	1	6	2	--	4	--	8	1	--	3	--	5	3	--	3	--	9	1	--	2	4	8	--	--	4	6	10										
Paradigmas del Arte						Historia del Cine				Fotografía				Cinefotografía I				Cinefotografía II				Corrección de Color				Optativa				Optativa																				
HC	HL	HT	HPC	CR		HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR					Vr					Vr										
2	--	1	--	5		3	--	--	--	6	2	--	2	2	8	2	--	4	--	8	--	--	6	--	6	1	3	--	--	5																				
Herramientas para la Búsqueda de Información						Imagen Digital				Teoría del Montaje				Motion Graphics				Historia y Teoría del Cine Documental				Postproducción de Sonido				Optativa				Optativa																				
HC	HL	HT	HPC	CR		HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR					
--	--	4	--	4		1	5	--	--	7	2	2	1	--	7	1	4	--	--	6	2	--	2	--	6	1	4	--	--	6					Vr					Vr										
Introducción a la Disciplina						Lenguaje Sonoro				Edición				Teorías Cinematográficas				Optativa				Optativa				Optativa				Optativa																				
HC	HL	HT	HPC	CR		HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR
1	--	8	--	10		3	--	1	--	7	1	4	--	--	6	3	--	--	--	6					Vr					Vr					Vr					Vr										
Fundamentos de Escritura						Emprendimiento				Optativa				Optativa				Optativa				Optativa				Optativa																								
HC	HL	HT	HPC	CR		HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR	HC	HL	HT	HPC	CR					
4	--	--	--	8		2	--	2	--	6					Vr					Vr					Vr					Vr					Vr					Vr										

ÁREAS DE CONOCIMIENTO											
Escritura		Producción		Dirección		Realización		Postproducción			
<p>— Seriación obligatoria</p> <p>- - - Seriación recomendada</p> <p>Unidad de Aprendizaje Integradora</p> <p>Prácticas Profesionales 10 CR</p> <p>Proyectos de Vinculación con Valor en Créditos 2 CR</p>											

5.7. Descripción cuantitativa del plan de estudios

Distribución de créditos obligatorios por etapa de formación

Etapas	Obligatorios	Optativos	Total	Porcentajes
Básica	91	--	91	26%
Disciplinaria	139	36	175	50%
Terminal*	41	33	74	21.14%
Prácticas profesionales	10	--	10	2.86%
Total	281	69	350	100%
Porcentajes	80.29%	19.71%	100%	

*En los créditos optativos de la etapa terminal se incluyen los dos créditos del Proyecto de Vinculación con Valor Curricular.

Distribución de créditos obligatorios por área de conocimiento

Área	Básica	Disciplinaria	Terminal	Total	%
Escritura	30	15	4	49	18.08%
Producción	12	26	12	50	18.45%
Dirección	25	26	--	51	18.82%
Realización	17	42	18	77	28.41%
Postproducción	7	30	7	44	16.24%
Total	91	139	41	271	100%
Porcentajes	33.58%	51.29%	15.13%	100%	

Distribución de unidades de aprendizaje por etapas de formación

Etapa	Obligatorias	Optativas	Total
Básica	14	--	14
Disciplinaria	22	06	28
Terminal	06	06	12
Total	42	12	55

*Para promover flexibilidad y brindar opciones de formación a los estudiantes, se integran en esta propuesta 20 unidades de aprendizaje optativas.

5.8. Tipología de las unidades de aprendizaje

Unidad académica:	Facultad de Artes, Mexicali
Programa educativo:	Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
Grado académico:	Licenciatura
Plan de estudio	2022-2

Clave	Nombre de la unidad de aprendizaje	Tipo	Observaciones
<i>Etapa Básica Obligatoria</i>			
32086	Ética	3	
	Taller de Ética	2	
38087	Introducción al Pensamiento Occidental	3	
	Taller de Introducción al Pensamiento Occidental	2	
32088	Lectura y Redacción	--	No tiene HC
	Taller de Lectura y Redacción	2	
32089	Paradigmas del Arte	3	
	Taller de Paradigmas del Arte	2	
32090	Herramientas para la Búsqueda de Información	--	No tiene HC
	Taller de Herramientas para la Búsqueda de Información	2	
32091	Introducción a la Disciplina	3	
	Taller de Introducción a la Disciplina	2	
7	Fundamentos de Escritura	3	
8	Guion	3	
	Taller de Guion	2	
9	Semiótica	3	
10	Lenguaje Audiovisual	3	
	Taller de Lenguaje Audiovisual	2	
11	Historia del Cine	3	
12	Imagen Digital	3	
	Laboratorio de Imagen Digital	2	
13	Lenguaje Sonoro	3	
	Taller de Lenguaje Sonoro	2	
14	Emprendimiento	3	
	Taller de Emprendimiento	2	
<i>Etapa Disciplinaria Obligatoria</i>			
15	Taller de Escritura I	3	
	Taller de Taller de Escritura I	2	
16	Gestión y Liderazgo	3	
17	Grabación de Sonido	3	
	Laboratorio de Grabación de Sonido	2	
	Práctica de Campo de Grabación de Sonido	1	

Clave	Nombre de la unidad de aprendizaje	Tipo	Observaciones
18	Fotografía	3	
	Taller de Fotografía	2	
	Práctica de Campo de Fotografía	1	
19	Teoría del Montaje	3	
	Laboratorio de Teoría del Montaje	2	
	Taller de Teoría del Montaje	2	
20	Edición	3	
	Laboratorio de Edición	2	
21	Taller de Escritura II	3	
	Taller de Taller de Escritura II	2	
22	Presupuesto y Finanzas	3	
	Taller de Presupuesto y Finanzas	2	
23	Diseño de Arte	3	
	Taller de Diseño de Arte	2	
24	Cinefotografía I	3	
	Taller de Cinefotografía I	2	
25	<i>Motion Graphics</i>	3	
	Laboratorio de <i>Motion Graphics</i>	2	
26	Teorías Cinematográficas	3	
27	Taller de Escritura III	3	
	Taller de Taller de Escritura III	2	
28	Desarrollo de Proyectos Audiovisuales	3	
	Taller de Desarrollo de Proyectos Audiovisuales	2	
29	Dirección de Actores	3	
	Taller de Dirección de Actores	2	
30	Cinefotografía II	3	
	Taller de Cinefotografía II	2	
31	Historia y Teoría del Cine Documental	3	
	Taller de Historia y Teoría del Cine Documental	2	
32	Taller de Realización	3	
	Taller de Taller de Realización	2	
	Práctica de Campo de Taller de Realización	1	
33	Preproducción	3	
	Taller de Preproducción	2	
34	Dirección Audiovisual	3	
	Taller de Dirección Audiovisual	2	
35	Corrección de Color	3	
	Laboratorio de Corrección de Color	2	
36	Postproducción de Sonido	3	
	Laboratorio de Postproducción de Sonido	2	
	<i>Etapa Terminal Obligatoria</i>		

Clave	Nombre de la unidad de aprendizaje	Tipo	Observaciones
37	Seminario de Escritura	--	No tiene HC
	Taller de Seminario de Escritura	2	
38	Taller de Producción	--	No tiene HC
	Taller de Producción	2	
39	Realización Documental	3	
	Taller de Realización Documental	2	
	Práctica de Campo de Realización Documental	1	
40	Postproducción	3	
	Laboratorio de Postproducción	2	
41	Comercialización Cinematográfica	3	
	Taller de Comercialización Cinematográfica	2	
42	Seminario de Realización Cinematográfica	3	
	Taller de Seminario de Realización Cinematográfica	2	
	Práctica de Campo de Seminario de Realización Cinematográfica	1	
	<i>Etapa Disciplinaria Optativa</i>		
44	Narrativas Contemporáneas	3	
45	Derechos de Autor y Nuevas Tecnologías	3	
	Taller de Derechos de Autor y Nuevas Tecnologías	2	
46	Historia del Cine Latinoamericano	3	
	Taller de Historia del Cine Latinoamericano	2	
47	Estética Cinematográfica	3	
	Taller de Estética Cinematográfica	2	
48	Fotoperiodismo	3	
	Taller de Fotoperiodismo	2	
	Práctica de Campo de Fotoperiodismo	1	
49	Géneros Cinematográficos	3	
	Taller de Géneros Cinematográficos	2	
50	Historia del Cine Mexicano	3	
	Taller de Historia del Cine Mexicano	2	
51	Fotografía Comercial y de Servicio	3	
	Taller de Fotografía Comercial y de Servicio	2	
52	Animación de Personajes <i>Cut Out</i>	3	
	Laboratorio de Animación de Personajes <i>Cut Out</i>	2	
53	Adaptación Audiovisual	3	
	Taller de Adaptación Audiovisual	2	
54	Análisis Cinematográfico	3	
	Taller de Análisis Cinematográfico	2	
	<i>Etapa Terminal Optativa</i>		

Clave	Nombre de la unidad de aprendizaje	Tipo	Observaciones
55	Guión para Series	3	
	Taller de Guión para Series	2	
56	Procesos Creativos en la Producción Audiovisual	3	
	Taller de Procesos Creativos en la Producción Audiovisual	2	
57	Estructuras no Narrativas del Audiovisual	3	
	Taller de Estructuras no Narrativas del Audiovisual	2	
58	Realización de Video	3	
	Taller de Realización de Video	2	
69	Realización de Reportaje Periodístico	3	
	Práctica de Campo de Realización de Reportaje Periodístico	1	
60	Taller de Edición Avanzada	3	
	Laboratorio de Taller de Edición Avanzada	2	
61	Taller de Doblaje	3	
	Taller de Taller de Doblaje	2	
62	<i>Score</i>	3	
	Laboratorio de <i>Score</i>	2	
63	<i>Video Mapping</i>	3	
	Laboratorio de <i>Video Mapping</i>	2	
	Taller de <i>Video Mapping</i>	2	

La tipología de las asignaturas se refiere a los parámetros que se toman en cuenta para la realización eficiente del proceso de aprendizaje integral, tomando en consideración la forma en como ésta se desarrolla de acuerdo a sus características, es decir, teóricas o prácticas (laboratorio, taller, clínica o práctica de campo etc.), el equipo necesario, material requerido y espacios físicos en los que se deberá desarrollar el curso, todo ello determinará la cantidad de alumnos que podrán atenderse por grupo.

De acuerdo con la Guía Metodológica para la Creación, Modificación y Actualización de los Programas Educativos de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC, 2010), existen tres tipologías y es importante precisar, que será el rango normal el que deberá predominar para la formación de los grupos; los casos de límite superior e inferior sólo deberán considerarse cuando la situación así lo amerite por las características propias de la asignatura. Así mismo, se deberá considerar la infraestructura de la unidad académica, evitando asignar un tipo 3 (grupo numeroso) a un laboratorio con capacidad de 10 a 12 alumnos cuya característica es Horas clase (HC)

y Horas laboratorio (HL). La tipología se designará tomando en cuenta los siguientes criterios:

- Tipo 1. Está considerado para aquellas actividades de la enseñanza en las que se requiere la manipulación de instrumentos, animales o personas, en donde la responsabilidad de asegurar el adecuado manejo de los elementos es del docente y donde, además, es indispensable la supervisión de la ejecución del alumno de manera directa y continua (clínica y práctica). El rango correspondiente a este tipo es: Rango normal = 6 a 10 alumnos
- Tipo 2. Está diseñado para cumplir con una amplia gama de actividades de enseñanza aprendizaje, en donde se requiere una relación estrecha para supervisión o asesoría del docente. Presupone una actividad predominante del alumno y un seguimiento vigilante e instrucción correctiva del profesor (talleres, laboratorios). Rango normal = 12 a 20 alumnos.
- Tipo 3. Son asignaturas básicamente teóricas en las cuales predominan las técnicas expositivas; la actividad se lleva a cabo dentro del aula y requiere un seguimiento por parte del profesor del grupo en el proceso de aprendizaje integral: Rango normal = 24 a 40 alumnos

5.9. Equivalencias de las unidades de aprendizaje

Unidad académica: Facultad de Artes, Mexicali
Programa educativo: Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
Grado académico: Licenciatura
Plan de estudio 2022-2

Clave	Unidad de aprendizaje Plan 2022-2	Clave	Unidad de aprendizaje Plan 2008-1
	<i>Etapa Básica Obligatoria</i>		
32086	Ética	10007	Ética
38087	Introducción al Pensamiento Occidental	--	Sin equivalencia
32088	Lectura y Redacción	8486	Comunicación Oral y Escrita
32089	Paradigmas del Arte	--	Sin equivalencia
32090	Herramientas Informáticas para el Aprendizaje	--	Sin equivalencia
32091	Introducción a la Disciplina	--	Sin equivalencia
7	Fundamentos de Escritura	18675	Teoría de la Narración
8	Guion	10016	Guion
9	Semiótica	10011	Semiótica
10	Lenguaje Audiovisual	--	Sin equivalencia
11	Historia del Cine	10005	Lenguaje de las Imágenes en Movimiento
12	Imagen Digital	--	Sin equivalencia
13	Lenguaje Sonoro	--	Sin equivalencia
14	Emprendimiento	--	Sin equivalencia
	<i>Etapa Disciplinaria Obligatoria</i>		
15	Taller de Escritura I	10020	Taller de Escritura I
16	Gestión y Liderazgo	--	Sin equivalencia
17	Grabación de Sonido	10012	Técnicas de Grabación de Sonido
18	Fotografía	10010	Técnicas Fotográficas
19	Teoría del Montaje	10013	Teoría del Montaje
20	Edición	10023	Taller de Edición
21	Taller de Escritura II	10024	Taller de Escritura II
22	Presupuesto y Finanzas	--	Sin equivalencia
23	Diseño de Arte	--	Sin equivalencia
24	Cinefotografía I	10015	Cinefotografía
25	<i>Motion Graphics</i>	10014	Animación 2D
26	Teorías Cinematográficas	---	Sin equivalencia
27	Taller de Escritura III	---	Sin equivalencia

Clave	Unidad de aprendizaje Plan 2022-2	Clave	Unidad de aprendizaje Plan 2008-1
28	Desarrollo de Proyectos Audiovisuales	10021	Producción Ejecutiva
29	Dirección de Actores	---	Sin equivalencia
30	Cinefotografía II	---	Sin equivalencia
31	Historia y Teoría del Cine Documental	---	Sin equivalencia
32	Taller de Realización	---	Sin equivalencia
33	Preproducción	--	Sin equivalencia
34	Dirección Audiovisual	---	Sin equivalencia
35	Corrección de Color	--	Sin equivalencia
36	Postproducción de Sonido	10017	Diseño de Audio
Etapa Terminal Obligatoria			
37	Seminario de Escritura	---	Sin equivalencia
38	Taller de Producción	--	Sin equivalencia
39	Realización Documental	10022	Realización Documental
40	Postproducción	---	Sin equivalencia
41	Comercialización Cinematográfica	---	Sin equivalencia
42	Seminario de Realización Cinematográfica	010028	Taller de Realización Cinematográfica
Etapa Disciplinaria Optativa			
44	Narrativas Contemporáneas	--	Sin equivalencia
45	Derechos de Autor y Nuevas Tecnologías	--	Sin equivalencia
46	Historia del Cine Latinoamericano	---	Sin equivalencia
47	Estética Cinematográfica	--	Sin equivalencia
48	Fotoperiodismo	14094	Fotoperiodismo
49	Géneros Cinematográficos	--	Sin equivalencia
50	Historia del Cine Mexicano	10043	Historia del Cine Mexicano
51	Fotografía Comercial y de Servicio	---	Sin equivalencia
52	Animación de personajes <i>Cut Out</i>	--	Sin equivalencia
53	Adaptación Audiovisual	--	Sin equivalencia
54	Análisis Cinematográfico	18673	Análisis Formal del Filme
Etapa Terminal Optativa			
55	Guion para Series	--	Sin equivalencia
56	Procesos Creativos en la Producción Audiovisual	--	Sin equivalencia
57	Estructuras no Narrativas del Audiovisual	--	Sin equivalencia
58	Realización de Video	--	Sin equivalencia
59	Realización de Reportaje Periodístico	10047	Reportaje Periodístico
60	Taller de Edición Avanzada	--	Sin equivalencia

Clave	Unidad de aprendizaje Plan 2022-2	Clave	Unidad de aprendizaje Plan 2008-1
61	Taller de Doblaje	10052	Dirección de Doblaje
62	<i>Score</i>	--	Sin equivalencia
63	<i>Video Mapping</i>	--	Sin equivalencia

6. Descripción del sistema de evaluación

Para el buen funcionamiento de la estructura curricular propuesta, se debe contar con un sistema de evaluación que permita detectar problemas e implementar acciones correctivas. La evaluación del plan de estudios está ligada a todos los elementos que hacen posible que la unidad académica funcione correctamente, abarcando las tareas y actividades desarrolladas en su interior, sin olvidar las relaciones con la sociedad.

6.1. Evaluación del plan de estudios

De acuerdo a la normatividad institucional, la unidad académica llevará a cabo procesos de evaluación permanente y sistematizada que permita establecer acciones con el fin de mejorar el currículo y con ello incidir en la calidad educativa. Brovelli (2001) señala que el objeto a ser evaluado, en el marco de la evaluación curricular, se enmarca en dos aspectos complementarios:

1. Evaluación del diseño curricular como documento, concebido como norma.
2. Evaluación del currículum real o implementado, concebido como práctica.

En el programa educativo de Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual se realizará una evaluación de seguimiento después de dos años de su operación, con el propósito de valorar su instrumentación y hacer los ajustes que se consideren pertinentes. Este proceso estará sujeto a la valoración de plan de estudios, actividades para la formación integral, trayectoria escolar, personal académico, infraestructura, vinculación y extensión, y servicios y programas de apoyo, de acuerdo con la normatividad institucional vigente.

Después de dos años de egreso de alumnos del plan de estudios, se realizará la evaluación externa e interna del programa educativo. con el propósito de valorar su impacto de acuerdo a los planteamientos de la normatividad vigente de la UABC. El propósito es tomar las decisiones que conlleven a la actualización o modificación del programa educativo. En ambos procesos, las unidades académicas deberán realizar un reporte formal que documente los resultados.

6.2. Evaluación del aprendizaje

De acuerdo con el Estatuto Escolar (UABC, 2018), la evaluación de los procesos de aprendizaje tiene por objeto: (1) que las autoridades universitarias, los académicos y alumnos dispongan de la información adecuada para evaluar los resultados del proceso educativo y propiciar su mejora continua; (2) que los alumnos conozcan el grado de aprovechamiento académico que han alcanzado y, en su caso, obtengan la promoción y estímulo correspondiente; y (3) evidenciar las competencias adquiridas durante el proceso de aprendizaje.

La evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje demanda una estructura colegiada, operativa, normada, permanente y formal (UABC, 2010), sus acciones están dirigidas principalmente a la:

- a. Definición, revisión y actualización de competencias por lograr y de los criterios académicos para la evaluación y seguimiento del desempeño del alumno.
- b. Toma de decisiones para eliminar las diferencias, siempre y cuando no se inhiba la creatividad, la originalidad, la libre cátedra y el liderazgo académico, y modificar la dinámica de la relación alumno profesor.

Con el fin de disponer de información adecuada para evaluar los resultados del proceso educativo y propiciar su mejora, se realiza la evaluación del aprendizaje considerando el Estatuto Escolar vigente de la UABC, en donde se describe el objeto de evaluación y la escala de calificaciones, los tipos de exámenes, las evaluaciones institucionales, los procedimientos y formalidades de la evaluación, la revisión de los exámenes y la asistencia a clases. Así, la evaluación:

1. Estará centrada en el estudiante para el ejercicio de competencias en su profesión, de acuerdo con el perfil de egreso en el campo profesional del Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual.
2. Se basará en conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes, valores desarrollados por el estudiante y demostrados en su desempeño como competencias.

La evaluación en las unidades de aprendizaje se realizará en diferentes momentos

del periodo escolar, de acuerdo con sus características propias. La evaluación docente institucional cobra importancia en este proceso porque sus resultados permitirán recomendar a los académicos a tomar cursos de actualización docente que incida en su proceso de enseñanza - aprendizaje, donde se verán favorecidos los estudiantes. Es importante precisar que, en caso de ser necesario, se cuenta con las condiciones y el personal para realizar cursos de nivelación de estudiantes en cada etapa del proceso formativo.

6.3. Evaluación colegiada del aprendizaje

Las evaluaciones colegiadas se apegarán a las descripciones de evaluaciones institucionales definidas en el Estatuto Escolar vigente, mismas que permiten constatar el cumplimiento de las competencias profesionales y específicas planteadas en el plan de estudios, para ello, las evaluaciones se referirán a las competencias de (a) una unidad de aprendizaje, (b) un conjunto de unidades de aprendizaje, (c) la etapa de formación Básica, Disciplinaria o Terminal, (d) o de egreso, y se integrarán con criterios de desempeño que describan el resultado que deberá obtener el alumno y las características con que lo realizará, así como las circunstancias y el ámbito que permitan verificar si el desempeño es el correcto.

Las evaluaciones colegiadas se instrumentarán desde el interior de la Universidad, o externamente cuando se opte por evaluaciones expresamente elaboradas por entidades externas especializadas. Los resultados de la evaluación permitirán detectar los obstáculos y dificultades de aprendizaje, para reorientar permanentemente la actividad hacia el dominio de competencias.

La evaluación colegiada del aprendizaje es la estrategia fundamental para evaluar integralmente el éxito de la implementación del programa educativo. Representa un esfuerzo institucional renovado y perfectible constantemente en aras de alcanzar estándares de calidad a nivel internacional en la impartición de los procesos de enseñanza – aprendizaje. Son evaluaciones colegiadas del aprendizaje:

- a. Los exámenes departamentales

- b. Los exámenes de trayecto
- c. Los exámenes de egreso
- d. Los exámenes que las unidades académicas determinen pertinentes para el logro de los propósitos enunciados en este apartado

Exámenes departamentales

Normativamente, los exámenes departamentales tienen como propósito:

- a. Conocer el grado de dominio que el alumno ha obtenido sobre la unidad de aprendizaje que cursa en relación a las competencias que en dicho curso deben lograrse.
- b. Verificar el grado de avance del programa de la unidad de aprendizaje de conformidad a lo establecido en el Estatuto Escolar.
- c. Conocer el grado de homogeneidad de los aprendizajes logrados por los alumnos de la misma unidad de aprendizaje que recibieron el curso con distintos profesores.

En una descripción más específica, las evaluaciones departamentales son instrumentos de referencia criterial mediante los cuales, el estudiante demuestra lo que sabe hacer, por lo que, en primera instancia, da cuentas del desempeño del estudiante respecto a un conjunto de competencias asociadas a una unidad de aprendizaje. Un examen departamental desarrollado de manera colegiada permite: (1) comprender el valor de un programa de aprendizaje pues, al ser alineado al currículo, detecta áreas de oportunidad del mismo; (2) homogeneizar la operación del currículum en el aula; (3) detectar unidades y temas más problemáticos para los estudiantes; entre otros. Aún más, los resultados desembocan en el planteamiento de estrategias de enseñanza-aprendizaje y toma de decisiones que permitan mejorar la calidad de la unidad de aprendizaje para, finalmente, mejorar la calidad del programa educativo.

Cuando las unidades académicas así lo determinen conveniente, los exámenes departamentales podrán elaborarse como exámenes parciales o totales; y se valorará si el resultado de la evaluación departamental incidirá en la calificación del alumno.

7. Revisión externa



Mtro. Salvador León Guridi
Director
Facultad de Artes
Universidad Autónoma de Baja California

San Pedro Garza García, a 10 de septiembre de 2021

Estimado Mtro. Salvador León Guridi

Sirva la presente para agradecer su invitación para dictaminar la propuesta del plan de estudios del programa educativo de Licenciado en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual que se implementará en su facultad.

Tras haber revisado el documento que me fue confiado, considero que la implementación de dicho plan de estudios es relevante, pertinente y necesaria para el desarrollo de la cinematografía y el audiovisual en México, particularmente las cinematografías regionales descentralizadas en el marco de la producción audiovisual nacional y global.

La validación de las necesidades y oportunidades de docentes, estudiantes, empleadores y el contexto local, nacional e internacional hacen de su propuesta una oferta congruente con la evolución de la cinematografía y el audiovisual, particularmente en los tiempos del consumo masivo digital, lo cual se encuentra sustentado por la misión y visión del programa y en la cuidadosa planeación del plan de estudios que incluye ayudantías, prácticas profesionales y movilidad estudiantil.

Finalmente, el perfil de egreso del programa educativo resalta nuevamente la pertinencia del programa y la visión del proceso de cinematografía desde la concepción hasta su consumo por parte de las audiencias.

Me permito felicitarlo nuevamente por este acertado programa y le deseo mucho éxito en su lanzamiento.

Saludos cordiales,

Juan Manuel González
Director del Departamento de Ciencias de la Información
Universidad de Monterrey

Av. Morones Prieto 4500 Pte. Col. Jesús M. Garza, San Pedro Garza García, Nuevo León, CP 66238
Teléfono: 81 8215 1000
www. Udem.edu.mx

CCC/DG-133/2021
Ciudad de México, a 14 de septiembre de 2021

Asunto: Dictamen.

LIC. SALVADOR LEÓN GURIDI
DIRECTOR
FACULTAD DE ARTES
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
PRESENTE

Esperando se encuentre muy bien y su comunidad también, me permito escribirle acerca de la solicitud de revisión para dictaminar la propuesta de modificación del programa educativo para la **Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Baja California.**

De la revisión de la información planteada se desprenden las siguientes reflexiones:

- El perfil de ingreso y egreso, así como las habilidades, son coherentes con el planteamiento de malla curricular.
- La propuesta del plan diversifica contenidos y actualiza temas que permiten acercarse de manera adecuada a las circunstancias audiovisuales presentes.
- Las herramientas en escritura contemplan narrativas audiovisuales actuales.
- Los temas abordados en el área de Producción consideran distintas etapas del alcance de una película, lo que permite abordarla más allá de la ejecución logística y eso es un valor de esta propuesta.
- Lo planteado en el área de Dirección aborda temas suficientes para generar una visión en las y los aprendices sobre los alcances que pueden tener con las herramientas adecuadas.
- El área de Realización propone un panorama general para especialidades relevantes de la creación audiovisual, las materias optativas están perfiladas correctamente para promover una inclinación más específica en el ejercicio de ciertas disciplinas
- Los contenidos propuestos para la Postproducción ofrecen materias que fortalecen la comprensión del proceso hasta la finalización de la obra y alternativas para ponerla al alcance del espectador.
- Se detecta la postura adecuada de proveer una formación más integrada donde la técnica tenga razón de ser al estar al servicio de la reflexión y la creatividad a propósito de la narrativa y la expresión.



Recomendaciones:

- Es crucial contar con el desarrollo de los programas de cada asignatura para garantizar el cumplimiento de los objetivos planteados, aunque en su diseño general se detecta un panorama que abarca aspectos relevantes y diversos de la creación audiovisual.
- Plantear de manera muy clara el objetivo general del plan de estudios, aunque el modelo del programa de tutoría académica se plantea como un recurso para hacer cumplir los objetivos, no es tan claro cuál es el punto general de partida.
- Hacer visible la modalidad del plan y duración de los ciclos para confirmar que basten las horas y materias asignadas para conseguir los distintos objetivos.
- En el plan de estudios correlacionar clave de la materia con área de conocimiento y seriación si la hubiera, dividir por ciclo escolar y confirmar su relación con el objetivo general del plan de estudios.
- Verificar, considerando los parámetros aplicables a la UABC, la adecuada correlación entre las horas asignadas y los créditos correspondientes.
- Verificar que el detalle de las planeaciones docentes de cada materia contemple un alcance amplio para cumplir los aprendizajes esperados.
- Verificar la vinculación operativa entre los procesos teóricos y los talleres, pues varias de esas habilidades se cumplen verdaderamente cuando se materializan en una producción concreta y eso requiere una articulación eficiente.
- Vincular permanentemente el aspecto creativo y expresivo en los contenidos de aprendizaje del área de producción, no solo de manera optativa.
- Importante incluir en los temarios de las materias en Producción la correlación con el impacto tecnológico de la postproducción en las áreas logísticas y presupuestales para la producción y las implicaciones para la comercialización y los entregables necesarios.

Considerando nuestras reflexiones concluimos que se trata de un programa académico con los contenidos actualizados para cumplir con el objetivo de dotar de herramientas actuales a personas interesadas en ejercer profesionalmente actividades en el campo de los medios audiovisuales, con miras a integrarse al ámbito cinematográfico de nuestro país.



Por supuesto, la formación es, y debe ser, un proceso dinámico, por lo que con gusto nos ponemos a su disposición para conversar o ampliar la información que coadyuven con un plan sólido y en permanente mejora. Por lo que en ese sentido instamos a atender las recomendaciones para fortalecerlo, sin que eso condicione necesariamente su implementación actual, lo cual es evidentemente prerrogativa de la institución a su digno cargo.

Desde el Centro de Capacitación Cinematográfica celebramos los esfuerzos que contribuyan con el fortalecimiento de la formación académica de las personas que cada día se integran desde todas las regiones del país al ejercicio especializado del quehacer cinematográfico que favorece la construcción artística de una realidad plural y diversa.

Agradezco la invitación a formar parte de este proceso y le envío un cordial saludo.

ATENTAMENTE



LIC. ALFREDO ANTONIO LOAEZA SÁNCHEZ
DIRECTOR GENERAL



En la tabla 10 se integran observaciones de los pares externos relacionadas con el plan de estudios y la atención dentro de la propuesta de modificación curricular.

Tabla 10. *Atención de observaciones de pares externos.*

Observación	Atención
Es crucial contar con el desarrollo de los programas de cada asignatura para garantizar el cumplimiento de los objetivos planteados, aunque en su diseño general se detecta un panorama que abarca aspectos relevantes y diversos de la creación audiovisual.	Se incorpora a la propuesta curricular el total de asignaturas obligatorias y optativas que se describen en el apartado 5. Plan de estudios.
Plantear de manera muy clara el objetivo general del plan de estudios, aunque el modelo del programa de tutoría académica se plantea como un recurso para hacer cumplir los objetivos, no es tan claro cuál es el punto general de partida.	Se ajustó la redacción del objetivo general del programa educativo: <i>Objetivo general</i> Formar profesionales que diseñen, desarrollen y realicen proyectos cinematográficos y audiovisuales que contribuyan al desarrollo humano y de las industrias creativas y culturales en los ámbitos regional, nacional e internacional.
Hacer visible la modalidad del plan y duración de los ciclos para confirmar que basten las horas y materias asignadas para conseguir los distintos objetivos.	<ul style="list-style-type: none"> • En el apartado 4, Descripción de la propuesta, se explica a detalle la asignación de créditos por etapa de formación y los requisitos para su aprobación. • En el mapa curricular se muestran las asignaturas obligatorias y optativas que conforman cada periodo y el valor en créditos de cada una. • En el apartado 5.7. Descripción cuantitativa del plan de estudios, se desglosa el número de créditos que conforman cada etapa de formación, así mismo, el número de asignaturas obligatorias y optativas que conforman cada etapa.
En el plan de estudios correlacionar clave de la materia con área de conocimiento y seriación si la hubiera, dividir por ciclo escolar y confirmar su relación con el objetivo general del plan de estudios.	<ul style="list-style-type: none"> • En el apartado 5.5. Características de las unidades de aprendizaje por áreas de conocimiento, se describe el número de asignaturas obligatorias y optativas que conforman cada área de conocimiento, de igual manera, se indican los créditos y en el caso de las seriaciones, se coloca en la

Observación	Atención
	<p>columna de requisito el número de la asignatura con la cual está seriada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • En cada unidad de aprendizaje en las secciones I. Datos de identificación y II. Propósito de la unidad de aprendizaje, se detalla la clave de la asignatura (esto se coloca una vez que se aprueba el plan de estudios en Consejo Universitario y se hace el registro en SIPEA), la etapa de formación en que se imparte básica, disciplinaria o terminal, el carácter ya sea obligatoria u optativa, el área de conocimiento a la cual pertenece: Escritura, Producción, Realización, Dirección y Postproducción, y en caso de que existir seriaciones, se coloca el nombre de la asignatura. • En el Anexo 1. Formatos metodológicos, se describen las competencias de perfil de egreso y aquellas asignaturas que impactan en el logro de las mismas.
<p>Verificar, considerando los parámetros aplicables a la UABC, la adecuada correlación entre las horas asignadas y los créditos correspondientes.</p>	<p>La UABC se rige por el Acuerdo de Tepic, para realizar el conteo de créditos, en donde 1 crédito, equivale a 16 horas entre 16 semanas (que es la duración de un periodo o semestre en la institución)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Verificar que el detalle de las planeaciones docentes de cada materia contemple un alcance amplio para cumplir los aprendizajes esperados. • Verificar la vinculación operativa entre los procesos teóricos y los talleres, pues varias de esas habilidades se cumplen verdaderamente cuando se materializan en una producción concreta y eso requiere una articulación eficiente. 	<p>En cada programa de unidad de aprendizaje se describe a detalle la competencia general del curso, la evidencia de aprendizaje esperada y de acuerdo a eso, en el apartado de Estructura de prácticas de taller, laboratorio o práctica de campo, según sea el caso, se redactan las actividades que el estudiante realizará durante el curso para cumplir con los aprendizajes esperados.</p>
<p>Vincular permanentemente, el aspecto creativo y expresivo en los contenidos de aprendizaje del área de producción, no solo de manera optativa.</p>	<p>El nuevo plan de estudios se fortaleció con el aumento de asignaturas obligatorias relacionadas con el área de Producción en comparación del plan actual.</p> <p>Asignaturas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ética • Emprendimiento • Gestión y Liderazgo

Observación	Atención
	<ul style="list-style-type: none"> • Presupuesto y Finanzas • Desarrollo de Proyectos Audiovisuales • Preproducción • Taller de Producción • Comercialización Cinematográfica
<p>Importante incluir en los temarios de las materias de Producción la correlación con el impacto tecnológico de la postproducción en las áreas logísticas y presupuestales para la producción y las implicaciones para la comercialización y los entregables necesarios.</p>	<p>En la etapa terminal se incluyen las asignaturas Posproducción de Sonido, Taller de Producción, Postproducción y Comercialización Cinematográfica, las cuales se correlacionan considerando la ruta tecnológica para concluir en la comercialización del producto.</p>

Fuente: Elaboración propia.

8. Referencias

- Anand, A. (2019). *Netflix—Are You Still Watching?* <https://themitpost.com/netflix-are-you-still-watching/>
- Barros, C. y Barros, R. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(3), 26–31. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000300005&nrm=iso
- Baudrillard, J. (2002). *Cultura y simulacro*. Nirvana Libros
- Baudrillard, J. (1987). *The evil demon of images*. Left Bank Books
- Cámara Nacional de la Industria Cinematográfica. (2019). *Resultados semestrales 2019*. <http://canacine.org.mx/informacion-de-la-industria/estadisticas/>
- Centro Estatal de las Artes (CEART). (2019). *Centro Estatal de las Artes (CEART) - Mexicali*. <https://www.mexicoescultura.com/recinto/66166/centro-estatal-de-las-artes-ceart-mexicali.html>
- Comité de Planeación para el Desarrollo del Estado (COPLADE). (s.f.). *Actualización del Plan Estatal de Desarrollo 2014-2019*. [http://www.copladebc.gob.mx/PED/documentos/Actualizacion del Plan Estatal de Desarrollo 2014-2019.pdf](http://www.copladebc.gob.mx/PED/documentos/Actualizacion%20del%20Plan%20Estatal%20de%20Desarrollo%202014-2019.pdf)
- Consejo para la Acreditación de la Educación Superior de las Artes. (2017). *Informe de evaluación con fines de acreditación* [Archivo PDF]. Documento de uso interno.
- Consejo Nacional de Población (CONAPO). (2019). *Proyecciones de la Población de México y de las entidades federativas, 2016-2050*. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/487402/02_BCN.pdf
- Iglesias-Prieto, N. (1991). La producción del cine fronterizo: una industria de sueño. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, 4(11), 97-130. <https://www.redalyc.org/pdf/316/31641106.pdf>

- Instituto de Cultura de Baja California (ICBC). (2019). *Transición de la Administración Pública - Informe Ejecutivo*. Instituto de Cultura de Baja California. <http://www.icbc.gob.mx/doctos/2019/ICBC>
- Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE). (2019). *Anuario estadístico de cine mexicano 2018*. Instituto Mexicano de Cinematografía; Secretaría de Cultura. <http://www.imcine.gob.mx/wp-content/uploads/2019/06/Anuario-2018.pdf>
- Instituto Mexicano para la Competitividad. (2018). *Compara Carreras 2018. Licenciatura: Técnicas audiovisuales y producción de medios*. <https://imco.org.mx/comparacarreras/carrera/213>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). (2014). *Encuesta de Consumo Cultural de México 2012*. http://internet.contenidos.inegi.org.mx/contenidos/Productos/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/encuestas/hogares/encc/2012/ENCCUM2012.pdf Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). (2017). *Anuario estadístico y geográfico de Baja California 2017*. https://www.datatur.sectur.gob.mx/ITxEF_Docs/BCN_ANUARIO_PDF.pdf
- Martínez, G. (01 de abril de 2018). BC promoverá industria fílmica en California. *El Economista*. <https://www.eleconomista.com.mx/estados/BC-promovera-industria-filmica-en-California-20180401-0080.html>
- Observatorio Laboral, O. L. A. (2019). *Estadísticas de carreras profesionales por área*. <https://www.observatoriolaboral.gob.mx/>
- Orellana, R. (2020). Los mejores sitios y servicios para streaming y TV online. *Digital Trends Español*. <https://es.digitaltrends.com/cine/servicios-para-streaming-y-tv-online/>

Organización de las Naciones Unidas (ONU). (2015). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. https://unctad.org/meetings/es/SessionalDocuments/ares70d1_es.pdf

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2014). *Indicadores UNESCO de Cultura para el Desarrollo - Manual metodológico*.

https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/iucd_manual_metodologico_1.pdf

Sánchez, A. N. (2018). *Cuadro por cuadro: Mexicali en el cine de ficción, representaciones del paisaje y configuración identitaria de sus personajes*. [Tesis de Maestría. Universidad Autónoma de Baja California. En Instituto de Investigaciones Culturales—Museo]. [Catálogo en línea Koha > Detalles para: Cuadro por cuadro: Mexicali en el cine de ficción : representaciones del paisaje y configuración identitaria de sus personajes \(uabc.mx\)](#)

Serna, A. y Castro, A. (2018). *Metodología de los estudios de fundamentación para la creación, modificación y actualización de programa educativos de licenciatura*. http://www.uabc.mx/formacionbasica/documentos/metodologia_con_ficha.pdf

Torres, A. (2018). *La tecnología resucita el cine*. <https://www.uoc.edu/portal/es/news/actualitat/2018/029-tecnologia-cine.html>

Trejo, R. (2011). Panorama de la comunicación en México-Bajo el imperio de la televisión. *Infoamérica - Revista Iberoamericana de Comunicación*, (6), 75–85. <https://rtrejo.files.wordpress.com/2012/02/trejo-panorama-de-la-comunicacion-en-mexico-infoamerica-6-2011.pdf>

Universidad Autónoma de Baja California. Facultad de Artes. (2007a). *Programa Educativo de la Licenciatura en Medios Audiovisuales*. <http://www.facultaddeartesuabc.com/index.php/programas-educativos/medios>

- Universidad Autónoma de Baja California (UABC). (2010). *Guía metodológica para la creación y modificación de los programas educativos de la Universidad Autónoma de Baja California*. <http://www.uabc.mx/formacionbasica/documentos/c15.pdf>
- Universidad Autónoma de Baja California (UABC). (2004). *Reglamento General para las Prácticas Profesionales*. <http://www.uabc.mx/vinculacion/docs/REGLAMENTO-Practicas-Profesionales.pdf>
- Universidad Autónoma de Baja California (UABC). (2007). *Reglamento de Servicio Social de la Universidad Autónoma de Baja California*. <http://www.uabc.mx/formacionbasica/documentos/reglamss.pdf>
- Universidad Autónoma de Baja California (UABC). (2014). *Estatuto de Personal Académico*. http://sriagral.uabc.mx/Externos/AbogadoGeneral/Reglamentos/Estatutos/01_EstatutoPersonalAcademicoOctubre2014.pdf
- Universidad Autónoma de Baja California (UABC). (2015). *Plan de Desarrollo Institucional 2015-2019*. <http://www.uabc.mx/planeacion/pdi/2015-2019/PDI-2015-2019.pdf>
- Universidad Autónoma de Baja California (UABC). (2016). *Encuesta de Ambiente Organizacional de la UABC 2015*. http://transparencia.uabc.mx/Archivos/Resultados_Encuesta_2015.pdf
- Universidad Autónoma de Baja California (UABC). (2018a). *Estatuto Escolar de la Universidad Autónoma de Baja California*. http://sriagral.uabc.mx/Externos/AbogadoGeneral/Reglamentos/Estatutos/03_EstatutoEscolarUABC_ReformasDic032018.pdf
- Universidad Autónoma de Baja California (UABC). (2018b). *Modelo educativo de la UABC*. <http://www.uabc.mx/planeacion/cuadernos/ModeloEducativodelaUABC2018.pdf>
- Universidad Autónoma de Baja California (UABC). (2019). *Plan de Desarrollo Institucional 2019-2023*. http://www.uabc.mx/planeacion/pdi/2019-2023/PDI_2019-2023.pdf

9. Anexos

9.1. Anexo 1. Formatos metodológicos

FORMATO 1. PROBLEMÁTICAS Y COMPETENCIAS PROFESIONALES

Problemáticas	Competencia profesional	Ámbitos
La producción audiovisual requiere fortalecer las bases discursivas sustentables en el ámbito de la generación de ideas creativas a través de procesos de escritura reactivos a los contenidos y formatos que demanda la sociedad actual.	1. Desarrollar ideas creativas mediante la práctica de diversas formas de escritura para ofrecer contenidos audiovisuales que respondan a las demandas de la sociedad actual, con efectividad, asertividad, responsabilidad y libertad.	Sector privado o público, a nivel regional, nacional e internacional
El mercado laboral demanda profesionales dotados de conocimientos relacionados con la gestión, emprendimiento, legislación, finanzas, exhibición y distribución de productos audiovisuales, ya que actualmente es insuficiente el número de profesionales regionales con estas cualidades.	2. Producir obras audiovisuales mediante el diseño, desarrollo y gestión de proyectos creativos para cubrir la oferta del mercado y atender la demanda de las audiencias con diligencia, responsabilidad social y ética profesional.	Sectores público y privado en los ámbitos regional, nacional e internacional.

<p>La profesión requiere fundamentos teóricos sobre los que se basa la práctica disciplinaria y que sostienen los discursos y propuestas estéticas de los creadores.</p>	<p>3. Dirigir obras audiovisuales a partir de la aplicación de conocimientos teóricos, métodos y técnicas de realización para generar discursos de efectividad narrativa, estética y emotiva, con creatividad, disciplina y liderazgo.</p>	<p>Sectores público y privado en los ámbitos regional, nacional e internacional.</p>
<p>De acuerdo al estudio de mercado laboral y la proyección de la profesión existe una demanda de especialistas en las áreas técnicas, ya que la mayor recurrencia de empleo es en el cargo de realizador audiovisual.</p>	<p>4. Aplicar las técnicas de realización audiovisual mediante la toma de decisiones de orden artístico para generar material de alta calidad, con creatividad, disciplina y disposición al trabajo en equipo.</p>	<p>Sectores público y privado en los ámbitos regional, nacional e internacional.</p>
<p>Los avances tecnológicos de la profesión requieren fortalecer el área de post-producción, ya que resulta fundamental adaptarse a las tecnologías emergentes y nuevos entornos audiovisuales.</p>	<p>5. Transformar el material de registro en obra audiovisual mediante la experimentación creativa y dominio de las tecnologías emergentes para adaptarse a los requerimientos de los medios y las audiencias de forma innovadora y autosustentable.</p>	<p>Sector público o privado, a nivel regional, nacional e internacional.</p>

FORMATO 2. IDENTIFICACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE INTEGRAN CADA COMPETENCIA PROFESIONAL

Competencia profesional	Competencias específicas
<p>1. Desarrollar ideas creativas mediante la práctica de diversas formas de escritura para ofrecer contenidos audiovisuales que respondan a las demandas de la sociedad actual, con efectividad, asertividad, responsabilidad y libertad.</p>	<p>1.1 Concebir ideas creativas a partir de la reflexión introspectiva, el análisis del contexto y la valoración de diversos elementos narrativos para desarrollar relatos de forma analítica, con libertad y sentido crítico.</p> <p>1.2 Desarrollar los componentes y estructura del guion a través de ejercicios de escritura dramática para realizar propuestas de relato audiovisual con honestidad y de forma responsable.</p> <p>1.3 Escribir guiones audiovisuales utilizando los diversos formatos estandarizados para favorecer su producción e interpretación de forma efectiva y con asertividad.</p>
<p>2. Producir obras audiovisuales mediante el diseño, desarrollo y gestión de proyectos creativos para cubrir la oferta del mercado y atender la demanda de las audiencias con diligencia, responsabilidad social y ética profesional.</p>	<p>2.1 Desarrollar proyectos audiovisuales a partir del análisis de la idea generadora o del guion, para gestionar los recursos vinculados con la producción, de forma visionaria, emprendedora y convincente.</p> <p>2.2 Planificar y controlar la producción mediante el desglose de necesidades y definición de la ruta de trabajo para organizar el rodaje, prever problemas y anticipar soluciones con liderazgo y comunicación asertiva.</p> <p>2.3 Promover el producto audiovisual mediante su exhibición y distribución estratégica para atender la demanda y aprovechar los nichos del mercado de forma legal, rentable y con respeto a las audiencias.</p>

<p>3. Dirigir obras audiovisuales a partir de la aplicación de conocimientos teóricos, métodos y técnicas de realización para generar discursos de efectividad narrativa, estética y emotiva, con creatividad, disciplina y liderazgo.</p>	<p>3.1 Aplicar los conocimientos estéticos, teóricos y de lenguaje cinematográfico a partir de la visualización y análisis del guion, para crear el concepto general de la obra audiovisual de forma creativa, crítica y rigurosa.</p> <p>3.2 Montar la puesta en escena mediante la aplicación de diversos métodos de dirección de actores para lograr una representación verosímil del relato audiovisual con liderazgo, efectividad y respeto.</p> <p>3.3 Dirigir el trabajo del talento artístico y los equipos técnicos mediante la puesta en escena y puesta en cuadro para resolver el rodaje con liderazgo, efectividad y disposición del trabajo en equipo.</p>
<p>4. Aplicar las técnicas de realización audiovisual mediante la toma de decisiones de orden artístico para generar material de alta calidad, con creatividad, disciplina y disposición al trabajo en equipo.</p>	<p>4.1 Diseñar la estética visual de la producción mediante la interpretación del guión y el uso de recursos artísticos y estilísticos, para crear los diversos escenarios y caracterizaciones de los personajes con inventiva, disciplina y disposición al trabajo colaborativo.</p> <p>4.2 Aplicar los conocimientos artísticos y técnicos de composición, iluminación y captación de imagen mediante el uso de herramientas especializadas para generar material de alta calidad con disciplina y disposición al trabajo colaborativo.</p> <p>4.3 Diseñar la banda sonora mediante la incorporación y registro inteligible de diálogos, incidentales, efectos y música a la imagen, para constituir la dimensión audio-visual de la obra de forma emotiva, responsable e ingeniosa.</p>
<p>5. Transformar el material de registro en obra audiovisual mediante la experimentación creativa y dominio de las tecnologías emergentes para adaptarse a los requerimientos de los medios y las audiencias de forma innovadora y autosustentable.</p>	<p>5.1 Imprimir ritmo narrativo al material de registro mediante la edición de audio y video para transmitir emociones derivadas del encuentro con el relato audiovisual, con sentido analítico, sensibilidad e imaginación creadora.</p> <p>5.2 Modificar las características de la imagen y el sonido mediante la aplicación de técnicas especializadas y procesos tecnológicos para armonizar y mejorar la calidad del producto audiovisual de forma innovadora, con atención al detalle y profesionalismo.</p>

	<p>5.3 Componer entornos y ambientes audiovisuales mediante la incorporación de efectos visuales, gráficos en movimiento y banda sonora, así como su masterización para concretar el producto terminado de acuerdo con las expectativas del proyecto de forma colaborativa, tenaz y autosustentable.</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

FORMATO 3. ESTABLECIMIENTO DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencia profesional 1: Desarrollar ideas creativas mediante la práctica de diversas formas de escritura para ofrecer contenidos audiovisuales que respondan a las demandas de la sociedad actual, con efectividad, asertividad, responsabilidad y libertad.

Competencias específicas	Evidencias de aprendizaje
1.1 Concebir ideas creativas a partir de la reflexión introspectiva, el análisis del contexto y la valoración de diversos elementos narrativos para desarrollar relatos de forma analítica, con libertad y sentido crítico.	Sinopsis argumental que exprese ideas claras y efectivas evidenciando los diversos elementos de un discurso narrativo.
1.2 Desarrollar los componentes y estructura del guion a través de ejercicios de escritura dramática para realizar propuestas de relato audiovisual con honestidad y de forma responsable.	Escaleta y tratamiento de guion en la que se desarrollen los diversos elementos de la escritura dramática.
1.3 Escribir guiones audiovisuales utilizando los diversos formatos estandarizados para favorecer su producción e interpretación de forma efectiva y con asertividad.	Versión final de guion acorde con los componentes propios del formato.

Competencia profesional 2: Producir obras audiovisuales mediante el diseño, desarrollo y gestión de proyectos creativos para cubrir la oferta del mercado y atender la demanda de las audiencias con diligencia, responsabilidad social y ética profesional.

Competencias específicas	Evidencias de aprendizaje
2.1 Desarrollar proyectos audiovisuales a partir del análisis de la idea generadora o del guión, para gestionar los recursos vinculados con la producción, de forma visionaria, emprendedora y convincente.	Carpeta de desarrollo de proyecto que incluya la información detallada (Premisa, Sinopsis, Guion, Desglose, Plan de trabajo, Presupuesto, Esquema financiero, Plan de financiamiento, Plan de distribución y Plan de Marketing) para gestionar los recursos necesarios vinculados con la producción.

2.2 Planificar y controlar la producción mediante el desglose de necesidades y definición de la ruta de trabajo para organizar el rodaje, prever problemas y anticipar soluciones con liderazgo y comunicación asertiva.	Carpeta de producción que incluya: presupuesto ajustado, contratos de talento artístico, creativo y personal técnico, contratos de confidencialidad, contratos de coproducción, convenios de locaciones, contratos de arrendamiento de equipo, contratos de <i>score</i> y contrato de seguros.
2.3 Promover el producto audiovisual mediante su exhibición y distribución estratégica para atender la demanda y aprovechar los nichos del mercado de forma legal, rentable y con respeto a las audiencias.	Contrato de distribución que especifique los compromisos en materia de promoción y explotación comercial de la obra audiovisual.

Competencia profesional 3: Dirigir obras audiovisuales a partir de la aplicación de conocimientos teóricos, métodos y técnicas de realización para generar discursos de efectividad narrativa, estética y emotiva con creatividad, disciplina y liderazgo.

Competencias específicas	Evidencias de aprendizaje
3.1 Aplicar los conocimientos estéticos, teóricos y de lenguaje cinematográfico a partir de la visualización y análisis del guion, para crear el concepto general de la obra audiovisual de forma creativa, crítica y rigurosa.	Texto del director que integre el concepto general de la obra audiovisual: elementos teóricos, estéticos y lenguaje audiovisual y sus motivaciones como creador.
3.2 Montar la puesta en escena mediante la aplicación de diversos métodos de dirección de actores para lograr una representación verosímil del relato audiovisual con liderazgo, efectividad y respeto.	Registro de lecturas de guion, entrevistas, ensayos y ejercicios con talento (actores), equipos técnicos y artísticos, donde se aplican métodos para potencializar la representación dramática.
3.3 Dirigir el trabajo del talento artístico y los equipos técnicos mediante la puesta en escena y puesta en cuadro para resolver el rodaje con liderazgo, efectividad y disposición del trabajo en equipo.	Plan de rodaje que especifique cómo será resuelto el guion: ejes de acción y ejes ópticos (plantillas) Diarios de grabación (<i>dailies</i>) que registren el rodaje día a día.

Competencia profesional 4: Aplicar las técnicas de realización audiovisual mediante la toma de decisiones de orden artístico para generar material de alta calidad, con creatividad, disciplina y disposición al trabajo en equipo.

Competencias específicas	Evidencias de aprendizaje
<p>4.1 Diseñar la estética visual de la producción mediante la interpretación del guion y el uso de recursos artísticos y estilísticos, para crear los diversos escenarios y caracterizaciones de los personajes con inventiva, disciplina y disposición al trabajo colaborativo.</p>	<p><i>Dossier</i> de dirección de arte que incluya propuesta artística, paleta de color, escenografía, utilería, vestuario y maquillaje, así como bitácora de su proceso de ejecución.</p> <p>Registro visual de las piezas artísticas creadas para la obra audiovisual.</p>
<p>4.2 Aplicar los conocimientos artísticos y técnicos de composición, iluminación y captación de imagen mediante el uso de herramientas especializadas para generar material de alta calidad con disciplina y disposición al trabajo colaborativo.</p>	<p><i>Dossier</i> de cinefotografía que incluya la estética, esquemas de luz, encuadre, estilo, contraste, herramientas y procedimientos de rodaje.</p> <p>Reporte del material registrado en correspondencia con la propuesta de cinefotografía.</p>
<p>4.3 Diseñar la banda sonora mediante la incorporación y registro inteligible de diálogos, incidentales, efectos y música a la imagen, para constituir la dimensión audio-visual de la obra de forma emotiva, responsable e ingeniosa.</p>	<p><i>Dossier</i> que incluya la selección de herramientas de grabación de sonido, consideraciones acústicas del medio, así como la ruta de procesamiento del material.</p> <p>Registro de sonido en directo (set o locación) con diálogos comprensibles en primeros planos y ambientaciones sonoras correspondientes a la intención dramática de la escena.</p>

Competencia profesional 5: Transformar el material de registro en obra audiovisual mediante la experimentación creativa y dominio de las tecnologías emergentes para adaptarse a los requerimientos de los medios y las audiencias de forma innovadora y autosustentable.

Competencias específicas	Evidencias de aprendizaje
--------------------------	---------------------------

<p>5.1 Imprimir ritmo narrativo al material de registro mediante la edición de audio y video para transmitir emociones derivadas del encuentro con el relato audiovisual, con sentido analítico, sensibilidad e imaginación creadora.</p>	<p>Primer corte de edición en el que se establece el orden narrativo y la duración de cada plano, secuencia y escena.</p> <p><i>Rough cut</i> y montaje sincrónico del sonido en directo sobre la secuencia de imágenes móviles.</p>
<p>5.2 Modificar las características de la imagen y el sonido mediante la aplicación de técnicas especializadas y procesos tecnológicos para armonizar y mejorar la calidad del producto audiovisual de forma innovadora, con atención al detalle y profesionalismo.</p>	<p>Modificación del primer corte con corrección de color, transiciones, <i>overlaps</i>, ajuste de los componentes y reestabilización de la imagen.</p> <p>Reemplazo de diálogos, grabación y montaje de <i>foleys</i> y efectos sonoros, manteniendo sincronía y continuidad espacio-tiempo.</p>
<p>5.3 Componer entornos y ambientes audiovisuales mediante la incorporación de efectos visuales, gráficos en movimiento y banda sonora, así como su masterización para concretar el producto terminado de acuerdo con las expectativas del proyecto de forma colaborativa, tenaz y autosustentable.</p>	<p>Integración de efectos visuales, gráficos en movimiento y etalonaje en un producto masterizado.</p> <p>Integración de pistas múltiples, musicalización, mezcla y masterización de sonido, atendiendo los estándares correspondientes al medio de distribución y consumo.</p>

FORMATO 4. ANÁLISIS DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS EN CONOCIMIENTOS, HABILIDADES, DESTREZAS, ACTITUDES Y VALORES

COMPETENCIA PROFESIONAL

Desarrollar ideas creativas mediante la práctica de diversas formas de escritura para ofrecer contenidos audiovisuales que respondan a las demandas de la sociedad actual, con efectividad, asertividad, responsabilidad y libertad.

Competencias específicas	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y Valores
1.1 Concebir ideas creativas a partir de la reflexión introspectiva, el análisis del contexto y la valoración de diversos elementos narrativos para desarrollar relatos de forma analítica, con libertad y sentido crítico.	<ul style="list-style-type: none"> ● Escritura creativa. ● Medios y estrategias de escritura. ● Procesos de escritura. ● Elementos del discurso narrativo. ● Dialéctica. ● Hermenéutica. ● Retórica de la comunicación audiovisual. ● Estructuras lógicas de pensamiento. ● Procesos de argumentación. ● Semiótica del discurso narrativo. ● Semiótica de la producción. ● Semiótica de la recepción. ● Elementos del discurso narrativo ● Acontecimientos ● Personajes ● Escenarios ● Estructuras temporales ● Focalización ● El tema 	<ul style="list-style-type: none"> ● Introspección. ● Comprensión lectora. ● Redacción de textos. ● Pensamiento crítico. ● Comunicación oral y escrita. ● Pensamiento creativo. ● Establecer analogías. ● Observar. ● Indagar/Gestionar información. ● Argumentar. ● Persuadir. ● Analizar y sintetizar. ● Solucionar problemas. ● Abstracción. ● Inteligencia emocional. ● Discernir. ● Desarrollar historias. ● Crear personajes. ● Plantear premisas. ● Elaborar sinopsis argumentales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Libertad. ● Honestidad. ● Responsabilidad. ● Perseverancia. ● Paciencia. ● Empatía. ● Respeto. ● Resiliencia. ● Creatividad. ● Asertividad. ● Efectividad.

	<ul style="list-style-type: none"> • La premisa • Sinópsis 		
1.2 Desarrollar los componentes y estructura del guion a través de ejercicios de escritura dramática para realizar propuestas de relato audiovisual con honestidad y de forma responsable.	<ul style="list-style-type: none"> • El guion audiovisual • Características y formatos para la escritura audiovisual • Adaptación cinematográfica. • Géneros y tonos dramáticos. • El tema • Sinopsis • Construcción de personajes • Idiolecto del personaje. • Psicología de los personajes. • Tipología de los personajes • Psicología del personaje. • Tipología de personajes. • Estructura de personajes. • Tipos de conflicto • Tipos de trama. • Desarrollo del guion • Estructura dramática. • Tiempo y espacio. • Tratamiento • Escaleta • Escenas • Secuencia. • Bit. • Actos dramáticos • Primer acto. • Segundo acto. • Tercer acto. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación oral y escrita. • Comprensión lectora. • Redacción de textos. • Pensamiento crítico. • Resolución de problemas. • Pensar en imágenes. • Propuesta de trama. • Construcción de personajes. • Escritura de acciones. • Desarrollo de estructura dramática. • Desarrollo de escaleta. • Pensamiento creativo. • Organizar ideas. • Análisis y síntesis. • Desarrollo de obstáculos y conflictos para los personajes y tramas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Perseverancia. • Responsabilidad. • Asertividad. • Disciplina. • Tolerancia. • Crítica y autocrítica. • Empatía. • Respeto. • Disposición para el trabajo colaborativo. • Honestidad. • Inclusión.
1.3 Escribir guiones audiovisuales utilizando los diversos formatos estandarizados para favorecer su	<ul style="list-style-type: none"> • Características y formato para serie • Características y formato para documental 	<ul style="list-style-type: none"> • Escritura de diálogos. • Análisis de guion. • Comunicación oral y escrita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Perseverancia • Responsabilidad. • Asertividad. • Disciplina.

<p>producción e interpretación de forma efectiva y con asertividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Características y formato para televisión ● Características y formato para cine. ● Escritura de diálogos. ● Funciones Del Diálogo ● Tipos de diálogo. ● Principios básicos para la construcción de diálogos de ficción. ● Acotaciones técnicas en la escritura de diálogos. ● Ritmo y prosodia en la escritura de diálogos ● Principio de verosimilitud ● Principio de integración con la imagen ● Idiolecto del personaje. ● Escenas ● Secuencia. ● Bit. ● Actos dramáticos 	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprensión lectora. ● Redacción de textos. ● Pensamiento crítico. ● Resolución de problemas. ● Pensar en imágenes. ● Propuesta de trama. ● Construcción de personajes. ● Escritura de acciones. ● Desarrollo de estructura dramática. ● Desarrollo de escaleta. ● Pensamiento creativo. ● Organizar acontecimientos. ● Planificar ● Análisis y síntesis. ● Desarrollo de obstáculos y conflictos para los personajes y tramas. ● Congruencia. ● Coherencia. ● Efectividad. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tolerancia. ● Crítica y autocrítica. ● Empatía. ● Respeto. ● Disposición para el trabajo colaborativo. ● Honestidad. ● Inclusión. ● Autonomía. ● Libertad. ● Humildad. ● Creatividad.
-------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Competencia profesional 2: Producir obras audiovisuales mediante el diseño, desarrollo y gestión de proyectos creativos para cubrir la oferta del mercado y atender la demanda de las audiencias con diligencia, responsabilidad social y ética profesional.

Competencias específicas	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y Valores
<p>2.1 Desarrollar proyectos audiovisuales a partir del análisis de la idea generadora o del guión, para gestionar los recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Características de un emprendedor ● Conceptualización de la idea. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar las características del mercado. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Actitud crítica. ● Responsabilidad. ● Diligencia.

<p>vinculados con la producción, de forma visionaria, emprendedora y convincente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Análisis FODA ● Mercadotecnia ● Investigación de mercado ● Las 4 P de mercadotecnia ● Proceso de producción. ● Recursos Humanos ● Finanzas ● Teoría del liderazgo ● Teorías de la motivación. ● Teoría del reforzamiento. ● Modelos de liderazgo ● Gestión estratégica. ● El mercado audiovisual ● La industria audiovisual. ● La producción audiovisual ● Tipos de productores. ● Departamento de producción (Equipo de alimentación, equipo de casting, equipo de locaciones, equipo de stunts) ● Departamento de dirección. ● Departamento de cámara Staff (gaffer, jefe de eléctricos, electricistas, operador de planta, tramoyista, dollista, microfonista, cablista, sonidista). ● Departamento de Arte (escenografía, decoración, utilería, animales, autos en escena, vestuario, maquillaje, peinados). ● Efectos especiales. ● Postproducción. ● Estructura cronológica de la producción. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Organizar las actividades de manera secuencial. ● Hablar en público. ● Generar discursos. ● Gestión. ● Negociación. ● Investigar. ● Argumentar. ● Persuadir. ● Negociación. ● Creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> ● Honestidad. ● Objetividad. ● Tolerancia. ● Proactividad. ● Innovador. ● Justicia. ● Paciencia. ● Empatía. ● Disciplina. ● Compromiso. ● Emprendedor.
---------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> ● Escritura ● Logline, tagline ● Storyline ● Registro de la obra. ● Cesión de derechos. ● Lectura, subrayado y desglose del guion. ● Plan de trabajo (breakdown). ● Logística de traslados. ● Shooting list. ● Cálculo de actores ● Cálculo e personal ● Definición del tamaño de la película. ● Desarrollo ● Presupuesto ● Valores de producción. ● Carpeta de producción. ● Pitch. ● Lenguaje corporal en el pitch. ● Presupuesto ● Fuentes de financiamiento. ● Fondos públicos y privados ● Subvenciones regionales ● Subvenciones nacionales ● Subvenciones internacionales ● Capital privado ● Crowdfunding ● Contabilidad de costos en la producción audiovisual. ● Identificación insumos y necesidades ● Herramientas digitales para la contabilidad. ● Elaboración de presupuestos 		
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> ● Fundamentos jurídicos del Derecho de Autor ● Acuerdos y tratados internacionales en materia de derechos de autor ● Convención universal del Derecho de Autor ● Ley de Derecho de Autor de la Unión Europea ● Derecho de Autor en México ● Derechos Morales ● Derechos Patrimoniales ● Duración de la protección y excepciones de los derechos de autor ● Origen de las obras (Obras originarias, obras derivadas y obras compuestas, obras en colaboración y colectivas, obras por encargo y bajo relación laboral, obras anónimas y seudónimas, obras póstumas) ● Derechos de los artistas intérpretes y ejecutantes (Duración de los derechos patrimoniales, Derechos morales, Protección a las obras fotográficas, plásticas, gráficas, cinematográficas y audiovisuales) ● Procedimiento de registro de una obra (Costos y formatos, 		
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

	<p>Licencias de uso onerosas, Cesión de derechos)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Elaboración de presupuestos (Consideraciones generales, Herramientas informáticas para la elaboración de presupuestos, Cotizaciones, Techos presupuestales, Mecanismos de control) 		
<p>2.2 Planificar y controlar la producción mediante el desglose de necesidades y definición de la ruta de trabajo para organizar el rodaje, prever problemas y anticipar soluciones con liderazgo y comunicación asertiva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● La industria audiovisual. ● Contratación de personal ● Contratación de seguros. ● Contratación de autores. ● Sindicatos ● Locaciones y sus contratos. ● Listas de equipo. ● Contabilidad y control de gastos. ● La producción audiovisual ● Departamento de producción (Equipo de alimentación, equipo de casting, equipo de locaciones, equipo de stunts) ● Departamento de dirección. ● Departamento de cámara Staff (gaffer, jefe de eléctricos, electricistas, operador de planta, tramoyista, dollista, microfonista, cablista, sonidista). ● Departamento de Arte (escenografía, decoración, utilería, animales, autos en escena, vestuario, maquillaje, peinados). ● Efectos especiales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Planificación. ● Previsión. ● Organización. ● Coordinación. ● Supervisión. ● Gestión y logística. ● Comunicación oral y escrita. ● Resolver problemas. ● Toma de decisiones. ● Motivar equipos de trabajo. ● Adaptarse. ● Dirimir conflictos. ● Negociación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Liderazgo. ● Resiliencia. ● Responsabilidad. ● Respeto. ● Tolerancia. ● Honestidad. ● Emprendimiento. ● Diligencia. ● Objetividad. ● Atento. ● Asertividad. ● Proactividad. ● Innovador. ● Empatía. ● Disciplina. ● Compromiso. ● Actitud crítica.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Postproducción. ● Estructura cronológica de la producción. ● Escritura ● Logline, tagline ● Storyline ● Registro de la obra. ● Cesión de derechos. ● Lectura, subrayado y desglose del guion. ● Plan de trabajo (<i>breakdown</i>). ● Hoja de llamado ● Logística de traslados. ● Shooting list. ● Cálculo de actores ● Cálculo e personal ● Definición del tamaño de la película. ● Desarrollo ● Presupuesto ● Valores de producción. ● Carpeta de producción. ● Pitch. ● Lenguaje corporal en el pitch. ● Presupuesto ● Fuentes de financiamiento. ● Fondos públicos ● Subvenciones regionales ● Subvenciones nacionales ● Subvenciones internacionales ● Capital privado ● Crowdfunding ● Contabilidad de costos en la producción audiovisual. ● Identificación insumos y necesidades 		
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> ● Herramientas digitales para la contabilidad. ● Elaboración de presupuestos ● La producción durante el rodaje. ● Reportes de producción ● Post Producción. ● Edición de imagen (Primer corte. ● Edición de sonido ● Sincronización de imagen y sonido ● Pista internacional ● Master. ● Entregas. 		
<p>2.3 Promover el producto audiovisual mediante su exhibición y distribución estratégica para atender la demanda y aprovechar los nichos del mercado de forma legal, rentable y con respeto a las audiencias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Marco jurídico de los medios audiovisuales (local, nacional e internacional). ● Ley Federal de Cinematografía ● Ley de Promoción, Fomento y Desarrollo de la industria Cinematográfica y Audiovisual del Estado de BC ● Acuerdo Latinoamericano de Coproducción ● Política cultural. ● Propiedad intelectual. ● Riesgos y seguros. ● Investigación de mercado ● Consumidor de servicios culturales ● Análisis FODA ● Las 4 P's de mercadotecnia (Producto, Publicidad, Plaza, Precio). ● Estructura de costos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Planificación. ● Previsión. ● Organización. ● Coordinación. ● Supervisión. ● Gestión y logística. ● Comunicación oral y escrita. ● Resolver problemas. ● Toma de decisiones. ● Negociación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Liderazgo. ● Responsabilidad. ● Respeto. ● Tolerancia. ● Honestidad. ● Emprendimiento. ● Diligencia. ● Objetividad. ● Atento. ● Asertividad. ● Proactividad. ● Empatía. ● Disciplina. ● Compromiso. ● Actitud crítica.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Fuentes de ingresos. ● Proyección financiera. ● Balance general. ● Elaboración del lienzo CANVAS. ● Liderazgo, poder y política. ● Formulación de estrategias (finanzas, mercadotecnia, relaciones públicas). ● Aspectos claves de la gestión ● Merchandise ● Product placement ● Crowdfunding ● Contabilidad de costos ● Comercialización y distribución. ● Publicidad y <i>Marketing</i> ● Pista internacional ● Entregas (delivery) ● Ventanas. ● Festivales. ● Escenarios de recuperación. ● Ingresos en taquilla. ● Rutas de festivales. ● Presencia en línea (sitio de internet, redes sociales). ● Licenciamiento. ● Economía del sector audiovisual 		
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Competencia profesional 3: Dirigir obras audiovisuales a partir de la aplicación de conocimientos teóricos, métodos y técnicas de realización para generar discursos de efectividad narrativa, estética y emotiva con creatividad, disciplina y liderazgo.

Competencias específicas	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y Valores
<p>3.1 Aplicar los conocimientos estéticos, teóricos y de lenguaje cinematográfico a partir de la visualización y análisis del guión, para crear el concepto general de la obra audiovisual de forma creativa, crítica y rigurosa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Unidades de lenguaje visual ● La composición ● Tipos de planos ● Los movimientos de cámara ● Angulaciones ● El plano sonoro ● Las funciones del sonido: ● La música ● El tiempo y espacio cinematográfico ● El montaje ● Continuidad ● Ritmo ● Percepción visual y efectos visuales ● La estética de la imagen ● Sintaxis de la imagen ● Contemplación, identificación, clasificación de la imagen ● Herramientas del lenguaje audiovisual ● Luz y perspectiva ● Vanguardias artísticas ● Tareas y cualidades del director ● La ética del director ● La Estética del director ● La puesta en escena ● Puesta en cámara 	<ul style="list-style-type: none"> ● Planificación. ● Previsión. ● Organización. ● Coordinación. ● Supervisión. ● Gestión y logística. ● Comunicación oral y escrita. ● Resolver problemas. ● Toma de decisiones. ● Motivar equipos de trabajo. ● Adaptarse. ● Dirimir conflictos. ● Visualización. ● Dominar técnicas y procesos. ● Comunicación asertiva y efectiva. ● Persuasión. ● Creativo. ● Inteligencia espacio-temporal (proxémica y cronémica). ● Intuición visual. ● Discernir. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Empatía. ● Autocrítica. ● Disciplina. ● Compromiso. ● Proactivo. ● Respeto. ● Receptividad. ● Humildad. ● Incluyente. ● Afable. ● Liderazgo. ● Templanza. ● Paciencia

	<ul style="list-style-type: none"> ● Teoría cinematográfica ● Realismo y cine ● Cine de Autor ● Tercer cine ● Teoría Digital y nuevas propuestas ● Teoría del cine documental ● Teorías del Análisis Cinematográfico ● Historia del cine ● Vanguardias cinematográficas ● Géneros cinematográficos ● Corrientes cinematográfica 		
<p>3.2 Montar la puesta en escena mediante la aplicación de diversos métodos de dirección de actores para lograr una representación verosímil del relato audiovisual con liderazgo, efectividad y respeto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Escuelas de actuación / Tipos de actores ● Las herramientas del actor ● La acción en escena ● Creación de imágenes ● Construcción de personaje ● Texto dramático ● El trabajo del director con el actor ● Tareas y cualidades del director ● La puesta en escena ● Dirección de talento para cámara ● Proceso de elección de los actores ● El Casting 	<ul style="list-style-type: none"> ● Planificación. ● Previsión. ● Organización. ● Coordinación. ● Supervisión. ● Gestión y logística. ● Comunicación oral y escrita. ● Inteligencia Espacio-temporal (Proxémica y Cronémica) ● Manejo de texto dramático ● Resolución de problemas ● Creatividad ● Inspirar ● Intuición ● Disposición al trabajo de equipo. ● Innovador 	<ul style="list-style-type: none"> ● Disciplina ● Puntualidad ● Responsabilidad ● Empatía. ● Liderazgo. ● Autocrítica. ● Compromiso. ● Proactivo. ● Respeto. ● Receptividad. ● Humildad. ● Incluyente. ● Afable. ● Templanza. ● Cooperación. ● Disposición al trabajo de equipo. ● Superación. ● Paciencia.

<p>3.3 Dirigir el trabajo del talento artístico y los equipos técnicos mediante la puesta en escena y puesta en cuadro para resolver el rodaje con liderazgo, efectividad y disposición del trabajo en equipo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● El trabajo del director con el actor ● La puesta en escena ● Selección de material textual ● Selección de los co-creadores (arte, vestuario, actores, fotografía) ● Condiciones de producción ● Trazo escénico para puesta en cámara (Ensayo general con iluminación, vestuario) ● Planificar la acción: acción visible y acción sugerida. ● La construcción visual de los diálogos ● Posicionamiento de cámara y su uso dramático. ● Unidad temporal, elipsis y condensación. ● El cuadro como unidad compositiva. (fotografía) ● La composición ● Función expresiva de las ópticas ● El movimiento como factor expresivo ● La toma única y el plano secuencia. ● La articulación del espacio ● Espacio sonoro, sonido <i>off</i> y fuera de campo ● Formas narrativas de la no ficción ● Realidad y ficción en las prácticas documentales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Planificación. ● Previsión. ● Organización. ● Coordinación. ● Supervisión. ● Gestión y logística. ● Persuasión. ● Resolución de problemas ● Creatividad ● Inteligencia espacio-temporal - (Proxémica y Cronémica) ● Inspirar. ● Intuición ● Disposición al trabajo de equipo. ● Innovador 	<ul style="list-style-type: none"> ● Liderazgo ● Empático ● Disciplina ● Puntualidad ● Responsabilidad. ● Respeto. ● Receptividad. ● Humildad. ● Incluyente. ● Afable. ● Templanza. ● Cooperación. ● Disposición al trabajo de equipo. ● Superación. ● Paciencia.
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> ● Puesta en encuadre y montaje en la no ficción. ● Sistemas no narrativos ● Vanguardias plásticas y cine experimental. ● El “postcine”: nuevos medios y soportes 		
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Competencia profesional 4: Aplicar las técnicas de realización audiovisual mediante la toma de decisiones de orden artístico para generar material de alta calidad, con creatividad, disciplina y disposición al trabajo en equipo.

Competencias específicas	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y Valores
4.1 Diseñar la estética visual de la producción mediante la interpretación del guion y el uso de recursos artísticos y estilísticos, para crear los diversos escenarios y caracterizaciones de los personajes con inventiva, disciplina y disposición al trabajo colaborativo.	<ul style="list-style-type: none"> ● Historia del Arte. ● Teoría del color. ● Materiales. ● Análisis guion. ● Storyboard ● Estética. ● Elementos composición ● Elementos de perspectiva. ● Estilos visuales. ● Metodología del diseño ● Diseño vestuario. ● Diseño de escenografía ● Diseño de maquillaje. ● Técnicas de recolección de información. (Documentación histórica) ● Diseño. ● Diseño maquetas. ● Lenguaje audiovisual. ● Ambientación 	<ul style="list-style-type: none"> ● Visualización. ● Investigación. ● Destreza Motriz ● Resolución de problemas ● Inteligencia espacial. ● Dominio de las herramientas. ● Comunicación asertiva. ● Planificación. ● Previsión. ● Organización. ● Coordinación. ● Supervisión. ● Gestión y logística. ● Persuasión. ● Resolución de problemas ● Creatividad ● Inteligencia espacio-temporal 	<ul style="list-style-type: none"> ● Liderazgo ● Compromiso ● Trabajo colaborativo. ● Responsable. ● Puntualidad. ● Honestidad. ● Humildad. ● Perseverancia. ● Empatía. ● Diligencia. ● Crítico ● Reflexivo ● Creativo ● Liderazgo ● Disciplina ● Responsabilidad. ● Respeto. ● Receptividad. ● Incluyente. ● Afable.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Diseño de peinados. (junto con maquillaje ayudan a hacer el diseño de personajes). ● Props desglose de props ● Locaciones. 		<ul style="list-style-type: none"> ● Templanza. ● Cooperación. ● Disposición al trabajo de equipo. ● Superación. ● Paciencia. ● Disciplina ● Liderazgo ● Puntualidad. ● Responsabilidad. ● Diligencia. ● Compromiso. ● Receptividad. ● Incluyente. ● Afable. ● Templanza. ● Cooperación. ● Superación. ● Paciencia.
<p>4.2 Aplicar los conocimientos artísticos y técnicos de composición, iluminación y captación de imagen mediante el uso de herramientas especializadas para generar material de alta calidad con disciplina y disposición al trabajo colaborativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Propiedades físicas de la luz. ● Leyes de composición. ● Principios básicos de la óptica. ● Sistema y medios de captación de la imagen. ● Teoría del color. ● Herramientas de iluminación y control de luz. ● Sistemas de rodaje. ● Historia y evolución de la representación cinematográfica. ● Historia de la fotografía. ● Historia del arte. ● Lenguaje audiovisual. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Razonamiento y pensamiento lógico matemático. ● Visualización. ● Destreza Motriz ● Inteligencia espacial. ● Dominio de las herramientas de cámara, iluminación y tramoya. ● Comunicación asertiva. ● Creatividad y resolución de problemas. ● Fineza de percepción visual. ● Gestión y logística. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Liderazgo ● Empático ● Disciplina ● Puntualidad ● Responsabilidad. ● Respeto. ● Receptividad. ● Humildad. ● Incluyente. ● Afable. ● Templanza. ● Cooperación. ● Disposición al trabajo de equipo. ● Superación.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Cámara. ● Soportes de cámara. ● Procesos de captación de la imagen digital y analógica. ● Espacios de color. ● Sensitometría y exposimetría. ● Rango dinámico. ● Latitud de exposición ● Filtros. ● Normas y protocolos de seguridad. ● Principios básicos de electricidad. ● Tecnologías de transferencia de información y flujos de trabajo. ● Formatos ● Relación de aspecto (aspect Ratio) ● Formatos cinematográficos. ● Principios básicos Dirección de luz. ● Estilos de iluminación ● Procesos de percepción visual. ● Temperatura de color. ● Continuidad lumínica. ● Procesos de Pre producción, producción y post producción 	<ul style="list-style-type: none"> ● Capacidad análisis ● Capacidad síntesis. ● Planificación. ● Previsión. ● Organización. ● Coordinación. ● Supervisión. ● Gestión y logística. ● Persuasión. ● Solución de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> ● Paciencia.
<p>4.3 Diseñar la banda sonora mediante la incorporación y registro inteligible de diálogos, incidentales, efectos y música a la imagen, para constituir la dimensión</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Elementos sonoros del lenguaje audiovisual (diálogos, incidentales, efectos, ambientes, música y silencio). ● Diégesis, extradiégesis y metadiégesis. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Destreza en el manejo de herramientas especializadas. ● Destreza Motriz. ● Fineza de percepción audiovisual. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Disciplina ● Liderazgo ● Puntualidad. ● Responsabilidad. ● Diligencia. ● Compromiso.

<p>audiovisual de la obra de forma emotiva, responsable e ingeniosa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Sonido sincrónico y asincrónico. ● Categorías Michel Chion (acusmática, sincretismo, vococentrismo y efecto empático-anempático) ● Dialéctica de la mutua transformación entre imagen y sonido. ● Funciones narrativas y expresivas del sonido. ● Esquema de Murch. ● Modelo de banda sonora industrial. ● Naturaleza del fenómeno sonoro. ● Características físicas de la onda sonora. ● Forma y propagación del sonido. ● Comportamiento de la onda sonora. ● Procesos de elaboración de la banda sonora (lectura del guion, preproducción, casting, locaciones, rodaje, sonido en directo, <i>wild tracks</i>, edición del directo, grabaciones adicionales, reemplazo de diálogos, <i>foleys</i>, música, mezcla, doblaje y pistas internacionales). ● Herramientas de grabación de sonido (Micrófonos, conectores, grabadoras, cables 	<ul style="list-style-type: none"> ● Inteligencia espacial. ● Comunicación asertiva. ● Razonamiento y pensamiento lógico matemático. ● Gestión y logística. ● Creatividad y resolución de problemas. ● Capacidad de análisis. ● Capacidad síntesis. ● Planificación. ● Previsión. ● Organización. ● Coordinación. ● Supervisión. ● Gestión y logística. ● Resolución de problemas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Receptividad. ● Incluyente. ● Afable. ● Templanza. ● Cooperación. ● Disposición al trabajo de equipo. ● Superación. ● Paciencia.
--------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>accesorios, procesadores de señal de sonido, monitores).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Técnicas de microfónica (cercana, ambiental y de acento). 		
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Competencia profesional 5: Transformar el material de registro en obra audiovisual mediante la experimentación creativa y dominio de las tecnologías emergentes para adaptarse a los requerimientos de los medios y las audiencias de forma innovadora y autosustentable.

Competencias específicas	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y Valores
5.1 Imprimir ritmo narrativo al material de registro mediante la edición de audio y video para transmitir emociones derivadas del encuentro con el relato audiovisual, con sentido analítico, sensibilidad e imaginación creadora.	<ul style="list-style-type: none"> ● Sintaxis de la imagen ● Terminología de la postproducción. ● Síntesis del sonido e imagen ● Teoría de la audiovisión ● Proceso de audición humana ● Narrativa audiovisual: <ul style="list-style-type: none"> ○ ritmo ○ espacio ○ tiempo ○ valor expresivo de los planos ○ encuadres ○ velocidad ○ continuidad ● Formatos y extensiones de video y sonido digital. ● Conversión de formatos ● Teorías de lenguaje audiovisual ● Estructuras narrativas en el lenguaje. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Comunicar ● Adaptabilidad ● Resolver problemas ● Dominio tecnológico ● Dominio de herramientas de edición ● capacidad de síntesis ● Manejo de software de edición ● Interpretar guion Técnico ● Autogestión del conocimiento ● Multifuncionalidad ● Habilidades socioemocionales ● Sentido del ritmo ● Comprensión auditiva ● Facilidad para articular mensajes audiovisuales 	<ul style="list-style-type: none"> ● Organizado ● Responsable ● Determinación ● Disciplinado ● Versátil ● Mente abierta ● Asertivo ● empático ● sensibilidad ● analítico ● crítico

	<ul style="list-style-type: none"> ● Teoría del Montaje ● Métodos de montaje (Montaje rítmico, montaje intelectual, montaje métrico, montaje tonal, montaje armónico, montaje dialéctico, montaje ideológico, montaje a distancia, montaje poético) ● Técnicas de edición ● Rutas tecnológicas ● Procesos tecnológicos ● Principios teóricos detrás de los procesos de postproducción. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Habilidad para provocar y transmitir emociones a través del montaje 	
<p>5.2 Modificar las características de la imagen y el sonido mediante la aplicación de técnicas especializadas y procesos tecnológicos para armonizar y mejorar la calidad del producto audiovisual de forma innovadora, con atención al detalle y profesionalismo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Gráficos en movimiento ● Animación 2D ● Transiciones ● Máscaras ● Fundamentos de modelado digital. ● Fundamentos de texturas digitales. ● Fundamentos de iluminación digital. ● (Propiedades de la luz. <ul style="list-style-type: none"> ○ Fundamentos de esquemas de iluminación) ● Manipulación de imágenes para modelos tridimensionales. ● Fundamentos de diseño digital ● Retoque digital de imágenes ● Restauración digital de imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Manejar programas de edición de audio y video ● Dominio tecnológico ● Investigación ● Creativo ● Resolver problemas ● Observación ● Identificar colores ● Habilidades socioemocionales (<i>soft skills</i>) ● Negociación ● Atención al detalle 	<ul style="list-style-type: none"> ● Paciencia ● Tolerancia ● Voluntad ● Determinación ● Asertividad ● Organizado ● Empático ● Analítico ● Crítico ● Responsabilidad ● Compromiso ● Puntualidad ● Honestidad ● Propositivo ● Proactivo ● Certeza ● Razonable ● Minucioso ● Prolijo

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Análisis de materiales. -Interpretación de materiales. ● Parámetros de motores de interpretación de imágenes. (<i>Render</i>) ○ Suavizado de contornos. (<i>Antialiasing</i>) ○ Formatos de imágenes de salida. ● Edición de sonido directo (identificación de las tomas, <i>transfers</i>, sincronización, 3.4. <i>Overlaps</i>, “planchado” de diálogos, pistas de referencia). ● Modificación de las características de la onda sonora: compresión, ecualización, tiempo/tono. ● Digitalización de audio. ● Regla del 2 ½ (Murch) ● Psicología de la percepción. ● Teoría del color <ul style="list-style-type: none"> ○ (Psicología del color ○ Sociología del color ● Temperatura del color) ● Parámetros de los colores ● Color aditivos y sustractivos ● Espacios del color 		
<p>5.3 Componer entornos y ambientes audiovisuales mediante la incorporación de efectos visuales, gráficos en movimiento y banda sonora, así como su masterización para concretar el producto terminado de acuerdo con las</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Comportamiento de la luz ● Croma <ul style="list-style-type: none"> ○ Pantalla verde ○ Pantalla azul ● Fotografía ● Composición de imagen ● Manipulación de imagen 	<ul style="list-style-type: none"> ● Atención al detalle ● Investigación ● Actitud de servicio ● Creatividad ● Dominio tecnológico ● Trabajo en equipo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Disciplina. ● Responsabilidad. ● Profesionalismo. ● Paciencia. ● Humildad. ● Puntualidad. ● Voluntad.

<p>expectativas del proyecto de forma colaborativa, tenaz y autosustentable.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Creación de fondos digitales (<i>matte painting</i>) ● Etalonaje ● Uso dramático, narrativo y atmosférico de la música ● Configuración y operación de proyecto de grabación musical orientado a <i>score</i>. ● Estándares de monitoreo ● Regrabación de sonido (<i>foleys, efectos sonoros, voces</i>). ● Metodología del diseño ● Procesos creativos ● Mezcla de sonido ● Masterización de audio y video en formatos de distribución estándar de la industria. ● Reemplazo automatizado de diálogos (ADR). ● Doblaje. ● Pre mezcla de sonido. ● Procesamiento de parámetros sonoros. ● Musicalización (proyecto de diseño sonoro vs. proyecto musical, requerimientos y especificaciones particulares del arreglo musical, plataformas y equipo para la sesión de grabación). ● Sesión musical instrumental (maquetas y bases, metrónomos y mapas de tiempo, instrumentos acústicos, instrumentos 	<ul style="list-style-type: none"> ● Habilidad para integrar recursos audiovisuales ● Adaptación a nuevas tecnologías ● Resolver problemas 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tolerancia. ● Determinación. ● Asertivo. ● Sensibilidad. ● Tenacidad. ● Solidaridad.
----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>acústicos de percusión, instrumentos de cuerdas eléctricos, registro de sesión musical en directo).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sesión musical de voz y arreglos corales (técnica vocal y microfoneo de voz, preamplificación, arreglos corales grupales, arreglos corales por partes). ● Muestreo y síntesis de instrumentos musicales (secuencias rítmicas con bucles de audio, MIDI y los instrumentos virtuales, amplificación virtual, simulación acústica con modelado digital y respuestas de impulso). ● Mezcla multipista y masterización. ● Nivelación. ● Ecualización y compresión de voz e instrumentos. ● Automatización de parámetros de audio. ● El bus maestro en la mezcladora. ● Masterización y formatos para distribución. ● Normas y sistemas de reproducción de sonido. 		
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

FORMATO 5. IDENTIFICACIÓN DE UNIDADES DE APRENDIZAJE Y UNIDADES DE APRENDIZAJE INTEGRADORAS

Competencia profesional 1: Desarrollar ideas creativas mediante la práctica de diversas formas de escritura para ofrecer contenidos audiovisuales que respondan a las demandas de la sociedad actual, con efectividad, asertividad, responsabilidad y libertad.

Competencia específica	Conjunto de unidades de aprendizaje	Unidad de aprendizaje integradora	Etapa de formación	Área de conocimiento
1.1 Concebir ideas creativas a partir de la reflexión introspectiva, el análisis del contexto y la valoración de diversos elementos narrativos para desarrollar relatos de forma analítica, con libertad y sentido crítico.	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura y Redacción • Fundamentos de Escritura • Herramientas para la Búsqueda de Información • Introducción al Pensamiento Occidental • Paradigmas del Arte • Historia del Cine • Teorías Cinematográficas 	Seminario de Escritura	Escritura	Escritura
1.2 Desarrollar los componentes y estructura del guion a través de ejercicios de escritura dramática para realizar propuestas de relato audiovisual con honestidad y de forma responsable.	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura y Redacción • Fundamentos de Escritura • Herramientas para la Búsqueda de Información • Introducción al Pensamiento Occidental • Paradigmas del Arte • Historia del Cine • Teorías Cinematográficas • Guion • Semiótica • Lenguaje Audiovisual • Lenguaje Sonoro 	Seminario de Escritura	Escritura	Escritura
1.3 Escribir guiones audiovisuales utilizando los diversos formatos	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura y Redacción • Fundamentos de Escritura 	Seminario de Escritura	Escritura	Escritura

estandarizados para favorecer su producción e interpretación de forma efectiva y con asertividad.	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas para la Búsqueda de Información • Introducción al Pensamiento Occidental • Paradigmas del Arte • Historia del Cine • Teorías Cinematográficas • Guion • Semiótica • Taller de Escritura I • Taller de Escritura II • Taller de Escritura III 			
---------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

Competencia profesional 2: Producir obras audiovisuales mediante el diseño, desarrollo y gestión de proyectos creativos para cubrir la oferta del mercado y atender la demanda de las audiencias con diligencia, responsabilidad social y ética profesional.

Competencia específica	Conjunto de unidades de aprendizaje	Unidad de aprendizaje integradora	Etapas de formación	Área de conocimiento
2.1 Desarrollar proyectos audiovisuales a partir del análisis de la idea generadora o del guion, para gestionar los recursos vinculados con la producción, de forma visionaria, emprendedora y convincente.	<ul style="list-style-type: none"> • Ética • Lectura y Redacción • Herramientas para la Búsqueda de Información • Lenguaje Audiovisual • Lenguaje Sonoro • Emprendimiento • Guion • Taller de Escritura I • Gestión y Liderazgo • Presupuesto y Finanzas 	Taller de Producción	Terminal	Producción

<p>2.2 Planificar y controlar la producción mediante el desglose de necesidades y definición de la ruta de trabajo para organizar el rodaje, prever problemas y anticipar soluciones con liderazgo y comunicación asertiva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ética • Lectura y Redacción • Herramientas para la Búsqueda de Información • Lenguaje Audiovisual • Lenguaje Sonoro • Emprendimiento • Guion • Taller de Escritura I • Gestión y Liderazgo • Presupuesto y Finanzas • Desarrollo de Proyectos Audiovisuales • Preproducción • Grabación de Sonido • Diseño de Arte • Cinefotografía I 	<p>Taller de Producción</p>	<p>Terminal</p>	<p>Producción</p>
<p>2.3 Promover el producto audiovisual mediante su exhibición y distribución estratégica para atender la demanda y aprovechar los nichos del mercado de forma legal, rentable y con respeto a las audiencias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ética • Lectura y Redacción • Herramientas para la Búsqueda de Información • Lenguaje Audiovisual • Lenguaje Sonoro • Emprendimiento • Guion • Taller de Escritura I • Gestión y Liderazgo • Presupuesto y Finanzas • Desarrollo de Proyectos Audiovisuales • Preproducción • Taller de Producción 	<p>Comercialización de Proyectos Audiovisuales</p>	<p>Terminal</p>	<p>Producción</p>

Competencia profesional 3: Dirigir obras audiovisuales a partir de la aplicación de conocimientos teóricos, métodos y técnicas de realización para generar discursos de efectividad narrativa, estética y emotiva con creatividad, disciplina y liderazgo.

Competencia específica	Conjunto de unidades de aprendizaje	Unidad de aprendizaje integradora	Etapa de formación	Área de conocimiento
<p>3.1 Aplicar los conocimientos estéticos, teóricos y de lenguaje cinematográfico a partir de la visualización y análisis del guion, para crear el concepto general de la obra audiovisual de forma creativa, crítica y rigurosa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos de Escritura • Herramientas para la Búsqueda de Información • Introducción al Pensamiento Occidental • Paradigmas del Arte • Introducción a la Disciplina • Guion • Semiótica • Lenguaje Audiovisual • Lenguaje Sonoro • Historia del Cine • Fotografía • Teoría del Montaje • Teorías Cinematográficas • Historia y Teoría del Cine Documental 	<p>Dirección Audiovisual</p>	<p>Disciplinaria</p>	<p>Dirección</p>
<p>3.2 Montar la puesta en escena mediante la aplicación de diversos métodos de dirección de actores para lograr una representación verosímil del relato audiovisual con liderazgo, efectividad y respeto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos de Escritura • Herramientas para la Búsqueda de Información • Introducción al Pensamiento Occidental • Paradigmas del Arte • Introducción a la Disciplina • Guion • Semiótica • Lenguaje Audiovisual 	<p>Dirección Audiovisual</p>	<p>Disciplinaria</p>	<p>Dirección</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje Sonoro • Historia del Cine • Fotografía • Teoría del Montaje • Teorías Cinematográfica • Historia y Teoría del Cine Documental 			
3.3 Dirigir el trabajo del talento artístico y los equipos técnicos mediante la puesta en escena y puesta en cuadro para resolver el rodaje con liderazgo, efectividad y disposición del trabajo en equipo.	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos de Escritura • Herramientas para la Búsqueda de Información • Introducción al Pensamiento Occidental • Paradigmas del Arte • Introducción a la Disciplina • Guion • Semiótica • Lenguaje Audiovisual • Lenguaje Sonoro • Historia del Cine • Fotografía • Teoría del Montaje • Cinefotografía I • Teorías Cinematográfica • Dirección de Actores • Cinefotografía II • Taller de Realización 	Dirección Audiovisual	Disciplinaria	Dirección

Competencia profesional 4: Aplicar las técnicas de realización audiovisual mediante la toma de decisiones de orden artístico para generar material de alta calidad, con creatividad, disciplina y disposición al trabajo en equipo.

Competencia específica	Conjunto de unidades de aprendizaje	Unidad de aprendizaje integradora	Etapas de formación	Área de conocimiento
4.1 Diseñar la estética visual de la producción mediante la interpretación del guion y el uso de recursos artísticos y estilísticos, para crear los diversos escenarios y caracterizaciones de los personajes con inventiva, disciplina y disposición al trabajo colaborativo.	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la Disciplina • Fundamentos de Escritura • Herramientas informáticas para la Búsqueda de Información • Guion • Semiótica • Lenguaje Audiovisual • Historia del Cine • Lenguaje Sonoro 	Taller de Realización	Disciplinaria	Realización
4.2 Aplicar los conocimientos artísticos y técnicos de composición, iluminación y captación de imagen mediante el uso de herramientas especializadas para generar material de alta calidad con disciplina y disposición al trabajo colaborativo.	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la Disciplina • Fundamentos de Escritura • Herramientas informáticas para la Búsqueda de Información • Guion • Semiótica • Lenguaje Audiovisual • Historia del Cine • Lenguaje Sonoro • Grabación de Sonido • Fotografía • Diseño de Arte • Cinefotografía I • Cinefotografía II 	Taller de Realización	Disciplinaria	Realización

<p>4.3 Diseñar la banda sonora mediante la incorporación y registro inteligible de diálogos, incidentales, efectos y música a la imagen, para constituir la dimensión audio-visual de la obra de forma emotiva, responsable e ingeniosa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la Disciplina • Fundamentos de Escritura • Herramientas informáticas para la Búsqueda de Información • Guion • Semiótica • Lenguaje Audiovisual • Historia del Cine • Lenguaje Sonoro • Grabación de Sonido • Fotografía • Diseño de Arte • Cinefotografía I • Cinefotografía II • Taller de Realización • Postproducción de Sonido • Realización Documental 	<p>Seminario de Realización Cinematográfica</p>	<p>Terminal</p>	<p>Realización</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------	-----------------	--------------------

Competencia profesional 5: Transformar el material de registro en obra audiovisual mediante la experimentación creativa y dominio de las tecnologías emergentes para adaptarse a los requerimientos de los medios y las audiencias de forma innovadora y autosustentable.

Competencia específica	Conjunto de unidades de aprendizaje	Unidad de aprendizaje integradora	Etapa de formación	Área de conocimiento
<p>5.1 Imprimir ritmo narrativo al material de registro mediante la edición de audio y video para transmitir emociones derivadas del encuentro con el relato audiovisual, con sentido analítico,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la Disciplina • Semiótica • Lenguaje Audiovisual • Historia del Cine • Imagen Digital 	<p>Postproducción</p>	<p>Terminal</p>	<p>Postproducción</p>

<p>sensibilidad e imaginación creadora.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje Sonoro • Grabación de Sonido • Teoría del Montaje • Teorías Cinematográficas • Historia y Teoría Documental 			
<p>5.2 Modificar las características de la imagen y el sonido mediante la aplicación de técnicas especializadas y procesos tecnológicos para armonizar y mejorar la calidad del producto audiovisual de forma innovadora, con atención al detalle y profesionalismo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la Disciplina • Lenguaje Audiovisual • Historia del Cine • Imagen Digital • Lenguaje Sonoro • Grabación de Sonido • Fotografía • Teoría del Montaje • Edición • Motion Graphics • Corrección del Color 	<p>Postproducción</p>	<p>Terminal</p>	<p>Postproducción</p>
<p>5.3 Componer entornos y ambientes audiovisuales mediante la incorporación de efectos visuales, gráficos en movimiento y banda sonora, así como su masterización para concretar el producto terminado de acuerdo con las expectativas del proyecto de forma colaborativa, tenaz y autosustentable.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la Disciplina • Lenguaje Audiovisual • Historia del Cine • Imagen Digital • Lenguaje Sonoro • Grabación de Sonido • Teoría del Montaje • Edición • Motion Graphics • Corrección del Color • Postproducción de Sonido 	<p>Postproducción</p>	<p>Terminal</p>	<p>Postproducción</p>

9.2. Anexo 2. Actas de Consejos Técnicos

Universidad Autónoma de Baja California FACULTAD DE ARTES

ACTA DE LA SESIÓN ORDINARIA DEL H. CONSEJO TÉCNICO DE LA FACULTAD DE ARTES, REALIZADA VÍA TELECONFERENCIA EN LAS CIUDADES DE ENSENADA, MEXICALI Y TIJUANA EL JUEVES 9 DE SEPTIEMBRE DE 2021 A TRAVÉS DE LA PLATAFORMA GOOGLE MEET.

Siendo las 12:00 horas, se dio inicio a la sesión con la presencia de: Salvador León Guridi, Consejero Presidente y Cristina Conde Felix, Consejera Suplente; los consejeros propietarios por el personal académico: Angélica Basilia Madrid Navarro, Lidice Alejandra Figueroa Lewis, Juan Manuel Aguilar Freeman, José Mauricio Prieto Astudillo y Jorge Luis Osiris Fernández Arias; los consejeros suplentes por el personal académico: Martha Patricia Medellín Martínez, Mario Javier Bogarín Quintana, Gilberto Terrazas Gaxiola y Pedro Emmanuel Vega Peraza; los consejeros propietarios por los alumnos: Salvador Romero Agüero, Noor Emeli Lucero Slim, Itzamaray Gámez Montoya y Aldo AHIRAM Delgadillo Quiroz; y los consejeros suplentes por los alumnos: Sergio Ramiro Medina Aboyte, Norma Valeria Alvarado Figueroa y Alma Jazmín Carrillo Romero, quienes una vez declarado quórum atendieron el siguiente:-----

ORDEN DEL DÍA-----

1. Lista de asistencia y declaración del quórum.-----
2. Presentación y, en su caso, aprobación de la Propuesta de modificación del programa educativo Licenciado en Medios Audiovisuales a Licenciado en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual (propuesta de modificación del plan de estudios y nombre del programa educativo).-----
3. Clausura de la sesión.-----

Punto 1 del orden del día. Se declaró quórum mediante el pase de lista de los presentes, 10 consejeros propietarios y 9 consejeros suplentes (2 suplentes con dercho a voto por ausencia de las consejeras propietarias), por lo que los acuerdos aquí tomados tienen validez legal.-----

En desahogo del orden del día, el consejero presidente solicitó la anuencia del H. Consejo Técnico para que permaneciera en la sala virtual el Mtro. Axel Eduardo Núñez Morales, coordinador de la licenciatura en medios audiovisuales, a fin de presentar la propuesta de modificación del plan de estudios y cambio de nombre al programa educativo.

Punto 2 del orden del día. El Mtro. Núñez presentó la propuesta partiendo de una semblanza sobre la trayectoria del programa educativo, así como de los resultados de las evaluaciones externa e interna realizadas al programa, para continuar con los elementos formales que componen la propuesta: Nomenclatura, Misión, Visión, Objetivos, Competencias profesionales, Áreas de conocimiento del programa, Mapa curricular, Distribución de créditos y Distribución de unidades de aprendizaje por tipología. Finalmente, realizó una comparación entre el plan de estudios vigente y la propuesta presentada, resaltando sus fortalezas: a) La nomenclatura propuesta Licenciado en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual, es mucho más clara y pertinente en el ámbito de la unidad académica, y refleja con mayor precisión el espíritu y objetivos del plan de estudios; b) Se propone por primera vez Misión

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE BAJA CALIFORNIA



FACULTAD DE
ARTES

Universidad Autónoma de Baja California

Visión y Objetivos para el programa, lo que busca evidenciar la filosofía del programa y sus vínculos institucionales; c) Se reestructuran y fortalecen las áreas de conocimiento, buscando dar mayor congruencia a sus lógicas horizontales y verticales, y robustecer armónicamente cada una de las competencias profesionales del perfil de egreso; d) Se actualizan a profundidad, de acuerdo con las necesidades del campo y la experiencia luego de 13 años de operación del programa, las prácticas y contenidos de las áreas de conocimiento, en lo general, y de cada una de las unidades de aprendizaje en lo particular; e) Se proponen unidades compartidas con otros programas de la unidad académica, buscando fortalecer la formación básica de los profesionales de las artes; y, f) Se incrementa el número de unidades de aprendizaje con perfil creativo, con el fin de propiciar el trabajo colaborativo y la integración de competencias en prácticas y escenarios de producción reales. Ato seguido, se realizaron las siguientes recomendaciones: g) Que la nomenclatura del programa sea Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual, lo anterior considerando la perspectiva de género al momento de presentar la propuesta ante el H. Consejo Universitario; h) Que se considere su eventual implementación en zona costa; y, i) Que se revise y corrija la expresión del promedio requerido para la titulación, así como el estilo de redacción del documento en lo general. Una vez planteadas estas cuestiones, se sometió a votación la aprobación de la propuesta en lo general, resultando 12 votos a favor, cero en contra y cero abstenciones, por lo que se aprueba la propuesta de forma unánime.

Antes de concluir, el consejero presidente agradeció la participación de las y los consejeros que en esta fecha concluyen sus funciones y los felicitó por su valiosa labor. Siendo las 13:31 hrs., y no habiendo más temas que tratar, el consejero presidente declaró la clausura de la sesión. Day fa, Mario Javier Bogarín Quintana, Secretario.

7. Voto

PRESIDENTE
SALVADOR LEÓN GUBIDI

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
FACULTAD DE ARTES









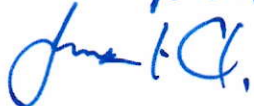
9.3. Anexo 3. Programas de unidades de aprendizaje




Universidad Autónoma de Baja California Facultad de Artes

Los docentes abajo firmantes adscritos a la Facultad de Artes, participaron en el diseño de programas de unidades de aprendizaje dentro del proceso de modificación del presente plan de estudios de la **Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual**.

Nombre	Firma
1. Adalberto Iván Martínez Martínez	
2. Alejandra Mancilla Romero	Alejandra Mancilla R.
3. Alejandro Francisco Espinoza Galindo	Alejandro Espinoza Galindo
4. Angélica Basilia Madrid Navarro	
5. Arilí Cárdenas Robles	Arilí Cárdenas R.
6. Armando Navarro Suárez	Armando Suarez.
7. Axel Eduardo Núñez Morales	
8. Christian René Valenzuela Ortega	
9. Cristina Conde Felix	
10. Demian Eduardo Carmona Villafaña.	
11. Dianeth Alicia Pérez Arreola	
12. Flor Angelica Torres Narvéez	Flor Torres Narvéez P.A.
13. Héctor Alfonso Bonilla Alavés	
14. Jesús Humberto Orozco Orozco	
15. Jorge Alfredo Martínez Martínez	Jorge Martínez

- 16. Lizbeth Muñoz Bravo 
- 17. Luis Felipe López Pérez 
- 18. Marco Antonio Pérez Cota 
- 19. Miguel Ángel Lozano Chairez 
- 20. Raúl Fernando Linares Borboa 
- 21. Rosa Herlinda Beltrán Pedrín 
- 22. Rosendo Arteaga Dueñas 
- 23. Rubén Guillermo García Martínez 
- 24. Salvador León Guridi 


 Mtro. Salvador León Guridi
Director


 Mtra. Cristina Conde Felix
Subdirectora

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

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. **Unidad Académica:** Facultad de Artes, Extensión Tijuana
2. **Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Plásticas, Licenciatura en Danza, Licenciatura en Medios Audiovisuales, Licenciatura en Música, Licenciatura en Teatro
3. **Plan de Estudios:** 2018-2
4. **Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Ética
5. **Clave:** 32086
6. **HC:** 02 **HL:** 00 **HT:** 02 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 06
7. **Etapas de Formación a la que Pertenece:** Básica
8. **Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
9. **Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



Equipo de diseño de PUA

Rosa H. Beltrán Pedrín
Emma Guadalupe Bejarle Pano
Pedro Manuel Mota García
Miguel Lozano Cháirez

Fecha: 25 de enero de 2018

Firma

**Vo.Bo. de subdirector(es) de
Unidad(es) Académica(s)**

Claudia García Villa
Salvador León Guridi
Carlos Martín Sámano Morales

Firma

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El curso busca sensibilizar a los estudiantes respecto a las implicaciones éticas de su desempeño artístico, vinculándolo con su entorno social, se basa en la necesidad de generar un ambiente crítico y reflexivo, tiene el propósito de ampliar el sistema de valores con el fin de entender la relación existente entre los fundamentos de la ética y la acción artística.

La unidad de aprendizaje es de carácter obligatorio, se encuentra ubicada en la etapa básica de formación de los programas de Licenciatura en Artes plásticas, Licenciatura en Música, Licenciatura en Danza, Licenciatura en Teatro y Licenciatura en Medios Audiovisuales de la Facultad de Artes.

III. COMPETENCIA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Valorar el hecho artístico desde una visión ética, a partir de la investigación, reflexión teórica y contextual, para comprender los proyectos de vida y expresión artística individuales como hechos con impacto humano y social, con una actitud crítica y de respeto hacia el otro.

IV. EVIDENCIA(S) DE DESEMPEÑO

Redacta un manifiesto ético como artista que explique su postura frente a los problemas humanos y planetarios que enfrentamos en la actualidad. Escrito con extensión libre, carátula institucional y bibliografía consultada.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD I. Diferencias entre ética y moral

Competencia:

Comprender los conceptos básicos de ética y sociedad, para reflexionar sobre su importancia como disciplina reguladora de los actos humanos, por medio de la discusión de situaciones y estudios de caso distintivos, de forma crítica y reflexiva.

Contenido:**Duración:** 5 horas

- 1.1 Introducción a la ética
 - 1.1.1 Definición de ética
 - 1.1.2 Objeto de estudio de la ética
- 1.2 Método y problema de estudio de la ética
 - 1.2.1 Ejemplos históricos y contemporáneos
 - 1.2.2 Ética y libertad
 - 1.2.3 Intuición, emotividad e imaginación

UNIDAD II. ¿Quién es el hombre social?

Competencia:

Construir la noción de ethos, a través de la revisión histórica del desarrollo de las sociedades humanas, para discutir las nociones fundamentales del hombre en sociedad en foros de debate, de forma crítica y colaborativa.

Contenido:

- 2.1 Persistencias biológicas
- 2.2 Cauces antropológicos
- 2.3 Origen histórico
- 2.4 Nexos sociales
- 2.5 Estado artístico
- 2.6 Pulsiones inconscientes

Duración: 7 horas

UNIDAD III. Objetividad, conocimiento y arte

Competencia:

Relacionar la ética con otras disciplinas, para valorar su aporte en cada contexto, , contrastando sus similitudes y diferencias, con actitud crítica y reflexiva.

Contenido:**Duración:** 7 horas

- 3.1 Ética, estética y contexto
- 3.2 El arte como acción
- 3.3 Acción moral y estética
- 3.4 Acción comunitaria y estética
- 3.5 Ideología, consumo y valores

UNIDAD IV. Pragmática estética

Competencia:

Interpretar el arte como una forma de acción social, a través del análisis de las teorías y proyectos, para involucrar al artista como un agente transformador del entorno y su producción artística, con una visión crítica, responsable y creativa.

Contenido:

- 4.1 Ética, estética y contexto
- 4.2 El arte como acción
- 4.3 Acción moral y estética
- 4.4 Acción comunitaria y estética
- 4.5 Ideología, consumo y valores

Duración: 8 horas

UNIDAD V. El artista y la ética

Competencia:

Identificar los valores relacionados con la profesión artística, a través del análisis colectivo de los derechos humanos y su impacto social y ecológico, para aplicarlos en su campo laboral y determinar su importancia, con actitud crítica y tolerancia frente a distintos sistemas axiológicos.

Contenido:

Duración: 5 horas

- 5.1 Declaración universal de los Derechos Humanos de la ONU
- 5.2 Impacto social y ecológico de las obras y acciones del artista
- 5.3 Debates sobre casos polémicos del mundo del arte desde la óptica de la ética.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No. de Práctica	Competencia	Descripción	Material de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Exponer los conceptos de ética, estética y moral, a través del análisis de lecturas y estudio de casos, para manejar el civismo dentro de una escala personal e identificar las características diferenciadoras, con una actitud participativa de respeto y tolerancia.	Realizar lectura sobre introducción a la ética. Entre el grupo analizan la lectura y posteriormente con base a la información realizan la técnica comunidad de cuestionamiento y el análisis de los casos.	Programa de lecturas. Presentación en power point. Estudio de caso.	3 horas
2	Exponer los conceptos fundamentales de la ética, entorno a las diferentes problemáticas del campo de estudio de la ética, mediante lecturas y la técnica comunidad de cuestionamiento, para manejar los conceptos fundamentales dentro de una escala personal, con una actitud participativa de respeto y tolerancia.	Realizar lectura sobre la problemática del estudio de la ética del programa de lecturas y comentar en clase.	Programa de lecturas. Presentación en power point. Estudio de caso.	3 horas
3	Discutir sobre los fundamentos epistemológicos de la ética, mediante la técnica comunidad de cuestionamiento y el análisis de los casos, para manejar los conceptos dentro de una escala personal, de forma crítica y respetuosa	Realizar lectura sobre los fundamentos epistemológicos de la ética y comentar en clase.	Programa de lecturas. Presentación en power point. Estudio de caso.	3 horas
UNIDAD II				
	Exponer sobre los fundamentos de	Realizar lectura sobre los	Programa de lecturas y estudios	2 horas

4	la antropología filosófica, a través del análisis de lecturas y estudio de caso, para manejar los conceptos dentro de una escala personal, con una actitud participativa de respeto y tolerancia	fundamentos de la antropología filosófica y comentar en clase.	de caso. Presentación en power point. Apoyos audiovisuales.	
5	Exponer las características distintivas de la noción de ethos, a través del análisis de lecturas y estudio de caso, para manejar los conceptos dentro de una escala personal, con una actitud participativa de respeto y tolerancia.	Realizar lectura sobre la noción de ethos y comentar en clase.	Programa de lecturas y estudios de caso. Presentación en power point. Apoyos audiovisuales.	2 horas
UNIDAD III				
6	Exponer los principios epistemológicos de la filosofía del conocimiento, mediante la técnica comunidad de cuestionamiento y el análisis de los casos, para identificar las características diferenciadoras de la filosofía epistémica, con una actitud participativa de respeto y tolerancia.	Realizar lectura sobre los principios epistemológicos de la filosofía del conocimiento y comentar en clase.	Programa de lecturas y estudios de caso. Presentación en power point. Apoyos audiovisuales.	2 horas
7	Comparar la semiótica y filosofía, a través del análisis de lecturas en torno a la pragmática filosófica y estudio de caso, para manejar los conceptos dentro de una escala personal y conocer las características diferenciadoras, con una actitud participativa de respeto y tolerancia.	Realizar lectura sobre semiótica y filosofía y comentar en clase.	Programa de lecturas y estudios de caso. Presentación en power point. Apoyos audiovisuales.	2 horas
	Exponer las características diferenciadoras de los conceptos	Realizar lectura sobre ética y estética y comentar en clase.	Programa de lecturas y estudios de caso.	2 horas

8	de ética y estética, a través del análisis de lectura y estudio de caso, para manejar los conceptos dentro de una escala personal, con una actitud participativa de respeto y tolerancia.		Presentación en power point. Apoyos audiovisuales.	
UNIDAD IV				
9	Describir las características distintivas de la pragmática estética, a través de la técnica comunidad de cuestionamiento, para identificar su impacto en el trabajo artístico individual y colectivo, con una actitud participativa de respeto y tolerancia.	Realizar lectura sobre los prolegómenos de la pragmática estética y comentar en clase.	Programa de lecturas y estudios de caso. Presentación en power point. Apoyos audiovisuales. Materiales artísticos para la intervención	2 horas
10	Exponer los puntos fundamentales de la ética y de la estética, mediante lecturas y análisis de casos, con la finalidad de entender la acción comunitaria como un trabajo inherente del artista, con una actitud de compromiso y tolerancia.	Realizar lectura sobre los fundamentos de ética, estética y acción comunitaria y comentar en clase.	Programa de lecturas y estudios de caso. Presentación en power point. Apoyos audiovisuales. Materiales artísticos para la intervención.	2 horas
11	Identificar la relación entre ideología, consumo y valores, a partir del análisis de problemáticas vigentes, para manejar los conceptos dentro de una escala personal, con una actitud de compromiso, respeto y tolerancia.	Realizar lectura sobre ideología, consumo y valores y comentar en clase.	Programa de lecturas y estudios de caso. Presentación en power point. Apoyos audiovisuales.	2 horas
UNIDAD V				
12	Exponer los puntos esenciales de la declaración de Derechos Humanos, mediante la técnica comunidad de cuestionamiento,	Realizar lectura sobre la Declaración de los Derechos Humanos de la ONU y comentar en clase.	Programa de lecturas y estudios de caso. Presentación en power point. Apoyos audiovisuales.	2 horas

	para fundamentar de manera congruente su propio manifiesto artístico, con una actitud de respeto y tolerancia.			
13	Integrar acciones comunitarias específicas en su manifiesto, a través de la técnica comunidad de cuestionamiento y el análisis de casos, con la finalidad de dar solución estética a una problemática social determinada, con una actitud participativa de respeto y tolerancia	Realizar lectura sobre ecología, acción comunitaria y arte y comentar en clase.	Programa de lecturas y estudios de caso. Presentación en power point. Apoyos audiovisuales. Materiales artísticos para la intervención.	2 horas
14	Integrar una acción artística, mediante los fundamentos pragmáticos y filosóficos, con la finalidad de realizar su obra en consideración al impacto social y ecológico, con una actitud de compromiso y respeto	Realizar los estudios de caso polémicos y analizar en clase.	Programa de lecturas y estudios de caso. Presentación en power point. Apoyos audiovisuales. Materiales artísticos para la intervención. Carpeta artística para el manifiesto.	3 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente): Las sesiones se estructurarán en tres grandes momentos:

Exposición de los tópicos fundamentales de cada unidad

Selección crítica de lecturas en clase Agenda de cuestionamiento y debate sobre los tópicos expuestos en clase

Estrategia de aprendizaje (alumno): Para cada sesión, el alumno debe haber leído con antelación el material seleccionado para cada sesión. Deberá presentar en cada sesión, 5 preguntas fundamentales que se incluirán en la agenda de cuestionamiento. Al término del debate, en plenaria, se elaborará un mapa conceptual que incluya los puntos críticos de conocimiento. El estudiante participe de forma asertiva, crítica y constante en las sesiones. La puntualidad y la asistencia son consideradas como elementos de desempeño relevantes.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario deberá sujetarse a los artículos 70 y 71 del Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

-Participación en clase con un fundamento apropiado de las temáticas abordadas (preguntas para debate en clase)....	30%
-Mapas conceptuales y reportes de lectura.....	30%
-Evidencia de desempeño..... (Manifiesto ético como artista que explique su postura frente a los problemas humanos y planetarios actuales)	40%
Total	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Abrams, J y Zweig.C (1997). <i>Encuentro con la sombra</i>. Madrid: Ed. Kairós. [clásica]</p> <p>Chalmers F. (2003). <i>Arte, Educación y Diversidad Cultural</i>. Barcelona. Paidós. [clásica]</p> <p>González. J. (1997) <i>Ética y Libertad</i>. México: FCE y UNAM. [clásica]</p> <p>King, E.A y Levin, G. (2006). <i>Ethics and the Visual Arts</i>. Allworth Press: Nueva York. [clásica]</p> <p>Neuman, E (1974). <i>Art and the creative Unconscious</i>. Nueva York: Princeton University Press. [clásica]</p> <p>Referencias electrónicas</p> <p>González, J. (2013). <i>Curso Ética y naturaleza humana</i>. Disponible en: www.filos.unam.mx/2013/04/grandes-maestros-juliana-gonzalez/</p>	<p>Dussel, E. (2016). <i>14 tesis de ética: hacia la esencia del pensamiento crítico</i>. México: Editorial Trotta.</p> <p>Foucault, M. (1999). <i>Estética, ética y hermenéutica</i>. Barcelona: Paidós. [clásica]</p> <p>Hirsh Adler, A.; López Zavala, R. (2014). <i>Ética profesional en la educación superior: finalidades, estrategias y desafíos de formación</i>. México: Universidad Autónoma de Sinaloa. [clásica]</p> <p>Maffesoli, M. (2007). <i>En el crisol de las apariencias: para una ética de la estética</i>. México: Siglo XXI. [clásica]</p> <p>SEP-Anuies (2003). <i>Ética, responsabilidad social y transparencia</i>. México: Anuies. [clásica]</p> <p>Wittgenstein, L. (2007). <i>Conferencia sobre ética; lecciones sobre estética</i>. Folio: Barcelona. [clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente de esta asignatura debe poseer Licenciatura en Artes y/o Humanidades, de preferencia con experiencia en docencia mínima de tres años. Además, debe ser una persona responsable y que muestre compromiso social mediante su actuación docente.

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

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica: Facultad de Artes, Extensión Tijuana

2. Programa Educativo: Licenciatura en Danza, Licenciatura en Música, Licenciatura en Artes Plásticas, Licenciatura en Teatro, Licenciatura en Medios Audiovisuales

3. Plan de Estudios: 2018-2

4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje: Introducción al Pensamiento Occidental_

5. Clave: 32087

6. HC: 02 **HL:** 00 **HT:** 02 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 06

7. Etapa de Formación a la que Pertenece: Básica

8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria

9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje: Ninguno



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE BAJA CALIFORNIA
REGISTRADO
04 MAY 2018
REGISTRADO
COORDINACIÓN GENERAL
DE FORMACIÓN BÁSICA

Equipo de diseño de PUA

Raúl Fernando Linares Borboa

Francisco Alberto Núñez Tapia

Denisse Zúñiga Gómez

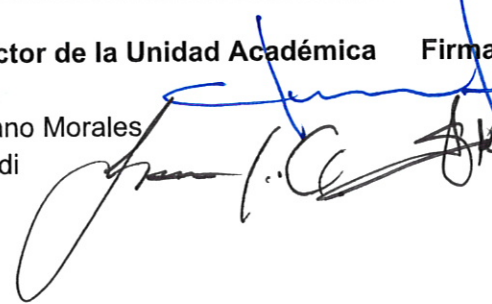
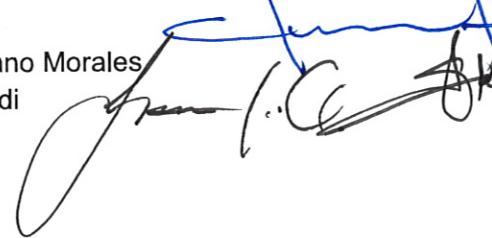

Firma



Vo.Bo. del subdirector de la Unidad Académica Firma

Claudia García Villa

Carlos Martín Sámano Morales

Salvador León Guridi

Fecha: 25 de enero de 2018

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El propósito de esta asignatura es propiciar en el alumno una visión crítica de su entorno sociohistórico que le permita desarrollar habilidades de interacción con el mismo e integrarlas en el ámbito de las Artes. La unidad de aprendizaje tiene carácter obligatorio, se imparte en la etapa básica y forma parte de los Programas de Licenciatura en Artes Plásticas, Licenciatura en Música, Licenciatura en Danza, Licenciatura en Teatro y Licenciatura en Medios Audiovisuales de la Facultad de Artes.

III. COMPETENCIA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Comprender las bases filosóficas, sociales e históricas del pensamiento occidental como sustento de distintas disciplinas artísticas, a través del análisis y discusión de diversos materiales escritos y audiovisuales, para desarrollar una visión crítica de su contexto, con actitud propositiva y tolerante.

IV. EVIDENCIA(S) DE DESEMPEÑO

Elabora un ensayo final en el cual se desarrolla una visión integradora de los contenidos comprendidos en el curso, vinculando las bases del desarrollo y manifestaciones del pensamiento occidental con su realidad contextual como estudiante de una disciplina artística contemporánea. Se entrega en formato vía electrónico, con portada institucional, conclusiones y bibliografía consultada.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Oriente y Occidente en la historia

Competencia:

Conocer diversos estadios y formas de desarrollo de algunas sociedades de la Edad Antigua a la Edad Media, por medio de una revisión crítica de textos de carácter histórico vinculados a estos períodos, para identificar el contexto sociocultural que caracterizó sus manifestaciones artísticas, con una actitud crítica y propositiva.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 1.1. Del politeísmo al teocentrismo.
 - 1.1.1. Pensamiento mágico.
 - 1.1.2. Rito y mito en la cosmogonía antigua.
 - 1.1.3. La invención de las instituciones.
- 1.2. Del Nomadismo al surgimiento de la Ciudad-Estado.
 - 1.2.1. La agricultura y el nacimiento del territorio.
 - 1.2.2. La polis occidental.
- 1.3. Del Esclavismo al feudalismo.
 - 1.3.1. Transformaciones en la organización social.
 - 1.3.2. Condiciones de existencia del artesanado medieval.
- 1.4. De la oralidad a la escritura.
 - 1.4.1. Oralidad primaria e intersubjetividad.
 - 1.4.2. Grafolecto y consolidación del poder escrito.

UNIDAD II. Del humanismo al imperio de la razón

Competencia:

Comprender la forma en que el paradigma humanista y el pensamiento ilustrado suscitaron nuevas formas de organización social en el mundo occidental, a través de la revisión de materiales escritos y audiovisuales relativos a los periodos renacentista e ilustrado, para analizar las transformaciones en las prácticas y discursos artísticos de la época, con actitud crítica y reflexiva.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 2.1. Antropocentrismo.
 - 2.1.1. El Renacimiento como Humanismo.
 - 2.1.2. Resurgimiento del paradigma grecolatino.
- 2.2. Consolidación del Estado-Nación.
 - 2.2.1. Reconfiguración de los estados nacionales en Europa.
- 2.3. El milagro de la imprenta
 - 2.3.1. La invención de la opinión pública.
 - 2.3.2. Enciclopedismo y razón pura.
- 2.4. Del manierismo al mercantilismo.
 - 2.4.1. El nuevo mercado del Arte.
 - 2.4.2. Surgimiento y consolidación de la Academia.

UNIDAD III. Auge y declive de la modernidad

Competencia:

Analizar las transformaciones en los paradigmas de la modernidad y su impacto en la sociedad occidental a través de la revisión de manifiestos históricos y otros materiales biblio-hemerográficos, para comprender las nuevas manifestaciones artísticas surgidas durante la primera mitad del siglo XX y sus formas de pensamiento, con una actitud de apertura y empatía.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 3.1. Positivismo y pensamiento científico.
 - 3.1.1. Consolidación del método científico.
 - 3.1.2. El paradigma de la modernidad.
- 3.2. Revolución industrial
 - 3.2.1. De la manufactura a la fábrica.
 - 3.2.2. La clase obrera y los realismos.
- 3.3. Un fantasma recorre Europa.
 - 3.3.1. Marx y Engles en el pensamiento occidental.
 - 3.3.2. Darwin, Pasteur, Freud, Breton: nuevos paradigmas.
- 3.4. Redistribución geográfica y belicismo.
 - 3.4.1. Oligarquías y expansionismo.
 - 3.4.2. Independencia y revolución civil.
 - 3.4.3. Guerras Mundiales, guerras totales.

UNIDAD IV. Globalización y nuevas ciudadanías

Competencia:

Expresar las transformaciones en el pensamiento occidental durante la segunda mitad del siglo XX y siglo XXI, a partir de la utilización de diversas categorías explicativas de lo sociocultural, para comprender la forma en que estos paradigmas inciden en las prácticas y discursos artísticos contemporáneos, de forma asertiva y propositiva.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 4.1. Postguerra y redefinición identitaria.
 - 4.1.1. Guerra fría y nuevas tensiones mundiales.
 - 4.1.2. Existencialismos, feminismos y otras luchas.
- 4.2. Posmodernidad y nuevos desencantos.
 - 4.2.1. Teoría de la estructuración y Tercera vía.
 - 4.2.2. Posmodernidad, Modernidad líquida.
- 4.3. Aldea global y mundialización.
 - 4.3.1. No lugares, Comunidades imaginadas.
 - 4.3.2. El paradigma de lo Glocal.
- 4.4. Cultura y cibercultur@.
 - 4.4.1. Kybernetes y otras formas de control.
 - 4.4.2. Ciudadanías digitales.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de Práctica	Competencia	Descripción	Material de Apoyo	Duración
Unidad I				
1	Elaborar una monografía mural sobre el paradigma humanista y el pensamiento ilustrado, a través de la organización de la información y los elementos visuales, para generar un debate, con una actitud responsable y tolerante.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organiza la información sobre el paradigma humanista y el pensamiento ilustrado. 2. Recolecta imágenes que puedan servir para sintetizar la información 3. Integra la información en una monografía con elementos visuales y redacción adecuada donde se verifique la capacidad de síntesis y búsqueda de la información, así como la elección de imágenes y materiales para concluir colectivamente lo aprendido en clase. 	Imágenes. Proyector. Rotafolios. Tijeras. Pegamento.	4 horas
2	Diseñar una pieza artística colectiva, a través de una disciplina artística y opinión crítica, para encontrar la relación que existe entre el arte y los contextos sociohistóricos que la rodean, con una actitud de respeto y responsabilidad.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionan en equipo la disciplina artística con la que hará un proyecto de arte (danza, teatro, artes plásticas, medio audiovisual, música) 2. Diseñan su proyecto de arte 3. Expresan su opinión y crítica respecto de los proyectos realizados planteando la relación que tiene el arte y su tiempo. 	Los materiales incluidos en los proyectos grupales de los alumnos.	4 horas
3	Debatir acerca de un tema específico, mediante la investigación y reflexión de este,	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elige uno de los temas de investigación revisados en clase. 	Papel. Lápices. Computadoras.	4 horas

	para fomentar la creación de un escenario de opinión crítica que genere conclusiones, con una actitud de confianza y respeto.	<ol style="list-style-type: none"> Organiza un debate grupal del mismo Genera un espacio de opinión crítica que derive en conclusiones 		
4	Exponer conclusiones grupales sobre una temática específica, a través de la creación de piezas sencillas bidimensionales o tridimensionales y redacción de cédulas de información, para generar la explicación de un suceso histórico, con una actitud empática y solidaria.	<ol style="list-style-type: none"> Revisa las conclusiones grupales de un tema y redacción cedulas de información. Elabora piezas sencillas bidimensionales o tridimensionales a partir de las conclusiones Expone oralmente el suceso histórico apoyándose en las piezas elaboradas. 	Materiales que los alumnos soliciten para su proyecto.	4 horas
Unidad II				
5	Redactar un ensayo en formato digital, a partir de información pertinente, reflexiones y opiniones críticas previas, para socializar el conocimiento, con una actitud responsable y ética.	<ol style="list-style-type: none"> Organiza información de un tema visto en clase para demostrar la capacidad de síntesis y de búsqueda de la información, Genera reflexiones y opiniones críticas previas a la redacción del ensayo final. 	Computadoras. Red inalámbrica.	4 horas
6	Redactar un artículo de opinión acerca de un tema específico, a través de conclusiones previas del mismo, con el fin de reflexionar acerca de la relación del arte y los contextos sociohistóricos y culturales, con una actitud crítica y respetuosa.	<ol style="list-style-type: none"> Redacta un artículo de opinión en el que se refleje la relación de los productos artísticos (encontrar ejemplos desde su disciplina) con los devenires sociohistóricos y culturales vistos en clase. Procura la divulgación del artículo en redes o por internet. 	Computadoras. Red inalámbrica.	4 horas

7	<p>Crear una pieza artística donde se concluya un concepto específico, a través de materiales diversos e información recabada, con el fin de reflexionar teóricamente los distintos contextos sociohistóricos alrededor de las disciplinas artísticas, con una actitud crítica y responsable.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Crea individualmente una pieza artística que permita concretar un concepto visto en clase, de tal manera que sirva de apoyo para la reflexión y a la generación de opiniones críticas. 2. Exponer la pieza frente al grupo 	<p>Material diverso que los alumnos consideren para su práctica.</p>	<p>4 horas</p>
8	<p>Presentar avances del ensayo final, a través de la exposición oral y apoyo visual, con el fin de recabar una conclusión grupal que aporte a las opiniones críticas individuales, con una actitud responsable y ética.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Expone su ensayo final o lo lee para ser discutido al interior del grupo 2. Participa en debate con el fin de generar entre todos aportaciones importantes y pertinentes al documento. 	<p>Computadora. Proyector.</p>	<p>4 horas</p>

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

El método de trabajo consiste en exposición por parte del profesor y lecturas adecuadas a los contenidos de unidad, se realizarán dos reportes escritos que consisten, en resumen, reflexiones y opiniones críticas de manera colectiva e individual, así como actividades prácticas que lleven a propiciar el discurso del alumno para concluir en un ensayo final crítico reflexivo.

Estrategias de enseñanza (docente)

Las estrategias de enseñanza que el docente utilizará son la técnica expositiva, debates, lecturas de artículos y ejercicios prácticos en clase con la intención de hacer reflexionar y concluir opiniones críticas de los alumnos, dicha estrategia permitirá construir paso a paso la competencia de manera pertinente y con mejores resultados.

Estrategias de aprendizaje (alumno)

Las estrategias de aprendizaje por parte del alumno consisten en trabajo en equipo, investigación fuera y dentro de las clases, reportes de lectura y ensayos lo que permitirá construir el conocimiento de manera colectiva y la oportunidad de debatir las ideas y poner en práctica los conocimientos adquiridos durante el desarrollo del curso.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario deberá sujetarse a los artículos 70 y 71 del Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Reportes de lectura.....	40%
- Prácticas.....	20%
- Evidencia de desempeño.....	40%
(Ensayo final)	
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Bauman, Z. (2015). <i>Modernidad líquida</i>. México: Fondo de Cultura Económica.</p> <p>Blanche-Benveniste, C. (2005). <i>Estudios lingüísticos sobre la relación entre oralidad y escritura</i>. Sevilla: Gedisa. [clásica]</p> <p>Bloch, M. (1989). <i>La transición del esclavismo al feudalismo</i>. Madrid, Akal. [clásica]</p> <p>Curiel, G. (2007). <i>Orientes-occidentales: el arte y la mirada del otro</i>. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Estéticas. [clásica]</p> <p>Eagleton, T. (2005). <i>Ideología. Una introducción</i>. Madrid: Paidós. [clásica]</p> <p>Foucault, M. (2015). <i>Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas</i>. México: Siglo XXI.</p> <p>Gallico, C. (1999). <i>La época del humanismo y del renacimiento</i>. Edición española coordinada y revisada por Andrés Ruiz Tarazon. Madrid: México; Turner; CONACULTA. [clásica]</p> <p>Giménez, G. (2015). <i>Estudios sobre la cultura y las identidades sociales</i>. México, ITESO.</p> <p>González Sánchez, J. A. (2007). <i>Entre cultura(s) y cibercultur@(s). Incursiones y otros derroteros no lineales</i>. México, Universidad Iberoamericana. [clásica]</p>	<p>Acevedo, E. (2004). <i>Hacia otra historia del arte en México</i>. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. [clásica]</p> <p>Colorado, Arturo. (2013). <i>Del arte rupestre al digital: nueva introducción a la historia de la pintura</i>. Madrid. Síntesis.</p> <p>O'Connor, D.J. (1980) <i>Historia crítica de la filosofía occidental</i>. Barcelona. Paidós. [clásica]</p> <p>Rathbone, D; González-Iglesias González-Torreclavero, David. (2010). <i>Civilizaciones del mundo antiguo: gobierno y sociedad, arquitectura y religión, alimentación, trabajo y ocio, comercio, vestuario, tecnología y artes de la guerra</i>. Barcelona. Blumes. [clásica]</p> <p>Sloterdijk, P. (2017). <i>Esferas I</i>. Barcelona, Siruela. [clásica]</p> <p>Vida, Gregorio. (comp.) (2012). <i>Actores sociales y gobiernos ante las crisis</i>. México. Porrúa. [clásica]</p> <p>Referencias electronicas</p> <p>Alozno González, R. M.; Zermeño Flores, A. I. (2017). <i>La teoría fundamentada como alternativa reflexiva para conocer a los actores y sus prácticas en el entorno de la Web 2.0. Estudios sobre las culturas contemporáneas</i>, No. Extra 4, 2017, pp. 11-28. Recuperado en https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6200607.</p> <p>Avenell, S. (2017). <i>Globality through Local Eyes. Transnational Japan in the Global Environmental Movement</i>. E. U., University of Hawaii, pp. 177-210. Recuperado en http://www.jstor.org/stable/j.ctt1wn0qwk.11.</p>

Cambiasso, M. (2015). *Consideraciones sobre la teoría de la estructuración de Anthony Giddens*. *Athenea Digital: revista de pensamiento e investigación social*, vol. 15, no. 3. 2015, pp. 217-232. Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5252304>.

Von Fritz, Kurt; Rev. Maurer, Armand; Levi, Albert W.; Stroll, Avrum; Wolin, Richard. «*Western philosophy*». Encyclopædia Britannica Online

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje deberá poseer Licenciatura y preferentemente el grado de Maestría en Historia, Sociología, Estudios Socioculturales o disciplinas afines. Asimismo, de preferencia con experiencia docente y en el campo de la investigación en Ciencias Sociales, tener una actitud asertiva y abierta al intercambio de ideas.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN BÁSICA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

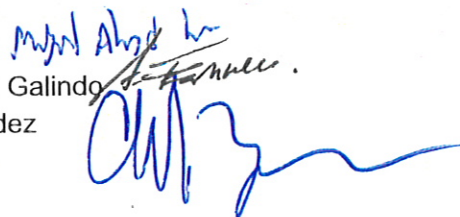
I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad Artes Mexicali, Facultad de Artes Extensión Tijuana y Facultad de Artes Extensión Ensenada.
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Plásticas, Licenciatura en Danza, Licenciatura en Medios Audiovisuales, Licenciatura en Música, Licenciatura en Teatro
- 3. Plan de Estudios:** 2018-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Lectura y Redacción
- 5. Clave:** 32088
- 6. HC:** 00 **HL:** 00 **HT:** 04 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 00 **CR:** 04
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



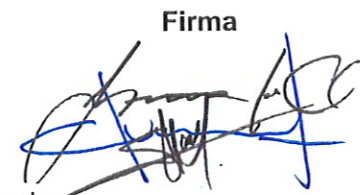
Equipo de diseño de PUA

Miguel Ángel Lozano Chairez
Alejandro Francisco Espinoza Galindo
Christian Moisés Zúñiga Méndez

Firma


Vo.Bo. de subdirector(es) de
Unidad(es) Académica(s)

Salvador León Guridi – Subdirector Mexicali
Claudia García Villa – Subdirectora Tijuana
Carlos Sámano Morales – Subdirector Ensenada

Firma


Fecha: 30 de enero de 2018

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El curso busca desarrollar en los estudiantes competencias generales en procesos de comprensión de lectura y escritura como herramientas esenciales para su formación profesional y académica. La unidad de aprendizaje tiene un carácter obligatorio, se encuentra ubicado en la etapa básica de formación, y forma parte de los programas de licenciatura en Artes plásticas, Música, Danza, Teatro y Medios audiovisuales de la Facultad de Artes

III. COMPETENCIA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar habilidades de lecto-escritura, a través de la revisión comprensiva de textos y de la realización de ejercicios de redacción, con el fin de mejorar las capacidades de verbalización escrita, con actitud crítica y reflexiva.

IV. EVIDENCIA(S) DE DESEMPEÑO

Ensayo de dos cuartillas sobre un tema relacionado con las disciplinas artísticas, manejando adecuadamente la estructura y componentes de la argumentación escrita, de acuerdo a la rúbrica de la unidad de aprendizaje.

Carpeta de evidencias que incluye reportes de lectura, ejercicios de dominio ortográfico, redacción de textos informativos y argumentativos, y materiales de exposición desarrollados durante el curso.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Contenido

1. La lectura y sus procesos
2. Técnicas de lectoescritura
3. Tipos de texto
4. Redacción de textos académicos

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No. de Práctica	Competencia	Descripción	Material de Apoyo	Duración
UNIDAD I	La lectura y sus procesos			
1	Realizar un recuento sobre las principales experiencias de lectura y de consumo cultural en general para reflexionar sobre la relación personal sobre la lectura como un fenómeno cultural y una experiencia personal, con apertura a la diversidad cultural.	Aproximación personal a la práctica de la lectura: Mi consumo cultural	Material de lectura	2 horas
2	Analizar los aspectos generales sobre la lectura a través de la revisión de un texto pertinente al tema con el objeto de adquirir conciencia del papel que cumple la lectura en los ámbitos académico, profesional y cotidiano, con disposición a la reflexión y discusión colectiva.	La lectura y sus procesos	Cañón y PC	2 horas
3	Identificar estrategias para mejorar las habilidades de lectura a través de la revisión de autores pertinentes al tema, con el objeto de tener una mejor comprensión de los diferentes tipos de textos, con disposición para mejorar las competencias comunicativas.	Estrategias para mejorar las competencias lectoras	Cañón y PC	2 horas
4	Identificar los elementos que intervienen y afectan el proceso de lectura, con el objeto de tener una mayor claridad de las fortalezas y debilidades del alumno en cuanto al proceso lector, a través de la revisión de materiales teóricos y la	Disfunciones de la lectura	Cañón y PC	2 horas

	realización de ejercicios prácticos, con disposición al trabajo.			
UNIDAD II	Técnicas de lectoescritura			
5	Identificar e ilustrar los principales elementos que componen a un libro mediante un ejercicio descriptivo con la finalidad de familiarizarse con el vehículo tradicional de la lectura, con una actitud creativa.	Las partes de un libro	Material de lectura, cañón y PC	2 horas
6	Identificar los principales elementos de una biblioteca y su normativa mediante un ejercicio descriptivo con la finalidad de familiarizarse con este espacio.	Visita a la biblioteca	Material de lectura, cañón y PC	2 horas
7	Realizar diferentes ejercicios descriptivos, de acuerdo a las indicaciones del docente, a fin de estimular las competencias de lectoescritura.	Ejercicios de descripción	Material de lectura, cañón y PC	2 horas
UNIDAD III	Tipos de texto			
8	Dibujar ilustraciones acuerdo a las descripciones contenidas en un texto literario a efectos de estimular aptitudes de descripción y análisis al momento de leer un texto literario.	Ejercicios de descripción: Cartas a Theo de Vincent Van Gogh.	Material de lectura, cañón y PC	2 horas
9	Identificar las figuras retóricas utilizadas en un texto poético para estimular las competencias de lectoescritura.	Ejercicios de descripción: Ausencia de Joaquín de Pablo Neruda.	Material de lectura, cañón y PC	2 horas
10	Redactar texto narrativo partiendo de una película muda, a fin de estimular las competencias de lectoescritura.	Ejercicios de narración: Viaje a la luna de Georges Méliès.	Material de lectura, cañón y PC	2 horas

11	Redactar texto narrativo acorde a los elementos que componen los textos literarios, a fin de estimular las competencias de lectoescritura	Narración: Redacción de un cuento	Material de lectura, cañón y PC	2 horas
12	Redactar una réplica al texto argumentativo proporcionado por el docente, presentando datos y opiniones, a fin de estimular las competencias de lectoescritura	Textos argumentativos: Del pincel al pixel	Material de lectura, cañón y PC	2 horas
13	Redactar una reseña de una exposición de arte en la localidad para estimular las competencias de lectoescritura.	Textos informativos: Redacción de una reseña.	Material de lectura, cañón y PC	2 horas
14	Redactar un reporte de lectura a fin de condensar las ideas más importantes de un libro y expresar una opinión personal con respecto al texto para estimular las competencias de lectoescritura.	Textos informativos: Siete días en el mundo del arte, de Sarah Thornthon.	Material de lectura, cañón y PC	2 horas
Unidad IV	Redacción de textos académicos			
15	Desarrollar un cuadro que clasifique los diferentes signos de puntuación, a fin de reforzar competencias básicas de redacción.	Los signos de puntuación	Material de lectura, cañón y PC	2 horas
16	Elaborar un esquema que clasifique las diferentes partes de la oración y sus partes, a fin de reforzar competencias básicas de redacción.	La oración y sus partes	Material de lectura, cañón y PC	2 horas
17	Elaborar un cuadro comparativo de los distintos tipos de oración a fin de reforzar competencias básicas de redacción.	Tipos de oración	Material de lectura, cañón y PC	2 horas
18	Desarrollar un análisis sintáctico del texto literario proporcionado	Ejercicios de análisis sintáctico: "El almohadón de plumas"	Material de lectura, cañón y PC	2 horas

	por el docente, a fin de reforzar competencias básicas de redacción.			
19	Desarrollar un análisis sintáctico de una canción o poema proporcionado por el docente, a fin de reforzar competencias básicas de redacción.	Análisis sintáctico de un poema o canción	Material de lectura, cañón y PC	2 horas
20	Desarrollar ejercicios de ampliación del grupo nominal mediante ejercicios planteados por el docente, a fin de reforzar competencias básicas de redacción.	Ampliación del grupo nominal: oración de cien palabras	Material de lectura, cañón y PC	2 horas
21	Redactar un texto apoyándose en los conectores de la lengua a fin de desarrollar aptitudes para la redacción de textos académicos.	Conectores de la lengua: cadáver exquisito	Material de lectura, cañón y PC	2 horas
22	Redactar un texto académico apegado a lineamientos de estructura, citación y que combine párrafos descriptivos y narrativas a fin de desarrollar aptitudes para la redacción de textos académicos.	Redacción de un texto académico	Material de lectura, cañón y PC	2 horas
23	Corregir un texto académico apegándose a los criterios del estilo llano de la escritura, para incrementar su legibilidad y desarrollar aptitudes para la redacción de textos académicos.	Corrección de estilo de un texto académico propio escrito con anterioridad.	Material de lectura, cañón y PC	2 horas
24	Redactar texto que combine la descripción, la argumentación y la narración, de acuerdo a los pasos presentados por el docente, a fin de desarrollar estrategias para la redacción de textos académicos.	Texto argumentativo: Texto Express	Material de lectura, cañón y PC	2 horas
25	Redactar un texto académico	Actividad Final	Material de lectura y PC	16 horas

apegado a lineamientos de extensión y estructura a fin de demostrar aptitudes para la redacción de textos académicos.			
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente)

Al tratarse de una materia eminentemente práctica, el rol del docente es el de un facilitador en el proceso de enseñanza aprendizaje. El docente se encargará de la selección de textos, del diseño de los ejercicios y del asesoramiento de los alumnos a lo largo de las prácticas estipuladas en el apartado VI de este Programa de Unidad de Aprendizaje.

Estrategia de aprendizaje (alumno)

Al tratarse de una materia eminentemente práctica, a desarrollarse en un taller o laboratorio, los alumnos desarrollarán ejercicios o responderán cuestionarios a partir de una explicación teórica metodológica por parte del docente, y del material didáctico que este proporcione. Los ejercicios están descritos en el apartado VI de este Programa de Unidad de Aprendizaje. Cada ejercicio está diseñado de acuerdo a las competencias de cada unidad y de la competencia general del curso.

Los ejercicios y cuestionarios se integrarán en una carpeta de evidencias que permitirá la evaluación del alumno.

Al final del curso, los alumnos pondrán en práctica los conocimientos adquiridos mediante la redacción de un texto argumentativo que cumpla con los requisitos estipulados en la rúbrica del apartado VIII de este Programa de Unidad de Aprendizaje.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario deberá sujetarse a los artículos 70 y 71 del Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 80% de trabajos desarrollados durante el semestre, integrados en la carpeta de evidencias.
- 20% Ensayo final, de acuerdo a rúbrica integrada en el programa de unidad de aprendizaje

Esta unidad de aprendizaje se regirá por el Artículo 23 del Reglamento Interno de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Baja California

ARTÍCULO 23. En unidades de aprendizaje predominantemente prácticas, cuyas horas- taller o laboratorio sean superiores en cantidad a sus horas-clase, cuando el resultado de la evaluación ordinaria no sea aprobatorio, el alumno deberá inscribirse nuevamente en la misma unidad de aprendizaje. En caso de no acreditarse por segunda ocasión, sólo podrá hacerlo mediante el examen de regularización en la modalidad de evaluación permanente, con base en los lineamientos que para tal fin emita el director.

Rúbrica ensayo	
Estructura	
El alumno plantea adecuadamente una estructura con introducción, desarrollo y conclusión.	Excelente
El alumno plantea deficiente una estructura con introducción, desarrollo y conclusión.	Regular
El alumno no logra plantear una estructura.	Malo
Manejo de fuentes	
El alumno combinó dos o más fuentes apropiadas para el tema, con una citación de acuerdo al formato APA.	Excelente
El alumno utilizó una fuente apropiada para el tema, con una citación de acuerdo al formato APA.	Regular
El alumno no utilizó fuentes apropiadas para el tema ni una citación de acuerdo al formato APA.	Malo
Ortografía y sintaxis	
No presenta errores ortográficos y la redacción permite una lectura fluida. Hay	Excelente

manejo adecuado de la ampliación del grupo nominal, conectores, párrafos descriptivos, argumentativos y narrativos.		
Hay errores ortográficos que no afectan el desarrollo del texto y la redacción permite una lectura fluida. Hay un predominio de oraciones sencillas y párrafos argumentativos, con manejo de conectores.	Regular	
Los errores ortográficos y la redacción interfieren con la lectura del texto. Las ideas no están separadas en párrafos. Ausencia evidente de conectores.	Malo	

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Adler, M. J. (1984). <i>Cómo leer un libro: una guía clásica para mejorar la lectura</i>. México, D.F.: Instituto Politécnico Nacional. [Clásica].</p> <p>American Psychological Association. (2014). <i>Manual de publicaciones de la American Psychological Association</i>. México: El Manual Moderno.</p> <p>Arce, Enrique (2006). La exposición oral: imperativo para los nuevos graduados, en revista Innovación Educativa No. 33, septiembre-octubre de 2006, México: IPN, pp. 25-32. [Clásica].</p> <p>Argudín, Y.; Luna, M. (2006). <i>Aprender a pensar leyendo bien</i>. Barcelona, Editorial Paidós. [Clásica].</p> <p>Cassany, D. (1996). <i>Describir el escribir: como se aprende a escribir</i>. Barcelona; Buenos Aires; Mexico: Paidos Iberica. [Clásica].</p> <p>Cassany, D. (2012). <i>Taller de textos: Leer, escribir y comentar en el aula</i>. Grupo Planeta.</p> <p>Cassany, D. (2013). <i>Afilas el lapicero. Guía de redacción para profesionales</i>. Madrid: Editorial Anagrama.</p> <p>Cassany, D. (2014). <i>La cocina de la escritura</i> (Vigésima tercera edición). Barcelona: Ed. Anagrama.</p> <p>Cohen, Sandro (2010) Cuaderno de ejercicios prácticos de redacción sin dolor, México: Planeta. [Clásica].</p> <p>Cohen, Sandro (2011) <i>Guía esencial para resolver dudas de uso y estilo</i>. México: Planeta. [Clásica].</p> <p>Cremer, Phyllis y Rea, Mary (2000) <i>Escribir en la universidad</i>, Barcelona: Editorial Gedisa. [Clásica].</p> <p>Font, C. (2007). <i>Cómo escribir sobre una lectura: guía práctica para redactar informes editoriales y reseñas literarias</i>. Barcelona: Alba Editorial. [Clásica].</p> <p>Fraginière, J. P. (1996). <i>Así se escribe una monografía</i>. México: FCE. [Clásica].</p>	<p>Eco, Umberto (1999). <i>Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo</i>. Barcelona: Lumen. [Clásica].</p> <p>Diez Asención (Coord.) (2000). <i>El aprendizaje de la lectoescritura desde una perspectiva constructivista</i>. Barcelona: Graó. [Clásica].</p> <p>Grijelmo Alex (2014) <i>La gramática descomplicada</i>, España: Taurus</p> <p>Real Academia Española (Ed.). (2010). <i>Nueva gramática de la lengua española: manual</i>. Madrid: Espasa. [Clásica].</p> <p>Real Academia Española (Ed.). (2012). <i>Ortografía básica de la lengua española</i>. Barcelona: Espasa.</p> <p>Vivaldi, G.M. (2000). <i>Curso de redacción. Teoría y práctica de la composición y del estilo</i>. México, Editorial Paraninfo. [Clásica].</p>

Juárez María y Martínez, Guadalupe (Coord.) (2007) *El quehacer de la escritura. Propuesta didáctica para la enseñanza de la redacción en el ámbito universitario*. México: UNAM. [Clásica].

Martos, Eloy y Rosing, Alberto (2009) *Prácticas de lectura y escritura*, Brasil: Universidade de Passo Fundo. [Clásica].

Pimienta, Julio (2012) *Estrategias de enseñanza – aprendizaje. Docencia basada en competencias*, México: Pearson Educación

Serafini, M.T. (2008). *Cómo se escribe*. Barcelona, Editorial Paidós. [Clásica].

X. PERFIL DEL DOCENTE

El profesor de esta asignatura debe poseer un título de Licenciatura en Letras, Comunicación, Filosofía o afines, de preferencia con posgrado en Literatura. De preferencia, con experiencia laboral de dos años. . además, debe ser responsable, proactivo, creativo y crítico.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN BÁSICA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. **Unidad Académica:** Facultad de Artes, Extensión Tijuana
2. **Programa Educativo:** Licenciatura en Danza, Licenciatura en Música, Licenciatura en Artes Plásticas, Licenciatura en Teatro, Licenciatura en Medios Audiovisuales
3. **Plan de Estudios:** 2018-2
4. **Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Paradigmas del Arte
5. **Clave:** 32089
6. **HC:** 02 **HL:** 00 **HT:** 01 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 05
7. **Etapas de Formación a la que Pertenece:** Básica
8. **Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
9. **Requisitos para cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



Equipo de diseño de PUA

Luz María Mendoza Vega
 Víctor Isordia Cervantes
 Marycarmen Arroyo Macías

Firma

Vo.Bo. del subdirector de la Unidad Académica

Claudia García Villa
 Carlos Martín Sámano Morales
 Salvador León Guridi

Fecha: 30 de enero de 2018

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Este curso permite al estudiante desarrollar una visión general del fenómeno del Arte, identificando conceptos relativos a la expresión artística en diversos modelos de pensamiento occidental. La unidad de aprendizaje tiene carácter obligatorio, se imparte en la etapa básica y forma parte de los Programas de Licenciatura en Artes Plásticas, Licenciatura en Música, Licenciatura en Danza, Licenciatura en Teatro y Licenciatura en Medios Audiovisuales de la Facultad de Artes.

III. COMPETENCIA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Contrastar diversos paradigmas artísticos, mediante el análisis y revisión de conceptos fundamentales, para desarrollar una visión general del fenómeno del arte, de manera crítica y respetuosa.

IV. EVIDENCIA(S) DE DESEMPEÑO

Realiza una pieza o producto creativo acompañado de un texto argumentativo sobre la problemática de su contexto particular actual y prospectivo en el ámbito artístico valiéndose de las herramientas teórico- histórico propuestas en el curso.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD I. Arte, cultura y vida.

Competencia:

Explicar el vínculo entre las diferentes formas de representación con el origen de las sociedades y la historia de la conciencia humana, a través de la identificación de los elementos de un imaginario constituido en la obra artística, para considerar su inclusión en los contextos contemporáneos, con un sentido de apertura y respeto a la diversidad cultural.

Contenido:**Duración:** 8 horas**Modos de Representación**

- 1.1 Paradigma
- 1.2 Cultura
- 1.3 Introducción al arte prehistórico
 - 1.3.1 Surgimiento del mito
 - 1.3.2 Naturaleza del símbolo
 - 1.3.3 Rito y culto

UNIDAD II. Arte, representación e ilusión

Competencia:

Explicar el paradigma estético grecolatino, a través del análisis de las funciones de mimesis, belleza, técnica y autoría, para comprender su influencia con respecto a las concepciones del arte en Occidente, con un sentido crítico y actitud reflexiva.

Contenido

Duración: 8 horas

- 2.1. Introducción al mundo grecolatino – Concepción estética de la tradición occidental
- 2.2. Mimesis
- 2.3. Belleza
- 2.4. Técnica
- 2.5. Autoría

UNIDAD III. Del artesano al artista

Competencia:

Analizar la evolución del paradigma estético, a través del análisis de las relaciones entre historia, estética, ciencia y religión, para explicar su desarrollo y crisis, con un sentido innovador e integrador.

Contenido

Duración: 8 horas

3.1 El Artesano

3.1.1 La edad media

3.2 El surgimiento del artista y el mecenas en el renacimiento.

3.3 El surgimiento de las academias

3.4 Categorías estéticas.

3.5 Modos de representación en la modernidad.

3.6 La práctica artística y su compromiso social.

UNIDAD IV. Aportaciones de las vanguardias al pensamiento artístico occidental

Competencia:

Conocer las aportaciones de las vanguardias occidentales al pensamiento de la concepción del arte actual, a través del estudio de los principales conceptos de subjetividad, interdisciplina y vanguardias, con la finalidad de expandir su visión de las manifestaciones artísticas, de forma reflexiva y creativa.

Contenido:

- 4.1 La subjetividad
- 4.2 Interdisciplinariedad
- 4.3 Nuevos simbolismos

Duración: 8 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno. La unidad de aprendizaje se llevará a cabo gracias a las discusiones grupales y participaciones de los alumnos.

Estrategia de enseñanza (docente)

La participación del docente será de facilitador del conocimiento

- Preguntas guiadas
- Discusión e intercambio de opiniones entre alumnos e instructor

Estrategia de aprendizaje (alumno)

El aprendizaje de los alumnos será con tendencia constructivista, donde serán agentes activos en su proceso de formación, desarrollando reportes de lectura, análisis y exposiciones que les permitirán adentrarse en las distintas temáticas.

- Lecturas fuera de clase
- Lluvia de ideas
- Lecturas de comprensión
- Investigación documental
- Exposición individual
- Visionado de películas y documentales

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario deberá sujetarse a los artículos 70 y 71 del Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Reportes de lectura..... 10%
- Entrega de ensayo al término de cada unidad 20%
- Participación activa y congruente con la discusión de la sesión...10%
- Actividad Grupal de presentación de proyectos..... 20%
- Evidencia de desempeño.....40%
(Producto creativo acompañado de un texto argumentativo sobre
la problemática de su contexto particular actual y prospectivo en el ámbito artístico)
- Total**.....100%

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de Práctica	Competencia	Descripción	Material de Apoyo	Duración
Unidad I				
1	Identificar conceptos e ideas clave en un texto, por medio de la creación de relaciones entre ellos, con la finalidad de aportar a su bagaje cultural un marco de contextualización de las diversas manifestaciones artísticas, de manera crítica.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza lecturas del Material de Lectura. 2. Identifica los conceptos e ideas claves. 3. Realiza una presentación de power poin o prezi para apoyar su exposición <ol style="list-style-type: none"> 2. Explica la relación con el conjunto estético que eligió con apoyo de su presentación en plenaria. 	<ul style="list-style-type: none"> -Material de Lectura -Cañón/ Laptop -Presentación del tema (Prezi / PPT)/ Video documental. -Hojas blancas 	8 horas
Unidad II				
2	Elaborar un proyecto de creación, considerando su relación con alguno de los diversos conjuntos estéticos: interdisciplina y subjetividad, teniendo como finalidad la presentación de un producto o pieza artística con respaldo o marco de investigación, de manera reflexiva.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elabora una pieza artística 2. Documenta la realización de esta a través de un registro fotográfico. 3. Realiza una presentación de power poin o prezi para apoyar su exposición <ol style="list-style-type: none"> 2. Explica la relación con el conjunto estético que eligió con apoyo de su presentación en plenaria. 	<ul style="list-style-type: none"> -Material de Lectura -Cañón/ Laptop -Presentación del tema (Prezi / PPT)/ Video documental. -Hojas blancas 	8 horas

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Eco, U. (2013). <i>Historia de la Belleza</i>. China: Debolsillo</p> <p>Farthing, S. (2010). <i>Arte, toda la historia</i>. Londres: Blume.[clásica]</p> <p>Gombrich, E. (2012). <i>La Historia del Arte</i>. London: Phaidon. Madrid: Guadarrama/Punto Omega. [clásica]</p> <p>Llauradó, J. (2011). <i>Genealogías del arte contemporáneo</i>. Madrid: Akal. [clásica]</p> <p>Ruhrberg, K., & Walther, I. F. (2001). <i>Arte del siglo XX</i>. Köln: Taschen. [clásica]</p> <p>Shiler, L. (2004). <i>La invención del arte una historia cultural</i>. Barcelona: Paidos Iberica. [clásica]</p> <p>Sánchez, J. (2002). <i>Dramaturgias de la imagen. Colección monografías</i>, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. [clásica]</p> <p>Referencias electrónicas</p> <p>Dugal, M., (2002) “<i>Le corps dans l'art contemporain</i>” en <i>Arcothème. Contexte deréalisation: UQÀM, cours EDU 7492, les TIC dans l'enseignement</i> [En línea] [clásica]</p> <p>Sierra, J. (2008). <i>Estudios sobre teatro medieval</i>. Publicaciones de la Universitat de Valencia. Disponible en: URL: http://parnaseo.uv.es/Editorial/Parnaseo9/Misteri.pdf[clásica]</p>	<p>De Azúa, F. (2002). <i>Diccionario de las Artes</i>. Barcelona: Anagrama. [clásica]</p> <p>Eagleton T. (2006). <i>La Estética como ideología</i>. Madrid: Trotta. [clásica]</p> <p>Gombrich, E. H. (2008). <i>Arte e Ilusión</i>. Londres: Phaidón Press. [clásica]</p> <p>Jackson, S. (2010) <i>Historia universal civilización de occidente, Tomo 1</i>. México: Cengage Learning. [clásica]</p> <p>Ortiz, A. y Piqueras M. J. (2003). <i>La Pintura en el cine. Cuestiones de representación visual</i>. España: Paidós. [clásica]</p> <p>Schama, S. (2006). <i>El poder del arte</i>. Barcelona: Crítica. [clásica]</p> <p>Referencias electrónicas</p> <p>Bayer, R. (1980) <i>Historia de la estética. México: Fondo de Cultura Económica</i>. Disponible en: http://blogs.fad.unam.mx/asignatura/ma_del_carmen_rossett_e/wp-content/uploads/2013/08/73007731-Raymond-Bayer-Historia-de-la-Estetica.pdf [clásica]</p> <p>Cimaomo, Gabriel José María, (2007) http://www.kaleidoscopio.com.ar/fs_files/user_img/Arte/M%C3%A1s%20all%C3%A1%20de%20la%20acci%C3%B3n%20art%C3%ADstica.pdf .[clásica]</p> <p>Hauser, A. (1998). <i>Historia social de la Literatura y el arte</i>. Recuperado de: http://ceiphistorica.com/wp-content/uploads/2016/04/Hauser-Arnold-Historia-Social-de-la-literatura-y-el-arte.pdf [clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente de esta asignatura debe poseer Licenciatura en Artes Plásticas, Teatro, Música, Medios Audiovisuales o Danza, preferentemente con Maestría en Artes. De preferencia, con experiencia docente y con amplios conocimientos en la Historia y Filosofía del Arte de dos años. Debe ser un profesor activo, reflexivo y propositivo.

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

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. **Unidad Académica:** Facultad de Mexicali, Facultad de Artes Extensión Tijuana y Faculta de Artes Extensión Ensenada.
2. **Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Plásticas, Licenciatura en Danza, Licenciatura en Medios Audiovisuales, Licenciatura en Música, Licenciatura en Teatro
3. **Plan de Estudios:** 2018-2
4. **Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Herramientas para la Búsqueda de Información
5. **Clave:** 32090
6. **HC:** 00 **HL:** 00 **HT:** 04 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 00 **CR:** 04
7. **Etapas de Formación a la que Pertenece:** Básica
8. **Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
9. **Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



Equipo de diseño de PUA

Ángel Meza Leyva
Álvaro G. Díaz Rodríguez

Firma

**Vo.Bo. de subdirector(es) de
Unidad(es) Académica(s)**

Carlos Martín Sámano Morales
Claudia García Villa
Salvador León Guridi

Firma

Fecha: 25 de enero de 2018

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Introducir al alumno al conocimiento de la búsqueda de la información y crear un razonamiento crítico conceptual a partir del análisis, comparación, e indagación de los orígenes, causas y consecuencias de fenómenos e ideas, para extrapolarlos al arte, a partir de la búsqueda de información en distintas fuentes, apoyado por los diversos métodos y herramientas de investigación que logren fortalecer el discurso.

En esta asignatura el alumno explorará las herramientas de investigación que apoyarán su proceso de aprendizaje a lo largo de su formación, haciendo énfasis en los procedimientos que le permiten adquirir, generar e intercambiar conocimientos desde las metodologías que ofrecen dichas herramientas, manifestándose en la elaboración de un espacio para la fundamentación de sus ideas.

La unidad de aprendizaje tiene carácter obligatorio, se imparte en la etapa básica y forma parte de los Programas de Licenciatura en Artes Plásticas, Licenciatura en Música, Licenciatura en Danza, Licenciatura en Teatro y Licenciatura en Medios Audiovisuales de la Facultad de Artes.

III. COMPETENCIA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Elaborar trabajos académicos, a través de la utilización de herramientas y la búsqueda de fuentes y documentos informativos, empleados en la investigación, para sustentar trabajos académicos con actitud crítica y ética.

IV. EVIDENCIA(S) DE DESEMPEÑO

Realiza un anteproyecto de investigación de formato digital con carátula institucional, con letra Arial 12 a espacio y medio, índice, introducción, marco teórico, conclusiones y referencias consultadas.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Contenido:

1. Investigación en las Artes
2. Integración y Procesamiento de la Información
3. Búsqueda de Fuentes Referenciales

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No. de Práctica	Competencia	Descripción	Material de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Obtener material visual y sonoro, a través de las visitas físicas y virtuales a museos, galerías, conciertos u obras de teatro, para relacionar los elementos básicos de un tema de investigación con responsabilidad y ética.	Realiza visitas en línea a galerías, Museos, Hemerotecas, bibliotecas, repositorios, videotecas para obtener materiales visuales y sonoros de apoyo al tema de investigación	Laptop Computadoras Red de internet Laboratorio de computación o informática	15 horas
UNIDAD II				
2	Procesar la información en torno al tema de interés, a través de experimentar los elementos de la percepción y la imaginación, para representar simbólicamente sus experiencias con responsabilidad y pertinencia.	Realiza ejercicios de observación y/o integración a comunidades, grupos o espacios con la finalidad de obtener de manera primaria las sensaciones, emociones y pensamientos que amplíen o enriquezcan las percepciones e imaginación del creador para representarlas simbólicamente utilizando herramientas que permitan procesar la información en torno al tema de interés	Cámaras fotográficas, de video, diarios de campo, notas, dibujos, computadoras	15 horas
3	Redactar ideas a manera de textos, utilizando como base las diferentes maneras de citación de tipo cualitativo y cuantitativo, para organizar la información, con responsabilidad y pertinencia.	Redacta ideas a manera de textos utilizando como base las diferentes maneras de citación procesando y organizando información en bases de datos de tipo cualitativo o cuantitativo	Textos del investigador Computadoras Software especializado (Excecel, spss, google formularios, access) Categorías de información Variables de investigación Laboratorio de informática	15 horas
UNIDAD III				
4	Integrar las herramientas tecnológicas, a través de la	Elaborar textos utilizando las diversas formas de citación e	Textos académicos Herramientas tecnológicas	

	escritura de textos, para darles estructura y organización a sus ideas, con responsabilidad y pertinencia.	integrarlas en herramientas tecnológicas dándole estructura y organización	(Mendeley, Endnote, Zotero) Computadoras Laptops	19 horas
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------	----------

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente)

Esta unidad de aprendizaje el profesor promoverá la utilización de metodologías mixtas (cualitativas y/o cuantitativas), acorde a cada caso de investigación, para contextualizar la información, instando acudir 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 y se realizarán ejercicios y prácticas de campo en cada método de investigación señalado en la segunda unidad.

Estrategia de aprendizaje (alumno)

Se promoverá y se fortalecerá la sustentación de ideas de los temas de investigación que proponga el alumno a través de la búsqueda de información en fuentes de información académicas orientando y reorientando el aprendizaje mediante tutorías grupales (por equipo) dentro y fuera de clase en el último mes de clases, mismas que podrán ser presenciales o a través de plataformas informáticas.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario deberá sujetarse a los artículos 70 y 71 del Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

-Tareas (Ensayos, reportes/lecturas Críticas)	20%
-1er examen parcial.....	10%
-2do examen parcial.....	10%
-Realización de técnicas de investigación (Etnografía, Inv. Acción, Semiótica)..	20%
-Presentación de avances de proyecto de investigación por equipo.....	10%
-Evidencia de desempeño.....	30%
(Anteproyecto de Investigación)	
Total	100%

Evaluación:

- Propuesta original o innovadora
- Coherencia de ideas en redacción de ideas, pensamientos
- Correcta ortografía al escribir
- No se aceptarán trabajos copiados de Internet.
- La no acreditación de fuentes se considera plagio y automáticamente **reprobación de la asignatura**
- No se aceptarán citas textuales o parafraseadas mayores a 80 palabras.
- Los trabajos deberán ser entregados en día y horas señaladas, no se aceptaran entregas después de la fecha acordada.
- La entrega del trabajo solo implica un porcentaje de la calificación. El total se calculara considerando además la ortografía, originalidad de ideas, método o técnica bien aplicada.
- Tiempo de tolerancia:15 min

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Angrosino, Michael. (2012). <i>Etnografía y observación participante en investigación cualitativa</i>. Ediciones Morata. Madrid. [clásica]</p> <p>APA. (2015). <i>Manual de publicaciones de la APA: Guía de entrenamiento para el estudiante</i>. Editorial El Manual Moderno</p> <p>Macleod, Katy Holdridge L. (2006). <i>Thinking through Art. Reflections on Art as Research</i>. Routledge. [clásica]</p> <p>Scharff R. C. and Dusek V. (Eds) (2014). <i>Philosophy of Technology, The Technological Condition: An Anthology (Second Edition)</i>.</p> <p>Schmelkes, C. (1998). <i>Manual para la presentación de anteproyectos e informes de investigación, 2da. Edición</i>, Oxford, México. [clásica]</p> <p>Referencias electronicas</p> <p>Andrews. S.; Nelson R. (2003). <i>Practice as Research: regulations, protocols and guidelines, (including Draft 'best practice' guidelines on PaR PhDs and 'Ten Steps to a 'Perfect' PaR PhD)</i>. PALATINE. http://www.lancs.ac.uk/palatine/dev-awards/parreport.htm. [clásica]</p> <p>The Mendeley Support Team. Getting Started with Mendeley [Internet]. Mendeley Desktop. 2017 ;1-16. [8 dic 2017] Disponible en: http://www.mendeley.com</p> <p>Kozinetz R. (2015). <i>Netnography: redifined (Second Edition)</i>; SAGE, Los Angeles.</p>	<p>Corbetta, P. (2007). <i>Metodología y técnicas de investigación social</i>. España: Mc Graw Hill. [clásica]</p> <p>Chalmers, A. F.(2008). <i>¿Qué es esa cosa llamada ciencia? Una valoración de la naturaleza y el estatuto de la ciencia y sus métodos</i>. España.: Siglo XXI Editores. (26va Edición) [clásica]</p> <p>De Gialdano, V. (2007). <i>Estrategias de investigación cualitativa</i>. Argentina: Editorial Gedisa. [clásica]</p> <p>Elliot, J. (1997). <i>La investigación acción en educación</i>. Madrid: Ediciones Morata. Reimpresión. [clásica]</p> <p>Foucault, M. (1999). <i>Estética, Ética y hermenéutica</i>. Buenos Argentina: Editorial Paidós América. (de todas es ediciones en castellano. [clásica]</p> <p>García R. (2006). <i>Sistemas complejos. Conceptos, método y fundamentación epistemológica de la investigación interdisciplinaria</i>. España: Gedisa Editorial. [clásica]</p> <p>Hammersley, M. y Atkinson, P. (1983). <i>Etnografía, métodos de investigación</i>. España: Paidós. [clásica]</p> <p>Hernández S, R. (2003). <i>Metodología de la investigación</i>. México: Mc Graw Hill. [clásica]</p> <p>Pozo, J. I; Gómez C., M. A. (1998). <i>Aprender y enseñar ciencia: Del conocimiento cotidiano al conocimiento científico</i>. Madrid: Ediciones Morata. S. L. [clásica]</p> <p>Rodríguez G., Gil J. y García J. (1996). <i>Metodología de la investigación cualitativa</i>. España: Ediciones Aljibe.</p>

Sandin, E. (2003) *Investigación cualitativa en educación: fundamentos y tradiciones*. Mc Graw Hill. [clásica]

Tamayo, T. M. (2004). *El proceso de la investigación científica: Evaluación y administración de proyectos de investigación*. 4ta edición. México: Limusa. [clásica]

Referencias electrónicas

Galindo A. (1997). *La intuición en la investigación científica*. Recuperado de: [clásica]
<http://www.revistas.unam.mx/index.php/cns/article/view/11583>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente de esta asignatura debe poseer una Licenciatura en Artes y/o humanidades o área afín, de preferencia con experiencia en procesos de investigación académica y con tres años de experiencia como docente. Además, debe ser una persona responsable y que muestre compromiso social mediante su actuación docente.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN BÁSICA
COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Extensión Tijuana
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Plásticas, Licenciatura en Medios Audiovisuales, Licenciatura en Danza, Licenciatura en Teatro y Licenciatura en Música.
- 3. Plan de Estudios:** 2018-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Introducción a la Disciplina
- 5. Clave:** 32091
- 6. HC:** 01 **HL:** 00 **HT:** 08 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 10
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



Equipo de diseño de PUA

Jorge Alfredo Martínez Martínez
Jhosell Rosell Castro, Liset Marrero Coto
Pedro Emmanuel Vega Peraza
Álvaro Gabriel Díaz Rodríguez

Fecha: 08 de febrero de 2017

Firma

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Carlos Martín Sámano Morales
Claudia García Villa
Salvador León Guridi

Firma

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Propiciar el acercamiento del estudiante a la formación de las disciplinas artísticas. El curso aborda los fundamentos teóricos y técnicos de las artes, que permitan reconocer las posibilidades expresivas de las disciplinas y lenguajes artísticos.

La unidad de aprendizaje es de carácter obligatorio, se encuentra ubicada en la etapa básica de formación, y forma parte de los programas de Licenciatura en Artes Plásticas, Licenciatura en Música, Licenciatura en Danza, Licenciatura en Teatro y Licenciatura en Medios Audiovisuales de la Facultad de Artes.

III. COMPETENCIA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Identificar los fundamentos teóricos y técnicos de las disciplinas artísticas, mediante la revisión de literatura y realización de prácticas básicas, para distinguir las posibilidades expresivas de los lenguajes artísticos, con actitud crítica y respetuosa.

IV. EVIDENCIA(S) DE DESEMPEÑO

Presentación de proyecto grupal en el que se apliquen y se integren el uso adecuado de las herramientas, materiales, soportes y técnicas a partir del énfasis en la disciplina artística que cursa.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD I. Introducción a la Expresión Artística

Competencia:

Explicar conceptos generales del Arte, a través del análisis de materiales bibliográficos y audiovisuales, para reconocer el fenómeno del Arte, con respeto, apertura y pensamiento crítico.

Contenido:

- 1.1 Noción general de arte
 - 1.1.1 Qué es el Arte
 - 1.1.2 La importancia de las artes
 - 1.1.3 Tiene una función el Arte
- 1.2 La experiencia estética

Duración: 6 horas

UNIDAD II. Disciplinas Artísticas Contemporáneas

Competencia:

Reconocer las disciplinas artísticas, a través de la revisión de sus elementos formales, en materiales bibliográficos y audiovisuales, para ubicarlas en el contexto artístico contemporáneo, con actitud de colaboración y apertura.

Contenido:

- 2.1 Artes visuales
- 2.2 Artes audiovisuales
- 2.3 Artes escénicas

Duración: 6 horas

UNIDAD III. Prácticas vinculadas a las Disciplinas Artísticas

Competencia:

Identificar los principios técnicos de las disciplinas artísticas, a través de la realización de ejercicios prácticos básicos, para adquirir hábitos, habilidades, conocimientos de la performatividad y creatividad artística, de manera puntual y responsable.

Contenido:**Duración:** 4 horas

3.1 Principios técnicos y herramientas para la ejecuciónn.

3.1.1 Herramientas

3.1.2 Materiales

3.1.3 Técnicas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de Práctica	Competencia	Descripción de la práctica	Material de Apoyo	Duración
1	<p>Manejar las diversas herramientas de las disciplinas artísticas aprendidas en la unidad II, tanto tradicionales como de nueva aparición a partir de su aplicación y análisis en ejercicios prácticos con el propósito de que pueda crear una obra artística, y facilitar su elaboración sea cual sea su concepto o propuesta artística, con actitud responsable y proactiva.</p>	<p>Artes Plásticas</p> <p>Dibujo Realizar ejercicios de composición, encuadre, a partir del manejo de la luz, aplicada en la creación de una imagen fija.</p> <p>Pintura Realizar ejercicios de composición, encuadre, a partir del manejo del color</p> <p>Escultura Realizar ejercicios de composición, modelado, uso de las manos.</p> <p>Grabado Realizar ejercicios de composición, de hueco grabado,</p>	<p>Lápices Pinceles Formas: Pincel taponador, Pincel de abanico, Lengua de gato, Paletina, Pincel espatulado, Pincel de punta redonda, Pincel abombado, Pincel de sumie y Espátulas Gubias Cúter</p>	8 horas.
2		<p>Música</p> <p>Ejercicios donde se propicie el uso de la voz en sincronía con el uso del cuerpo y sus posibilidades expresivas.</p> <p>Ejercicios donde se propicie el uso y disposición del cuerpo en sincronía con sus compañeros.</p>	<p>Salón de orquesta o música de cámara, piano, atriles, instrumento musical para cada uno de los alumnos.</p>	8 horas.

3	<p>Danza Ejercicios donde se propicie el uso y disposición del cuerpo en sincronía con sus compañeros.</p>	<p>Salón de clases con dimensiones mínimas de 13 x 12 x 4.80 m con piso de duela y espejos en paredes, equipo de audio, ropa de trabajo: leotardo y mallas, zapatillas de media punta, botas y zapatos de tacón</p>	8 horas.
4	<p>Teatro Ejercicios donde se propicie el uso de la voz en sincronía con el uso del cuerpo y sus posibilidades expresivas.</p>	<p>Música grabada, tambores y/o varas.</p>	8 horas.
5	<p>Medios Audiovisuales Construcción de cámara oscura</p> <p>Recortar un rectángulo de 2 x 2 cm. al centro de la tapa de una caja de zapatos hermética al paso de luz. Recortar una placa de aluminio de 3 x 3 cm. y cubrir con ella el orificio de la caja utilizando cinta adhesiva color negro. Perforar un orificio al centro de la placa de aluminio utilizando un alfiler. Lijar los bordes que genera el alfiler en la placa de aluminio.</p> <p>Recortar un rectángulo de 5 x 7 cm. al centro de la base de la caja. Cubrir este rectángulo</p>	<p>1 caja de zapatos 1 pliego de papel albanene 1 lata de aluminio vacía 1 alfiler 1 rollo de cinta aislante color negro 1 frasco de tempera negra mate y 1 brocha de 3 pulgadas (o aerosol negro) 1 paquete de papel fotosensible de 5 x 7 pulgadas 1 hoja de lija 1 mt. de tela negra (no porosa) Tijeras</p>	3 horas.

		<p>por la parte interna con una hoja de papel albanene de 6 x 8 cm. Esta pantalla fungirá como visor.</p> <p>Observar a través de la pantalla dejando libre el paso de luz a través del orificio en la placa de aluminio y cubriendo el resto de la caja con tela negra para impedir el acceso de luz a su interior.</p> <p>Realizar excursión fotográfica en los patios del campus experimentando con diferentes condiciones de iluminación natural la proyección de imágenes invertidas en la pantalla de la cámara.</p> <p>Construcción de zootropo</p> <p>Cortar 3 círculos (uno de cartón y dos de cartulina negra o foami). Hacer la forma de tambor del zoótropo. A esta tira hay que hacerle una pestaña para poder pegarlo al círculo de cartón. Una vez que tenemos todas las tiras con las marcas, podemos cortar las ventanas con un cutter. Con silicón caliente o pegamento pegar a la base de cartón uno de los círculos</p>	<p>2 Cartulina o 3 Foamy. 1 Cutter 1 hoja de Papel bond. 5 pistolas de silicon 1 caja de silicon Pegamento blanco 1 bolsa de palos de brochetas.</p>	<p>3 horas.</p>
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------

		<p>negros.</p> <p>Pegar la tira con las pestañas a la base, doblándolas para dejarlas adheridas a la parte de abajo. Para que estas pestañas no se vean se termina pegando el segundo círculo de cartulina negra.</p> <p>Formar el sistema para que el zoótropo gire y dibujar una acción secuencial que se coloca al interior del tambor. Una vez listos los dibujos, juntar los bordes con un poco de pegamento, y poner el disco dentro del tambor, sin pegar para que se puedan intercambiar y tener diferentes animaciones.</p> <p>Visionado de secuencias cinematográficas para identificar los elementos y técnicas del lenguaje audiovisual como base para la narración audiovisual.</p> <p>Visionar secuencias cinematográficas en la sala de cine donde se identifiquen los siguientes elementos y técnicas del lenguaje audiovisual como base para la</p>	<p>6 Películas 1 Proyector 1 Pantalla</p>	<p>4 horas.</p>
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------	-----------------

		<p>narración audiovisual: El plano, el encuadre, movimientos de cámara, el uso de la luz, el sonido, objetivos, angulaciones de cámara y guión.</p> <p>Construcción de visores</p> <p>En equipos de tres recortan cartulinas de forma rectangular en distintos tamaños (Angulo estrecho y Angulo normal y abierto) para construir visores</p> <p>ESCUCHA ACUSMÁTICA (de oídos "ciegos")</p> <p>Los alumnos forman parejas para realizar de forma alternada un recorrido con los ojos vendados por diversos ambientes acústicos. El alumno que funge como lazarillo debe conducir a su compañero sin informarle dónde se encuentra o hacia donde se dirige, cuidando en todo momento su integridad física. Deben realizarse al menos 4 estaciones en las que el sujeto vendado tenga oportunidad de escuchar con detenimiento el ambiente sonoro del espacio en el que se encuentra. Se invierten los</p>	<p>3 cartulinas Tijeras. Pegamento</p> <p>Vendas o pañuelos.</p>	<p>3 horas.</p> <p>3 horas.</p>
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------	---------------------------------

		<p>roles y se repite el ejercicio. Una vez concluidos los recorridos, se reúne al grupo para compartir la experiencia y describir los elementos sonoros que se logró identificar en cada estación, las situaciones que ocurrían en esos espacios y, eventualmente, la ubicación espacial de las estaciones realizadas.</p>		
6	<p>Experimentar con los diversos materiales y soportes de las disciplinas artísticas, a partir de su aplicación y análisis en ejercicios prácticos para proporcionar los elementos básicos en la construcción de una adecuada estructura formal y acompañada de las principales posturas artísticas y técnicas propias de cada una de las disciplinas con actitud responsable y proactiva.</p>	<p>Artes plásticas Dibujo Realizar ejercicios en los que experimente con las propiedades de los materiales Pintura Realizar ejercicios en los que experimente con las propiedades de los materiales pictóricos. Grabado Realizar ejercicios en los que experimente con las propiedades de los materiales Escultura Modelado abducción y sustracción.</p>	<p>Sanguinia Carboncillo Grafito Carboncillo Papeles (bond, Canson, albanene, Carbón, amarillo, negro, etc) pigmentos, aglutinantes, disolventes y diluyentes. Tintas Papel (Canson, Guarro, Arches, etc) Pasta Das y Barro Molde de Yeso</p>	8 horas.
7		<p>Música Ejercicios donde se propicie la experimentación con el uso de materiales como improvisaciones con objetos escénicos y el uso de luces.</p>	<p>Salón de orquesta o música de cámara, piano, atriles, instrumento musical para cada uno de los alumnos.</p>	8 horas..
8		<p>Danza Ejercicios donde se propicie la</p>	<p>Salón de clases con dimensiones mínimas de 13 x</p>	8 horas..

	experimentación con el uso de materiales como improvisaciones con objetos escénicos y el uso de luces.	12 x 4.80 m con piso de duela y espejos en paredes, equipo de audio, ropa de trabajo: leotardo y mallas, zapatillas de media punta, botas y zapatos de tacón	
9	Teatro Ejercicios donde se propicie la experimentación con el uso de materiales como objetos de detonación: una silla, una luz, una escalera para la construcción de historias.	Música grabada, tambores y/o varas. Objetos varios: silla, luz, escalera, tela, etc.	8 horas.
10	Medios Audiovisuales Conocer la cámara y sus partes Formar equipos de 5 estudiantes en donde se identifiquen y se manipulen cada una de las partes de la cámara y sus aditamentos a través de su armado. Así mismo los equipos identificarán los diferentes soportes de cámara a través del armado de tripie para instalar la cámara sobre el soporte. Así también identificarán los objetivos a través de su manipulación e instalación en la cámara todo esto con el objetivo de conocer y comprender su uso. Formar equipos de 5 en	Cámara Soportes de cámara Objetivos	2 horas.

		<p>donde se identifiquen y se manipulen lámparas y sus periféricos a través de su armado de cada uno de los integrantes del equipo para conocer y comprender su uso.</p> <p>Formar equipos de 5 en donde se identifiquen y se manipulen grabadora de sonido, micrófonos direccionales omnidireccionales y condensadores</p> <p>A través de su armado de grabadora de sonido e instalación de micrófonos y grabación de sonido incidental en diferentes espacios, para conocer y comprender su uso.</p>	<p>Kits de Lámparas Guantes</p> <p>Grabadoras de sonido Micrófonos Caña</p>	<p>3 horas..</p> <p>3 horas.</p>
11	<p>Aplicar diversas técnicas de las disciplinas artísticas, a partir de ejercicios grupales de manejo de las herramientas y materiales para comprender su uso correcto con actitud responsable y proactiva.</p>	<p>Artes plásticas Dibujo Realizar ejercicios básicos de las técnicas carboncillo, dibujo a lápiz, sanguíneos y pastel Pintura Realizar ejercicios básicos de las técnicas de acuarela y acrílico Grabado Realizar ejercicios básicos de técnicas relieve, hueco y plano. Escultura Realizar ejercicios básicos de técnicas de abducción y</p>	<p>Carboncillo, lápiz, sanguíneos y pastel. Acuarela y acrílico</p>	<p>8 horas..</p>

		<p>sustracción de distintos materiales. Realizar ejercicios de técnica de moldeo.</p>		
12		<p>Música Ejercicios escénicos por parejas o grupales donde se desarrollen los pasos de la técnica vivencial (método o sistema) de las acciones físicas.</p> <p>Ejercicios escénicos por parejas o grupales donde se desarrolle la memoria sensorial y emotiva</p>	Salón de orquesta o música de cámara, piano, atriles, instrumento musical para cada uno de los alumnos.	8 horas.
13		<p>Danza Ejercicios donde se propicie el trabajo grupal con el uso de materiales con la aplicación de la técnica de zapateado.</p>	Salón de clases con dimensiones mínimas de 13 x 12 x 4.80 m con piso de duela y espejos en paredes, equipo de audio, ropa de trabajo: leotardo y mallas, zapatillas de media punta, botas y zapatos de tacón	8 horas.
14		<p>Teatro Ejercicios escénicos por parejas o grupales donde se desarrollen los pasos de la técnica vivencial (método o sistema) de las acciones físicas.</p> <p>Ejercicios escénicos por parejas o grupales donde se desarrolle la memoria sensorial y emotiva</p>	Música grabada, tambores y/o varas. Objetos varios para escenografía.	8 horas.

15		<p>Medios Audiovisuales La yuxtaposición de imágenes</p> <p>Se forman equipos de cinco estudiantes, se dividen para realizar cámara e iluminación. Un integrante se pone delante de cámara sin ninguna expresión se realiza un plano cerrado (Close up)</p> <p>En locación los equipos graban un plato con comida sobre una mesa, un féretro y a una niña que juega con un oso de peluche.</p> <p>En un software básico de edición se unen las tomas. Primero al hombre o mujer sin expresión seguido de la imagen del plato con comida, y así sucesivamente con los demás planos que se grabaron, el féretro y la niña que juega.</p> <p>Se visualiza y se comparten puntos de vista sobre los diferentes sentidos de las imágenes.</p>	<p>Cámara Soporte de cámara Lámpara Software básico de edición Plato de comida y mesa Niña y oso de peluche Féretro</p>	8 horas.
----	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente)

Para la elaboración de los ejercicios el docente capacitará al alumno sobre el uso de los instrumentos de trabajo y de otros materiales de apoyo que pueda requerir durante el proceso, así como especificar las características a evaluar. El docente revisará constantemente los resultados de los alumnos y corregirá pertinentemente los errores o emitirá sugerencias de solución de problemas en los ejercicios.

Promoverá la utilización de medios audiovisuales de apoyo, con el fin de enriquecer la lección teórica práctica.

Estrategia de aprendizaje (alumno)

Será responsable de acatar las normas de seguridad del laboratorio, de manera preventiva y para su correcto funcionamiento, también será responsable de sus materiales personales para trabajar en clase y en el horario correspondiente.

Generará una bitácora que contiene bocetos, procesos y anotaciones de las clases, para recordar los procesos según el caso.

Mantener una actitud comprometida y respetuosa con el profesor, sus compañeros y con el medio ambiente durante su estancia en el laboratorio de cómputo.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario deberá sujetarse a los artículos 70 y 71 del Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60

Criterios de evaluación

Trabajo en clase.....	40%
Carpeta o bitácora.....	20%
Presentación del trabajo artístico grupal.....	30%
Disposición para el trabajo.....	10%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Brown. B. (2008). <i>Cinematografía teoría y práctica</i>. España: EDICIONES OMEGA. [clásica]</p> <p>Fiz, S. (1986). <i>Del arte objetual al arte de concepto. Epilogo sobre la sensibilidad "posmoderna"</i>. España. Ed. Akal. [clásica]</p> <p>Francisco, J., (1996). <i>Introducción general al arte: arquitectura, escultura, pintura, artes decorativas</i>. Madrid, España: Istmo[clásica]</p> <p>Franklin, E. (2007) <i>Acondicionamiento físico para danza</i>. Editorial Paidotribo. [clásica]</p> <p>Franklin, Erick (1996). <i>Dance Imagery for Technique and Performance</i>. Human Kinetics[clásica]</p> <p>García, N. (2009). <i>Culturas híbridas</i>. México: Ed. de Bolsillo[clásica]</p> <p>Guash, A. (2002). <i>El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural</i>. España: Alianza editorial. [clásica]</p> <p>Giorgis, A., (2006), <i>Comprender el arte: y entender su lenguaje</i>. España: Susaeta ediciones[clásica]</p> <p>Goodman, N. (2010). <i>Los lenguajes del arte. Una aproximación a la teoría de los símbolos</i>. España: Paidós. [clásica]</p> <p>Gonzalez, H. M.; Rodríguez O. J. G. (2004). <i>Bases metodológicas referenciales. Técnica de la Danza Clásica. Nivel Elemental</i>. México: CONACULTA [clásica]</p> <p>Gubern, R. (1986). <i>La mirada opulenta. Exploración de la iconósfera contemporánea</i>. Barcelona: Gustavo Gili. [clásica]</p> <p>Instituto de Arte de la Imagen (2016). <i>La Bases del dibujo, y espacio</i>. Badalona, España: Parramon.</p> <p>Instituto de Arte de la Imagen (2016). <i>La línea y la mancha, Badalona</i>. España: Parramon.</p> <p>Instituto de Arte de la Imagen (2016). <i>Guía completa de Dibujo</i>. Badalona, España: Parramon.</p>	<p>Erkert, J.. (2003) <i>Harnessing the wind, the art of teaching modern dance</i>. Human Kinetics [clásica]</p> <p>Conceptos básicos de la danza folclórica http://xavgom.blogspot.mx/2008/01/conceptos-bsicos-danzas-folktricas.html</p> <p>Escribiendo danza folclórica mexicana. Resultados de un proyecto de investigación-acción de prácticas letradas en la danza. http://www.crefal.edu.mx/rieda/images/rieda-2010-1/exploraciones_articulo4.pdf</p> <p>Holovatuck, J. (2009). <i>Manual de juegos y ejercicios teatrales</i>. Argentina: Editorial ATUEL[clásica]</p> <p>Juanes, J. (2010). <i>Territorios del arte contemporáneo</i>. México: Ed. Itaca. [clásica]</p> <p>Fernandez. F., Martínez J. (1999). <i>Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual</i>. España: Ediciones Paidós [clásica]</p> <p>Korsakov, Rimsky (1992) <i>Tratado práctico de armonía</i>. Buenos Aires: Editorial Recordi.</p> <p>Palma Athos. (1945) <i>Tratado Completo de la armonía</i>. Buenos Aires: Editorial Ricordi.</p> <p>Riemmann, Hugo. (1947) <i>Armonía y modulación</i>. México; Editorial Nacional.</p> <p>Schoenberg, Arnold. (1974). <i>Armonía</i>. Madrid: Editorial Real Musical Teoría. music theory Web. http://www.teoria.com</p>

Instituto de Arte de la Imagen (2016). La luz y la sombra en el Dibujo. Badalona, España: Parramon.

Jiménez, S. (1990). *El evangelio de Stanislavsky*. México: Col. Escenología. [clásica]

Joseph V. M. (2012) *Las cinco claves de la cinematografía*. México: Ediciones CUEC UNAM.

Midgley, B.,(1993) Guía completa de escultura, modelado y cerámica: técnicas y materiales. España: AKAL. [clásica]

Miranda, Antonio. (2002) *Manual básico para la enseñanza de la danza tradicional mexicana*. México: CONACULTA-FONCA.[clásica]

Morriña, O., (1982), *Ver y comprender las artes plásticas*. La Habana, Cuba: Gente Nueva. [clásica]

Pearsall, R., (2002) *Introducción al dibujo*. Madrid España: agata. [clásica]

Stanislavsky, C. (1994). *Ética y disciplina*. México: Col. Escenología . [clásica]

Stanislavsky, C. (2002). *Un actor se prepara*. México: Editorial Diana. [clásica]

Varios. (2016) Más de 200 técnicas, concejos y lecciones de Dibujo, Editorial Blume

Referencias electrónicas

Esquina, A., Delgado, E., Sekerci, L. and Rodríguez, G. (2010). *Escribiendo danza folclórica mexicana Resultados de un proyecto de investigación-acción de prácticas letradas en la danza*. Revista Interamericana de Educación de Adultos.http://www.crefal.edu.mx/rieda/images/rieda-2010-1/exploraciones_articulo4.pdf

S/A. (03 de mayo de 2018). Conceptos básicos de la danza folclórica. Recuperado de:
<http://xavgom.blogspot.mx/2008/01/conceptos-bsicos-danzas-folkloricas.html>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente de este curso debe contar con un título de Licenciatura en Artes o área afín, de preferencia con un mínimo de dos años de experiencia en la práctica artística y docente en el área. Además, debe ser una persona responsable y que muestre compromiso social mediante su actuación docente.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali.
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Fundamentos de Escritura
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 04 **HT:** 00 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 04 **CR:** 08
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Raúl Fernando Linares Borboa
Alejandro Espinoza Galindo
Miguel Ángel Lozano Chairez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 18 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje Fundamentos de Escritura es brindar las bases elementales sobre escritura y procesos narrativos para dar sustento al desarrollo proyectos dramáticos. Su utilidad reside en que le permite al estudiante adquirir habilidades de lecto-escritura y competencias para la construcción de diversas formas de narración. Se imparte en la etapa básica con carácter obligatorio y pertenece al área de conocimiento Escritura.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar los elementos básicos y estructura de diversas formas de escritura creativa, a través de la revisión de textos narrativos, para ponderar las posibilidades creativas del relato audiovisual, con una actitud crítica, inclusiva y respetuosa.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Ejercicio de análisis narratológico que incluya los elementos fundamentales del relato: acontecimientos, personajes, escenarios, focalización y estructuras temporales. El estudio de caso debe considerar tanto la identificación y descripción de estos elementos, como las relaciones significativas presentes entre éstos.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Introducción al discurso narrativo

Competencia:

Identificar las diversas cualidades del discurso narrativo, a partir de su revisión conceptual, para reconocer su función, con actitud reflexiva y crítica.

Contenido:

- 1.1 Verdad y verosimilitud.
- 1.2 Realidad y ficcionalidad.
- 1.3 Narración y dramatización.

Duración: 8 horas

UNIDAD II. Elementos del discurso narrativo

Competencia:

Diferenciar los diversos elementos del discurso narrativo, a través del análisis de textos especializados, para desarrollar una conciencia clara sobre la estructura y procesos de la narración, con una actitud crítica y con respeto a la diversidad de ideas.

Contenido:

Duración: 32 horas

- 2.1 Estructura de la historia
 - 2.1.1 Acontecimientos
 - 2.1.2 Personajes
 - 2.1.3 Escenarios
- 2.2 Estructura del relato
 - 2.2.1 Estructuras temporales
 - 2.2.2 Focalización

UNIDAD III. Géneros dramáticos

Competencia:

Explorar los géneros dramáticos, a partir del análisis de su evolución y características, para identificar el universo de posibilidades expresivas del discurso dramático, con actitud reflexiva y de conciencia histórica.

Contenido:

- 3.1 Tragedia
- 3.2 Comedia
- 3.3 Pieza
- 3.4 Melodrama
- 3.5 Tragicomedia
- 3.6 Obra didáctica
- 3.7 Farsa

Duración: 8 horas

UNIDAD IV. Géneros cinematográficos

Competencia:

Contrastar la relación entre géneros dramáticos y cinematográficos, a través de la revisión y análisis de sus diversas manifestaciones, para comprender su rendimiento en los diversos procesos de escritura dramática, con actitud autocrítica y disposición para la confrontación respetuosa de ideas.

Contenido:

Duración: 16 horas

- 4.1 Géneros, corrientes y formatos cinematográficos
- 4.2 Aproximaciones al género
 - 4.2.1 Convencional
 - 4.2.2 Revisión
 - 4.2.3 Deconstrucción
 - 4.2.4 Hibridación
- 4.3 Clasificación de los géneros
- 4.4 Género y autoría

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Estudios de caso
- Debates
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Resumen
- Síntesis
- Ensayo
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales.....	20%
- Controles de lectura.....	20%
- Ejercicios de análisis.....	20%
- Participación en clase.....	20%
- Ejercicio de análisis narratológico	20%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
Altman, R. (2000). <i>Los géneros cinematográficos</i> . Paidós. [clásica]	Aumont, J., Marie, M. (2006). <i>Diccionario teórico y crítico del cine</i> . La Marca Editora. [clásica]
Aristóteles (2017). <i>Poética</i> . Gredos.	Beristáin, H. (2018). <i>Diccionario de estética y retórica</i> . Editorial Porrúa.
Bal, M. (2016). <i>Teoría de la narrativa. Introducción a la narratología</i> . Cátedra.	Quesada Gómez, C. (2015). Adaptaciones, evoluciones y mutaciones histórico-culturales: sobre los géneros literarios en Hispanoamérica en la Era Global. <i>Hispanófila</i> (173), 249-262. http://jstor.org/stable/43808848?seq=1 . [clásica]
Chion, M. (2011). <i>Cómo se escribe un guión</i> . Cátedra. [clásica]	Wood, J. (2011). <i>How fiction works</i> . Picador.
Genette, G. (1983). <i>Narrative Discourse. An Essay in Method</i> . Cornell University Press. [clásica]	Zavala, L. (2013). Sobre la evolución de los géneros cinematográficos. <i>La Colmena</i> , 131-138. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5492837.pdf . [clásica]
Pimentel, L.A. (2010). <i>El relato en perspectiva</i> . Siglo XXI. [clásica]	
Pimentel, L.A. (2017). <i>El espacio en la ficción</i> . Siglo XXI/UNAM.	
Steele, A. (2019). (ed.). <i>Escribir ficción. Guía práctica de la Escuela de Escritores de Nueva York</i> . Alba.	
Schiller, M. (2018). Transmedia Storytelling: New Practices and Audiences. En <i>Stories</i> (pp. 97-109). Amsterdam University Press. Stable URL: http://www.jstor.com/stable/j.ctv5rf6vf.10	
Vilches Manterola, L. (2017). <i>Diccionario de teorías narrativas. Cine, televisión, transmedia</i> . Caligrama.	
Zavala, L. (2007). <i>Manual de análisis narrativo: literario, cinematografía, intertextual</i> . Trillas. [clásica]	

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Fundamentos de Escritura deberá contar con título de Licenciatura en Lengua y Literatura o carreras afines, con conocimientos avanzados en narratología y escritura para medios audiovisuales, además de tener experiencia en escritura creativa. Preferentemente deberá contar con estudios de posgrado, y experiencia docente de dos años. Deberá ser proactivo, crítico y capaz de fomentar la creatividad en los estudiantes.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali.
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Guion
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 02 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Alejandro Francisco Espinoza Galindo

Angélica Basilia Madrid Navarro

Raúl Fernando Linares Borboa

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 07 de abril de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de esta asignatura es comprender los elementos, estructura y lógica de un guion para medio audiovisual. Su utilidad radica en que le permite al estudiante adquirir los conocimientos sobre los componentes y estructura del guion y las habilidades para integrar estos elementos en una propuesta de relato audiovisual. Se imparte en la etapa básica con carácter obligatorio y pertenece al área de conocimiento Escritura

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar los componentes y estructura de un guion, a través de la integración de los elementos de la escritura dramática, para realizar propuestas de relatos audiovisuales, con honestidad y de forma responsable.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Dossier en el que se presentan de forma organizada los ejercicios de escritura dramática elaborados a lo largo del curso atendiendo a las correcciones realizadas por el docente.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Elementos de escritura dramática

Competencia:

Identificar los elementos del guion, a través del análisis de sus características y funciones, para comprender su aplicación, con una actitud crítica y reflexiva.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 1.1 Tema
- 1.2 Tono
- 1.3 Trama
 - 1.3.2 Características y componentes de la trama
 - 1.3.3 Tramas y subtramas
- 1.4 Personajes
 - 1.4.1 Teoría de los arquetipos
 - 1.4.2 El personaje y sus atributos
 - 1.4.3 Estructuras actanciales
 - 1.4.4 Tipos de personaje
- 1.5 Conflicto
 - 1.5.1 Motivaciones y conflictos.
 - 1.5.2 Tipos de conflicto.
- 1.6 Estructura
- 1.7 Género

UNIDAD II. Proceso de escritura audiovisual

Competencia:

Analizar el proceso de escritura audiovisual, a partir de la identificación de la premisa, sinopsis, tratamiento y escaleta, para comprender su aplicación en las propuestas de relatos audiovisuales, con actitud creativa y reflexiva.

Contenido:

Duración: 8 horas

2.1. Premisa

2.1.1 Premisa argumental (log line)

2.1.2 Premisa temática (tag line)

2.2. Sinopsis

2.2.1 Sinopsis corta (story line)

2.2.2 Sinopsis larga

2.3. Tratamiento

2.4. Escaleta

UNIDAD III. Estructura dramática

Competencia:

Analizar la estructura dramática, mediante la identificación de las unidades y los actos dramáticos, para planificar el guion, con actitud crítica y propositiva

Contenido:

Duración: 8 horas

3.1. Unidades de la estructura dramática

- 3.1.1 Escena.
- 3.1.2 Secuencia.
- 3.1.3 Acto.

3.2. Los actos dramáticos

- 3.2.1. Primer acto.
 - 3.2.1.1 Presentación de personajes
 - 3.2.1.2 Arena dramática.
 - 3.2.1.3 Presentación del conflicto.
- 3.2.2. Segundo acto.
 - 3.2.2.1 Desarrollo de la trama.
 - 3.2.2.2 Transformación de los personajes.
 - 3.2.2.3 Curva y arcos dramáticos
- 3.2.3. Tercer acto.
 - 3.2.3.1 Crisis.
 - 3.2.3.2 Clímax.
 - 3.2.3.3 Consecuencias.

UNIDAD IV. Otros formatos de guion para medio audiovisual

Competencia:

Analizar diversos formatos de guion para medio audiovisual, a partir de la identificación de sus tipos y características, para aplicarlos en la construcción de un guion, con actitud reflexiva y creativa

Contenido:

Duración: 6 horas

- 4.1 Características y formato para documental.
- 4.2 Características y formato para serie.
- 4.3 Características y formato para narrativas transmedia.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD II				
1	Premisa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza un análisis de un cortometraje para la identificación de la premisa 3. Discusión en clase en torno a la premisa . 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bibliografía especializada ● Laptop ● Proyector. ● Internet 	1 hora
2	Premisa argumental (log line)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza una premisa argumental (log line). 3. Presenta su premisa argumental (log line). frente a grupo para su análisis y su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bibliografía especializada ● Laptop ● Proyector. ● Internet 	1 hora
3	Premisa temática (tag line)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza una premisa temática (tag line). 3. Presenta su premisa temática (Tag line) frente a grupo para su análisis y su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bibliografía especializada ● Laptop ● Proyector. ● Internet 	1 hora
4	Sinopsis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Identifica los elementos que componen una sinopsis 3. Investiga ejemplos de diferentes sinopsis 4. Analiza los ejemplos e identifica sus características 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bibliografía especializada ● Laptop ● Proyector. ● Internet 	1 hora

		5. Entrega al docente el análisis para su evaluación y retroalimentación.		
5	Sinopsis corta (story line)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Identifica los elementos que componen una story line 3. Investiga ejemplos de diferentes story line 4. Analiza los ejemplos e identifica sus características 5. Entrega al docente el análisis para su evaluación y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bibliografía especializada ● Laptop ● Proyector. ● Internet 	1 hora
6	Sinopsis larga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Identifica los elementos que componen una sinopsis larga 3. Investiga ejemplos de diferentes sinopsis larga 4. Analiza los ejemplos e identifica sus características 5. Entrega al docente el análisis para su evaluación y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bibliografía especializada ● Laptop ● Proyector. ● Internet 	1 hora
7	Tratamiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Reconoce los elementos del tratamiento a partir de la bibliografía especializada. 3. Se reúne en equipos de trabajo de 4 a 5 personas. 4. Redacta un ejercicio de tratamiento a partir de un ejemplo dado de media cuartilla. 5. Se realiza un análisis grupal sobre el ejercicio realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bibliografía especializada ● Laptop ● Proyector. ● Internet 	6 horas

8	Escaleta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Reconoce los elementos de la escaleta a partir de la bibliografía especializada. 3. Se reúne en equipos de trabajo de 4 a 5 personas. 4. Redacta un ejercicio de escaleta a partir de un ejemplo dado de media cuartilla. 5. Se realiza un análisis grupal sobre el ejercicio realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bibliografía especializada ● Laptop ● Proyector. ● Internet 	6 horas
UNIDAD III				
9	Estructura dramática	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para analizar la estructura dramática. 2. Reconoce los elementos de la estructura dramática a partir de la revisión de distintos cortometrajes 3. Elige un cortometraje de los propuestos por el docente 4. Elabora un documento donde se desplieguen los elementos de los tres actos: Identifica los elementos del primer acto <ol style="list-style-type: none"> a) Presentación de personajes b) Arena dramática c) Presentación del conflicto Identifica los elementos del segundo acto <ol style="list-style-type: none"> a) Desarrollo de la trama 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bibliografía especializada ● Laptop ● Proyector. ● Internet 	8 horas

		<p>b) Transformación de los personajes</p> <p>c) Curva y actos dramáticos</p> <p>Identifica los elementos del tercer acto</p> <p>a) Crisis</p> <p>b) Clima</p> <p>c) Climax</p> <p>d) Consecuencias</p>		
UNIDAD IV				
10	Guion documental	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para analizar el formato de un guion documental. 2. Reconoce los elementos de un guion documental a partir de la revisión de distintos ejemplos 3. Elige un documental de los propuestos por el docente 4. Elabora un organizador gráfico donde se muestran sus características 5. Entrega al docente para su revisión y evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bibliografía especializada ● Laptop ● Proyector. ● Internet 	2 horas
11	Guion para una serie televisiva	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para analizar el formato de un guion para serie televisiva 2. Reconoce sus elementos a partir de la revisión de distintos ejemplos 3. Elige una serie de las propuestos por el docente 4. Elabora un organizador gráfico donde se muestran sus características 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bibliografía especializada ● Laptop ● Proyector. ● Internet 	2 horas

		5. Entrega al docente para su revisión y evaluación.		
12	Guion para narrativas transmedia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para analizar el formato para narrativas transmedia 2. Reconoce sus elementos a partir de la revisión de distintos ejemplos 3. Elige una narrativa transmedia de las propuestas por el docente 4. Elabora un organizador gráfico donde se muestran sus características. 5. Entrega al docente para su revisión y evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bibliografía especializada ● Laptop ● Proyector. ● Internet 	2 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Mesas redondas
- Estudios de caso
- Debates
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Reporte de prácticas
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de dossier
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Exámenes parciales..... 30%
- Trabajos en clase..... 30%
- Dossier con los trabajos corregidos del semestre.....40%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
Altman, R. (2000). <i>Los géneros cinematográficos</i> . Editorial Paidós. [clásica]	Aristóteles (2018). <i>El arte poética</i> . http://www.traduccionliteraria.org/biblib/A/A102.pdf .
Comparato, D. (2009). <i>De la creación al guion: arte y técnica de escribir para cine y televisión</i> . La Crujía Ediciones. [clásica]	Seeger, L. (1986) Making a good script great. Dodd, Mead & Amp. [Clásica]
Egri, L. (2009). <i>El arte de la escritura dramática</i> . Editorial CUEC-UNAM. [clásica]	Hueth, A. C. (2019). <i>Scriptwriting for film, television, and new media</i> . Routledge.
Field, S. (2002) <i>El manual del guionista: ejercicio e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso</i> . Editorial Plot [clásica].	
Font, C. (2009). <i>Cómo diseñar el conflicto narrativo: claves para comprender y encauzar la tensión literaria</i> . Alba [clásica].	
Gulino, P. J. (2012). <i>Screenwriting. The sequence approaches. The Hidden Structure of Successful Screenplays</i> . Bloomsbury Publishing. [clásica].	
Mendoza, C. (2017). <i>El guion para cine documental</i> . UNAM.	
McKee, R. (2013). <i>El guion Story. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones</i> . (J. Lockhart, trad.). Editorial Alba. [clásica].	
McKee, R. (2013) <i>El diálogo: el arte de hablar en la página la escena y la pantalla</i> . (J. Lockhart, trad.). Editorial Alba. [clásica]	
Vilches, L. (2017). <i>Diccionario de teorías narrativas: Cine, televisión, transmedia</i> . Caligrama.	

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la asignatura Guion deberá tener título de Licenciatura en medios audiovisuales, cine o áreas afines, con estudios de posgrado cercano a estos campos, con 2 años de experiencia en la docencia, haber realizado trabajo en el área audiovisual como guionista de cinco años. Asimismo, debe tener inteligencia emocional, asertividad para comunicarse con los alumnos, disposición para trabajo en academia y habilidad para trabajo con grupos grandes.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Semiótica
- 5. Clave:**
- 6. HC: 04 HT: 00 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 04 CR: 08**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Raúl Fernando Linares
Angélica Basilia Madrid Navarro
Salvador León Guridi

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 07 de abril de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje Semiótica es comprender la forma en que los procesos sígnicos inciden en la producción y recepción del discurso audiovisual.

Su utilidad radica en que le permite al estudiante adquirir las herramientas de análisis de los procesos de producción y recepción sígnica para desarrollar un sentido crítico-analítico del discurso audiovisual.

Se imparte en la etapa básica con carácter obligatorio y pertenece al área de conocimiento de Escritura

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar los procesos de producción y recepción sígnica en el ámbito de la comunicación humana, a través de la revisión de modelos explicativos y de análisis del fenómeno cinematográfico, televisivo y transmedial, para desarrollar un sentido crítico-analítico del discurso audiovisual, con un actitud reflexiva, crítica y respetuosa.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

- Un dossier de ejercicios parciales de análisis semiótico-semiológico en el que se evidencien acercamientos progresivos a los distintos elementos del discurso audiovisual.
- Un ejercicio integrado de análisis semiótico-semiológico a partir del visionado e identificación de elementos sígnicos en una secuencia audiovisual.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. El análisis del discurso audiovisual

Competencia:

Identificar las diversas formas de aproximación al discurso audiovisual, a partir de la revisión de determinados modelos de análisis, para comprender sus alcances y aplicación, con actitud crítica y reflexiva.

Contenido:

- 1.1 Comunicación y discurso audiovisual.
- 1.2 Modelos dialécticos.
- 1.3 Modelos hermenéuticos.
- 1.3 Modelos semióticos.

Duración: 8 horas

UNIDAD II. Conceptos semióticos fundamentales

Competencia:

Analizar los alcances de la reflexión sígnica, a través de la contrastación de los diversos aportes y aplicaciones de los modelos de análisis semiológico, semiótico y cinematográfico, para comprender su utilidad en procesos de producción y recepción de discursos audiovisuales, con tolerancia, pensamiento crítico y disposición al diálogo.

Contenido:

- 2.1 Signo y significación.
- 2.2 Subdisciplinas semióticas.
- 2.3 El modelo semiológico de Saussure.
- 2.4 El modelo semiótico de Peirce.
- 2.5 El modelo cinematográfico de Metz.

Duración: 20 horas

UNIDAD III. Semiótica de los procesos de significación audiovisual

Competencia:

Aplicar los modelos de análisis sígnico en fenómenos de imagen, sonido y audiovisión, a través de la revisión de productos audiovisuales, para integrar un modelo crítico de aproximación al discurso audiovisual, de forma asertiva, responsable y creativa.

Contenido:

Duración: 24 horas

- 3.1 Semiótica de la imagen.
 - 3.1.1 Imágenes icónicas, indicativas y simbólicas.
 - 3.1.2 Códigos de la imagen.
- 3.2 Semiótica del sonido.
 - 3.2.1 Sonidos diegéticos y extradiegéticos.
 - 3.2.2 Sonidos icónicos, indicativos y simbólicos.
- 3.3 Semiótica audiovisual
 - 3.3.1 La imagen movimiento.
 - 3.3.2 La imagen tiempo.

UNIDAD IV. Semiótica de la recepción audiovisual

Competencia:

Valorar la pragmática del discurso audiovisual, a través de la aplicación de los modelos de análisis semiótico y la pragmática del discurso audiovisual, para la comprensión de sus diversos soportes y formatos, con objetividad y sentido crítico.

Contenido:

- 4.1 Retórica del discurso audiovisual.
- 4.2 Semiótica de soportes y formatos audiovisuales.
- 4.3 Producción social del sentido.

Duración: 12 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Estudios de caso
- Debates
- Aprendizaje basado en problemas
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Resumen
- Síntesis
- Ensayo
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales.....	20%
- Controles de lectura.....	20%
- Participación en clase.....	20%
- Doussier de ejercicios parciales de análisis semiótico-semiológico	20%
- Un ejercicio integrado de análisis semiótico-semiológico	20%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Blanco, D. (2017). <i>Semiótica del texto fílmico</i>. Universidad de Lima.</p> <p>Deleuze, G. (2018). <i>La imagen movimiento. Estudios sobre cine 1</i>. Paidós.</p> <p>Deleuze, G. (2018). <i>La imagen tiempo. Estudios sobre cine 2</i>. Paidós.</p> <p>Fontanille, J., Zilberberg, C. (2016). <i>Tensión y significación</i>. Universidad de Lima.</p> <p>Genosko, G. (2017). <i>Critical Semiotics. Theory, from Information to Affect</i>. Bloomsbury. https://libcon.rec.uabc.mx:5509/ehost/detail/detail?vid=4&sid=8fa6c0aa-a40b-4d72-9755-8950139b3e10%40sessionmgr101&bdata=Jmxhbm9ZXMmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#AN=1251284&db=e000xww</p> <p>Pasolini, P. P. (2006). <i>Cinema. El cine como semiología de la realidad</i>. UNAM. [clásica]</p> <p>Stam, R. (2019). <i>New Vocabularies in Film Semiotics</i>. Routledge Publisher.</p> <p>Zecchetto, V. (2014). <i>Seis semiólogos en busca del lector</i>. Abya-Yala. [clásica]</p> <p>Zilberberg, C. (2016). <i>Semiótica tensiva</i>. Universidad de Lima.</p>	<p>Cabrera, J. (2008). <i>Cine: 100 años de filosofía. Una introducción a la filosofía a través del análisis de películas</i>. Gedisa. [clásica]</p> <p>Greimas, A. J., Fontanille, J. (2017). <i>Semiótica de las pasiones. De los estados de cosas a los estados de ánimo</i>. Siglo XXI / BUAP.</p> <p>Maia, G. (2015). <i>Elementos para una poética da música dos filmes</i>. Appris. [clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta el curso de Semiótica deberá tener título en Lengua y Literatura, Medios Audiovisuales o áreas afines, con conocimientos avanzados sobre procesos de significación y modelos de análisis semiótico, preferentemente con estudios de posgrado en el área y experiencia docente de al menos dos años. Deberá ser respetuoso, analítico, dispuesto al diálogo y a la escucha.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Lenguaje Audiovisual
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 03 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 03 **CR:** 08
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA
Flor Angélica Torres Narváez
Salvador León Guridi

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)
Cristina Conde Felix

Fecha: 21 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje tiene como propósito analizar el lenguaje cinematográfico, lo que permite al estudiante construir narrativas audiovisuales que logren comunicar de forma efectiva y creativa los mensajes deseados. Se ubica en la etapa básica, es de carácter obligatoria y forma parte del área de conocimiento de Dirección.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar el lenguaje cinematográfico, a partir de los conocimientos estéticos y teóricos del lenguaje audiovisual, para concebir ideas y desarrollar propuestas con efectividad narrativa y estética, de forma visionaria y creativa.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio que integre los reportes escritos de análisis de lenguaje cinematográfico de películas con base en la estética y teoría del lenguaje audiovisual y archivo de imágenes producidas con efectividad narrativa, utilizando los planos y movimientos de cámara adecuados para transmitir emociones y narrativas comprensibles.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Unidades de lenguaje visual

Competencia:

Analizar el lenguaje audiovisual, mediante la revisión de sus elementos, para construir productos con narrativa asertiva, con actitud creativa y lógica.

Contenido:

- 1.1. Toma
- 1.2. Plano
- 1.3. Escena
- 1.4. Secuencia

Duración: 12 horas

UNIDAD II. La imagen como fuerza expresiva

Competencia:

Distinguir la fuerza creadora de la imagen, a través de la identificación de los tipos de angulaciones, planos, movimientos y puntos de vista de la cámara, para desarrollar productos audiovisuales que transmitan adecuadamente el mensaje diseñado, con actitud analítica y sensible.

Contenido:

- 2.1. La composición: tipos de plano
- 2.2. Tipos de angulaciones
- 2.3. Los movimientos de cámara
- 2.4. Los puntos de vista

Duración: 12 horas

UNIDAD III. Elementos del sonido en el audiovisual

Competencia:

Analizar obras audiovisuales, relacionando los elementos que componen la banda sonora con las imágenes móviles, para identificar los valores expresivos del sonido, de forma crítica y sensible.

Contenido:

- 3.1. Diálogos
- 3.2. Incidentales
- 3.3. Efectos
- 3.4. Ambientes
- 3.5. Música
- 3.6. Silencio

Duración: 12 horas

UNIDAD IV. El tiempo y espacio audiovisual

Competencia:

Identificar el tiempo y espacio cinematográfico, por medio de la revisión de las reglas de montaje y el uso de las formas temporales, para dotar continuidad y ritmo a la narrativa audiovisual, de forma proactiva y eficaz.

Contenido:

Duración: 12 horas

- 4.1. El tiempo o las formas temporales
- 4.2. El espacio cinematográfico
 - 4.2.1. Eje óptico
 - 4.2.2. Eje de acción
 - 4.2.3. Eje cámara- sujeto/ objeto
 - 4.2.4. Distancia cámara- eje de acción
 - 4.2.5. Regla de 30 grados
- 4.3. Ritmo
- 4.4. Transiciones
- 4.5. Formas de paso

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Lenguaje visual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende instrucciones del docente. 2. Observa secuencias de productos audiovisuales. 3. Identifica: <ol style="list-style-type: none"> a) Tomas b) Planos c) Escenas d) Secuencia 4. Entrega análisis de la secuencia. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Cuaderno ● Video ● Bocinas 	1 hora
2	Usando el lenguaje	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende instrucciones del docente. 2. Diseña una pequeña historia 3. Produce la historia de 4 formas: <ol style="list-style-type: none"> a) Una toma b) En planos c) En escena d) En secuencia 4. Entrega los videos producidos 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cuaderno ● Cámara 	2 horas
UNIDAD II				
3	Tipos de plano	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del docente. 2. Recorta revistas o material impreso los distintos tipos de planos vistos en clase. 3. Pega en una cartulina y agrega el análisis de la función expresiva de cada plano. 4. Expone ante grupo su cartulina. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cartulina ● Plumones ● Revistas 	2 horas

4	Tipos de angulaciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica ejemplos de angulaciones en material audiovisual. 2. Realiza presentación con análisis del material seleccionado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Proyector 	2 horas
5	Aplicación de los planos y angulaciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Escribe una secuencia. 2. La realiza utilizando diversidad de planos y angulaciones 3. Entrega el video 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Cuaderno 	2 horas
6	Movimientos de cámara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selecciona un movimiento de cámara de algún material audiovisual. 2. Expone frente a grupo su función expresiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Proyector 	2 horas
7	Aplicación del movimiento de cámara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza los siguientes movimientos de cámara: <ol style="list-style-type: none"> a) Paneo de seguimiento b) Paneo de barrido c) Paneo descriptivo d) Tilt e) Travelling de seguimiento f) Travelling in/out 2. Entrega reporte de práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Tripie • Dolly 	2 horas
UNIDAD III				
8	Proyección del sonido sobre la imagen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Audiovisiona la secuencia-prólogo de <i>Persona</i> de Ingmar Bergman. 2. Describe las acciones que ocurren en la secuencia. 3. Visiona la misma secuencia eliminando la banda sonora. 4. Explica la forma en la que el sonido cambia el sentido de 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Bocinas 	2 horas

		aquello que narran las imágenes silentes.		
9	Elementos de la banda sonora	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visualiza el video proyectado por el docente 2. Desglosa la banda sonora en sus elementos 3. Analiza la selección de sonidos en el video proyectado con base en sus funciones dramáticas. 4. Entrega análisis. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector 	3 horas
10	Diálogos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elige escena con diálogo. 2. Transcribe el diálogo. 3. Realiza la grabación del diálogo. 4. Lo sustituye del original. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector 	3 horas
UNIDAD IV				
11	El tiempo cinematográfico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visualiza videos mostrados por el docente 2. Identifica las formas de tiempo en el video 3. Entrega listado de tiempos y su análisis 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector 	2 horas
12	Manipulando el tiempo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se forman equipos de 3 personas 2. El docente otorga un tiempo cinematográfico a cada equipo 3. Diseña en equipo una historia utilizando el tiempo asignado 4. Realiza la historia 5. Entrega video 	<ul style="list-style-type: none"> • cámara 	2 horas
13	Espacio cinematográfico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisa secuencia de continuidad 2. Identifica las fallas y aciertos de continuidad 3. Entrega reporte 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector 	1 hora

14	Los ejes de acción	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visualiza documental 2. Elige escena de alguna producción 3. Realiza las plantillas con ejes establecidos de la escena elegida 4. Entrega plantillas 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Proyector ● libreta 	2 horas
15	Ritmo cinematográfico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visualiza los diversos ejemplos cinematográficos que utiliza el maestro para revisar el ritmo 2. Participa en mesa redonda para analizar los elementos que conforman el ritmo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Proyector 	2 horas
16	Aplicando el ritmo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza diversos planos para contar una acción 2. Edita a diferentes ritmos 3. Entrega edición 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cámara ● Computadora ● Software 	2 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Mesas redondas
- Debates
- Visionado de material audiovisual
- Solución de problemas
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Organizadores gráficos
- Resumen
- Síntesis
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Dos exámenes parciales.....30%
- Tareas y trabajos.....30%
- Participación.....10%
- Portafolio.....30%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Arijon, D. (1976). <i>Gramática del lenguaje audiovisual</i>. Escuela de cine y video. [clásica].</p> <p>Hunt, R. (2011). <i>Bases del cine: el lenguaje cinematográfico</i>. Parramón. [clásica].</p> <p>Lannom, S. (2020). <i>Cinematography directing. Camera angles explained: the different types of camera shot angles in film</i>. https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-angles-in-film/</p> <p>Marcel, M. (2008). <i>El lenguaje del cine</i>. Gedisa. [clásica].</p> <p>Mckee, R. (2018). <i>El diálogo: El arte de hablar en la página, la escena y la pantalla</i>. Alba Editorial.</p> <p>Sánchez, R. (2003). <i>Montaje cinematográfico: arte de movimiento</i> (2^{da} ed.). La Crujía [clásica].</p>	<p>Carlón, M. (2006). <i>De lo cinematográfico a lo televisivo: metatelevisión, lenguaje y temporalidad</i>. La Crujía. [clásica].</p> <p>Dercksen, D. (2015). <i>A visual guide to The Language Of Film</i>. The writting studio. https://writingstudio.co.za/the-language-of-film-a-visual-guide/</p> <p>Marimón, J. (2014). <i>El montaje cinematográfico: del guión a la pantalla</i>. Universitat de Barcelona. [clásica].</p> <p>Sánchez-Biosca, V. (1996). <i>El montaje cinematográfico: teoría y análisis</i>. Paidós. [clásica].</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Lenguaje Audiovisual debe contar con Licenciatura en Medios Audiovisuales, Licenciatura en Comunicación o área afín, con conocimientos avanzados del lenguaje cinematográfico, el montaje audiovisual y la historia del cine. Preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser analítico y creativo.

SUNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Historia del Cine
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 03 **HT:** 00 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 03 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Angélica Basilia Madrid Navarro

Flor Angélica Torres Narvaez

Rosa Herlinda Beltrán Pedrín

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 21 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Historia del Cine tiene como propósito que el alumno identifique los hechos históricos que aportaron una evolución de técnicas cinematográficas y el lenguaje cinematográfico, que son la base para construir discursos audiovisuales. Esta asignatura se imparte en la etapa básica con carácter obligatorio y pertenece al área de conocimiento Dirección.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar el desarrollo de las artes cinematográficas mediante el estudio de los acontecimientos que definen su evolución discursiva y tecnológica para discernir el contexto en el que se concibe la obra audiovisual con apertura y disciplina.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Ensayo académico que incluye una reseña de los contenidos revisados durante el curso, así como una reflexión a propósito de la importancia que tienen como antecedente para la práctica disciplinaria.

Examen escrito que aborde las unidades del contenido del curso.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. El cine como invento científico.

Competencia:

Examinar la evolución del cine, mediante el estudio de sus antecedentes como aparato científico, con el fin de comprender la transición de ciencia al arte, con actitud analítica y orden.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 1.1 Juguetes ópticos.
- 1.2 El cine científico.
 - 1.2.1 Eadweard Muybridge.
 - 1.2.2 Étienne-Jules Marey.
- 1.3 Edison y el Kinetoscopio.
- 1.4 Lumière y el Cinematógrafo.

UNIDAD II. Inicios del arte.

Competencia:

Identificar los procesos para la construcción de una historia, mediante la revisión de las diferentes técnicas que influyeron en el desarrollo del lenguaje cinematográfico, con el fin de comprender la evolución del mismo, con actitud reflexiva e interés.

Contenido:

Duración: 22 horas

- 2.1 George Meliès
- 2.2 Escuela de Brighton y Edwin Porter
- 2.3 David Wark Griffith
- 2.4 Nacimiento de Hollywood
 - 2.4.1 Protagonistas del cine silente
 - 2.4.2 Características del cine silente
 - 2.4.3 Cine clásico de Hollywood
 - 2.4.3.1 Cine negro
 - 2.4.3.2 Cine de acción
 - 2.4.3.3 Cine de terror
 - 2.4.3.4 Cine de comedia
 - 2.4.3.5 Western
- 2.5 El cine expresionista alemán
- 2.6 El cine soviético
 - 2.6.1 Lev Kulechov
 - 2.6.2 Dziga Vertov
 - 2.6.3 Vsévolod Pudovkin
 - 2.6.4 Sergei Eisenstein
- 2.7 Incorporación de la banda sonora a la imagen
 - 2.7.1 Antecedentes del cine sonoro
 - 2.7.2 Las primeras películas sonoras
 - 2.7.3 Cambios a la estética e industria tras la entrada del sonido
 - 2.7.3.1 El cine musical

UNIDAD III. El cine de la posguerra y la guerra fría.

Competencia:

Examinar las diferentes corrientes cinematográficas que surgieron entre periodos postguerra, a partir de la exploración de diferentes autores sobre otras formas de abordar la realidad, para reconocer el impacto de los hechos históricos en el lenguaje cinematográfico, con pensamiento crítico y analítico.

Contenido:

- 3.1 Surrealismo.
- 3.2 Neorrealismo.
- 3.3 Nouvelle Vague.
- 3.4 Cinema Verité.
- 3.5 "Nuevo" cine latinoamericano.
- 3.6 Vanguardia norteamericana.

Duración: 12 horas

UNIDAD IV. La transición de los 90.

Competencia:

Analizar las propuestas emergentes que surgieron por la transición del film al video, a partir de la exploración de otros formatos y producción audiovisual, con el fin de identificar cómo estas transformaciones se incorporan al lenguaje cinematográfico, con respeto y reflexión.

Contenido:

- 4.1 El auge del video y el cine en casa.
- 4.2 Los primeros largometrajes digitales.
- 4.3 Dogma 95.
- 4.4 Plataformas de distribución digital.

Duración: 8 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Mesas redondas
- Debates
- Discusión grupal

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Resumen
- Síntesis
- Ensayo
- Técnica expositiva
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Ensayo académico.....	40%
- 2 Exámenes	30%
- Participación en clase.....	30%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Faulstich, W. y Korte, H. (1999). <i>Cien años de cine: una historia del cine en cien películas</i>. Siglo XXI. [clásica].</p> <p>Castán, J., Pérez de Castro, R. y Fiz, I. (2015). <i>Estudios de historia y estética del cine : 50º aniversario de la Cátedra de Cine de la Universidad de Valladolid</i>. Universidad de Valladolid. [clásica].</p> <p>De la Vega, E. (2015). <i>Nuevo Cine</i>. México: DGE Equilibrista.[clásica].</p> <p>Ledo, M. (2004). <i>Del Cine-Ojo al Dogma 95 : paseo por el amor y la muerte del cinematógrafo documental</i>. Paidós.[clásica].</p> <p>Nowell-Smith, G. (1997). <i>The Oxford history of world cinema</i> (Oxford University Press). [clásica]. https://www.academia.edu/35248400/The_Oxford_History_of_World_Cinema</p> <p>Sadoul, G. (2007). <i>Historia del cine mundial: desde los orígenes</i>. Siglo XXI. [clásica].</p> <p>Sharman, R. (sf). <i>Moving pictures: a brief history of cinema</i> (University of Arkansas). https://uark.pressbooks.pub/movingpictures/chapter/a-brief-history-of-cinema/</p>	<p>Belinche, S. (2007). <i>Cinema: historia del cine italiano</i>. La Crujía.[clásica].</p> <p>Bergan, R. (2011). <i>Cine-ismos: para entender el cine</i>.Turner.[clásica].</p> <p>Beylie, C. (2006). <i>Películas clave de la historia del cine</i>. Ma non troppo.[clásica].</p> <p>Biltereyst, D., y Meers, P. (2016). <i>New cinema history and the comparative mode: reflections on comparing historical cinema cultures</i> (Alphaville: Journal of Film and Screen Media). www.alphavillejournal.com/Issue11/HTML/ArticleBiltereystMeers.html</p> <p>Bordwell, D. y Thompson, K. (2009) <i>.Film History an introduction</i>.Third Edition. McGraw Hill.</p> <p>De Baecque, A. (2006). <i>Nuevos cines, nueva crítica: el cine en la era de la globalización</i>. Paidós . [clásica].</p> <p>García, E. (1998). <i>Breve historia del cine mexicano</i>. México: IMCINE. [clásica].</p> <p>Maltby, R. (ed.).(2011). <i>Explorations in new cinema history</i>. Wiley & sons incorporated.</p> <p>Memba, J. (2008). <i>Historia del cine universal</i>. España: T&B.[clásica].</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Historia del Cine debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o su equivalente, con conocimientos avanzados en historia del cine mundial; preferentemente con estudios de posgrado y experiencia en docencia universitaria, ser proactivo, analítico y que fomente el estudio de las artes cinematográficas.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Imagen Digital
- 5. Clave:**
- 6. HC: 01 HT: 00 HL: 05 HPC: 00 HCL: 00 HE: 01 CR: 07**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Adalberto Iván Martínez Martínez
Christian René Valenzuela Ortega
Demian Eduardo Carmona Villafañá.
Jesús Humberto Orozco Orozco.
Luis Felipe López Pérez
Marco Antonio Pérez Cota.

Fecha: 22 de junio de 2021

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Esta unidad de aprendizaje tiene como finalidad que el estudiante aprenda a manipular las propiedades de la imagen para crear composiciones con el uso de herramientas que le permitan modificar y combinar las propiedades globales y locales de la imagen digital. Es de carácter obligatoria, se imparte en la etapa básica y no posee ningún requisito previo para cursarse.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Elaborar material gráfico digital a través del manejo de programas especializados en procesamiento de imágenes para su integración en el producto audiovisual con creatividad, disciplina y respeto a los derechos de autor.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio digital en la nube donde se incluyan las prácticas del semestre, archivos editables en formato nativo y exportado en JPG o PNG. Se considera la puntualidad, características del formato de la imagen.

Proyecto final integrador, se evalúa que contenga varias técnicas y lo competentes que sean para manejar el programa de procesamiento de imagen.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Representación digital de la imagen estática

Competencia:

Identificar las características principales de los formatos digitales, a través de la exploración de modos de color y las herramientas de software, para adaptar la imagen a diversos soportes, con iniciativa, disciplina y organización.

Contenido:

Duración: 3 horas

- 1.1. Pixel y resoluciones operativas
- 1.2. Formatos de compresión
- 1.3. Usos y aplicaciones de matrices aditivas y sustractivas de color
- 1.4. Formatos de salida de la imagen digital según su aplicación

UNIDAD II. Elementos de diseño gráfico como complemento de la imagen digital

Competencia:

Diseñar gráficos digitales, utilizando las herramientas de manipulación de imagen, para expresar con diferentes tipografías, dibujos y estilos con tolerancia a la retroalimentación, creatividad y disciplina.

Contenido:

- 2.1. Fuentes tipográficas y su clasificación
- 2.2. Paletas de color para usos especializados
- 2.3. Gráficos, ilustraciones y diagramas

Duración: 5 horas

UNIDAD III. Fotomontaje y composición digital

Competencia:

Componer imágenes digitales, haciendo uso de herramientas avanzadas de retoque fotográfico, principios de composición, para obtener imágenes homogéneas conforme a una visión artística siendo creativo, autocrítico y con atención al detalle.

Contenido:

- 3.1 Integración de imágenes de diferentes fuentes
- 3.2 Ajustes y propiedades editables de la imagen
- 3.3 Efectos especiales y estilos de capa

Duración: 4 horas

UNIDAD IV. Aplicaciones de la imagen estática

Competencia:

Preparar la imagen digital utilizando las herramientas de selección, modos de imagen y formatos de salida para integrarse a proyectos de video y animación siendo creativo, paciente y entusiasta.

Contenido:

Duración: 4 horas

4.1. Exportando gráficos con transparencia

4.1.1. Cartones y títulos

4.1.2. Superimposiciones y transparencias

4.2. Integración

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE LABORATORIO

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Uso de modos de color, herramientas globales y exportar a diferentes formatos.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a las indicaciones del docente: 2. Recibe imágenes del docente. 3. Realiza las siguientes correcciones: <ul style="list-style-type: none"> -Corrección de balance de blancos. -Corrección de brillo y contraste. -Corrección de color y saturación. -Corrección contraluz. 4. Exportar la imagen utilizando diferentes modos y formatos. 5. Entrega al docente para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Pantalla o proyector para visualización de clase. • Internet. • Software de edición de mapa de bits. • Pizarrón. • Imágenes proporcionadas por el docente. 	8 horas
UNIDAD II				
2	Carousel de imágenes para redes.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a las indicaciones del docente: 2. Modifica el espacio de trabajo. 3. Inserta y estiliza la tipografía. 4. Agrega formas básicas de vectores e imágenes. 5. Recorta y exporta para crear la secuencia. 6. Entrega al docente para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Pantalla o proyector para visualización de clase. • Internet. • Software de edición de mapa de bits. • Pizarrón. • Imágenes proporcionadas por el docente. 	10 horas
3	Typeart	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a las indicaciones del docente: 2. Coloca imagen de referencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Pantalla o proyector para visualización de clase. 	10 horas

		<p>modifica su transparencia.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Crea capa para realizar diseño. 4. Inserta tipografía para realizar el diseño. 5. Exporta en formato de imagen. 6. Entrega al docente para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet. • Software de edición de mapa de bits. • Pizarrón. 	
4	Diseño de cartel	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a las indicaciones del docente: 2. Selecciona tema del cartel. 3. Integra imágenes y texto. 4. Selecciona paleta de color. 5. Hace tres variaciones. 6. Escribe su justificación y exporta la imagen. 7. Entrega al docente para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Pantalla o proyector para visualización de clase. • Internet. • Software de edición de mapa de bits. • Pizarrón. 	10 horas
UNIDAD III				
5	Elaboración de collage	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a las indicaciones del docente: 2. Selecciona el tema de collage. 3. Selecciona imágenes. 4. Edita e integra imágenes. 5. Redacta justificación del diseño. 6. Exporta imagen. 7. Entrega al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Pantalla o proyector para visualización de clase. • Internet. • Software de edición de mapa de bits. • Pizarrón. 	15 horas
UNIDAD IV				
6	Diseño de imagen visual para broadcasting.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a las indicaciones del docente: 2. Selecciona el tema. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Pantalla o proyector para visualización de clase. 	12 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Diseña cintillo y pantallas. 4. Exporta en formato con transparencia. 5. Entrega al docente para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet. • Software de edición de mapa de bits. • Pizarrón. 	
7	Integración de imagen visual para broadcasting.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a las indicaciones del docente: 2. En un video editor integra los elementos gráficos diseñados. 3. Exporta en formato de video. 4. Sube a una plataforma de video. 5. Entrega el link al docente para su revisión y retroalimentación. 6. Realiza ajustes y entrega el proyecto final. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Pantalla o proyector para visualización de clase. • Internet. • Software de edición de mapa de bits. • Software de edición de video. • Pizarrón. 	15 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Visionado de referencias
- Aprendizaje basado en proyectos
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Ensayo
- Técnica expositiva
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Prácticas.....	40%
- Proyecto.....	50%
- Justificaciones.....	10%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Adobe. (2019). <i>Adobe Photoshop Help</i>. https://helpx.adobe.com/pdf/photoshop_reference.pdf</p> <p>Adobe. (2021). <i>Adobe Tutorials</i>. https://helpx.adobe.com/uk/photoshop/tutorials.html</p> <p>Faulkner, A. y Chávez, C. (2018). <i>Adobe Photoshop CC Classroom in a Book (2019 Release)</i>. Adobe Press.</p> <p>Freeman, M. (2014). <i>Edición digital de la imagen y efectos especiales: guía para dominar las técnicas clave de photoshop y lightroom</i>. Blume. [clásica]</p> <p>Miller, D. (2021). <i>Photoshop: La guía completa 2021 para aprender a utilizar Photoshop CC</i>. Independently Published.</p>	<p>Meehan, L. (2004). <i>Creación de imágenes digitales: guía visual para fotógrafos</i>. Blume. [clásica]</p> <p>Dworsky, D. y Köhler, V. (Directores). (2011). <i>Press Play Pause</i>. [Película]. Estados Unidos: House of Radon. [clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Imagen Digital debe contar con título de Licenciado en Diseño Gráfico, Medios Audiovisuales o su equivalente, conocimientos avanzados en creación y procesamiento de imágenes digitales, mínimo 3 años de experiencia en el área; preferentemente con estudios de posgrado y experiencia en docencia universitaria, ser responsable y creativo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Lenguaje Sonoro
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 03 **HT:** 01 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 03 **CR:** 07
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Salvador León Guridi
Luis Felipe López Pérez
Raúl Fernando Linares Borboa

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 22 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje Lenguaje Sonoro es que el estudiante analice y valore el sonido como componente fundamental del lenguaje audiovisual y desarrolle la capacidad para distinguir aquellos elementos que darán cuerpo a su discurso. Su utilidad radica en que le permite abordar los fundamentos teóricos indispensables para la comprensión del cine como forma expresiva donde imagen visual y sonido coexisten necesariamente. Se imparte en la etapa básica, es de carácter obligatorio y pertenece al área de conocimiento de Realización.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Valorar el sonido como problema de orden dramático, mediante el análisis de los elementos que componen el lenguaje sonoro-audiovisual, para comprender y anticipar las relaciones posibles entre imagen visual e imagen sonora, con minuciosidad y reflexión crítica.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio de análisis de obras cinematográficas en los que se relacionen el sonido con las imágenes visuales y se distingan las diversas formas expresivas y estilos narrativos, así como los códigos, convenciones y funciones del sonido en el relato audiovisual.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. El sentido de la audición

Competencia:

Explicar el proceso de percepción sonora, mediante el estudio de la anatomía y fisiología del oído humano, para introducirse en el análisis conjunto de la imagen y el sonido en obras audiovisuales, con curiosidad y disciplina.

Contenido:

Duración: 14 horas

- 1.1. El sentido de la audición
 - 1.1.1. Anatomía del oído humano
 - 1.1.2. Fisiología del oído humano
- 1.2. Rangos de la audición humana
 - 1.2.1. Espectro de frecuencias audibles
 - 1.2.1.1. Umbral de audición
 - 1.2.1.2. Umbral de dolor
 - 1.2.2. Fenómenos de percepción
 - 1.2.2.1. Batimiento
 - 1.2.2.2. Tonos de combinación
 - 1.2.2.3. Enmascaramiento
 - 1.2.2.4. Efecto binaural
 - 1.2.2.5. Inteligibilidad de la voz humana
- 1.3. Modos de audición
 - 1.3.1. Modelo de Pierre Schaeffer
 - 1.3.2. Modelo de Ernest Schachtel
 - 1.3.3. Modelo de Denis Smalley

UNIDAD II. El estudio del lenguaje sonoro en el audiovisual

Competencia:

Revisar la tradición narrativa de los medios audiovisuales, mediante el análisis la transición del cine silente al cine sonoro, para dimensionar el papel del sonido en el lenguaje de las imágenes móviles, con actitud crítica y reflexiva.

Contenido:

Duración: 12 horas

- 2.1. Dialéctica de la transformación imagen/sonido
 - 2.1.1. El sonido en el cine silente
 - 2.1.2. El sonido desde la imagen
- 2.2. Diégesis, extradiégesis y metadiégesis
- 2.3. Sonido sincrónico y sonido asincrónico
- 2.4. La escena audiovisual
 - 2.4.1. La “imagen” es el marco
 - 2.4.2. En el sonido no hay marco
- 2.5. El concepto sonoro de Michel Fano
- 2.6. El esquema de Walter Murch

UNIDAD III. Funciones narrativas y expresivas del sonido en el audiovisual

Competencia:

Analizar obras cinematográficas, mediante la distinción de códigos, convenciones y funciones del sonido en el relato, para explicar la construcción del espacio cronográfico y dramático en el lenguaje audiovisual, con apertura y asertividad.

Contenido:

Duración: 22 horas

- 3.1. Corporalidad
 - 3.1.1. Percepción del movimiento y la velocidad
 - 3.1.2. Influencia en la percepción del tiempo en la imagen
- 3.2. Contextualización
 - 3.2.1. Denotación
 - 3.2.2. Connotación
- 3.3. La voz y el lenguaje
 - 3.3.1. La voz y el personaje
 - 3.3.2. Los diálogos en la ficción y en el documental
 - 3.3.3. El uso creativo del silencio
- 3.4. La música en el audiovisual
 - 3.4.1. Música de foso y música de pantalla
 - 3.4.2. El leitmotiv
 - 3.4.3. Empatía y contraste
 - 3.4.4. Usos y abusos
- 3.5. Redundancia
 - 3.5.1. Clichés sonoros

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Curvas isofónicas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende la instrucción del docente para realizar ejercicio de escucha de archivos sonoros. 2. Reproduce de variedad de archivos sonoros con amplitud constante y frecuencia variable. 3. Identifica las frecuencias audibles y no audibles por cada miembro del grupo. 4. Socializa la experiencia y comparte conclusiones generales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo. • Altavoces y/o audífonos. 	2 horas
2	Tipos de ondas sonoras	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende la instrucción del docente para realizar ejercicios de escucha de archivos sonoros. 2. Reproduce variedad de archivos sonoros con amplitud constante y tipos de onda variables (sinoidal, triangular, cuadrada y sierra). 3. Identifica el tipo de onda que se percibe con mayor intensidad por cada miembro del grupo. 4. Socializa la experiencia y comparte conclusiones generales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo. • Altavoces y/o audífonos. 	2 horas

UNIDAD II				
3	Audiovisionado	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende la instrucción del docente para realizar ejercicio de audiovisionado de obras audiovisuales. 2. Audiovisiona obras selectas proyectadas por el docente ante el grupo. 3. Identifica los conceptos revisados en las escenas de las obras analizadas. 4. Socializa la experiencia y comparte conclusiones generales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Material de lectura. • Libreta de notas • Sala de proyección con equipo de sonido amplificado. 	4 horas
UNIDAD III				
4	Análisis de obras selectas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende la instrucción del docente para realizar análisis sonoro de obras selectas. 2. Analiza obras cinematográficas centrándose en las funciones narrativas y expresivas de la banda sonora. 3. Elabora reporte de experiencia y conclusiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Libreta de notas • Sala de proyección con equipo de sonido amplificado. • Equipo de cómputo. 	8 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Mesas redondas
- Aprendizaje basado en problemas
- Solución de problemas
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Síntesis
- Ensayo
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales:
 - Participación activa en actividades grupales.....25%
 - Entrega oportuna de reportes35%
- Portafolio de análisis40%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Paidós. [clásica]
- Collins, K. (2020). *Studying Sound: A theory and practice of sound design*. Mit Press.
- Labrada, J. (2009). *El sentido del sonido*. Alba. [clásica]
- Lapichino, R. (2011). *La composición audiovisual: dimensiones narrativas del sonido y la música en la imagen*. Nobuko.
- Larson, S. (2014). *Pensar el sonido. Una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico*. UNAM. [clásica]
- Murch, W. (2005). Dense Clarity – Clear Density. <https://transom.org/2005/walter-murch/> [clásica]

Complementarias

- Jullier, L. (2007). *El sonido en el cine: imagen y sonido*. Paidós. [clásica]
- Tarkovsky, A. (1989). *Sculpting in time: Reflections on the cinema*. University of Texas Press. [clásica]

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Lenguaje Sonoro debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o área afín, con conocimientos avanzados en las áreas de diseño sonoro, producción de audio para cine-televisión-video y docencia universitaria; ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo colaborativo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Emprendimiento
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 02 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Cristina Conde Felix
Arili Cárdenas Robles
Lizbeth Muñoz Bravo
Salvador León Guridi

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 21 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje de Emprendimiento proporciona los diferentes aspectos de los modelos de negocios de una empresa de éxito mediante el diseño de proyectos innovadores que puedan generar emprendimiento social, del alto impacto o de servicios. Lo que permite al estudiante desarrollar propuestas que contemplen los aspectos técnicos, operativos, de mercado, de costos, en la industria creativa, entre otros, formando empleadores que contribuyan al desarrollo económico social y cultural de la región.

Se ubica en la etapa básica, es de carácter obligatoria y forma parte del área de conocimiento de Producción.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Crear oportunidades de desarrollo profesional, mediante la búsqueda de ideas generadoras, la gestión de apoyos estratégicos y la toma de riesgos calculados, para emprender proyectos en la industria creativa, de forma innovadora, responsabilidad social y liderazgo

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Modelo de negocios que incluya la definición del concepto, estructura y objetivos de la empresa, las estrategias para alcanzarlos considerando el público meta y los competidores del mercado, así como el cálculo de los recursos necesarios y el margen de utilidad esperado, integrando el análisis de fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas en el portafolio.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Emprendimiento

Competencia:

Analizar el emprendimiento, mediante la revisión de las características y conceptos teóricos, que permitan el desarrollo de ideas innovadoras, con pensamiento crítico, reflexivo y respeto.

Contenido:

- 1.1. Características de un emprendedor
- 1.2. Creatividad
- 1.3. Trabajo en equipo
- 1.4. Conceptualización de la idea
- 1.5. Análisis FODA

Duración: 8 horas

UNIDAD II. Mercadotecnia

Competencia:

Identificar las características del segmento del mercado, mediante un análisis de factibilidad, para determinar la viabilidad del proyecto que satisfaga los objetivos de los clientes potenciales y de la propia organización, con actitud creativa, ordenada y responsable.

Contenido:**Duración:** 8 horas

- 2.1. Consumidor de servicios culturales
- 2.2. El sentido del valor
- 2.3. Signos distintivos
- 2.4. Investigación de mercado
- 2.5. Las 4 P de mercadotecnia (Producto, Publicidad, Plaza, Precio)

UNIDAD III. Producción

Competencia:

Desarrollar el proceso productivo de la propuesta de valor (proyecto), mediante la identificación de los recursos requeridos, así como posibles apoyos estratégicos, para la organización de actividades de manera secuencial, con sentido de actitud proactiva, ordenada y responsable.

Contenido:

- 3.1. Proceso de producción
- 3.2. Recursos y actividades clave
- 3.3. Alianzas estratégicas
- 3.4. Identificación de proveedores

Duración: 5 horas

UNIDAD IV. Recursos Humanos

Competencia:

Identificar los recursos humanos involucrados en la empresa, a partir del análisis de sus funciones tales como integración, capacitación, evaluación, entre otras, para lograr el óptimo desempeño en las funciones organizacionales, con sentido ético, empático y de respeto.

Contenido:**Duración:** 5 horas

- 4.1. Organigrama de la empresa
- 4.2. Descripción de puestos
- 4.3. Reclutamiento y selección de personal
- 4.4. Capacitación y evaluación de desempeño
- 4.5. Administración de sueldos y salarios

UNIDAD V. Finanzas

Competencia:

Integrar al proyecto emprendedor las funciones de finanzas, mediante el análisis de las proyecciones financieras, para conocer la situación actual y facilitar la toma de decisiones, determinando la viabilidad económica de la empresa, mostrando una actitud objetiva, honesta y veraz

Contenido:

- 5.1. Estructura de costos
- 5.2. Fuentes de ingresos
- 5.3. Proyección financiera
- 5.4. Balance general
- 5.5. Elaboración del lienzo CANVAS

Duración: 6 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Aprendiendo a emprender	<ol style="list-style-type: none"> 1. Considerando los conceptos y las lecturas realizadas previamente, el docente establece un listado de emprendedores de diversos ámbitos. 2. El docente organiza equipos con la finalidad de indagar la historia (surgimiento) de un emprendedor. Se les solicita a cada equipo en un formato libre enumerar las características de los emprendedores. 3. Posteriormente, en plenaria se revisan las similitudes y diferencias entre cada uno de los emprendedores revisados. 4. Se determina cuáles de las características fundamentales para el éxito del emprendedor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos • Listado de emprendedores y videos • Salón iluminado 	2 horas
2	Conceptualizando la idea	<ol style="list-style-type: none"> 1. Considerando la revisión previa de casos de éxito en emprendedurismo, se trabaja en plenaria para revisar de acuerdo con el contexto las necesidades de la población ¿Cuáles son las áreas que requieren el desarrollo de proyectos de emprendedurismo?, ¿Qué ideas surgen como propuestas? ¿Cuáles se pueden concretar en el corto o mediano plazo? ¿Cuáles son factibles, 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Revisión del videos 	4 horas

		<p>viables y costeables?</p> <p>2. Organiza a los estudiantes para que a partir de estos planteamientos definan el caso de su proyecto.</p>		
3	Análisis FODA	<p>1. Considerando los conceptos teóricos revisados del análisis FODA, el docente organiza a los estudiantes para que realicen el análisis correspondiente a su proyecto apoyándose en la matriz proporcionada como ejemplo.</p> <p>2. Supervisa que el análisis incluya cinco fortalezas, cinco oportunidades, cinco debilidades y cinco amenazas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos • Matriz FODA de ejemplo • Formato de matriz FODA 	2 horas
UNIDAD II				
4	Elaboración de signos distintivos	<p>1. El docente solicita a los estudiantes la definición del nombre de marca teniendo en cuenta los conceptos teóricos revisados sobre las características esenciales del producto o servicio.</p> <p>2. Revisa los proyectos en plenaria para escuchar e interactuar entre los participantes con el propósito de asegurar que cada marca cumpla con los criterios establecidos.</p> <p>3. Evalúa la actividad considerando la importancia del mensaje, concisión, impacto e innovación de la marca que representará a su empresa.</p> <p>4. Supervisa la definición del</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos 	2 horas

		eslogan de cada proyecto.		
5	Elaboración de encuesta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Solicita a los estudiantes que a la revisión de la encuesta sobre hábitos y consumo cultural 2020, con el propósito de identificar indicadores que favorezcan el desarrollo de su proyecto. 2. Revisa indicadores- preguntas guías para su proyecto. 3. Solicita la elaboración de manera individual, los indicadores de la encuesta. 4. Revisa en pequeños grupos, los indicadores para validar su coherencia con el proyecto a desarrollar. 5. Solicita la aplicación de la encuesta diseñada a la muestra establecida mediante los formatos definidos (de manera física, por google forms, vía electrónica, etc.). 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos • Encuesta sobre hábitos y consumo cultural 2020 • Ejemplos de encuestas de mercado • Propuestas de indicadores 	3 horas
6	Análisis estadístico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Supervisa la revisión de los datos obtenidos en diversos formatos y procesadores de bases de datos. 2. Brinda asesoría y supervisa la elección del procesador de datos y la captura de información. 3. Dirige la revisión en grupo de los valores relevantes de cada proyecto con la finalidad de graficarlos. 4. Coordina sesión de taller para interpretar datos obtenidos 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Sistemas de procesadores de datos • Ejemplos de presentaciones para la valoración e interpretación de datos estadísticos 	3 horas

		mediante la encuesta.		
UNIDAD III				
7	Desarrollar el proceso de producción del producto/servicio de la empresa	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente promueve la actividad de lluvia de ideas para que cada proyecto genere el proceso de producción del producto o servicio. 2. Promueve ideas iniciales en cada una de las fases revisadas de manera teórica. 3. Solicita a los estudiantes que determinen de forma ordenada y secuencial el proceso productivo de su proyecto. 4. Comparte las indicaciones para elaborar un diagrama de flujo con la información generada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos • Esquema con las fases del proceso de producción • Plumones 	3 horas
8	Establecer responsables, tiempos y costos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orienta a los estudiantes en elaboración del diagrama de flujo considerando el recurso humano necesario para llevar a cabo las acciones. 2. Supervisa el establecimiento de los tiempos correspondientes a cada fase. 3. Supervisa la determinación de costos de cada proceso, así como los equipos o materiales necesarios para su desarrollo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Recursos bibliográficos • Ejemplos de características de puesto • Formato de cronograma • Formato de insumos, costos, inversión 	2 horas
UNIDAD IV				
9	Elaborar el organigrama y sus funciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orienta a los estudiantes en la elaboración de un organigrama estructural para su proyecto. 2. Supervisa que los estudiantes organicen el organigrama de la empresa con los responsables y 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Procesador de datos • Formatos de ejemplos de Balance financiero 	2 horas

		definan las funciones de cada integrante.	<ul style="list-style-type: none"> Ejercicios en clase sobre costos y proyecciones 	
10	Currículum	<ol style="list-style-type: none"> Revisa los formatos de presentación para vacantes de cualquier puesto. Solicita a los estudiantes mencionen las características relevantes para la contratación de personal. Solicita la elaboración personal de su currículum, el cual describa de manera resumida las actividades, proyectos o estudios realizados. 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora. Internet. Recursos bibliográficos. Ejemplos de Currículum (extenso y simplificados) Ejemplos de publicaciones de vacantes y requisitos requeridos. 	3 horas
UNIDAD V				
	Balance financiero	<ol style="list-style-type: none"> Orienta a los estudiantes para que determinen con claridad cuáles serán los insumos, costos, proyecciones y financiamiento para su proyecto. Supervisa la realización de proyecciones e indicadores financieros al proyecto. Supervisa la determinación de costos fijos, costos variables y punto de equilibrio. 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora. Internet. Procesador de datos Formatos de ejemplos de Balance financiero. Ejercicios en clase sobre costos y proyecciones 	4 horas
	Modelo de negocio: Lean CANVAS	<ol style="list-style-type: none"> Organiza la sesión, revisando conceptos y ejercicios elaborados anteriormente y supervisa que los estudiantes definan la estructura de presentación en el lienzo Canvas. Verifica que en el lienzo Canvas los nueve puntos del cuadrante que se especifiquen. 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora Internet Ejemplo de Formato de lienzo Canvas Formato de lienzo Canvas 	2 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Mesas redondas
- Estudios de caso
- Debates
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos
- *Rol playing*
- Solución de problemas
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Resumen
- Síntesis
- Ensayo
- Técnica expositiva
- Trabajo de campo
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales.....	20%
- Actividades y tareas.....	30%
- Asistencia y participación.....	15%
- Modelo de negocio CANVAS.....	20%
- Presentación final EXPO Emprendedora.....	15%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Alcaraz, R. (2020). <i>El emprendedor de éxito</i> (6ª ed.). McGraw Hill ISBN: 9781456277116</p> <p>Della, G. (2016). <i>The B Canvas: Designing Sustainable Business Models</i>. https://innodriven.com/the-b-canvas-designing-sustainable-business-models/</p> <p>Messina, M., González, S., Castro, J., Rivas, A. (2018). <i>Manual didáctico Emprendedurismo</i>. https://www.cse.udelar.edu.uy/wp-content/uploads/2018/12/Manual-dida%CC%81ctico-Emprendedurismo-Messina.pdf</p> <p>Mirzanti, I., Kautsar, A., Situmorang, D. y Aldianto, L. (2021). <i>Entrepreneurship Education: Process of Effect or Causality</i>. https://www.redalyc.org/jatsRepo/279/27966119016/27966119016.pdf</p>	<p>Adán, P., y González, A. (2015). <i>Emprender con Éxito; 10 claves para generar modelos de negocio</i>. Alfa omega.</p> <p>Fuentelsaz, L., & Montero, J. (2015). ¿Qué hace que algunos emprendedores sean más innovadores? <i>Universia Business Review</i>, (47), 14-31. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6285886</p> <p>González, M. (2007). <i>Manual de apuntes para emprendedores</i>. Universidad Autónoma de Baja California.</p> <p>Hernández, S. (2011). <i>Introducción a la administración: teoría general administrativa: origen, evolución y vanguardia</i>. McGraw Hill.</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Emprendimiento debe contar con título de Licenciado en Administración de Empresas o área afín, con conocimientos avanzados en materia de gestión y emprendedurismo: preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Taller de Escritura I
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 01 **HT:** 03 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 05
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Guion

Equipo de diseño de PUA
Angélica Basilia Madrid Navarro
Armando Navarro Suárez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)
Cristina Conde Felix

Fecha: 18 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Esta unidad de aprendizaje tiene como finalidad que el estudiante conozca las diferentes técnicas y formatos para desarrollar un guion audiovisual, su utilidad radica en desarrollar las habilidades para pensar en imágenes que permitan la construcción de historias y diseño de personajes desde el análisis de estructuras narrativas y dramáticas, con un pensamiento creativo y trabajo colaborativo. La unidad de aprendizaje se encuentra en la etapa disciplinaria, es de carácter obligatorio, forma parte del área de conocimiento de Escritura y tiene como requisito haber cursado la unidad de aprendizaje de Guion.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Elaborar una escaleta para medios audiovisuales, mediante el uso de las diversas etapas de la elaboración de guion; la idea, sinopsis y tratamiento, para favorecer su producción e interpretación, así como atender los principios de su elaboración de manera creativa, efectiva y con asertividad.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Presentar una escaleta y tratamiento de guion en la que se desarrollen los diversos elementos de la escritura dramática (personajes, propuesta temática, estructura dramática sólida), atendiendo a las características del formato teniendo como máximo 10 páginas.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Desarrollo de la trama

Competencia:

Desarrollar una premisa temática y una argumental, mediante el análisis de los elementos que constituyen el desarrollo de una trama, con el propósito de establecer el contenido de una historia de manera creativa, mostrando actitud entusiasta y pensamiento crítico.

Contenido:

- 1.1 Definición de tema y tono
- 1.2 Propuesta de premisa temática.
- 1.3 Propuesta de premisa argumental.
- 1.4 Desarrollo de sinopsis corta.
- 1.5 Desarrollo de sinopsis larga.

Duración: 5 horas

UNIDAD II. Construcción de personajes

Competencia:

Construir personajes protagónicos, antagonistas y secundarios de una trama, a través de su tipología, tridimensionalidad e idiolecto, con la finalidad de estructurar una historia sólida y solvente, con actitud crítica y asertiva.

Contenido:

Duración: 5 horas

2.1 Tipología de los personajes

2.1.1 Protagonistas

2.1.2 Antagonistas / fuerzas antagónicas

2.1.3 Personajes secundarios.

2.2 Tridimensionalidad del personaje.

2.3 Idiolecto del personaje.

UNIDAD III. Desarrollo de la escaleta

Competencia:

Crear una propuesta de tratamiento, mediante la escritura de escenas, con el propósito de desarrollar una escaleta audiovisual, con actitud objetiva y abierta para la experimentación.

Contenido:

- 3.1. Propuesta de tratamiento.
- 3.2. Escritura de escenas.
- 3.3. Desarrollo de escaleta.

Duración: 6 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Definición de tema y tono	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realizar un análisis de un cortometraje para la identificación del tema y tono. 3. Discusión en clase entorno a tema y tono. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía especializada • Laptop • Proyector. • Internet 	3 horas
2	Propuesta de premisa temática.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza una premisa temática. 3. Presenta su premisa temática frente a grupo para su análisis y su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía especializada • Laptop • Proyector. • Internet 	3 horas
3	Propuesta de premisa argumental.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza una premisa argumental. 3. Presenta su premisa argumental frente a grupo para su análisis y su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía especializada • Laptop • Proyector. • Internet 	3 horas
4	Desarrollo de sinopsis corta.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza una sinopsis corta. 3. Presenta su sinopsis corta frente a grupo para su análisis y su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía especializada • Laptop • Proyector. • Internet 	3 horas
5	Desarrollo de sinopsis larga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza una sinopsis larga. 3. Presenta su sinopsis larga frente a grupo para su análisis y su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía especializada • Laptop • Proyector. • Internet 	3 horas

UNIDAD II				
6	Tipología de los personajes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Identificar los tipos de personaje y su función. 3. Presentar a grupo ejemplos de diversos tipos de personajes. 4. Discusión en clase entorno a las funciones de los diversos personajes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía especializada • Laptop • Proyector. • Internet 	6 horas
7	Tridimensionalidad del personaje	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Presentación de la biografía de los personajes frente a clase para su análisis. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía especializada • Laptop • Proyector. • Internet 	6 horas
8	Idiolecto del personaje	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Discusión entorno al idiolecto del personaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía especializada • Laptop • Proyector. • Internet 	3 horas
UNIDAD III				
9	Propuesta de tratamiento.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realizar una propuesta de tratamiento. 3. Presentar tratamiento en clase para su análisis. 4. Discusión en clase entorno a la pertinencia del tratamiento presentado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía especializada • Laptop • Proyector. • Internet 	6 horas
10	Escritura de escenas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realizar escenas como unidad dramática. 3. Realizar escenas funcionales de producción. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía especializada • Laptop • Proyector. • Internet 	6 horas

		4. Discusión en clase entorno la pertinencia de las escenas propuestas.		
11	Desarrollo de escaleta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Desarrollar la escaleta. 3. Presentar su escaleta a clase para su discusión y análisis. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía especializada • Laptop • Proyector. • Internet 	6 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Mesas redondas
- Estudios de caso
- Debates
- Aprendizaje basado en problemas
- *Rol playing*
- Solución de problemas
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Resumen
- Síntesis
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 2 evaluaciones parciales..... 30%
- Prácticas de taller..... 30%
- Escaleta..... 40%

- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Beker, M. (2017). <i>Write to shoot: Writing short films for production</i>. Routledge, Taylor & Francis Group.</p> <p>Berger, J. (2007). <i>Otra manera de contar</i>. Gustavo Gili. [Clásica]</p> <p>Campbell, J. (2018). <i>Las máscaras de Dios</i>. Vol 3: Mitología occidental. Atalanta. [Clásica].</p> <p>Forero, M. T. (2017). <i>Los secretos de un buen guión</i>. Eudeba.</p> <p>Hueth, A. C. (2019). <i>Scriptwriting for film, television, and new media</i>. Routledge.</p> <p>Sánchez Testón, M. (2018). <i>Análisis y escritura de guiones de cine</i>. Ministerio de Educación.</p> <p>Seeger, L. (2010) <i>Making a good script great</i>. Dodd, Mead & Amp. [Clásic]</p>	<p>Busquier, Ch. (2004). <i>Escribimos cine : estudio sobre la discreta profesión de ser guionista</i>. La Crujía. [Clásica]</p> <p>Field, S. (1996). <i>El manual del guionista: ejercicio e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso</i>. Plot [Clásica]</p> <p>Font, C. (2009). <i>Cómo diseñar el conflicto narrativo: claves para comprender y encauzar la tensión literaria</i>. Alba. [Clásica]</p> <p>Horton A. (1999) <i>Writing the character centered screenplay</i>. University of California Press. [Clásica]</p> <p>Lara Rodríguez, A. L. (2018). El guión de ficción televisiva serial como producto. <i>Revista de Estudios de Comunicación</i>, mayo 2018, vol. 23, no. 44, 93-106. https://web.b.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=8&sid=41b473c2-2bcd-4b09-8ae7-cc8e785aacc1%40sessionmgr102&bdata=Jmxhbm9ZXMmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#AN=131499883&db=zbh</p> <p>Paul, L. (1996). <i>Story Sense</i>. Mac-Graw Hill. [Clásica]</p> <p>Seeger, L. (2003) <i>Cómo crear personajes inolvidables</i>. Paidós Comunicación. [Clásica].</p> <p>Stanislavski, C. (2002). <i>La construcción del personaje</i>. Alianza Editorial. [Clásica]</p> <p>Steele, Alexander. (2012) <i>Escribir ficción: guía práctica de la famosa escuela de escritores de Nueva York</i>. Alba. [Clásica].</p> <p>Vera Méndez, J. D. (2006). La estructura del guión cinematográfico: ¿hacia un nuevo género literario? <i>Hispanófila</i>, enero 2006, no. 146, 25-36. https://web.b.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=3&sid=4</p>

	1b473c2-2bcd-4b09-8ae7- cc8e785aacc1%40sessionmgr102&bdata=Jmxhbmc9ZXMm c2l0ZT1laG9zdC1saXZl#db=asn&AN=21066249
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Taller de Escritura I debe contar con Licenciatura en cine, Medios audiovisuales o área afín a la escritura de guion, preferentemente con posgrado en el área, con 3 años de experiencia docente, además haber realizado trabajo en el área audiovisual como guionista por al menos dos años. Debe tener disposición para trabajo colaborativo, además de ser crítico e inclusivo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Gestión y Liderazgo
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 03 **HT:** 00 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 03 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA
Cristina Conde Félix
Salvador León Guridi

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)
Cristina Conde Felix

Fecha: 21 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de esta unidad de aprendizaje es dotar al estudiante con los conocimientos y habilidades sobre la gestión y liderazgo para el desarrollo de proyectos audiovisuales, que a su vez le permita reconocerse como futuro profesional competente en el ámbito de la producción audiovisual.

Esta asignatura se imparte en la etapa disciplinaria con carácter obligatorio y pertenece al área de conocimiento Producción.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar las cualidades de un líder a través del autoconocimiento y el estudio de diversos paradigmas para reconocer su potencial influencia en equipos de trabajo de manera proactiva, emprendedora y visionaria.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

1. Ensayo de autovaloración donde el alumno reconozca los rasgos que caracterizan su personalidad y el tipo de liderazgo que podría desarrollar. El trabajo debe incluir referencias a los conceptos revisados durante el curso y presentarse tanto de forma oral como escrita. La presentación oral considerará también la resolución de una situación de su contexto inmediato.
2. Portafolio de evidencias con los reportes de lecturas y estudios de caso.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Definición de liderazgo

Competencia:

Identificar los conceptos básicos del liderazgo, mediante el estudio de sus rasgos, funciones, actitudes y habilidades, para reconocer el papel del líder en el desarrollo de proyectos, con actitud crítica y ordenada.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 1.1 Paradigmas de la teoría de liderazgo.
- 1.2 Rasgos y perfil del líder eficaz.
- 1.3 Funciones, actitudes y habilidades en el liderazgo.
- 1.4 El líder, los seguidores y la situación.
- 1.5 La ética y el liderazgo.

UNIDAD II. Liderazgo, poder y política

Competencia:

Examinar los conceptos de liderazgo, poder y política, mediante el análisis de las teorías, líderes y sus características, para conocer la relación entre estos en el desarrollo de proyectos, con actiutu analitica, objetiva y autocritica.

Contenido:

- 2.1 Poder, política y negociación.
- 2.2 Estilos de liderazgo (asertivo, punitivo, inhibicionista, sobreprotector)
- 2.3 Teorías de la motivación.
- 2.4 Teoría del reforzamiento.
- 2.5 Manejo de redes.
- 2.6 La ética y la influencia.
- 2.7 Grandes líderes.

Duración: 10 horas

UNIDAD III. Modelos de liderazgo

Competencia:

Analizar los modelos de liderazgo, mediante el estudio de sus principales teóricos y sus características, con el fin de apropiarse de las herramientas y habilidades para el desarrollo del profesional en medios audiovisuales, con autocrítica, honestidad y objetividad.

Contenido:**Duración:** 10 horas

- 3.1 Modelo de contingencia de Friedler.
- 3.2 Modelo situacional de Hersey y Blanchard.
- 3.3 Modelo de la trayectoria-meta de House.
- 3.4 Modelo líder- participación de Vroom y Jago.
- 3.5 Modelo transformacional.

UNIDAD IV. Liderazgo de alto desempeño

Competencia:

Identificar el desarrollo del liderazgo en grupos, equipos y organizaciones, mediante el estudio de los atributos de alto desempeño, para reconocer los casos de éxito y relacionarlos con el profesional en medios audiovisuales, con actitud crítica y objetiva.

Contenido:**Duración:** 10 horas

- 4.1 Grupos, equipos y organizaciones.
- 4.2 Atributos del alto desempeño.
 - 4.2.1 Propósito colectivo.
 - 4.2.2 Metas claras y responsabilidades compartidas.
 - 4.2.3 Habilidades complementarias.
 - 4.2.4 Liderazgo participativo.
 - 4.2.5 Relaciones de confianza.
- 4.3 Casos de éxito (locales, nacionales, internacionales).

UNIDAD V. Gestión estratégica

Competencia:

Analizar los componentes de la gestión estratégica, a partir de la identificación de los aspectos claves, para la formulación de estrategias que optimicen el desarrollo de proyectos audiovisuales, con actitud metódica y propositiva.

Contenido:**Duración:** 10 horas

5.1 Aspectos claves de la gestión.

5.1.1 Objetivos

5.1.2 Políticas

5.1.3 Estrategias

5.2 Formulación de estrategias

5.2.1 Finanzas

5.2.2 Mercadotecnia

5.2.3 Relaciones públicas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Mesas redondas
- Estudios de caso
- Discusión grupal

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Resumen
- Síntesis
- Ensayo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Reportes de lectura y tareas	40%
- Ensayo de autovaloración.....	40%
- Portafolio de evidencias.....	20%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Maddux, R. (1994). <i>Cómo formar equipos de trabajo: el liderazgo en acción</i>. Grupo Editorial Iberoamérica. [clásica]</p> <p>Maxwell, J. (2007). <i>El ABC del liderazgo</i>. V&R editoras. [clásica]</p> <p>Maxwell, J., Jolly, J. (2000). <i>Las 21 leyes irrefutables del liderazgo: sígalas y las personas lo seguirán a usted</i>. Panorama. [clásica]</p> <p>Maxwell, J.; [tr., Valverde, H.]. (2009). <i>Las 21 leyes irrefutables del liderazgo: cuaderno de ejercicios</i>. Grupo Nelson.</p> <p>Plecas, D., Squires, C. y Garis,L. (2018). The essentials of leadership in government. Understanding the basics. https://cjr.ufv.ca/wp-content/uploads/2018/02/Essentials-of-Leadership-book-2nd-Ed-web.pdf</p> <p>Prieto, J. (2017). <i>Gestión estratégica organizacional</i>. ECOE.</p> <p>Sugerman, J., [tr. Olivares, S.]. (2014). <i>Las 8 dimensiones del liderazgo: modelo DiSC</i>. Patria.</p> <p>Thomas S. y Scott A.; [tr., Paterna M., Lavigne, M.]. (2009). <i>Administración: liderazgo y colaboración en un mundo competitivo</i>. McGraw-Hill.</p>	<p>Acosta, J. (2015) <i>Dirigir: liderar, motivar, comunicar, delegar, dirigir reuniones</i>. Alfaomega.</p> <p>Catmull, E. (2014). <i>Creatividad, S.A., como llevar la inspiración al infinito y mas allá</i>. Penguin Random House.</p> <p>University of Cambridge. (2016). <i>Global definitions of leadership and theories of leadership development: Literatura review</i>. https://www.cisl.cam.ac.uk/resources/publication-pdfs/Global-Definitions-Leadership-Theories-Leadership-Development.pdf</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Gestión y Liderazgo debe contar con título de licenciatura en el área de humanidades, con conocimientos avanzados en ciencias administrativas y dos años de experiencia profesional en el área de producción audiovisual y docencia universitaria; preferentemente contar con posgrado, ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo colaborativo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Grabación de Sonido
- 5. Clave:**
- 6. HC: 01 HT: 00 HL: 03 HPC: 01 HCL: 00 HE: 01 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Salvador León Guridi
Luis Felipe López Pérez
Rosendo Arteaga Dueñas

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 18 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje Grabación de Sonido es que el estudiante opere las herramientas tecnológicas elementales para la grabación de sonido con fines de producción audiovisual.

Su utilidad radica en que le permite conocer los principios físicos-técnicos y los fundamentos teórico-prácticos para el registro y reproducción que le permiten elegir los medios idóneos para la grabación de sonido.

Se imparte en la etapa disciplinaria con carácter obligatorio y pertenece al área de conocimiento de Realización.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Aplicar las técnicas básicas de grabación de sonido utilizando diversos equipos especializados en ejercicios de rodaje para construir mensajes audiovisuales con precisión y destreza.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio digital que incluya reportes de experiencia creativa y archivos de audio correspondientes a los ejercicios grupales e individuales de grabación y reproducción de sonido realizados durante el curso; en cada caso se deben considerar las condiciones ambientales del entorno acústico y las herramientas utilizadas, así como los problemas y soluciones encontrados en cada práctica.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Evolución del sonido en el audiovisual

Competencia:

Examinar el desarrollo tecnológico en la reproducción del sonido, mediante el estudio del funcionamiento de los diversos dispositivos, con el fin de conocer cómo ha impactado en la calidad de reproducción y fidelidad de reproducción, con actitud analítica y objetiva.

Contenido:

Duración: 3 horas

- 1.1 Primeras tecnologías.
 - 1.1.1 Gramófono.
 - 1.1.2 Photokinema.
 - 1.1.3 Movietone.
 - 1.1.4 Vitaphone.
- 1.2. Transición a la tecnología multicanal.
 - 1.2.1 Fantasound.
 - 1.2.2 Cinemascope.
 - 1.2.3 Sensurround.
 - 1.2.4 Dolby Stereo y la norma THX.
 - 1.2.5 CDS y Dolby Digital (5.1).
 - 1.2.6 DTS y SDDS.
 - 1.2.7 Digital Surround EX.
 - 1.2.8 Dolby Surround 7.1.
 - 1.2.9 Auro 11.1.
 - 1.2.10 Dolby Atmos.

UNIDAD II. Tecnología del sonido

Competencia:

Identificar los diferentes componentes de un sistema de grabación, mediante el reconocimiento de sus características y aplicaciones específicas, con el fin de seleccionar el equipo adecuado en las diversas circunstancias de grabación, con responsabilidad, pensamiento crítico y actitud propositiva.

Contenido:

Duración: 5 horas

- 2.1. El sistema de grabación.
 - 2.1.1. Micrófonos.
 - 2.1.1.1. Dinámicos.
 - 2.1.1.2. De condensador.
 - 2.1.1.3. Direccionalidad y patrones polares.
 - 2.1.2. Cables, conectores y accesorios.
 - 2.1.3. Procesadores de señal.
 - 2.1.3.1. Preamplificadores.
 - 2.1.3.2. Interfases y transferencia de datos.
 - 2.1.3.3. Mezcladores.
 - 2.1.4. Unidades de grabación.
 - 2.1.5. Monitores.
- 2.2. Técnicas de microfonía.
 - 2.2.1. Microfonía cercana.
 - 2.2.2. Microfonía de acento.
 - 2.2.3. Microfonía ambiental.
- 2.3. Estaciones de trabajo (DAW).

UNIDAD III. Proceso de elaboración de la banda sonora

Competencia:

Realizar diferentes sesiones de grabación, mediante el análisis del guión y la aplicación de técnicas de grabación, para realizar la banda sonora de un proyecto audiovisual, con actitud creativa y profesional.

Contenido:**Duración:** 8 horas

- 3.1. Lectura del guión.
- 3.2. Preproducción.
 - 3.2.1. Casting.
 - 3.2.2. Locaciones.
- 3.3. Rodaje.
 - 3.3.1. Sonido en directo.
 - 3.3.2. *Wild tracks*.
- 3.4. Edición del directo.
- 3.5. Grabaciones adicionales.
 - 3.5.1. Reemplazo de diálogos.
 - 3.5.2. *Foleys*.
- 3.6. Música.
- 3.7. Mezcla.
- 3.8. Doblaje y pistas internacionales.
- 3.9. Entregas.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE LABORATORIO

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD II				
1	Comprobación de micrófonos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende indicaciones del docente. 2. Se reúne en equipos. 3. Identifica los diferentes tipos de micrófonos y se realiza una grabación de prueba para comprobar sus especificaciones. 4. Entrega las diferentes grabaciones e integra al portafolio digital. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Interfase de grabación ● Computadora ● Cableado ● Micrófono dinámico ● Micrófono de condensador ● Micrófono estéreo ● Micrófono lavalier ● Micrófono de condensador tipo <i>shotgun</i> 	3 horas
2	Técnicas de microfonía	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Selecciona un espacio. 3. Graba una escena con dos actores mínimo utilizando tres técnicas diferentes indicadas por el docente: cercana, acento y ambiental. 4. Realiza un montaje sencillo del audio con video de la escena. 5. Presenta al docente para revisión y retroalimentación. 6. Integra el portafolio digital. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Grabadora portátil ● Cableado ● Micrófono lavalier ● Micrófono de condensador tipo <i>shotgun</i> ● Caña ● Zeppelin ● Computadora 	5 horas
UNIDAD III				
3	Sesión de <i>casting</i> y <i>scouting</i> de locaciones.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza un registro de una sesión de casting de acuerdo a los requerimientos del guión acordado en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Grabadora portátil ● Cableado ● Micrófono de condensador tipo <i>shotgun</i> ● Caña ● Zeppelin 	6 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Realiza un scouting de locación registrando sonido ambiental como referencia. 4. Incorpora una carpeta digital con una recopilación de los archivos generados. 5. Presenta al docente para revisión y retroalimentación. 6. Integra el portafolio digital. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora 	
4	Sonido directo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Coordina con el equipo de producción. 3. Selecciona el equipo adecuado para el registro de la escena según sus requerimientos. 4. Registra el sonido directo de las escenas asignadas. 5. Registra <i>wild tracks</i> para su uso en postproducción. 6. Presenta al docente para revisión y retroalimentación. 7. Integra el portafolio digital 	<ul style="list-style-type: none"> ● Grabadora portátil ● Cableado ● Micrófono de condensador tipo <i>shotgun</i> ● Micrófono lavalier ● Caña ● Zeppelin ● Computadora 	13 horas
5	Reemplazo de diálogos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza una sesión de reemplazo de diálogos con duración mínima de 3 minutos. 3. Realiza un montaje de <i>lip sync</i>. 4. Presenta al docente para revisión y retroalimentación. 5. Integra el portafolio digital 	<ul style="list-style-type: none"> ● Interfase de grabación ● Computadora ● Micrófono de condensador ● Filtro para plosivas/sibilantes ● cableado 	6 horas
6	Sonido ambiental e incidental	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende indicaciones del docente. 2. Realiza un análisis de una escena previamente grabada para identificar los sonidos ambientales e incidentales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Grabadora portátil ● Cableado ● Micrófono de condensador tipo <i>shotgun</i> ● Caña ● Zeppelin 	8 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Realiza una sesión de grabación de <i>foleys</i>. 4. Realiza el montaje de <i>foleys</i> y <i>wild tracks</i> registrados en la práctica 4. 5. Presenta al docente para revisión y retroalimentación. 6. Integra el portafolio digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora 	
7	Musicalización	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende indicaciones del docente. 2. Realiza un análisis de la escena de mínimo tres minutos. 3. Realiza una propuesta de musicalización utilizando librerías o temas pregrabados. 4. Realiza un montaje. 5. Presenta al docente para revisión y retroalimentación. 6. Integra el portafolio digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora 	3 horas
9	Mezcla del proyecto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende indicaciones del docente. 2. Se integran todos los ejercicios de grabación realizados durante el curso en un proyecto de montaje de primer corte. 3. Presenta al docente para revisión y retroalimentación. 4. Integra el portafolio digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora 	4 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE CAMPO

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD III				
1	Sonido directo (grabación)	1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Grabación de sonido directo en diversas condiciones y especificaciones	<ul style="list-style-type: none"> ● Grabadora portátil ● Cableado ● Micrófono de condensador tipo <i>shotgun</i> ● Micrófono lavalier ● Caña ● Zeppelin ● Computadora 	16 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Aprendizaje basado en proyectos
- Solución de problemas
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Técnica expositiva
- Trabajo de campo
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.
- Por ser una unidad de aprendizaje eminentemente práctica no se evalúa en extraordinario, según lo especifica Estatuto Escolar vigente.

Criterios de evaluación

- Prácticas de laboratorio	30%
- Prácticas de campo	20%
- Reportes de experiencia creativa.....	10%
- Portafolio digital	40%
Total	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Gómez, A., Morales, F. y Molero, J. (2016). <i>Grabación en estudio: preparación y técnicas</i>. Alfaomega.</p> <p>Labrada, J. (2009). <i>El sentido del sonido</i>. Alba. [clásica]</p> <p>Larson, S. (2014). <i>Pensar el sonido. Una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico</i>. UNAM. [clásica]</p> <p>Lyver, D. (2000). <i>Principios básicos del sonido para video</i>. Gedisa.</p> <p>Rodrigues, P. (S.F.). <i>Art of foley</i>. http://www.marblehead.net/foley/</p>	<p>Davis, D., Patronis, E. y Brown, P. (2013). <i>Sound system engineering</i>. Focal Press.</p> <p>Digón, A. y Ferrer, P. (2019). <i>Configuración y ajustes de sistemas de sonido: curso práctico</i>. Alfaomega.</p> <p>Miles, D. y Runstein, R. (2007). <i>Técnicas de grabación modernas</i>. Omega.</p> <p>Rumsey, F. y McCormick, T. (2008). <i>Sonido y grabación</i>. Omega.</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Grabación de Sonido debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o su equivalente, con conocimientos avanzados en las áreas de diseño sonoro, producción de audio para cine, televisión y video; preferentemente contar con posgrado y dos años de experiencia en docencia universitaria, ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo colaborativo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Fotografía
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 02 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 02 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 08
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Rosa Herlinda Beltrán Pedrín
Jorge Alfredo Martínez Martínez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 22 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El propósito de la unidad de aprendizaje de Fotografía es que el alumno sea capaz de captar imágenes a través del uso de la cámara, equilibrando las técnicas necesarias como la iluminación, composición y relación con el contexto, ya que la imagen visual es un medio de expresión potente que demanda de responsabilidad moral y a través de estas herramientas el alumno se podrá comunicar de manera clara y efectiva. Esta unidad de aprendizaje es de carácter obligatorio, pertenece a la etapa disciplinaria y corresponde al área de Realización.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Aplicar las propiedades de la luz y reglas del lenguaje visual, a través del análisis de la imagen y la ejecución de técnicas fotográficas, para la creación de fotografías que sean capaces de comunicar mensajes concretos, con responsabilidad, actitud crítica y positiva.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

1. Entrega de una carpeta digital con ejercicios prácticos y series de 3 fotografías inspiradas en el estilo de un fotógrafo expuesto en clase.
2. Fotografía final de retrato con su respectiva carpeta digital del proceso creativo.

Para los trabajos escritos se evaluará la creatividad artística, la ejecución, composición y limpieza.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. La luz y el color

Competencia:

Distinguir las propiedades de la luz, por medio del estudio de su composición física y de la teoría del color, para su aplicación práctica en la captura de la imagen fotográfica, con pensamiento analítico y orden.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 1.1. Propiedades físicas de la luz.
 - 1.1.1. Espectro electromagnético visible.
 - 1.1.2. Reflexión, absorción, Transmisión, Refracción, Difracción.
- 1.2. Calidad de la luz
- 1.3. Teoría de color
 - 1.3.1. propiedades del color
 - 1.3.2. Modelos de color (RGB, CMYK, HSB)
 - 1.3.3. Temperatura de color

UNIDAD II. Historia y evolución de la imagen fotográfica

Competencia:

Distinguir los eventos y actores que influyeron en el desarrollo de la fotografía, a través del estudio de sus contribuciones tecnológicas y discursivas, para comprender la evolución de la cámara y sus formas de expresión, con actitud reflexiva y analítica.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 2.1. Historia de la fotografía.
 - 2.1.1. Cámara oscura.
 - 2.1.2. Niepce y Daguerre.
 - 2.1.3. Fox Talbot y el calotipo
 - 2.1.4. Colodión húmedo
 - 2.1.5. Del proceso Kodak hasta la era digital.
- 2.2. Grandes Fotógrafos y fotógrafas del siglo XX y Contemporáneos.

UNIDAD III. La cámara fotográfica y sus partes

Competencia:

Distinguir las partes que componen la cámara fotográfica, a través del estudio de sus funciones, para la aplicación práctica en la captura de imágenes de buena calidad, con orden y autocrítica.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 3.1. El cuerpo
 - 3.1.1. El obturador
 - 3.1.2. El visor
 - 3.1.3. Sensores
- 3.2. La óptica.
 - 3.2.1. Diafragma
 - 3.2.2. Distancia Focal
 - 3.2.3. Distancia hiperfocal
 - 3.2.4. Profundidad de campo
 - 3.2.5. Tipos de óptica
 - 3.2.6. Tipos de montura
 - 3.2.7. Factor de recorte
- 3.3. Formatos fotográficos

UNIDAD IV. La composición y lenguaje fotográfico

Competencia:

Distinguir las reglas de composición fotográfica, por medio de su aplicación práctica, para estructurar dentro del encuadre la jerarquía y orden de los elementos que componen la imagen, de manera creativa y autocrítica.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 4.1. Reglas de composición.
 - 4.1.1. La ley de la mirada
 - 4.1.2. La ley del horizonte
 - 4.1.3. Regla de los tercios.
- 4.2. El espacio negativo
- 4.3. Ritmo

UNIDAD V. Géneros fotográficos y sus características

Competencia:

Examinar los diferentes géneros fotográficos, por medio del estudio de sus características, para su aplicación práctica en el campo profesional, con responsabilidad, creatividad y autocrítica.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 5.1. El Retrato (autoretrato, *selfie* formal, informal, grupal)
- 5.2. El bodegón (húmedo, seco)
- 5.3. Paisaje
- 5.4. Fotoperiodismo
- 5.5. Fotografía documental
- 5.6. Fotografía experimental o contemporánea
- 5.7. Fotografía publicitaria.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	El espectro electromagnético y el color de la luz	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza con una lámpara el experimento de dispersión de luz con un prisma. 3. Registra el experimento en cámara y conclusiones. 4. Entrega la práctica en carpeta para evaluación y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Cuaderno de notas • Lámpara • Prisma 	2 horas
2	Las propiedades de la luz	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Integra equipo de 3 a 4 integrantes 3. Realiza práctica con superficies lisas, porosas y traslúcidas para aplicar las propiedades de la luz de reflexión, transmisión, difusión, y absorción. 4. Entrega la práctica en carpeta para evaluación y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Objetos traslúcidos • Objetos opacos • Objetos lisos • Objetos porosos • Espejos • Foam • Cartulina negra • Papel de colores • Lámpara 	2 horas
UNIDAD II				
3	Ejercicio cámara oscura	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Conformar equipo de 3 a 4 integrantes. 3. Construye una cámara oscura de acuerdo a la guía dada 4. Resuelve la tabla facilitada por 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Tabla para resolver (proporcionada por docente) • Cámara oscura (construida con la guía proporcionada por el docente) 	4 horas

		<p>el docente.</p> <p>5. Registra con cámara las imágenes que se proyectan en la cámara oscura.</p> <p>6. Entrega práctica en carpeta para evaluación y retroalimentación.</p>		
4	El álbum familiar	<p>1. Atiende las indicaciones del docente.</p> <p>2. Selecciona 3 imágenes antiguas del álbum familiar.</p> <p>3. Reflexiona sobre su procedencia y personajes.</p> <p>4. Observa la arquitectura y vestuario.</p> <p>5. Anota el período o año de las imágenes.</p> <p>6. Toma notas sobre las historias que emerjan de estas imágenes.</p> <p>7. Expone el motivo por el cual son significativas estas fotografías.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografías antiguas • Cuaderno de notas 	2 horas
UNIDAD III				
5	Práctica de bulbo	<p>1. Atiende las indicaciones del docente.</p> <p>2. Forma equipos de 4 a 5 integrantes.</p> <p>3. Realiza una serie individual de 4 fotografías 2 de <i>light paint</i> de dibujo y 2 de contorno con personaje humano.</p> <p>4. Entrega práctica en carpeta para evaluación y</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Tripie • Lámpara de mano • Filtros de colores para lámpara 	2 horas

		retroalimentación.		
6	Ejercicios de triángulo de la exposición y profundidad de campo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Resuelve problemas sobre compensación de exposición por cambio de velocidad en la obturación y afectación del diafragma en la profundidad de campo. 3. Entrega problemas resueltos en carpeta para evaluación y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón • Plumones • Cuaderno de notas • Pluma • Lápiz 	2 horas
7	Problemas de factor de recorte	<ol style="list-style-type: none"> 1. A tiende las indicaciones del docente. 2. Resuelve problemas sobre diferente factor de recorte. 3. Entrega problemas en carpeta para evaluación y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón • Plumones • Cuaderno de notas • Pluma • Lápiz 	2 horas
UNIDAD IV				
8	Análisis de la composición fotográfica, reglas y leyes de composición	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Selecciona fotografías donde sea evidente la aplicación de las reglas y leyes de composición de la fotografía. 3. Describe en cada una de las imágenes a qué tipo de ley y regla de composición pertenece. 4. Entrega práctica en carpeta para evaluación y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón • Plumones • Cuaderno de notas • Pluma • Internet • Imágenes fotográficas 	2 horas

9	Análisis de la composición fotográfica: ritmo y perspectiva	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Selecciona fotografías donde sea evidente el uso de los diferentes tipos de ritmo y perspectiva. 3. Describe en cada una de las imágenes a qué tipo de ritmo y perspectiva pertenece. 4. Entrega práctica en carpeta para evaluación y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón • Plumones • Cuaderno de notas • Pluma • Internet • Imágenes fotográficas 	2 horas
10	Formas y estructuras	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del docente. 2. Crea un grupo de seis imágenes que respondan a los siguientes temas: <ul style="list-style-type: none"> • Mosaico • Interrupción • Movimiento • Simetría • Asimetría 3. Reflexiona sobre la variedad de técnicas y herramientas. 4. Realiza una tabla donde se enlisten estas técnicas (color, línea, sombra, espacio, profundidad de campo, etc.) 5. Entrega práctica en carpeta para evaluación y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón • Plumones • Cuaderno de notas • Pluma • Internet • Imágenes fotográficas 	2 horas
11	Imágenes abstractas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del docente. 2. Realiza una serie de 4 imágenes abstractas centrada en patrones y diseño: 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Cuaderno de notas • Lámpara 	2 horas

		<p>a) Imagen abstracta creada a través de un punto de vista inusual.</p> <p>b) Imagen abstracta por desenfoque.</p> <p>c) Imagen abstracta en monocromo que muestre detalle y contraste.</p> <p>d) Imagen abstracta que transmita sensación de profundidad.</p> <p>3. Entrega práctica en carpeta para evaluación y retroalimentación.</p>		
UNIDAD V				
12	Los usos de la fotografía	<p>1. Atiende las indicaciones del docente.</p> <p>2. Reúne una selección de fotografías que representen los usos de la fotografía (fotografía publicitaria, social, etc.), alrededor de 4 a 6 imágenes.</p> <p>3. Reúne una selección de imágenes de fotógrafos de su interés alrededor de 4 a 6 imágenes.</p> <p>4. Reúne una selección de imágenes de su álbum familiar.</p> <p>5. Reúne las fotografías y observa sus elementos clave, los aspectos temáticos y geográficos.</p> <p>6. Realiza una tabla: género al que pertenece la imagen, rasgos distintivos y cuáles son sus partes (elementos que la componen)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón • Plumones • Cuaderno de notas • Pluma • Internet • Imágenes fotográficas 	2 horas

		7. Selecciona una fotografía y la presenta de diferentes maneras (en diferentes contextos)		
13	El retrato	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Conformar equipo de 3 a 4 integrantes 3. Realiza una serie de fotografías de retrato utilizando las diferentes direcciones de la luz. 4. Entrega práctica en carpeta para evaluación y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Tripie • Exposímetro • Cuaderno de notas • Equipo de iluminación 	2 horas
14	Esquemas de iluminación para el retrato	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Conformar equipo de 3 a 4 integrantes. 3. Realiza una serie de fotografías donde aplique 4 esquemas diferentes de iluminación para el retrato de estudio. 4. Entrega práctica en carpeta para evaluación y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Tripie • Exposímetro • Cuaderno de notas • Equipo de iluminación 	4 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE CAMPO

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Práctica calidad de la luz	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Conformar equipo de 3 a 4 integrantes. 3. Realiza una serie de fotografías donde aplique las diferentes calidades de la luz. 4. Entrega práctica en carpeta para evaluación y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Lámpara • Reflectores • Difusores • Cuaderno de notas 	2 horas
2	Práctica de temperatura de color	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Conformar equipo de 3 a 4 integrantes. 3. Realiza una serie de fotografías donde aplique los diferentes comandos de la cámara de temperatura de color a diferentes fuentes de iluminación (sol, lámpara fluorescente, lámpara de tungsteno) en interior y exterior. 4. Entrega práctica en carpeta para evaluación y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Lámpara • Reflectores • Difusores • Cuaderno de notas 	2 horas
UNIDAD II				
3	Práctica cámara estenopeica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Conformar equipo de 3 a 4 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara estenopeica • Papel fotosensible • Químicos de revelado y fijado 	6 horas

		<p>integrantes.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Construye una cámara estenopeica. 4. Con la cámara estenopeica realiza una serie de fotografías de paisaje, retrato y objeto. 5. Construye un relato que exponga algún valor (amistad, honestidad, lealtad, etc.) 6. Entrega práctica en un álbum construido con cartulina negra para su evaluación y retroalimentación. 	<p>para papel fotosensible</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuarto oscuro • Guía para la construcción de la cámara oscura proporcionada por el docente 	
4	Práctica fotogramas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Conformar equipo de 3 a 4 integrantes. 3. Construye diseños con objetos traslucidos y opacos para elaborar fotogramas. 4. Entrega práctica en el álbum de la práctica previa para su evaluación y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel fotosensible • Químicos de revelado y fijado para papel fotosensible • Cuarto oscuro • Objetos traslucidos y objetos opacos 	2 horas
UNIDAD III				
5	Prácticas de obturación y tiempo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Conformar equipo de 3 a 4 integrantes. 3. Realiza una serie de 20 fotografías variando la velocidad de obturación para obtener imágenes barridas y congeladas atendiendo la tabla facilitada por el docente. 4. Entrega práctica para su 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Lámpara • Tripie • Cuaderno de notas • Tabla de ejercicio proporcionada por el docente 	2 horas

		evaluación y retroalimentación.		
6	Prácticas de distancias focales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Conformar equipo de 3 a 4 integrantes. 3. Realiza una serie de 15 fotografías variando las distancias focales. 4. Entrega práctica para su evaluación y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Ópticas • Cuaderno de notas • Tabla de ejercicio proporcionada por docente 	2 horas
7	Prácticas de profundidad de campo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Conformar equipo de 3 a 4 integrantes. 3. Realiza una serie de 9 fotografías variando la profundidad de campo. 4. Realiza dos fotografías de efecto <i>Bokeh</i>. 5. Entrega práctica para su evaluación y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Tripié • Cuaderno de notas 	2 horas
UNIDAD IV				
8	Práctica de encuadre y reglas de composición	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza una serie de fotografías de: <ul style="list-style-type: none"> • 12 fotografías del mismo objeto, diferente encuadre • Ley del horizonte • Ley de la mirada • Regla de los tercios • Dirección entrando • Dirección saliendo <p>Entrega práctica en carpeta para evaluación y retroalimentación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Tripié • Cuaderno de notas 	2 horas

9	Práctica de ritmo y perspectiva	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza una serie de fotografías de: <ul style="list-style-type: none"> • Ritmo acercándose • Ritmo alejándose • Ritmo combinado • Ritmo en desorden • Perspectiva lineal • Perspectiva atmosférica • Escala objeto engrandecido • Escala objeto disminuido 3. Entrega práctica en carpeta para evaluación y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Tripié • Cuaderno de notas 	2 horas
10	Visitar el museo o galería	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Identifica propuestas fotográficas de tu interés. 3. Escribe las observaciones y reflexiona sobre la relación que existe entre lo que dice el fotógrafo sobre su obra y nuestra percepción. 4. Entrega práctica en carpeta para evaluación y retroalimentación 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Cuaderno de notas • Camioneta • Gasolina 	2 horas
11	Safari fotográfico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza una serie de fotografías que atienden al reto de Safari: <ol style="list-style-type: none"> a) Escala b) Ritmo c) Abstracción de abecedario 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Cuaderno de notas • Camioneta • Gasolina 	4 horas

		<p>d) Reglas de composición e) Líneas f) Espacio negativo</p> <p>3. Entrega práctica en carpeta para evaluación y retroalimentación.</p>		
UNIDAD V				
12	Práctica de retrato con reflectores	<p>1. Atiende las indicaciones del docente.</p> <p>2. Realiza una serie de fotografías utilizando cada uno de los lados del reflector en diferentes planos:</p> <p>a) Fotografía en <i>full shot</i>, <i>médium shot</i> y <i>close up</i> con reflector dorado</p> <p>b) Fotografía en <i>full shot</i>, <i>médium shot</i> y <i>close up</i> con reflector plateado</p> <p>c) Fotografía en <i>full shot</i>, <i>médium shot</i> y <i>close up</i> con reflector blanco</p> <p>d) Fotografía en <i>full shot</i>, <i>médium shot</i> y <i>close up</i> con difusor</p> <p>3. Entrega práctica en carpeta para evaluación y retroalimentación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Cuaderno de notas • Reflectores 5 en 1 	2 horas
13	Práctica fotografía de paisaje	<p>1. Atiende las indicaciones del docente.</p> <p>2. Realiza una serie de 5 fotografías de paisaje donde aplique las técnicas abordadas en clase (filtros fotográficos).</p> <p>3. Construye una narrativa con las imágenes sobre el lugar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Tripié • Filtros fotográficos • Cuaderno de notas • Camioneta • Gasolina 	2 horas

		4. Entrega práctica en un álbum construido con cartulina negra para su evaluación y retroalimentación.		
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos
- Solución de problemas
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Resumen
- Síntesis
- Ensayo
- Técnica expositiva
- Trabajo de campo
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Exámenes parciales.....	20%
- Participación en clase.....	10%
- Carpeta digital de ejercicios y serie de tres fotografías inspiradas en fotógrafo.....	50%
- Fotografía final (Proyecto final).....	20%
Total	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
Ang, T. (2010). <i>El fotógrafo completo</i> . Akal. [clásica]	Ang, T. (2012). <i>La fotografía digital paso a paso</i> . Omega. [clásica]
Arnaiz, K. (2020). <i>Fotografía desde cero</i> . Independently published	Barthes, R. (2009). <i>La cámara lúcida</i> . Paidós. [clásica]
Freeman, M. (2015). <i>Captar el momento: la esencia de la fotografía</i> . Blume. [clásica]	BMD Publications. (2020). <i>The complete landscape photography manuel (5th. ed.)</i> . BMD Publications [clásica] https://freemagazines.top/the-complete-landscape-photography-manual-5th-ed-2020/
Garci, A. (2020). <i>El retrato. Técnicas de iluminación: dirección y poses</i> . Anaya Multimedia	Fontcuberta, J. (2011). <i>El beso de Judas</i> . Gustavo Gili.[clásica]
Lewis. E. (2017) <i>...ismos: para entender la fotografía</i> . Turner	Fontcuberta, J. (2013). <i>Estética fotográfica: Una selección de textos</i> . Gustavo Gili. [clásica]
Medallo, J. (2017). <i>Fotografía de alta calidad. Los fundamentos de la fotografía</i> . Anaya Multimedia.	Freeman, J. (2001). <i>Cómo hacer buenas fotografías. Curso práctico de fotografía</i> . Libsa Edivisión. [clásica]
Präkel, D. (2014). <i>Composición: como formar una imagen mediante la unión o la combinación de varios elementos, partes o ingredientes</i> . Blume. [clásica]	Freeman, J. (2003). <i>The photographer's manual: how to get the best picture every time, with any kind of camera</i> . Hermes House. [clásica]
Rodríguez, F. (2017). <i>El arte de la composición: Enriquece tu mirada fotográfica</i> . J de J.	Hedgecoe, J. (2001). <i>El arte de la fotografía en color</i> . Blume. [clásica]
Silver, M. (2017). <i>Advansing you photography: secrets to making photographers that you and others Will love</i> . Mango.	Hedgecoe, J. (2006). <i>The art of digital photography</i> . [clásica]: http://sololibrosdefotografia.blogspot.com/2017/
Simons, M. (2015). <i>Cómo crear una fotografía</i> . Gustavo Gili. [clásica]	Langford, M. (2001). <i>La fotografía paso a paso</i> . Blume. [clásica] https://www.academia.edu/18999633/La_fotograf%C3%ADa_paso_a_paso_un_curso_completo
	Mehan, L. (2004). <i>Creación de imágenes digitales. Guía para fotógrafos</i> . Blume. [clásica]

Smith, J. (2004). *Posing fot portrait photography*. Amher st Media. [clásica]. <http://sololibrosdefotografia.blogspot.com/2017/>

Taylor Haw, C. (2009). *La iluminación en el estudio fotográfico*. Omega. [clásica]

Time-Life Books (1981). *Photographing nature*. Time-Life Books. [clásica]

Weston, C. (2011). *La cámara digital réflex monocular: cómo sacar el máximo partido de su cámara digital*. Blume. [clásica]

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Fotografía debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o su equivalente, con conocimientos avanzados en teoría y práctica fotográfica con mínimo 3 años de experiencia en el área; preferentemente con estudios de posgrado y experiencia en docencia universitaria, ser proactivo y analítico.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Teoría del Montaje
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 02 **HT:** 01 **HL:** 02 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 07
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA
Flor Angélica Torres Narváez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)
Cristina Conde Felix

Fecha: 18 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Esta unidad de aprendizaje tiene como finalidad construir narrativas audiovisuales coherentes, su utilidad radica en brindar las habilidades al estudiante de provocar y transmitir emociones a través del montaje, de manera creativa y con dominio de las herramientas de edición.

La unidad de aprendizaje se encuentra en la etapa disciplinaria, es de carácter obligatorio y forma parte del área de conocimiento de Postproducción.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Dotar de continuidad y ritmo al material audiovisual, mediante la aplicación de las teorías del montaje y la experimentación creativa para construir narrativas audiovisuales coherentes, con sentido analítico y sensibilidad.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

- Carpeta de reportes de análisis de secuencias audiovisuales realizadas durante el curso en las que se desglose la puesta en cámara y la puesta en escena correspondiente a las teorías revisadas en el semestre.
- Portafolio con archivos de video de los ejercicios de continuidad realizados en clase.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. La audiovisión

Competencia:

Analizar la audiovisión, a través del estudio de la percepción humana, con el propósito de construir narrativas comprensibles, mostrando actitud crítica y con responsabilidad social.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 1.1. Proceso de percepción humana.
 - 1.1.1. Fisiología.
 - 1.1.2. Procesos cerebrales.
 - 1.1.3. Jerarquización de los sentidos.

UNIDAD II. El montaje audiovisual (Evolución histórica del montaje.)

Competencia:

Examinar la evolución histórica del montaje, mediante la revisión de las diferentes perspectivas teóricas y vanguardias artísticas, con la finalidad de comprender las reglas del montaje y la edición, mostrando actitud de respeto, interés y analítica.

Contenido:

Duración: 10 horas

2.1. Montaje vs. edición. (Definición del montaje)

2.1.1. La emoción frente a la técnica.

2.2. Perspectivas teóricas y vanguardias artísticas

2.2.1. La Escuela de Brighton y S. Porter.

2.2.2. El montaje invisible (D.W. Griffith).

2.2.3. La Escuela Rusa (L. Kulechov, S. Eisenstein, V. Pudovkin).

2.2.4. Estéticas narrativas del montaje moderno (A. Tarkovski, F. Truffaut, A. Resnais, J. Godard).

2.2.5. Las fórmulas del éxito comercial (Q. Tarantino, S. Soderberg, L. y L. Wachowski, J. y E. Coen).

2.2.6. La regla de 6 y la ley del 2 ½ (W. Murch).

UNIDAD III. Montaje clásico. (Narrativa del montaje)

Competencia:

Manipular el tiempo y espacio cinematográfico, a través del uso de las reglas de continuidad y edición, para lograr sintaxis y coherencia en la narrativa audiovisual, con actitud creativa y lógica.

Contenido:**Duración:** 12 horas

- 3.1. Continuidad.
 - 3.1.1 Entradas y salidas de cuadro contraplanos
 - 3.1.2 Sujetos en movimiento con cámara estática
 - 3.1.3 Sujetos en movimiento con cámara en movimiento
 - 3.1.4 Sujetos estáticos con cámara estática
 - 3.1.5 Sujetos estáticos con cámara en movimiento
- 3.2. Espacio cinematográfico.
 - 3.2.1 Ejes de acción
 - 3.2.2 Angulación correspondiente
 - 3.2.3 Angulación complementaria
 - 3.3.4 Sujetos en auto en movimiento
 - 3.3.5 Sujetos en sitio pequeño
- 3.3. Tiempo cinematográfico.
- 3.4. Motivación del corte.
- 3.5. Puntuación, transiciones y formas de paso.
- 3.6. Ocultamiento del artificio.

UNIDAD IV. Tipos de secuencias

Competencia:

Comparar los diferentes tipos de secuencias, por medio del análisis de materiales y lecturas de teorías del montaje, con la finalidad de diseñar narrativas con intención dramática, mostrando sensibilidad creativa y con lógica narrativa.

Contenido:

- 4.1 Acción
- 4.2 Diálogos
- 4.3 Comedia
- 4.4 Montaje mecánico
- 4.5 Montaje interno y externo
- 4.6 Montaje paralelo

Duración: 6 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Proceso de percepción humana	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza lectura sobre el proceso de percepción humana. 3. Encuentra ejemplos en videos. 4. Expone los ejemplos al grupo y al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Internet • Lectura • Bocinas 	2 horas
UNIDAD II				
2	Evolución del Montaje	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del docente 2. Identifica montaje invisible en obras modernas 3. Selecciona secuencias de video actuales de tipos de montaje de acuerdo a Eisenstein 4. Entrega videos seleccionados con análisis de secuencia al docente para su evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Internet • Bocinas 	2 horas
3	La regla de 6 y la ley de 2 1/2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza lectura de la regla de 6 y la ley de 2 1/2. 2. Revisa ejemplos 3. Identifica un ejemplo en video. 4. Explica al grupo el video seleccionado 	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura • Internet • Computadora • Proyector • Bocinas 	2 horas
UNIDAD III				
4	Continuidad en el montaje clásico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a las instrucciones del docente 2. Visualiza ejemplos en video 3. Identifica elementos de la continuidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Proyector • Bocinas 	2 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Realiza reporte de continuidad 5. Entrega reporte al docente para su evaluación 		
5	Espacio cinematográfico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a las instrucciones del docente 2. Visualiza ejemplos en video y pizarrón 3. Realiza traspaso del video a plantillas 4. Entrega plantillas al docente para su evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Proyector • Bocinas • Pizarrón • Hojas blancas • Plumón 	2 horas
6	Tiempo cinematográfico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende la exposición del docente 2. Selecciona un tiempo cinematográfico 3. Diseña una secuencia apegada al tiempo seleccionado 4. Entrega plantillas de la secuencia al docente para su evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop / celular • Internet • Hojas blancas 	4 horas
UNIDAD IV				
7	Tipos de secuencia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende instrucciones del docente 2. Realiza lectura sobre tipos de secuencia 3. Visualiza secuencia 4. Desglosa secuencia en planos y plantillas 5. Entrega desglose y plantillas al docente para su evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura • internet • computadora • proyector • bocinas • pizarrón • hojas blancas • plumón 	2 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE LABORATORIO

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD III				
1	Continuidad sujetos en movimiento con cámara estática	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende instrucciones del docente 2. Diseña plantillas 3. Realiza trayectoria lineal de sujetos en movimiento 4. Edita secuencia 5. Entrega edición al docente para su evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> • Software • Cámara • Hojas blancas 	4 horas
2	Continuidad sujetos estáticos cámara en movimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende instrucciones del docente 2. Diseña plantillas 3. Realiza escena de sujetos estáticos con cámara en movimiento 4. Edita secuencia 5. Entrega edición al docente para su evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> • Software • Cámara • Hojas blancas 	6 horas
3	Espacio cinematográfico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diseña secuencia con vehículo en movimiento y cambio de espacio de personajes 2. Realiza secuencia 3. edita secuencia 4. Entrega plantillas y video al docente para su evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> • Software • Cámara • Hojas blancas 	6 horas
4	Manipulación del tiempo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza el diseño de la práctica de taller número 6 2. Realiza producción 3. Edita el material 4. Entrega video editado al docente para su evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> • Software • Cámara • Hojas blancas • Práctica de taller no. 6 Tiempo cinematográfico 	6 horas

5	Motivaciones del corte	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende instrucciones del docente 2. Revisa material proporcionado por el docente 3. Realiza edición siguiendo las reglas de montaje (signos de puntuación, motivación del corte) 4. Entrega video editado al docente para su evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> • Clips de video • Software 	4 horas
UNIDAD IV				
6	Montaje paralelo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender instrucciones del docente 2. Diseña la secuencia de un montaje paralelo 3. Realiza la secuencia basado en las plantillas 4. Edita secuencia siguiendo las reglas de edición 5. Entrega edición final de la secuencia al docente para su evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Software 	6 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Aprendizaje basado en proyectos
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos
- Visualización de videos
- Lecturas grupales

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Visualización de videos
- Síntesis
- Técnica expositiva
- Trabajo de campo
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Ejercicios prácticos

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 2 evaluaciones parciales.....	10%
- Participación	10%
- Prácticas de taller.....	15%
- Prácticas de laboratorio.....	30%
- Carpeta de reportes de análisis de secuencias audiovisuales.....	15%
- Portafolio con archivos de video.....	20%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Freire, A. (2016). *Manual de montaje y composición audiovisual. Curso práctico*. Alfaomega - Altaria
- Gallardo, Y. (2020). *Curso de Premiere Pro 2020*. [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=SPZXrg7LVck>
- Marimón, J. (2014). *El montaje cinematográfico: del guión a la pantalla*. Universitat de Barcelona. [clásica]
- Sánchez, B. (1996). *El montaje cinematográfico: teoría y análisis*. Paidós. [clásica]
- Sánchez, R. (2003). *Montaje cinematográfico: arte de movimiento*. La Crujía. [clásica]
- Tarkovski, A. (2009). *Esculpir el tiempo*. UNAM. [clásica]
- Walter, M. (2001). *In the blink of an eye*. Silman-James Press. [clásica]

Complementarias

- Aprendercine.com. (2021). *Planta de cámara: qué es y cómo se hace*. <https://aprendercine.com/planta-de-camara-como-se-hace/>
- Eisenstein, S. (1986). *La forma del cine*. Siglo XXI. [clásica]
- Saccone, P. y Scoppettuolo, D. (2020). *The beginner's guide to Davinci Resolve 16*. Blackmagic Design. <https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/DaVinci-Resolve-16-Beginners-Guide.pdf?v=1601447820000>
- Robets, C. y Cantwell, R. (2019) *Advanced Editing With Davinci Resolve 15*. Blackmagic Design. <https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/DaVinci-Resolve-15-Advanced-Editing.pdf?v=1555571701000>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Teoría del Montaje debe contar con título de Licenciatura en Medios Audiovisuales, Licenciatura en Comunicación o área afín, con conocimientos avanzados de teorías del montaje, edición audiovisual e historia del cine; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser sensible, organizado y crítico.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Edición
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 01 **HT:** 00 **HL:** 04 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Héctor Alfonso Bonilla Alavez
Flor Angélica Torres Narváez
Salvador León Guridi
Luis Felipe López Pérez
Jesús Humberto Orozco Orozco

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 18 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje maneja las herramientas digitales de edición siguiendo las reglas del montaje, lo que permite la construcción de narrativas con el uso correcto de la sintaxis mediante el lenguaje audiovisual con ritmo respetando espacio y tiempo. Se ubica en la etapa disciplinaria, es de carácter obligatoria y forma parte del área de conocimiento Postproducción.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Editar material audiovisual, mediante el uso de herramientas de montaje digital, para construir narrativas de forma coherente, con responsabilidad y creatividad.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio en un servidor de video digital que incluya los materiales narrativos realizados durante el curso, demostrando las diversas pautas que se indican para la edición de video.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Entorno de trabajo y organización de material

Competencia:

Distinguir diferentes formatos y espacios de trabajo del entorno audiovisual, mediante la revisión y manipulación de sus componentes, para identificar sus características y lograr un mejor flujo de trabajo, con actitud responsable, eficiente y organizada.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 1.1. Formatos contenedores y códecs
 - 1.1.1. Formatos y extensiones de video
 - 1.1.2. Códec incorporado al formato
- 1.2. Configuración del proyecto: introducción al entorno del software de edición, organización y gestión de archivos, paneles de trabajo
 - 1.2.1. Creación, modificación y eliminación de un proyecto
 - 1.2.2. Ventanas de trabajo y su configuración
- 1.3. Formato de intercambio en flujos de trabajo
- 1.4. Ingesta y organización de medios
 - 1.4.1. Importar archivos
 - 1.4.2. Organización y acomodo para un mejor flujo
- 1.5. Propiedades de los flujos de video
 - 1.5.1. Configuración de archivos para mejor flujo
 - 1.5.2. Modificación y eliminación de archivos

UNIDAD II. Elementos de la edición

Competencia:

Identificar los elementos de edición, mediante el lenguaje de postproducción, para construir contenidos narrativos, con creatividad, sensibilidad y eficiente.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 2.1. Corte directo
 - 2.1.1. La Estructura
 - 2.1.2. Montaje lineal visual
 - 2.1.3. montaje lineal con llaves cortas
- 2.2. Transiciones
 - 2.2.1. Tipos de transiciones
 - 2.2.2. Creación, configuración y eliminación de transiciones
- 2.3. Propiedades básicas de la imagen
 - 2.3.1. Características de la imagen
 - 2.3.2. Modo de color
 - 2.3.3. Configuraciones de medidas
 - 2.3.4. Corrección de errores en el montaje
- 2.4. Súper-imposición de video
 - 2.4.1. Insertos de video
 - 2.4.2. Anidación de múltiples videos
- 2.5. Filtros, efectos y texto
 - 2.5.1. Los filtros como apoyo narrativo
 - 2.5.2. Capas de ajuste para filtros
 - 2.5.3. Efectos en pro de la mejora estética
 - 2.5.4. Tipos de efectos
 - 2.5.5. Creación, modificación y eliminación de efectos visuales
 - 2.5.6. Creación modificación y eliminación de textos
- 2.6. Keyframes
 - 2.6.1. Creación, modificación y eliminación de keyframes
 - 2.6.1.1. Keyframes de movimientos básicos
 - 2.6.1.2. Keyframes de efectos

UNIDAD III. Edición de sonido directo

Competencia:

Aplicar los ajustes de audio, mediante las herramientas básicas de edición de sonido, para integrar elementos auditivos al visual, con actitud creativa y metódica.

Contenido:**Duración:** 2 horas

- 3.1. Identificación de las tomas
- 3.2. Transfers
- 3.3. Sincronización
- 3.4. Overlaps
- 3.5. "Planchado" de diálogos
- 3.6. Pistas de referencia

UNIDAD IV. Exportación

Competencia:

Determinar el formato y compresión adecuado, generando un render final de video, para extraer y exportar el contenido editado en un solo clip, con actitud metódica y cuidadosa.

Contenido:

Duración: 2 horas

- 4.1. Formatos de exportación
 - 4.1.1. Formatos según el sistema operativo
 - 4.1.2. Formatos inter-compatibles
- 4.2. Compresiones e intercambios de codecs
- 4.3. Frame rate
- 4.4. Bitrate

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE LABORATORIO

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Espacio de trabajo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del profesor. 2. Identifica las ventanas de herramienta audiovisual en el software de edición. 3. Manipula el espacio de trabajo del entorno digital 4. Ordena las ventanas para configurar su espacio de trabajo. 5. Guarda la configuración de su espacio de trabajo bajo un nombre. 6. Envía el proyecto al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Software • Recursos bibliográficos • Clips de video 	4 horas
UNIDAD II				
2	Elementos de edición	<ol style="list-style-type: none"> 1. 2. Identifica las diferentes herramientas. 3. Integra clip audiovisuales, con cortes directos. 4. Manipula clip audiovisuales. 5. Incorpora transiciones con la opción de configuración. 6. Controla las propiedades de la imagen. 7. Sobre imponer imágenes. 8. Entrega edición al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Software • Clips de video 	15 horas
UNIDAD III				
3	Edición de audio: Etapa 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del profesor 2. Aplica los ajustes de audio, 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Software de edición • Clips de video y audio 	15 horas

		<p>mediante las herramientas básicas de edición de sonido</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Integra elementos auditivos al visual 4. Exporta el video 5. Entrega archivo de video al profesor. 		
4	Edición de audio: Etapa 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisa el material con el que cuenta 2. Transfiere los archivos al sistema de trabajo elegido 3. Sincroniza el audio con el video 4. Edita el video utilizando el recurso de "overlaps" 5. Exporta el material a archivo de video 6. Entrega archivo de video al profesor 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Software de edición • Clips de video y audio 	15 horas
UNIDAD IV				
5	Exportación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del docente. 2. Determina el formato de compresión del video 3. Realiza el render correspondiente 4. Revisa el video resultante. 5. Entrega el video al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Software de edición • Clips de video y audio 	15 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Aprendizaje basado en proyectos
- Uso de TIC
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Organizadores gráficos
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC
- Aprendizaje basado en proyectos
- Ejercicios prácticos

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Tarea.....	30%
- Participación.....	10%
- Prácticas de laboratorio	40%
- Portafolio.....	20%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Bartulos, D. (2016). *Edición de video*. Gradi
- Freire, A. (2016). *Manual de montaje y composición audiovisual. Curso práctico*. Alfaomega-Altaria
- Jago, M. (2018). *Adobe Premiere Pro CC Classroom in book*. Pearson Education.

Complementarias

- Gallardo, Y. (2020). *Curso de Premiere Pro 2020*. [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=SPZXrg7LVck>
- Gallardo, Y. (2019). *Curso de DAVINCI RESOLVE 16*. [Video] <https://www.youtube.com/watch?v=yTT8RKYn6cw>
- Saccone, P. y Scoppettuolo, D. (2020). *The beginner's guide to Davinci Resolve 16*. Blackmagic Design. <https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/DaVinci-Resolve-16-Beginners-Guide.pdf?v=1601447820000>
- Robets, C. y Cantwell, R. (2019) *Advanced Editing With Davinci Resolve 15*. Blackmagic Design. <https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/DaVinci-Resolve-15-Advanced-Editing.pdf?v=1555571701000>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Edición deberá tener título de Licenciado en Medios Audiovisuales o área afín, contar con amplia trayectoria profesional como editor en cine, televisión o video; así como el sustento teórico-práctico, además debe ser creativo, pro-activo y autocrítico.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Taller de Escritura II
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 01 **HT:** 03 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 05
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Taller de Escritura I

Equipo de diseño de PUA

Armando Navarro Suárez
Miguel Ángel Lozano Chairez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 18 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje aporta la estructura y desarrollo de historias y personajes, lo que permite el diseño de propuestas de guiones para cortometraje de ficción haciendo uso correcto de los elementos de la escritura dramática.

Se ubica en la etapa disciplinaria, es de carácter obligatoria, y forma parte del área Escritura. Para cursarla es necesario acreditar la unidad de aprendizaje del Taller de Escritura I.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseñar una propuesta de guion audiovisual con énfasis en el desarrollo de personajes, a partir de la integración de los distintos elementos y estructuras de la escritura dramática, para desarrollar una propuesta de guion de cortometraje de ficción, con actitud ética y sentido autocrítico.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elabora y entrega propuesta de guion de cortometraje de ficción haciendo uso correcto de los elementos de la escritura dramática.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. La historia

Competencia:

Distinguir los elementos de una historia audiovisual de ficción, mediante la identificación del tono y tema, para desarrollar los aspectos de la idea y generar propuestas, con actitud analítica y crítica.

Contenido:

Duración: 5 horas

- 1.1. El tema
- 1.2. La premisa
 - 1.2.1. Propuesta de *log line*
- 1.3. Sinopsis
 - 1.3.1. Propuesta de *tag line*
 - 1.3.2. Propuesta de *story line*
- 1.4. Definición del tono

UNIDAD II. Construcción de personajes

Competencia:

Construir personajes de una historia audiovisual de ficción con base a su perfil dramático, mediante la definición de la función específica en la trama, para determinar las características idóneas de los personajes de la historia, de forma creativa y asertiva.

Contenido:

Duración: 5 horas

- 2.1. Perfiles biográficos
 - 2.1.1. Atributos físicos
 - 2.1.2. Atributos psicológicos
 - 2.1.3. Atributos sociohistóricos
- 2.2. Perfiles dramáticos
 - 2.2.1. El personaje y su historia
 - 2.2.2. El personaje y su entorno
 - 2.2.3. El personaje y sus interacciones
- 2.3. Definición y desarrollo de personajes
 - 2.3.1. Función
 - 2.3.2. Motivación
 - 2.3.3. Conflicto
 - 2.3.4. Arco dramático
 - 2.3.5. Idiolecto de los personajes

UNIDAD III. Desarrollo del guion

Competencia:

Crear una propuesta de tratamiento y escaleta, mediante la escritura de escenas, para el desarrollo de un guion audiovisual, con actitud proactiva e innovación.

Contenido:**Duración:** 6 horas

3.1. Guion

3.1.1. Propuesta de tratamiento

3.1.2. Desarrollo de escaleta

3.1.3. Escritura de escenas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	El tema y tono	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente da indicaciones para el desarrollo de la práctica. 2. Elige el tema y define el tono de la historia. 3. Analiza y discute en clase la pertinencia de la elección de tema y tono. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Proyector • Recursos bibliográficos 	2 horas
2	La premisa	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente da indicaciones para el desarrollo de la práctica. 2. Crea la premisa de la historia. 3. Analiza y discute la premisa para su retroalimentación 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Proyector • Recursos bibliográficos 	2 horas
3	Log line, tag line y story line	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente da indicaciones para el desarrollo de la práctica. 2. Entrega de logline, tagline y storyline. 3. Analiza y discute la creación de logline, tagline y stroyline en clase para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Proyector • Recursos bibliográficos 	2 horas
4	Sinopsis	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente da indicaciones para el desarrollo de la práctica. 2. Entrega de sinopsis. 3. Analiza y discute la sinopsis en clase para ver su pertinencia y generar retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Proyector • Recursos bibliográficos 	2 horas
UNIDAD II				

5	Perfiles biográficos	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente da indicaciones para el desarrollo de la práctica. 2. Entrega de perfil biográfico 3. Analiza y discute el perfil biográfico de sus personajes para su retroalimentación en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Proyector • Recursos bibliográficos 	4 horas
6	Perfiles dramáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente da indicaciones para el desarrollo de la práctica. 2. Entrega de perfil dramático 3. analiza y discute el perfil dramático de sus personajes para su retroalimentación en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Proyector • Recursos bibliográficos 	4 horas
7	Definición y desarrollo de personaje	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente da indicaciones para el desarrollo de la práctica. 2. Exposición en clase de las motivaciones, conflicto, idiolecto y arco dramático del personaje. 3. Analiza y discute el desarrollo de los personajes para la retroalimentación en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Proyector • Recursos bibliográficos 	4 horas
UNIDAD III				
8	Tratamiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente da indicaciones para el desarrollo de la práctica. 2. Desarrollo de tratamiento 3. Exposición y socialización de propuesta de tratamiento en clase para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Proyector • Recursos bibliográficos 	4 horas
9	Escaleta	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente da indicaciones para el desarrollo de la 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora 	8 horas

		<p>práctica.</p> <ol style="list-style-type: none"> Desarrollo de escaleta. Exposición y socialización de propuesta de escaleta para su retroalimentación en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> Internet Proyector Recursos bibliográficos 	
10	Escenas	<ol style="list-style-type: none"> El docente da indicaciones para el desarrollo de la práctica. Desarrollo por escenas de la propuesta de guion para su revisión en clase. Analiza y discute en clase las propuestas de escenas para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora Internet Proyector Recursos bibliográficos 	8 horas
11	Guión	<ol style="list-style-type: none"> El docente da indicaciones para el desarrollo de la práctica. Entrega de guion audiovisual con la integración de los elementos que los conforman. 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora Internet Proyector Recursos bibliográficos 	8 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Mesas redondas
- Estudios de caso
- Debates
- Aprendizaje basado en problemas
- *Rol playing*
- Solución de problemas
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Síntesis
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Prácticas de taller.....30%
- Evaluaciones parciales....30%
- Guion.....40%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Corbett, D. (2020) El arte de crear personajes: en narrativa, cine y televisión. Alba.</p> <p>Field, S. (2018). <i>El manual del guionista: ejercicio e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso</i>. Plot.</p> <p>McKee, R. (2013). El guión Story: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Alba. [clásica]</p> <p>McKee, R. (2013). El diálogo: el arte de hablar en la página, la escena y la pantalla. Alba. [clásica].</p> <p>Lucey, P.I (1996). Story Sense. Mac-Graw Hill. [clásica]</p> <p>Seger, L. (1986). Making a good script great. Dodd, Mead & Amp. [clásica]</p> <p>Seger, L. (1999). Cómo crear personajes inolvidables. Paidós Comunicación. [clásica]</p> <p>Forero, T. (2017). Los secretos de un buen guión. Editorial Universitaria de Buenos Aires.</p> <p>Truby, J., & Vilallonga, E. (2017). Anatomía del guión: el arte de narrar en 22 pasos (3ª ed.). Alba.</p>	<p>Alavedra, I., Gaya, X. (2012). <i>Full of Character: Character Design</i> (M. Ballesteros, trad.). Promopress [clásica].</p> <p>Campbell, J. (2020). <i>El héroe de las mil caras</i>. Atalanta.</p> <p>Guzmán, J. (2016). Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto. <i>Iconofacto</i>, 12(18), 96-117. https://web.b.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=3&sid=6fc64687-3c49-4b99-8610-0ec5892d3419%40sessionmgr102&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc2l0ZT1laG9zdC1saXZI#AN=119098870&db=asn</p> <p>Kohan, S. A. (2014). <i>Dar vida al personaje: técnicas para crear personajes inolvidables</i>. Alba.</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta el Taller de Escritura II deberá contar con Licenciatura en Medios audiovisuales, cine o área afín, preferentemente con posgrado en escritura para cine, además de contar con un mínimo de tres años de experiencia en la docencia, y haber realizado trabajo en el área audiovisual como guionista. Debe tener una actitud crítica y respetuosa, y disposición para el trabajo colaborativo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Presupuestos y Finanzas
- 5. Clave:**
- 6. HC: 02 HT: 02 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 02 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Cristina Conde Felix
Arlí Cárdenas Robles
Dianeth Alicia Pérez Arreola
Lizbeth Muñoz Bravo
Salvador León Guridi
Axel Eduardo Núñez Morales

Fecha: 07 de abril de 2021

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje Presupuestos y Finanzas es comprender la forma en que se relacionan las tareas administrativo-contables con la labor artística en el ámbito de la producción audiovisual. Su utilidad radica en que le permite al estudiante adquirir herramientas de gestión fundamentales para desarrollar proyectos cinematográficos y audiovisuales de forma rentable. Se imparte en la etapa disciplinaria con carácter obligatorio y pertenece al área de conocimiento de Producción.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Elaborar presupuestos, considerando el desglose de todos los elementos involucrados en la producción audiovisual, para gestionar los recursos necesarios con honestidad, creatividad, diligencia y transparencia.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio de ejercicios de presupuesto que incluyan desglose de necesidades, costos, tabuladores de proveedores y cronograma para una producción audiovisual, así como la justificación detallada de los elementos que se incluyen.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Conceptos básicos.

Competencia:

Identificar la dimensión administrativa-contable de la producción audiovisual, a partir de la revisión y análisis de sus conceptos básicos, para comprenderlas y que sirvan como base en la elaboración de presupuestos y planes de financiamiento, con pensamiento crítico, transparencia y actitud sistemática.

Contenido:

Duración: 14 horas

1.1 Conceptos básicos de presupuestos

1.1.1 Presupuesto por encima de la línea.

1.1.2 Presupuesto por debajo de la línea.

1.2 Fuentes de financiamiento.

1.2.1 Fondos públicos.

1.2.1.1 Subvenciones regionales.

1.2.1.2 Subvenciones nacionales.

1.2.1.3 Subvenciones internacionales.

1.2.2 Fondos Privados.

1.2.2.1 Capital privado.

1.2.2.2 *Merchandise*.

1.2.2.3 *Product placement*.

1.2.2.4 *Crowdfunding*.

UNIDAD II. Contabilidad de costos.

Competencia:

Evaluar las necesidades particulares de la obra, con base en el desglose, análisis de costos y prioridad de cada insumo, para definir los alcances del proyecto audiovisual, de forma responsable y prudente.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 2.1 Importancia de la contabilidad de costos en la producción audiovisual.
- 2.2 Diferencia entre contabilidad de costos y contabilidad financiera.
- 2.3 Importancia y naturaleza de los costos en la producción audiovisual.
- 2.4 Identificación de insumos y necesidades.
- 2.5 Retorno de la inversión.
- 2.6 Margen de utilidad.

UNIDAD III. Elaboración de presupuestos.

Competencia:

Elaborar el presupuesto del proyecto audiovisual, mediante el uso de herramientas informáticas, para fundamentar el plan de financiamiento de la obra, con creatividad, honestidad y diligencia.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 3.1 Consideraciones generales.
 - 3.1.1 El octavo de página como unidad de medida.
- 3.2 Herramientas informáticas para la elaboración de presupuestos.
- 3.3 Cotizaciones.
- 3.4 Techos presupuestales.
 - 3.4.1 Globales.
 - 3.4.2 Subcuentas.
 - 3.4.3 Mecanismos de control.
- 3.5 Ejercicios de elaboración de presupuestos.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER (32 horas)

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD II				
1	Desglose	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para identificar las necesidades del proyecto. 2. Categoriza los insumos por área de producción. 3. Calcula el volumen de los insumos por categorías. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Libreta de notas. 	4 horas
UNIDAD III				
2	Elaboración del cronograma	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar el cronograma de trabajo. 2. Identifica la secuencia en la que deben realizarse las acciones para concretar el objetivo del proyecto. 3. Propone la calendarización adecuada considerando las necesidades identificadas en el desglose. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Libreta de notas. 	4 horas
3	Elaboración de tabuladores	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar los tabuladores. 2. Realiza consultas directas con proveedores para identificar los importes de cada insumo necesario. 3. Integra base de datos con la información recabada en el paso anterior. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Línea telefónica • Libreta de notas. 	8 horas

4	Elaboración de presupuesto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar el presupuesto de un ejercicio audiovisual. 2. Define los códigos contables por categoría y/o fase del cronograma. 3. Realiza los cálculos pormenorizados de cada cuenta considerando el volumen de insumos necesarios. 4. Integra el resumen indicando subtotales por cuenta y subcuentas. 5. Presentación preliminar del presupuesto para retroalimentación y posibles ajustes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guión. • Computadora. • Libreta de notas. 	16 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos
- *Rol playing*
- Solución de problemas
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Síntesis
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales.....	70%
Desglose	
Elaboración de cronograma	
Elaboración de tabuladores	
Elaboración de presupuesto	
Entrega preliminar de portafolio	
- Portafolio de presupuesto y plan de financiamiento	30%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas

Cobb, P., Ball, S. y Hogan, F. (2018). *The profitable artist*. Allworth Press.

Fagilde, C. (2015). *Presupuesto empresarial. Un enfoque práctico para el aula*. <https://www.upg.mx/wp-content/uploads/2015/10/LIBRO-3-Manual-de-Presupuesto-Empresarial.pdf> [clásica]

Pacheco, C. (2015). *Presupuestos un enfoque gerencial*. Instituto Mexicano de Contadores Públicos.

Rivero, J. (2015). *Costos y presupuestos, reto de todos los días*. Ediciones de la U.

Complementarias

Burbano, J. (2011). *Presupuestos: un enfoque de direccionamiento estratégico, gestión, y control de recursos*. McGraw-Hill Interamericana. [clásica]

Orozco, M. y Taibo, C. (2014). *Manual básico de producción cinematográfica*. UNAM-CONACULTA. [clásica]

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Presupuestos y Finanzas debe contar con título de licenciatura en administración de empresas, economía, medios audiovisuales, o carrera afín en el área de ciencias administrativas, con conocimientos especializados en materia de producción para cine, televisión y video; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, visionario y que fomente el trabajo colaborativo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Diseño de Arte
- 5. Clave:**
- 6. HC: 02 HT: 04 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 02 CR: 08**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA
Angélica Basilia Madrid Navarro

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)
Cristina Conde Felix

Fecha: 22 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Esta unidad de aprendizaje, tiene como finalidad comprenda y ponga en práctica el diseño de arte de una producción. El diseño de arte expresa a través de imágenes plásticas, los conceptos narrativos y estéticos del argumento cinematográfico, por lo que está relacionada con otras unidades de aprendizaje. Esto demanda una preparación profesional cada vez más plural, encaminada a fortalecer la capacidad de soluciones formales y el desarrollo de habilidades que recreen eficazmente el contexto visual demandado por la narración cinematográfica. Pertenece a la etapa disciplinaria, es de carácter obligatorio y corresponde al área de conocimiento de Realización, del programa educativo Licenciado en Medios Audiovisuales.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseñar la estética visual de una producción, mediante la interpretación del guion, el uso de recursos artísticos, estilísticos y las relaciones interdisciplinarias propias de esta área, para crear los diversos escenarios y caracterizaciones de los personajes con inventiva, disciplina y disposición al trabajo colaborativo.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Dossier de dirección de arte que incluya propuesta artística, paleta de color, escenografía, utilería, vestuario y maquillaje, así como bitácora de su proceso de ejecución.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Historia y evolución de diseño de arte

Competencia:

Distinguir los elementos que constituyen un concepto audiovisual, a través del estudio de las primeras películas que incorporan el diseño de arte, tomando en cuenta la relación del Director con cada uno de los departamentos que conforman esta área, para comprender cómo se crea una propuesta de arte para audiovisual, con responsabilidad y creatividad.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 1.1. El concepto del diseño como elemento unificador de todo el discurso visual.
- 1.2. Las primeras grandes producciones (Wilfred Buckland)
- 1.3. Responsabilidades y relaciones en el diagrama de trabajo, que incorporan el departamento de arte.
- 1.4. Relación del director de arte con cada uno de sus departamentos.

UNIDAD II. Diseño conceptual

Competencia:

Distinguir los elementos que generan el diseño conceptual de una película, identificando los mecanismos de búsqueda y documentación artística y real, para construir el diseño conceptual de una película, con actitud reflexiva, disposición para el trabajo en equipo y responsabilidad.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 2.1. Diseño del proyecto en su primera etapa, cómo se construye el concepto de la película
- 2.2. Análisis del guion.
 - 2.2.2. Referencias visuales, puntos de partida para un concepto estético investigación histórica, paletas de color, moodboard, el concepto de estilo.
 - 2.2.3. La importancia de expresar en ideas las imágenes plásticas.
- 2.3. *Storyboard*
 - 2.3.1. Características y función de los estilos de *storyboard*.
 - 2.3.2. La elaboración del *storyboard*
 - 2.3.3. *Software* para *storyboard*

UNIDAD III. Locaciones (*Scouting*)

Competencia:

Distinguir el proceso que se lleva a cabo para la búsqueda de locaciones, a través del llenado de fichas y plantillas de locación, y la búsqueda de locaciones usando todos los pasos del proceso, para la selección de espacios y escenarios dónde se filmará una escena o película, con inteligencia espacial y creatividad.

Contenido:**Duración:** 4 horas

- 3.1. Qué es una locación.
 - 3.1.1. Metodología para la búsqueda de locaciones.
 - 3.1.2. Fichas y plantillas de locaciones
 - 3.1.3. Búsqueda de locaciones
 - 3.1.4. Apertura y cierre de locaciones.

UNIDAD IV. Diseño de personaje

Competencia:

Distinguir los elementos que se utilizan en el diseño de personajes de una producción, a través de transformaciones, diseño de vestuario, maquillaje, caracterización, accesorios, organización del vestuario, la utilería íntima, su combinación con los fondos y su presencia en el cuadro cinematográfico, para crear personajes verosímiles que contribuyan a construir una historia creíble, con actitud analítica, reflexiva y responsabilidad.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 4.1. Etapas del diseño de personajes desde su creación hasta la puesta en escena.
- 4.2. Diseño de personaje protagónico, secundarios y de conjunto
- 4.3. Vestuario.
 - 4.3.1. Materiales, realización, ajustes y efectos aplicados a las prendas.
 - 4.3.2. Catalogación, metodología de organización del vestuario en rodaje.
 - 4.3.3. Propuesta de vestuario con paleta de color, materiales y moodboard.
- 4.4. Maquillaje y peinado. La construcción del personaje a partir del encuentro con el actor y su cuerpo.
 - 4.4.1. La modificación de la apariencia mediante maquillaje especial, prótesis o preparación para FX.
 - 4.4.2. Propuesta de maquillaje y peinados
- 4.5. Utilería dramática usada por los personajes, papel expresivo y narrativo de los Props.
 - 4.5.1. La producción de los props, su uso, cuidado y guardado en el rodaje.
- 4.6. Presentación de propuesta de personaje.

UNIDAD V. Diseño de escenografía y ambientación

Competencia:

Distinguir los elementos de diseño de espacios, a partir del estudio de la metodología de investigación, documentación y selección de piezas, para la creación de la escenografía y ambientación de un film, con creatividad, disposición para el trabajo en equipo y respeto.

Contenido:

Duración: 6 horas

5.1. La plantilla dramática como eje del diseño.

5.1.1. Diseño de Maquetas

5.1.2. Escenografía o Escenario natural.

5.2. Ambientación

5.3. Concepto de estilo

5.3.1. Los estilos históricos: metodología de investigación, documentación y selección. Piezas originales. El tema de las réplicas y la realización de elementos para el rodaje.

5.3.2. El papel de la decoración en la puesta en escena.

5.3.3. *Greenscreen* incorporado a la Escenografía

5.3.4. El equipo de ambientación y montaje.

5.3.5. Propuesta de escenografía y ambientación

5.4. Objetos móviles

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD II				
1	Diseño del proyecto en su primera etapa, cómo se construye el concepto de la película	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar posterior al análisis de guion una propuesta se personaje 2. Analiza guion. 3. Identifica las características de universo en que se desarrolla la historia 4. Hace bocetos e investigación para proponer, espacios y estilo visual. 5. Diseña la propuesta de diseño conceptual al director del film. 6. Presenta la propuesta frente a grupo. 7. Existe un momento de retroalimentación entre el grupo y el maestro para la propuesta presentada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Internet • Software de citación y editor de texto • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) 	8 horas
2	Concepto estético, investigación histórica, paletas de color, moodboard.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar para hacer investigación histórica que le permita proponer referencias visuales, paletas de color, buscar referencias visuales, para presentar el concepto de estilo. 2. Analiza guion. 3. Identifica las características de universo en que se desarrolla la historia. 4. Hace bocetos e investigación 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Internet • Software de citación y editor de texto • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) 	8 horas

		<p>para proponer, espacios y estilo visual.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Diseña la propuesta de estilo visual con todos los elementos antes mencionados. 6. Presenta la propuesta frente a grupo. 7. Existe un momento de retroalimentación entre el grupo y el maestro para la propuesta presentada. 		
3	Storyboard	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para analizar el guion, identificar qué tipo de story board va a usar de acuerdo a la características y función del estilo visual del proyecto audiovisual 2. Identifica las características de universo en que se desarrolla la historia para hacer el story board 3. Hace bocetos e investigación para proponer el estilo de story board. 4. Diseña la propuesta de story board con todos los elementos que este debe contener. 5. Presenta la propuesta frente a grupo. 6. Existe un momento de retroalimentación entre el grupo y el maestro para la propuesta presentada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Internet • Software de citación y editor de texto • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) 	4 horas

UNIDAD III				
4	Locaciones (Scouting)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para analizar el guion, identificar locaciones de acuerdo a las características y función del estilo visual del proyecto audiovisual. 2. Identifica las características de las locaciones que se buscan. 3. Hace búsqueda de locaciones atendiendo a las características del espacio que se busca, toma foto, hace registro y llena formato de locación. 4. Hace la propuesta de locación. 5. Presenta la propuesta frente a grupo. 6. Existe un momento de retroalimentación entre el grupo y el maestro para la propuesta presentada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Internet • Software de citación y editor de texto • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) 	4 horas
UNIDAD IV				
5	Diseño de personaje protagónico, secundarios y de conjunto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para analizar el guion, identificar personajes protagónicos, secundarios y de conjunto. 2. Identifica las características de los personajes. 3. Diseña personajes protagónicos, secundarios y de conjunto de acuerdo a las características que se buscan en el guion. 4. Hace la propuesta de personajes. 5. Presenta la propuesta frente a 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Internet • Software de citación y editor de texto • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) 	8 horas

		<p>grupo.</p> <p>6. Existe un momento de retroalimentación entre el grupo y el maestro para la propuesta presentada.</p>		
6	Maquillaje y peinado	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para analizar el guion, identificar personajes protagónicos, secundarios y de conjunto. 2. Identifica las características de maquillaje y peinado de acuerdo a las características de los personajes que se buscan. 3. Hace la propuesta de maquillaje y peinado incluida la modificación de la apariencia si es el caso, mediante el uso de prótesis. 4. Presenta la propuesta frente a grupo. 5. Existe un momento de retroalimentación entre el grupo y el maestro para la propuesta presentada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Internet • Revistas • Pegamento • Software de citación y editor de texto • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) 	8 horas
UNIDAD V				
7	Diseño de maquetas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para identificar el tipo de la maqueta que desea construir. 2. Identifica las características de la maqueta que se buscan. 3. Toma foto, hace registro, arma su maqueta y hace pruebas con diferentes luces y elementos que hagan más 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Internet • Revistas • Pegamento • Cartón • Software de citación y editor de texto • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, 	8 horas

		<p>atractivo el espacio.</p> <ol style="list-style-type: none"> Arma la maqueta. Presenta la propuesta frente a grupo. Existe un momento de retroalimentación entre el grupo y el maestro para la propuesta presentada. 	artículos, manuales, etc.)	
8	Escenografía o escenario natural.	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las orientaciones del profesor para analizar el guion, identificar el espacio en dónde se va a trabajar (foro o locación) Identifica las características de las locaciones o escenografía que se buscan para desarrollar la propuesta según la psicología del espacio. Hace búsqueda de locaciones o diseño de escenografía, atendiendo a las características del espacio que se busca. Hace la propuesta de escenografía o escenario natural (locación) Presenta la propuesta frente a grupo. Existe un momento de retroalimentación entre el grupo y el maestro para la propuesta presentada. 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora Proyector Internet Revistas Pegamento Cartón Software de citación y editor de texto Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) 	8 horas
9	Ambientación	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las orientaciones del profesor para analizar el guion, el tipo de ambientación que puede mejorar el set o la locación. 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora Proyector Internet Revistas Software de citación y editor de 	8 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Identifica las características de los elementos de color, props que ayudaran al vestido de set o locaciones para que sea más verosímil. 3. Hace la propuesta de ambientación. 4. Presenta la propuesta de ambientación frente a grupo. 5. Existe un momento de retroalimentación entre el grupo y el maestro para la propuesta presentada. 	<p>texto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) 	
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Mesas redondas
- Estudios de caso
- Aprendizaje basado en proyectos
- Solución de problemas
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Síntesis
- Técnica expositiva
- Trabajo de campo
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Exámenes parciales 1 y 2.....30%
(Parcial 1: Práctica Expresionismo Alemán)
(Parcial 2: Práctica a elección del grupo)
- Participación en clase.....10%
- Entrega de prácticas y propuestas en clase.....30%
- *Dossier*30%
- Total**.....100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Rizo, M. (2005). <i>The Art Direction Handbook</i>. Editorial Focal press [clásica].</p> <p>s.a. (2013) <i>El Diseño Teatral: Iluminación, Vestuario y Escenografía</i>. Impresión LOM [clásica]. https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2013/11/el_diseno_teatral_vol_1.pdf</p> <p>s.a. (2006). <i>Estudios Cinematográficos Cine y Pintura</i>. CUEC-UNAM. [clásica].</p> <p>s.a. (2006). <i>Practica de la realización</i>. CUEC-UNAM. [clásica].</p> <p>Shorter G (2012). <i>Designing for the Screen</i>. The Crowood press Ltd. [clásica].</p> <p>Zavala, H. (2008). <i>El Diseño en el cine proyectos de dirección Artística</i>. UNAM. [clásica].</p>	<p>LoBrutto, V. (2002) <i>The filmmaker's guide to production design</i>. Allworth press [clásica].</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente a impartir la unidad de aprendizaje de Diseño de Arte debe contar con título de licenciatura en arquitectura, medios audiovisuales o áreas relacionadas con la elaboración del diseño de producción. Debe contar con conocimientos en torno al trabajo cinematográfico y audiovisual. Preferentemente con estudios de posgrado, experiencia laboral y docente de dos años. Ser analítico, crítico, fomentar el trabajo en equipo y estar dispuesto a trabajar en academia.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Cinefotografía I
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 02 **HT:** 04 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 08
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:**Fotografía

Equipo de diseño de PUA

Jorge Alfredo Martínez Martínez
Rosa Herlinda Beltrán Pedrín

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 18 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje de cinefotografía tiene como finalidad que el alumno aplique los elementos físicos y estéticos del fenómeno lumínico. Así como también las herramientas tecnológicas para la captación de la imagen en movimiento, se ubica en la etapa disciplinaria es de carácter obligatoria y tiene como requisito previo haber cursado la unidad de aprendizaje de fotografía y pertenece al área de realización.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar e identificar los elementos físicos y tecnológicos que intervienen en el proceso de captación de la imagen en movimiento a través del conocimiento teórico de la responsabilidad del cinefotógrafo, del comportamiento físico de la luz, de la teoría del color y sus espacios, así como el de las herramientas técnicas de iluminación y controladores de luz para aplicarlos en la creación de imágenes óptimas en los distintos productos audiovisuales con disciplina, responsabilidad y disposición al trabajo en equipo.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

- Exámenes parciales que evidencien los conocimientos adquiridos durante el curso
- Portafolio de evidencias que contenga los ejercicios prácticos realizados durante el taller.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. El Cinefotógrafo

Competencia:

Identificar el papel del cinefotógrafo, a partir del estudio histórico de la cinefotografía para conocer las responsabilidades que realiza el director de fotografía con disciplina y con pensamiento analítico.

Contenido:

Duración: 3 horas

- 1.1 Las y los cinefotógrafos en la historia.
- 1.2 El cinefotógrafo y sus tareas.
 - 1.2.1 Responsabilidades del Cinefotógrafo en pre-producción, producción y post producción.
 - 1.2.2 El Cinefotógrafo y su equipo.

UNIDAD II. Procesos de captación de la imagen analógica y digital.

Competencia:

Identificar los procesos de captación de la imagen en movimiento aplicando los conocimientos teóricos de sensitometría y exposimetría, así como de las herramientas tecnológicas para obtener una buena exposición en la imagen en movimiento con disciplina, orden y disposición al trabajo en equipo.

Contenido:

Duración: 12 horas

- 2.1 La cámara cinematográfica analógica y digital.
- 2.2 Emulsiones cinematográficas.
 - 2.2.1 Película BN y Película a color
- 2.3 La imagen analógica y digital
 - 2.3.1 Tipos de Sensores
 - 2.3.2 Grano, pixeles y chips.
 - 2.3.3 Resolución y Raw.
- 2.4. Compresión
- 2.5 Sensitometría y exposimetría.
 - 2.5.1 El ISO
 - 2.5.2 Exposimetría.
 - 2.5.2.1 Lectura Incidente
 - 2.5.2.2 Lectura reflejada
 - 2.5.3 Elementos de la curva característica.
 - 2.5.3.1 Talón.
 - 2.5.3.2 Recta.
 - 2.5.3.3 Hombro
- 2.6 Rango dinámico
- 2.7 Latitud de exposición
- 2.8 Relaciones de contraste

UNIDAD III. El color y sus espacios.

Competencia:

Identificar los espacios de color a partir de sus características para determinar qué modo de color es ideal para su proyecto audiovisual con disciplina, orden y asertividad.

Contenido:

- 3.1 Muestreo de color
- 3.2 Los Espacios de color.
- 3.3 Gamma
- 3.4 Luts
- 3.5 Profundidad de color.

Duración: 4 horas

UNIDAD IV. Lámparas, controladores de luz y filtros .

Competencia:

Identificar las herramientas lumínicas, controladores de luz y filtros por medio del estudio de sus características y funciones para de su aplicación y su uso óptimo en la realización audiovisual, con disciplina y orden.

Contenido:

Duración: 4 horas

4.1 Tipos de Lámparas

4.2 Controladores de Luz

4.2.1 Banderas

4.2.2 Gasas

4.2.3 Sedas

4.3 Filtros

4.3.1 Filtros para fuente de luz

4.3.2 Filtros para cámara

UNIDAD V. Principios de dirección de la luz y continuidad lumínica.

Competencia:

Identificar el principio de dirección de luz y continuidad lumínica a partir de la aplicación del esquema básico de iluminación para obtener una calidad lumínica en la imagen con disciplina y orden.

Contenido:

- 5.1 Luz principal
- 5.2 luz de relleno
- 5.3 Luz de pelo
- 5.4 Luz de fondo

Duración: 9 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	El papel del Cinefotógrafo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visualiza el material audiovisual “ los maestro de la luz” 3. Visualiza entrevista con Cinefotógrafo 4. Analiza los videos. 5. Expone su reflexión en foro de discusión grupal 6. Realiza investigación sobre cinefotografías. 7. Presenta en un documento la investigación. 8. Expone su reflexión en foro de discusión grupal 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Computadora • Material audiovisual. 	3 horas
UNIDAD II				
2	Lectura de exposímetro	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Realiza lecturas incidente y reflejada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposímetro 	2 horas
3	Latitud e exposición	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Graba con una cámara de video una cartulina blanca, negra y una tarjeta gris las cuales nos servirán para evaluar la correcta exposición y los grados de sobre y sub exposición que permiten obtener el minino detalle, estableciendo en el 	<ul style="list-style-type: none"> • Kit de Lámparas • Kit Banderas, sedas, gasas difusores • centurys. • Cámara. • tripie, • monitor, • extensiones • sand bags 	6 horas

		mismo ejercicio los límites para la pérdida del detalle.	<ul style="list-style-type: none"> • exposímetro y • tarjeta gris • cartulina blanca 	
UNIDAD III				
4	El color	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Visualiza videos de películas 3. Analiza los videos. 4. Expone su reflexión en foro de discusión grupal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Computadora. • Material audiovisual. 	2 horas
UNIDAD IV				
5	Tipos de lámparas y sus características	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visualiza videos de características y tipos de lámparas y controladores de luz . 3. Analiza los videos. 4. Expone su reflexión en foro de discusión grupal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Computadora. • Material audiovisual. 	2 horas
10	Uso de lámparas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Maneja los tipos de lámparas y controladores de luz 	<ul style="list-style-type: none"> • Kit de Lámparas • Kit Banderas, sedas, gasas difusores • centurys. • Cámara. • tripie, • Monitor. • extensiones 	6 horas

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD V				
1	Dirección de la luz	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza el visionado de las películas "El Ciudadano Kane" "Lawrence de Arabia" "Drive" "Días de cielo" "Dr Zhivago" "El árbol de la vida" 3. Identifica el esquema básico de iluminación 4. Identifica la continuidad lumínica. 5. Realiza con modelo un esquema básico de iluminación. 6. Entrega material en video 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Computadora. • Material audiovisual. • Kit de Lámparas • Kit Banderas, sedas, gasas difusores • centurys. • Cámara. • Tripie, • Monitor. • extensiones 	6 horas
2	Visita guiada a la American Society Cinematographers(ASC) y la empresa Mole Richardson	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visita las instalaciones ASC. 3. Visita y capacitación en la empresa de lámparas Mole Richardson 	<ul style="list-style-type: none"> • Camionetas • Permisos • Viáticos • Gasolina 	15 horas
3	Ejercicios de óptica.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Manipula y graba los diferentes objetivos de focal fija y focal variable. 3. Entrega material grabado en formato mp4 al docente 	<ul style="list-style-type: none"> • Kit de Lámparas • Kit Banderas, sedas, gasas difusores • centurys. • Objetivos de focal fija y variable • Cámara. • tripie, • Monitor. • extensiones 	2 horas
4	Ejercicios de profundidad de	1. Atiende las indicaciones del	• Kit de Lámparas	2 horas

	campo.	<p>docente.</p> <p>2. Manipula y graba con los diferentes objetivos la profundidad de campo de cada uno de las ópticas.</p> <p>4. Entrega material grabado en formato mp4 al docente</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kit Banderas, sedas, gasas difusores • centurys. • Objetivos de focal fija y variable • Cámara. • tripie, • Monitor. • extensiones 	
5	Ejercicios de planos y Movimientos de cámara (panning, tilt, travel, zoom)	<p>1. Atiende las indicaciones del docente.</p> <p>2. Manipula y graba con los con diversas ópticas los planos y movimientos de cámara</p> <p>3. Entrega material grabado en formato mp4 al docente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kit de Lámparas • Kit Banderas, sedas, gasas difusores • centurys. • Objetivos de focal fija y variable • Cámara. • tripie, • Monitor. • extensiones 	2 horas
6	Ejercicios de continuidad lumínica (<i>raccord</i>)	<p>1. Atiende las indicaciones del docente.</p> <p>2. Manipula luces, controladores de luz y diversas ópticas y graba a un modelo para obtener continuidad lumínica.</p> <p>3. Entrega material grabado en formato mp4 al docente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kit de Lámparas • Kit Banderas, sedas, gasas difusores • centurys. • Objetivos de focal fija y variable • Cámara. • tripie, • Monitor. • extensiones 	4 horas
7	Ejercicios de plano y contraplano.	<p>1. Atiende las indicaciones del docente.</p> <p>2. Manipula luces, controladores de luz y diversas ópticas para grabar a un sujeto por delante y por detrás.</p> <p>3. Entrega material grabado en formato mp4 al docente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kit de Lámparas • Kit Banderas, sedas, gasas difusores • centurys. • Objetivos de focal fija y variable • Cámara. • tripie, • Monitor. • extensiones 	4 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Debates
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos
- Solución de problemas
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Resumen
- Síntesis
- Ensayo
- Técnica expositiva
- Trabajo de campo
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Exámenes 40%
- Participación en clase 10%
- Ejercicios (evidencia de desempeño)50%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Bergery, J. (2000) <i>Reflections: twenty-One cinematographers at work</i>. ASC Press. [Clásica]</p> <p>Burum, S. (editor). (2018). <i>Selección de tablas, cuadros y fórmulas del American Cinematographer Manual para estudiantes de cinematografía</i>. UNAM.</p> <p>Brown, B. (2008). <i>Cinematografía: teoría y práctica : la creación de imágenes para directores de fotografía, directores y operadores de video</i>. Omega. [Clásico]</p> <p>Diaz, L. y Cervera, E. (2005). <i>Pintando con luz: foto, cine y video</i>. Plaza y Valdés. [Clásica]</p> <p>Goi, M. (2013) <i>American Cinematographer Manual</i>. ASC Press. [Clásica]</p> <p>Jover, F. (2017) <i>Control de iluminación y dirección de fotografía en producciones audiovisuales: ejercicios y prácticas resueltas</i>. Alfaomega.</p> <p>Loiseleux, J. (2005) <i>La luz en el cine, como se ilumina con palabras: como se escribe con luz</i>. España. Paidós. [Clásica]</p> <p>Mascelli, J. (2012). <i>Las cinco claves de la cinematografía. Técnicas para la realización fílmica</i>. UNAM. [Clásica]</p>	<p>Castillo, I. (2005) <i>El sentido de la luz. Ideas, mitos y evolución de las artes y los espectáculos de la luz hasta el cine</i>. Universidad de Barcelona. [Clásica]</p> <p>https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/1378/00.ICM_PREVIO.pdf?sequence=1</p> <p>Heiderich, T. (2012) <i>Cinematography Techniques: the different types of shots in film</i>. Estados Unidos. Videomaker. [Clásica]</p> <p>http://www.oma.on.ca/en/contestpages/resources/free-report-cinematography.pdf</p> <p>Jackman, J. (2010) <i>Lighting for digital video and television</i>. Focal Press. [Clásica]</p> <p>Lesur, L. (2009) <i>Manual de iluminación: una guía paso a paso</i>. [Clásica]</p> <p>Reid, F. (2001) <i>The stage lighting handbook</i>. Editorial New York Routledge. [Clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparte la unidad de aprendizaje de Cinefotografía debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o su equivalente. Es recomendable que cuente con estudios de especialidad en fotografía cinematográfica. Debe tener al menos 3 años de experiencia como docente en nivel superior, así como experiencia mínima de 7 años en la realización de productos audiovisuales, contar con una presentación audiovisual de sus trabajos realizados, y haber dirigido trabajos 3 trabajos como director de fotografía. Ser una persona creativa, responsable, innovadora, tener gusto por el arte y el lenguaje cinematográfico.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Motion Graphics
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 01 **HT:** 00 **HL:** 04 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Adalberto Iván Martínez Martínez
Christian René Valenzuela Ortega
Demian Eduardo Carmona Villafana
Héctor Alfonso Bonilla Alavez
Jesús Humberto Orozco Orozco
Luis Felipe López Pérez
Marco Antonio Pérez Cota

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 07 de abril de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El propósito de la unidad de aprendizaje *Motion Graphics* es brindarle al alumno los conocimientos técnicos para la creación de gráficos como elementos de reforzamiento para enriquecer su discurso audiovisual. Se encuentra en la etapa disciplinaria del plan de estudios, es de carácter obligatorio, no presenta seriaciones, sin embargo, se recomienda cursar previamente las unidades de aprendizaje de “Imagen Digital” y “Edición”; y pertenece al área de conocimiento de Postproducción.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Crear animaciones en 2D, utilizando técnicas de gráfica vectorial y mapa de bits y elementos visuales digitales profesionales, para integrarse como elemento del producto audiovisual, con actitud creativa y responsable.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

1. Portafolio que integre las prácticas realizadas durante el curso en una nube digital de video, en este portafolio vienen los clips de Render ya finalizados y comprimidos digitalmente. (Prácticas de movimiento, gráficos animados híbridos de 2D y 2.5D, animaciones con efectos, evaluaciones. En estos trabajos se muestran las necesidades competentes del mercado actual)
2. Videoclip final que contenga 2 o más técnicas vistas en clase, utilizando una base musical que servirá como guía del movimiento a crear, el archivo deberá ser una compresión de video final para su proyección ante el grupo.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Movimientos y objetos básicos

Competencia:

Crear animaciones, utilizando las herramientas básicas de manipulación, para modificar las propiedades esenciales de los objetos, con una actitud creativa, responsable y puntual.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 1.1. Interfaz de usuario
 - 1.1.1. Ventanas
 - 1.1.2. Herramientas
 - 1.1.3. Distribución
 - 1.1.4. Línea de tiempo y monitor como unidad.
- 1.2. Propiedades básicas de los objetos.
 - 1.2.1. Posición
 - 1.2.2. Escala
 - 1.2.3. Rotación
 - 1.2.4. Opacidad
 - 1.2.5. Keyframes (Fotogramas)
- 1.3. Capas de forma.
 - 1.3.1. Capa de tipo vector
 - 1.3.1.1. Creación
 - 1.3.1.2. Transformación
 - 1.3.1.3. Animación de formas

UNIDAD II. Cámaras y capas 3D

Competencia:

Crear animaciones en 2.5 dimensiones, utilizando las herramientas de 3 ejes de movimiento, para la manipulación de cámaras digitales y modificación de propiedades que permitan generar la sensación de profundidad y perspectiva, con actitud autocrítica y creativa.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 2.1. Capas Híbridas 3D.
 - 2.1.1. Capas con 3D Activo
 - 2.1.2. Cámara virtual digital
 - 2.1.3. Movimiento de cámara
- 2.2. Movimientos básicos de capas 3D
 - 2.2.1. Posición
 - 2.2.2. Rotación
 - 2.2.3. Movimiento y rotación de cámara
 - 2.2.4. Movimiento y rotación de cámara *Viewfinder* interno.
 - 2.2.5. *Track XY*
 - 2.2.6. *Track Z*
- 2.3. Planos y perspectivas
 - 2.3.1. Separación de planos
 - 2.3.2. Tipos de lentes de cámara digital.

UNIDAD III. Animación avanzada

Competencia:

Crear animaciones, utilizando funciones de mezclado, expresiones y sonido, para conseguir efectos visuales avanzados, de manera creativa y analítica.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 3.1. Enlaces especiales.
 - 3.1.1. Principios de *Expressions*
 - 3.1.2. Animación líquida digital 2D
 - 3.1.3. Capas de forma y efectos especiales de distorsión y turbulencias.
 - 3.1.4. Tipos de mezclado
 - 3.1.4.1. *Stencil Alpha*
 - 3.1.4.2. *Stencil luma*
 - 3.1.4.3. *Silhouette alpha*
 - 3.1.4.4. *Silhouette luma*
- 3.2. Animación de sonidos en fotogramas.
 - 3.2.1. Convertir sonido a fotograma
 - 3.2.2. Fotogramas de sonido y su manipulación
 - 3.2.3. *Parent Especial*.
 - 3.2.4. Amplitud de onda y movimientos.
- 3.3. Audio y movimiento.
 - 3.3.1. Vinculación con movimientos básico.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE LABORATORIO

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Movimiento básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Recibe del docente gráficos para su manipulación. 3. Utiliza las herramientas de posición básica del software. 4. Revisa su correcta reproducción de la animación creada. 5. Crea Render de salida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Software de animación. • Recursos visuales 	8 horas
2	Capas de forma	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Recibe del docente gráficos para su manipulación. 3. Utiliza las herramientas de posición básica del software. 4. Manipula las características de las capas forma especiales. 5. Revisa su correcta reproducción de la animación creada. 6. Crea Render de salida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Software de animación. • Computadora completa • Internet • Recursos visuales 	8 horas
3	Capas de texto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Recibe del docente gráficos para su manipulación. 3. Utiliza las herramientas de edición de texto y de su correcta animación y movimiento. 4. Manipula las características de las capas forma especiales. 5. Revisa su correcta 	<ul style="list-style-type: none"> • Software de animación. • Computadora completa • Internet • Recursos visuales 	8 horas

		reproducción de la animación creada. 6. Crea Render de salida.		
UNIDAD II				
4	Capas Híbridas 3D	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Recibe del docente gráficos para su manipulación. 3. Utiliza las herramientas de la activación de perspectiva. 4. Manipula las características de las capas híbridas para su organización y movimiento. 5. Crea una cámara digital. 6. Revisa su correcta reproducción de la animación creada. 7. Crea Render de salida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Software de animación. • Computadora completa • Internet • Recursos visuales 	8 horas
5	Track XYZ	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Recibe del docente gráficos para su manipulación. 3. Utiliza las herramientas de hibridación, movimiento de 3 ejes. 4. Manipula las características de las capas híbridas para su organización y movimiento. 5. Integra el uso de máscaras. 6. Crea una cámara digital. 7. Revisa su correcta reproducción de la animación creada. 8. Crea Render de salida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Software de animación. • Computadora completa • Internet • Recursos visuales 	8 horas

UNIDAD III				
6	Emparentamientos especiales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Recibe los gráficos por parte del docente. 3. Usa los vínculos especiales entre las propiedades de las capas. 4. Manipula los elementos gráficos. 5. Crea una animación mezclando diferentes elementos al mismo tiempo. 6. Revisa su correcta reproducción de la animación creada. 7. Crea Render de salida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Software de animación. • Computadora completa • Internet • Recursos visuales 	8 horas
7	Expresiones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Recibe los gráficos por parte del docente. 3. Usa los códigos especiales de programación para manipulación de gráficos "expresiones". 4. Usa los códigos especiales de programación para manipulación de gráficos "expresiones". 5. Crea animaciones con 2 o más expresiones simultaneas. 6. Revisa su correcta reproducción de la animación creada. 7. Crea Render de salida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Software de animación. • Computadora completa • Internet • Recursos visuales 	8 horas

8	Sonido y animación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Recibe los gráficos por parte del docente. 3. Crea animación de vinculación de efectos sonoros y animaciones. 4. Usa elementos de código de programación "expresiones" 5. Vinculación de movimientos básicos con sonido. 6. Revisa su correcta reproducción de la animación creada. 7. Crea Render de salida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Software de animación. • Computadora completa • Internet • Recursos visuales y auditivos. 	8 horas
---	--------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------

Nota: Al cierre de las prácticas se desarrollarán las evidencias del apartado IV del PUA (Portafolio de evidencias y videoclip).

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Estudios de caso
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos
- Solución de problemas
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Organizadores gráficos
- Trabajo colaborativo
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Prácticas.....	40%
- Participación	10%
- Exámenes parciales (exámenes prácticos al cierre de cada unidad).....	20%
- Videoclip.....	20%
- Portafolio de evidencias.....	10%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Crook, I. (2017). <i>Fundamentos del motion graphics</i>. Promopress.</p> <p>Gallardo, Y. (2018). <i>Curso de After Effects cc 2019 – completo</i> [video]. https://www.youtube.com/watch?v=ao3kYGUCvDg</p> <p>Shaoqiang, W. (2017). <i>Motion Graphics - 100 Design projects you can't miss</i>. Promopress.</p>	<p>Brarda, M. (2016). <i>Motion Graphics Design</i>. Gustavo Gil.</p> <p>Motion, C. (2021). ChachoMotion. [Video]. https://www.youtube.com/c/CHACHOMOTION/videos</p> <p>Motion, C. (2021). <i>¿Miedo al After Effects? ¡¡Epic-tutorial básico y completo para principiantes!!</i> [Video]. https://www.youtube.com/watch?v=Mp7OXu6ofqE</p> <p>Shaw, A. (2019). <i>Design for motion Fundamentals and techniques of motion design</i>. Routledge.</p> <p>Vega A. (2017). <i>Animación de elementos 2D y 3D: con muchas prácticas de refuerzo</i>. Publicaciones Altaria.</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de *Motion Graphics* debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o en ciencias de la comunicación y con experiencia docente universitaria, con conocimientos en el área de la animación de gráficos para audiovisual, conocimiento y manipulación digital de archivos, así como el traslado y manejo de archivos para internet, con actitud creativa, responsable y pro-activo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Teorías Cinematográficas
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 03 **HT:** 00 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 03 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Rosa Herlinda Beltrán Pedrín
Axel Eduardo Núñez Morales
Salvador León Guridi

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 21 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Teorías Cinematográficas tiene como propósito aproximar al alumno a las diferentes posiciones teóricas de autores que estudian el cine como arte, lenguaje y aparato. Es de carácter obligatorio de la etapa disciplinaria y pertenece al área de Dirección.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Examinar las teorías cinematográficas, a través de las relaciones del cine con el arte, la percepción, la realidad y el tiempo para identificar la evolución de la disciplina audiovisual en el ámbito conceptual, con actitud crítica, analítica y ética.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

1. Trabajos escritos a modo de reflexión sobre los contenidos que integran el curso.
2. El proyecto final será un ensayo que incorporará los conceptos de autores revisados en clase con una obra fílmica

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. La teoría del cine

Competencia:

Identificar los acercamientos teóricos que se han propuesto sobre el cine, mediante el estudio de autores que han desarrollado teorías cinematográficas, para entender como el cine se puede contemplar como arte, lenguaje y aparato, con actitud crítica y analítica.

Contenido:

Duración: 15 horas

- 1.1 Historia de la teoría cinematográfica. Marc Furstenuau: Admiración ontológica y subjetiva
- 1.2 El cine aparato. Ismail Xavier
- 1.3 El cine arte. Balázs
- 1.4 El cine percepción. Hugo Munsterberg
- 1.5 Noel Burch. Los modos de representación del cine, la praxis del cine.

UNIDAD II. Realismo y cine

Competencia:

Analizar las teorías cinematográficas sobre el realismo a partir de las propuestas teóricas de Kracauer, el modelo de Bazin, y la fenomenología de Merleau-Ponty, para concebir la noción de la realidad en el cine, con respeto, pensamiento crítico y analítico

Contenido:

- 2.1 Siegfried Kracauer
- 2.2 André Bazin
- 2.3 Fenomenología de Merleau-Ponty y el cine de Godard
- 2.4 Cine de autor: Francois Truffaut

Duración: 12 horas

UNIDAD III. Cine y su configuración con del tiempo

Competencia:

Analizar las teorías cinematográficas sobre el cine y su relación con el tiempo a partir de los estudios de Deleuze, Pasolini y Rohmer, para planear mensajes audiovisuales que reflejen el uso adecuado de las imágenes en movimiento, con pensamiento crítico y analítico.

Contenido:

- 3.1 Gilles Deleuze
- 3.2 Pier Paolo Pasolini y Eric Rohmer

Duración: 4 horas

UNIDAD IV. Tercer cine

Competencia:

Analizar las teorías cinematográficas emergentes sobre el tercer cine, a partir de estudios que manifiestan como el cine representa el discurso de las minorías, para que el alumno se construya y tome una postura crítica y propositiva.

Contenido:

- 4.1 Glauber Rocha
- 4.2 Cine pornomiseria: Carlos Mayolo y Luis Ospina
- 4.3 Cine feminista

Duración: 7 horas

UNIDAD V. Teoría Digital y nuevas propuestas

Competencia:

Identificar las teorías cinematográficas emergentes, a partir del estudio de las propuestas post-cine y el uso de los nuevos medios para entender las formas recientes del lenguaje cinematográfico, con respeto, pensamiento analítico y crítico.

Contenido:

- 5.1 Post-cine, la teoría digital y los nuevos medios
 - 5.1.1 Robert Stam
 - 5.1.2. David Bordwell
 - 5.1.3. Noel Carroll

Duración: 10 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Mesas redondas
- Debates
- Discusión grupal

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Resumen
- Síntesis
- Ensayo
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Participación en clase..... 15%
- Trabajos escritos..... 35%
- Exámenes 20%
- Ensayo final 30%

Total.....100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Arnheim, R. (2018) <i>El cine como arte</i>. Paidós. [clásica].</p> <p>Bordwell, D y Thompson, K. (2018). <i>El arte cinematográfico: una introducción</i>. Paidós.</p> <p>Eleaesser, T. y Hagener M. (2016) <i>Introducción a la teoría del cine</i>. Universidad Autónoma de Madrid.[clásica].</p> <p>Krakauer, S. (2019). <i>From Caligari to Hitler: A Psychological history of the German Film</i>. Princenton University Press. Reprint.</p> <p>Martínez, R. (2019) <i>Cine y forma. Fundamentos para conjeturar la visualidad fílmica</i>. Universidad Autónoma Metropolitana. [clásica]. https://www.casadelibrosabiertos.uam.mx/contenido/contenido/Libroelectronico/cine-forma.pdf</p> <p>Truffaut, F. (2019). <i>El cine según Hitchcock</i>. Alianza</p> <p>Filmografía</p> <p>Amato, G., Rizzoli, A (productores) y Sica, V. (productor y director).(1952) <i>Umberto D</i>. Italia.</p> <p>Dauman, A. (productor). Godard, J. (director). (1966). <i>Masculino Femenino</i>. Francia. Suecia. Anouchka Films- Argos.</p> <p>Deren, M. (productora y directora) (1944). <i>At Land</i> (en la tierra). Estados Unidos.</p> <p>Hitchcock, A (productor y director).(1954). <i>La ventana indiscreta</i>. Estados Unidos. Patron Inc.</p> <p>Mayolo, C y Ospina, L. (productores y directores). (1978). <i>Agarrando Pueblo</i>. Colombia. SATUPLE.</p> <p>Varda, A. (productora y directora). (1975). <i>Nuestro Cuerpo, nuestro sexo</i>. Francia</p> <p>Varda, A. (productora y directora). (1977). <i>Una canta, otra no</i>. Francia</p>	<p>Andrew, D. (1984) <i>Concepts in film theory</i>. Oxford University Press. [clásica]. https://www.academia.edu/11159744/Dudley_Andrew_Concepts_in_Film_Theory</p> <p>Anaya, G. (2008) <i>La esencia del cine: Teoría de las estructuras</i>. España. Universida de de Santiago de Compostela. [clásica].</p> <p>Baecque, A. (2005) <i>Teoría y Estética del cine: avatares de una cinefilia</i>. Paidós. [clásica].</p> <p>Darley, A. (2002). <i>Cultura visual digital: espectáculos y nuevos géneros en los medios de comunicación</i>. Paidós. [clásica].</p> <p>Delleuze, G. (1987) <i>Cine 2. La imagen-tiempo</i>. Paidós. [clásica]. http://www.medicinayarte.com/img/deleuzeestudios_sobre_cine_la_imagen-tiempo.pdf</p> <p>Krakauer, S. (1960) <i>Theory of film the redemption of physical reality</i>. Oxford University Press. [clásica]. https://monoskop.org/images/2/22/Kracauer_Siegfried_Theory_of_Film_The_Redemption_of_Physical_Reality.pdf</p> <p>Metz, C. (2002) <i>Ensayos sobre la significación del cine</i>. Paidós.[clásica].</p> <p>Stam, R. (2014) <i>Teoría y práctica de la adaptación</i>. Universidad Nacional Autónoma de México. [clásica].</p> <p>Smelik, A. (2007) <i>Feminist film theory</i>. Revista The Cinema Book. pp.491-504. [clásica]. https://www.annekesmelik.nl/TheCinemaBook.pdf</p> <p>Trohler, M. y Kirsten, G. (ed). (2018) <i>Chistian Metz and the codes of cinema. Film semiology and beyond</i>. Revista Film Theory and Media History. pp. 15-66. Amsterdam University Press. https://assets.ctfassets.net/4wrp2um278k7/5MFBjUGS3u48gU6EMWsCiy/2ae7ba15c94023e7226f1b2762ed4c01/9</p>

Windelov, V. (productor) y Trier, L. (director). (1998). *Los idiotas*. Dinamarca. Suecia. Italia. Francia.

[789048527564 ToC Intro.pdf](#)

Xavier, I. (2005). *O discurso cinematografico a opacidade e a transparencia*. editora paz e terra S.A. [clásica].
<https://revistadesvioblog.files.wordpress.com/2018/03/ismail-xavier-o-discurso-cinematogrc3a1fico.pdf>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Teorías Cinematográficas debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o su equivalente, con conocimientos avanzados sobre teorías cinematográficas; preferentemente con estudios de posgrado y experiencia en docencia universitaria, ser proactivo, analítico y que fomente el estudio de las artes cinematográficas.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Taller de Escritura III
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 01 **HT:** 03 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 05
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Taller de Escritura II

Equipo de diseño de PUA

Alejandro Francisco Espinoza Galindo
Armando Navarro Suárez
Miguel Ángel Lozano Chairez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 18 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje tiene como finalidad que el estudiante escriba guiones audiovisuales con énfasis en el desarrollo de diálogo, su utilidad radica en fomentar habilidades de desarrollo de estructuras dramáticas, el estudiante debe practicar el análisis, planeación y escritura de guiones audiovisuales, con actitud crítica y abierta al trabajo colaborativo.

Esta unidad de aprendizaje se encuentra en la etapa disciplinar, es de carácter obligatorio, pertenece al área de conocimiento de Escritura y tiene cómo requisito haber aprobado la unidad de aprendizaje de Taller de Escritura II.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Escribir guiones con énfasis en el desarrollo de diálogos, a través del análisis de sus variantes, clasificaciones y usos, así como por medio de ejercicios y prácticas de escritura, con la finalidad de enriquecer las formas y aproximaciones a la escritura de guiones para medios audiovisuales, con una actitud de apertura hacia la diversidad de ideas y propuestas, con respeto a las formas de comunicación e interacción entre grupos dedicados a la escritura creativa.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Presentar la versión final de un guión de ficción para cortometraje, acorde con los componentes propios del formato, con especial énfasis en el desarrollo de los diálogos, sustentado en el desarrollo sólido de las macro y microestructuras (actos, secuencias, escenas y transiciones).

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Escritura de diálogos.

Competencia:

Planear diálogos para un guión audiovisual, por medio de su función narrativa, con el propósito de que sean congruentes con el personaje y el argumento, mostrando actitud crítica y analítica.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 1.1 El Diálogo: la vida y su Imitación
 - 1.1.1 El diálogo como recurso de comunicación humana: la vida.
 - 1.1.2 El diálogo como recurso artístico: imitación a la vida.
- 1.2 Funciones del Diálogo
 - 1.2.1. Funciones narrativas.
 - 1.2.2. Referidas al argumento
 - 1.2.3 Referidas a la acción
 - 1.2.4 Referidas a los personajes

UNIDAD II. Referidos a su relación con la historia

Competencia:

Desarrollar diálogos para un guión audiovisual, a través de su relación con el argumento y las imágenes, atendiendo su estilo de escritura y analizando su contenido con una actitud innovadora y creativa.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 2.1. Intradiegético
- 2.2. Extradiegético
- 2.3. Referidos a su relación con las imágenes.
 - 2.3.1. Voz in
 - 2.3.2 Voz off
 - 2.3.4. Voz over
- 2.4 Referidos a su estilo de escritura.
 - 2.4.1 Literario
 - 2.4.2 Realista o naturalista
 - 2.4.3 Mixto
 - 2.4.4 Experimental2
- 2.5. Referidos a sus contenidos.
 - 2.5.1. Diálogos de exposición
 - 2.5.2. Diálogos de ambiente
 - 2.5.3. Diálogos de carácter
 - 2.5.4. Diálogos de acción

UNIDAD III. La Construcción de diálogos para la ficción audiovisual

Competencia:

Construir diálogos para la ficción audiovisual, por medio de la observación de la cotidianidad en contraste con la ficción, con el propósito de crear diálogos verosímiles y congruentes en la integración con la imagen, mostrando actitud asertiva y respeto a la cultura.

Contenido:**Duración:** 4 horas

- 3.1. Los diálogos de la vida, fuente de aprendizaje de los diálogos artísticos.
 - 3.1.1. Las palabras como “decir”
 - 3.1.2. Las palabras como “hacer”
 - 3.1.3. Los lenguajes no verbales
- 3.2. Principios básicos para la construcción de diálogos de ficción.
 - 3.2.1. Principio de concentración
 - 3.2.2. Principio de verosimilitud
 - 3.2.3. Principio de integración con la imagen

UNIDAD IV. Guión y producción

Competencia:

Crear un guión de ficción audiovisual para cortometraje, por medio del análisis de las distintas propuestas de una producción, con la finalidad de integrar las diferentes etapas de un proyecto para su realización, con actitud colaborativa y creativa.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 4.1 Principios de análisis de guión para la producción
 - 4.1.1 Desarrollo de propuestas por áreas de producción
- 4.2 Integración del guión
 - 4.2.1 Del guión literario al guión técnico
- 4.3 Ensayo de guión
 - 4.3.1 Lectura de diálogos
 - 4.3.2 Puesta en escena

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	El Diálogo: la vida y su Imitación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Graba en audio un diálogo cotidiano. 3. Transcribe el diálogo en texto. 4. Presenta la transcripción frente a grupo para tener retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía especializada • Laptop • Proyector. • Internet • Grabadora de audio 	3 horas
2	Funciones del Diálogo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Escribe el diálogo de una escena breve. 3. Identificar las funciones del diálogo. 4. Discusión en clase entorno a las particularidades de cada escena. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía especializada • Laptop • Proyector. • Internet 	3 horas
UNIDAD II				
3	Diálogos referidos a su estilo de escritura.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Crear una breve escena en cuatro estilos diferentes. 3. Presentación y lectura de las escenas en sus distintos estilos para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía especializada • Laptop • Proyector. • Internet 	6 horas
4	Diálogos referidos a sus contenidos.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Desarrollar cuatro escenas de diálogos referidos a su contenidos del proyecto que está elaborando. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía especializada • Laptop • Proyector. • Internet 	6 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Discusión en torno a la pertinencia del contenido de los diálogos. 4. Entrega de avances del proyecto final. 		
UNIDAD III				
5	Decir versus hacer	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realizar dos escenas, una donde se desarrolle y resuelva priorizando en acciones y la otra priorizando el diálogo. 3. Presentación y lectura de las dos escenas para ver su discusión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía especializada • Laptop • Proyector. • Internet 	6 horas
6	Construcción de diálogos de ficción	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realizar los diálogos del trabajo final atendiendo los principios básicos para la construcción de un guión de ficción. 3. Mesa de discusión en torno a las entregas de trabajo final de cada alumno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía especializada • Laptop • Proyector. • Internet 	6 horas
UNIDAD IV				
7	Análisis de guión	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Discusión entorno a la pertinencia de las escenas de guión propuestas en el trabajo de cada alumno para su retroalimentación 3. Análisis del guión por área de producción y creación de notas específicas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía especializada • Laptop • Proyector. • Internet 	6 horas

8	Integración de guión	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Entrega de propuesta de guión técnico. 3. Presentación de propuesta de guión literario y técnico frente a grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía especializada • Laptop • Proyector. • Internet 	6 horas
9	Ensayo de guión	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Mesa de diálogo para la lectura y ensayo de guión. 3. Exposición de lectura de diálogos y puesta en escena. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía especializada • Laptop • Proyector. • Internet 	6 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Mesas redondas
- Debates
- Aprendizaje basado en problemas
- *Rol playing*
- Solución de problemas
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Síntesis
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 2 evaluaciones parciales..... 30%
 - Prácticas de taller..... 30%
 - Guión de ficción..... 40%
- Total**.....100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Bednarek, M. (2019). <i>Creating Dialogue for TV: Screenwriters Talk Television</i>. Routledge.</p> <p>Caplin, L. P. (2020). <i>Writing Compelling Dialogue for Film and TV: The Art & Craft of Raising Your Voice on Screen</i>. Routledge.</p> <p>Novaro, B. (2012). <i>Re-escribir el guión cinematográfico</i>. (1ª. ed.). Imagia Comunicación. [clásica]</p> <p>McKee, R. (2016). <i>Dialogue. The Art of Verbal Action for the Page, Stage and Screen</i>. (1ª. ed). Twelve editores.</p> <p>López, I. (2014). <i>Cómo escribir diálogos: Descubre la voz de tus personajes</i>. Createspace Independent Publishing Platform. [clásica]</p> <p>Seger, L., & Rainey, J. W. (2020). <i>You Talkin' to Me?: How to Write Great Dialogue</i>. Michael Wiese Productions.</p> <p>Hicks, W. (2019). <i>The Screenwriter's Workout: Screenwriting Exercises and Activities to Stretch Your Creativity, Enhance Your Script, Strengthen Your Craft and Sell Your Screenplay</i>. Edición independiente.</p>	<p>Field, S. (2007). <i>Screenplay: The Foundations of Screenwriting</i>. Random House Publishing Group. [clásica]</p> <p>Lara Rodríguez, A. L. (2018). El guión de ficción televisiva serial como producto. <i>Revista de Estudios de Comunicación</i>, mayo 2018, vol. 23, no. 44, 93-106. https://web.b.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=8&sid=41b473c2-2bcd-4b09-8ae7-cc8e785aacc1%40sessionmgr102&bdata=Jmxhbm9ZXMmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#AN=131499883&db=zbh</p> <p>McKee, R. (2021). <i>Character: The Art of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen</i> (1ª. ed). Twelve editores.</p> <p>Steele, A. (2014). <i>Escribir cine. Guía práctica para guionistas</i>. Editorial Alba. [clásica]</p> <p>Truby, J. (2008). <i>Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller</i>. (1ª. ed.). Faber & Faber. [clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Taller de Escritura III debe contar con título de Licenciatura en Medios Audiovisuales o área afín, con conocimientos teóricos y prácticos en materia de escritura, escritura para medios audiovisuales y escritura de diálogos para cine, televisión y publicidad, y con deseable experiencia docente en la impartición de talleres de escritura creativa. Deberá ser proactivo, analítico, buen escucha y lector, que estimule el trabajo de reescritura y edición, y que fomente el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Desarrollo de Proyectos Audiovisuales
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 02 **HT:** 03 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 07
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Cristina Conde Felix
Salvador León Guridi
Axel Eduardo Núñez Morales
Jesús Humberto Orozco Orozco

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 07 de abril de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje Desarrollo de Proyectos Audiovisuales es que el alumno sea capaz de determinar la viabilidad de un producto audiovisual, su utilidad radicará en elaborar carpetas de desarrollo de proyectos audiovisuales. Esta unidad de aprendizaje se encuentra en la etapa disciplinaria del plan de estudios, es de carácter obligatorio y pertenece al área de conocimiento de Producción. Se recomienda haber cursado previamente Guion, Taller de Escritura I y Taller de Escritura II.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar un proyecto audiovisual, a partir del análisis de la viabilidad de una historia o idea creativa, para gestionar el financiamiento que permita la producción de la obra, con actitud crítica, analítica y visionaria.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Carpeta que incluya póster o portada, premisa, sinopsis, motivos del director y propuesta visual, filmografías de las cabezas de departamento, equipo de producción (crew), certificado de derechos de autor, propuesta de talento y locaciones, presupuesto, esquema financiero, plan de financiamiento, plan de marketing, plan de exhibición y plan de distribución.

Defender el proyecto mediante la presentación de un *pitch* de 5 minutos.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. La producción

Competencia:

Distinguir los puestos de una producción, a partir del análisis de las tareas y funciones, para identificar su posición dentro del organigrama, con responsabilidad y actitud crítica.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 1.1. La industria audiovisual
- 1.2. Orígenes de la industria audiovisual
- 1.3. El mercado audiovisual
- 1.4. El objetivo del equipo de producción
- 1.5. Tipos de productores
 - 1.5.1. Productor
 - 1.5.2. Productor ejecutivo
 - 1.5.3. Coproductor
 - 1.5.4. Productor asociado
 - 1.5.5. Productor en línea
 - 1.5.6. Gerente de producción
 - 1.5.7. Gerente de unidad
 - 1.5.8. Departamentos y oficios
 - 1.5.9. Departamento de producción (Equipo de alimentación, equipo de casting, equipo de locaciones, equipo de stunts)
 - 1.5.10. Departamento de dirección
 - 1.5.11. Departamento de cámara
 - 1.5.12. Staff (gaffer, jefe de eléctricos, electricistas, operador de planta, tramoyista, dollista, microfonista, cablista, sonidista)
 - 1.5.13. Departamento de Arte (escenografía, decoración, utilería, animales, autos en escena, vestuario, maquillaje, peinados)
 - 1.5.14. Efectos especiales
- 1.6. Postproducción

UNIDAD II. Estructura cronológica del desarrollo del proyecto

Competencia:

Analizar el guion, identificando las necesidades de producción, para evaluar la viabilidad y alcances del proyecto audiovisual, con creatividad y actitud crítica.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 2.1. Escritura.
 - 2.1.1 Logline, tagline
 - 2.1.2 Storyline
- 2.2. Registro de la obra
- 2.3. Cesión de derechos
- 2.4. Lectura, subrayado y desglose del guion
- 2.5. Plan de trabajo (*breakdown*)
 - 2.5.4. Cálculo de actores
 - 2.5.5. Cálculo de personal
 - 2.5.6. Definición del tamaño de la película
- 2.6. Desarrollo
- 2.7. Propuesta estética

UNIDAD III. Plan de negocios

Competencia:

Elaborar el plan de financiamiento, estableciendo objetivos y estrategias, para gestionar los recursos de un proyecto audiovisual, con honestidad y perseverancia.

Contenido:

- 3.1 Tipos de inversión
- 3.2 Tipos de apoyo
- 3.3 Plan de financiamiento
- 3.4 Plan de marketing
- 3.5 Plan de distribución
- 3.6 Presupuesto desglosado
- 3.7 Resumen de presupuesto
- 3.8 Esquema financiero
- 3.9 Valores de producción
- 3.10 Flujo de efectivo

Duración: 8 horas

UNIDAD IV. *Pitch*

Competencia:

Promover un proyecto audiovisual, mediante la exposición de argumentos estéticos, técnicos y financieros, para gestionar los recursos, con responsabilidad y honestidad.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 4.1 ¿Qué es el *pitch*?
- 4.2 Objetivos de un Pitch
- 4.3 *Tipos de Pitch*
- 4.4 Estructura y tiempos de un *pitch*
- 4.5 Lenguaje corporal en el *pitch*

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Crew	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende indicaciones del docente. 2. Revisa los créditos de dos cortometrajes, uno nacional, el segundo internacional. 3. Identifica por departamentos el personal que participa en ambos proyectos. 4. Presenta y entrega al docente para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Un cortometraje mexicano • Un cortometraje extranjero • Computadora • Internet • Software de edición de textos 	6 horas
UNIDAD II				
2	Logline, tagline, storyline	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende indicaciones del docente para realizar trabajo en equipo. 2. Visiona una película de su elección. 3. Redacta un logline, tagline y storyline. 4. Presenta y entrega al docente para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Una película elegida por el alumnado. • Computadora • Internet • Software de edición de textos 	6 horas
3	Registro de Obra	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende indicaciones del docente para realizar trabajo en equipo. 2. Revisa los formatos para el registro de obra en la página de INDAUTOR. Personal a realizar. 3. Prepara toda la 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Guion para trabajar su carpeta final • INDAUTOR • Internet • Software de edición de textos 	4 horas

		documentación para el registro de obra. 4. Presenta y entrega al docente para su revisión y retroalimentación.		
4	Lectura, subrayado y desglose de guion	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende indicaciones del docente para realizar trabajo en equipo. 2. Realiza lectura en voz alta del guion Hugool de Emilio Portes. 3. Subraya el guion. 4. Desglosa el guion. 5. Presenta y entrega al docente para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guion Hugool • Computadora • Internet • Software de edición de textos • Cortometraje Hugool. 	6 horas
5	Plan de trabajo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende indicaciones del docente para realizar trabajo en equipo. 2. Realiza plan de trabajo del guion a realizar. 3. Presenta y entrega al docente para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guion para trabajar su carpeta final • Computadora • Internet • Software de edición de textos • Formato de plan de trabajo 	6 horas
6	Propuesta visual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende indicaciones del docente para realizar trabajo en equipo. 2. Realiza propuesta visual del desarrollo de proyecto. 3. Presenta y entrega al docente para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guion para trabajar su carpeta final • Computadora • Internet • Software de edición de textos 	10 horas
UNIDAD III				
7	Presupuesto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende indicaciones del docente para realizar trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guion para trabajar su carpeta final • Computadora 	6 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Realiza presupuesto del proyecto audiovisual. 3. Presenta y entrega al docente para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Software de hoja de cálculo 	
UNIDAD IV				
8	Pitch	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende indicaciones del docente para realizar trabajo en equipo. 2. Realiza presentación de su Pitch 3. Expone ante el grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Carpeta Preliminar • Computadora • Internet • Software para presentaciones 	4 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Estudios de caso
- Solución de problemas
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Síntesis
- Ensayo
- Técnica expositiva
- Trabajo de campo
- Trabajo colaborativo
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Entregas parciales de prácticas... 40%
- Entrega de carpeta final.....30%
- Pitch final..... 30%
- **Total**.....100%

Nota: Algunas prácticas se consideran exámenes parciales.

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Cancho, N. y García, M. (2018). <i>Planificación de proyectos audiovisuales</i>. Alfaomega.</p> <p>Edwards, R. y Skerbelis, M. (2012). <i>The complete filmmaker's guide to film festivals</i>. Michael Wiese Productions. [clásica].</p> <p>IMCINE. (2019). <i>Bases de desarrollo de proyectos 2020</i>. http://www.imcine.gob.mx/wp-content/uploads/2019/12/BASES-DESARROLLO-DE-PROYECTOS-2020.pdf</p> <p>Medina, M. (2015). <i>Estructura y gestión de empresas audiovisuales</i>. Eunsa. [clásica]</p> <p>Pardo, A. (2015). <i>Producción ejecutiva de proyectos cinematográficos</i>. Eunsa. [clásica].</p> <p>Worthington, C. (2009). <i>Bases del cine: Producción</i>. Parramón. [clásica]</p>	<p>Guback, T. (1980). <i>La industria internacional del cine</i>. Editorial Fundamentos. [clásica]</p> <p>Harvey, E. (2005). <i>Política y financiación pública de la cinematografía</i>. Fundación Autor. [clásica]</p> <p>Katz, S. (2000). <i>Plano a plano. De la idea a la pantalla</i>. Plot Ediciones. [clásica]</p> <p>Rascón, C. (2009). <i>La economía del arte</i>. Nostra Ediciones. [clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Desarrollo de Proyectos Audiovisuales debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o área afín, con conocimientos avanzados de producción de cine, televisión y video; preferentemente con estudios de posgrado y con un mínimo de dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Dirección de Actores
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 01 **HT:** 03 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 05
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Angélica Basilia Madrid Navarro
Alejandra Mancilla Romero

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 21 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de esta unidad de aprendizaje es conocer la aplicación de diferentes métodos en la dirección de actores para que las actuaciones dentro del producto audiovisual resulten creíbles. Su utilidad radica en que le permite al estudiante adquirir las habilidades y metodología para montar una puesta en escena verosímil.

Se imparte en la etapa disciplinaria con carácter obligatoria y pertenece al área de conocimiento de Dirección.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Montar la puesta en escena, mediante la aplicación de diversos métodos de dirección de actores, para lograr una representación verosímil del relato audiovisual, con liderazgo, efectividad y respeto.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Registro de lecturas de guión, entrevistas y ensayos con talento (actores) donde se demuestra la aplicación de métodos para potencializar la representación dramática.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. El actor

Competencia:

Identificar los tipos de escuelas y procesos creativos del actor, mediante el análisis de las herramientas actorales, para dirigir adecuadamente una puesta en escena con personajes creíbles, con actitud creativa, colaborativa y flexible a los cambios.

Contenido:

- 1.1 Definición de actor
 - 1.1.1 Escuelas de actuación / Tipos de actores
- 1.2 Las herramientas del actor
- 1.3 Los procesos creativos del actor
- 1.4 Distinguiendo la verdad en la actuación
- 1.5 La acción en escena
- 1.6. Creación de imágenes
- 1.7 Antecedentes del personaje
 - 1.7.1 Antecedentes remotos, mediatos e inmediatos.

Duración: 5 horas

UNIDAD II. Texto dramático / Construcción de personaje

Competencia:

Construir el personaje, a partir del análisis de textos dramáticos, para que éste transcurra dentro de las emociones de la puesta en escena con verdad, con actitud creativa, asertiva y con capacidad de observar la naturaleza humana.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 2.1 Análisis del texto dramático.
- 2.2 Análisis de los personajes
- 2.3 Construcción del personaje (Guiar al actor hacia el personaje)
- 2.4 Estructura dramática de la escena a partir del trabajo del director con el actor

UNIDAD III. Dirección de talento para cámara

Competencia:

Analizar la dirección de talento para cámara, mediante la revisión del trabajo de diferentes directores, el contraste de la dirección teatral y audiovisual, para crear una puesta en cámara, con actitud proactiva, inteligencia espacio-temporal y disposición para el trabajo colaborativo.

Contenido:**Duración:** 5 horas

- 3.1 Análisis de dirección de formas de otros directores
- 3.2 Contraste de dirección teatral y dirección en un producto audiovisual.
- 3.3 Dirección de actores en escena y en cámara (traducción a puesta en cámara)

UNIDAD IV. Casting

Competencia:

Analizar el proceso de selección de actores de un proyecto audiovisual, mediante la revisión de diferentes guiones, casting, selección de actores y áreas involucradas en éste, para comprender los pasos que éste sigue en su realización, con actitud objetiva, crítica y flexible al cambio.

Contenido:

- 4.1 Proceso de elección de los actores (El Casting)
- 4.2 Cómo realizar el casting

Duración: 2 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Herramientas del actor: el cuerpo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar la práctica sobre las herramientas del actor 2. Empieza a caminar por el espacio 3. Escucha atentamente la señal del docente para en cuanto suene una palmada cambiar a diferentes objetos por ejemplo: animal, objeto, zapato, verdura, fruta, etc. 4. Responde las preguntas que el docente realice las cuales pueden ser: ¿que eres? ¿dónde estás?, etc. 5. Se sienta con sus compañeros y reflexionan sobre la práctica junto con el docente. 	Ropa cómoda	3 hora
2	Herramientas del actor: la voz	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar la práctica sobre las herramientas de la voz 2. Empieza a caminar por el espacio 3. Escucha atentamente la señal del docente para en cuanto suene una palmada cambiar a diferentes emociones y saludar al compañero de enfrente, por ejemplo: hoy estás triste, te dieron una buena noticia, etc. 	Ropa cómoda	3 hora

		4. Se sienta con sus compañeros y reflexionan sobre la práctica junto con el docente.		
3	Herramientas del actor: la voz	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se sienta con los compañeros viendo hacia el frente. 2. El docente elige a dos alumnos. 3. Iniciarán una escena actuada, donde uno de ellos solo dice si, y el otro solo dice no 4. Se pondrán de acuerdo en la circunstancia de la escena. 5. Comienza la escena, hasta que el docente la pare. 6. Así pasarán al frente todos los alumnos de dos en dos. 7. Se sienta con sus compañeros y reflexionan sobre la práctica junto con el docente. 	Ropa cómoda	2 horas
4	La espera	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se sienta con los compañeros viendo hacia el frente. 2. El docente elige a un alumno que se sienta al frente en una silla. 3. El docente da la indicación que espere en una situación en específico. 4. Piensa e imagina una circunstancia en específico. 5. Comienza la escena, hasta que el docente la pare. 6. Así pasarán varios alumnos. 7. Se sienta con sus compañeros y reflexionan sobre la práctica junto con el docente. 	Ropa cómoda Una silla	2 horas
5	La llamada	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se sienta con los compañeros viendo hacia el frente. 2. El docente elige a un alumno que se sienta al frente en una silla. 	Ropa cómoda Una silla Un teléfono (apagado)	2 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 3. El docente da la indicación de que haga una llamada ficticia a alguien para decirle algo importante. 4. Piensa e imagina una circunstancia en específico. 5. Comienza la escena, hasta que el docente la pare. 6. Así pasarán varios alumnos. 7. Reflexionan sobre la práctica junto con el docente. 		
6	Ejercicios abiertos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Harás un equipo de 3 personas 2. Elige una escena de las propuestas por el docente, cada equipo elige una escena diferente. 3. Crea una pequeña historia con el texto. Cada uno crea su propia historia y la dirige a sus dos compañeros. 4. Ensaya las escenas con el equipo. 5. Presenta la escena en clase. 6. Reflexiona sobre la práctica junto con el docente. 	Ropa cómoda	2 horas
7	Antecedentes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elige un monólogo de 1 cuartilla. 2. Lee el monólogo delante de los compañeros. 3. Crea los antecedentes remotos, mediatos e inmediatos 4. Platica sobre éstos con el grupo y con la guía del docente. 5. Así cada uno dará a conocer los antecedentes sobre el personaje del monólogo. 	Monólogo a elección del alumno	4 horas
UNIDAD II				

8	Análisis de texto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leer en grupo los textos dramáticos dados por el docente. 2. Escucha y responde las preguntas del docente sobre las lecturas 3. Reflexiona sobre la lectura y la práctica con el docente. 	Textos dramáticos: La otra crueldad y Lo que queda de nosotros	8 horas
9	Construcción de personaje	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar la práctica sobre la construcción de personaje. 2. Empieza a caminar por el espacio 3. Elige el personaje de la escena que va a dirigir. 4. Escucha atentamente las indicaciones del docente sobre el personaje, por ejemplo: ¿cómo camina? ¿cómo se mueve en diferentes circunstancias? 5. Se sienta con sus compañeros, van pasando uno por uno a sentarse al frente. 6. Se sienta al frente, el docente y sus compañeros le harán preguntas al personaje. 7. Debe responder las preguntas como si fuera el personaje. 8. Reflexiona sobre la práctica junto con el docente. 	Una silla	4 horas
10	Comenzar a dirigir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elige una escena de las propuestas por el docente 2. El docente elige a 2 alumnos para la práctica 3. Uno actúa, el otro dirige 4. Atiende las indicaciones del docente. 5. Comienza a dirigir la escena. 	Ropa cómoda	2 horas

		<p>6. El docente interviene según sea necesario para el entendimiento de la escena y práctica.</p> <p>7. El compañero actúa en la escena.</p> <p>8. Se repite las veces que sea necesario hasta quedar satisfecho con la actuación de la escena.</p> <p>9. Reflexiona sobre la práctica junto con el docente.</p>		
UNIDAD III				
11	Análisis de diferentes directores	<p>1. Harás un equipo de 3 personas.</p> <p>2. Elige a un director que admires.</p> <p>3. Investiga sobre la metodología de dirección de ese director.</p> <p>4. Haz una presentación colaborativa sobre los directores elegidos.</p> <p>5. Lo presentarán al grupo.</p>	El alumno propone la forma de realizar la presentación, así que debe traer lo necesario para esta.	4 horas
12	Dirigir en clase	<p>1. Harás un equipo de 3 personas</p> <p>2. Deciden entre los miembros, quien dirige y quienes actúan</p> <p>3. Lean y analicen el texto dramático dado por el docente.</p> <p>4. Ensayan con tus compañeros la escena</p> <p>5. Presenta la escena.</p> <p>6. Reflexiona sobre la práctica junto con el docente</p>	<p>Texto dramático: El Roperó</p> <p>Vestuario y props acorde a la escena</p>	4 horas
13	Dirigir a cámara	<p>1. Harás un equipo de 3 personas</p> <p>2. Deciden entre los miembros, quien dirige, quien actúa y quien hace cámara.</p>	<p>Texto dramático: El Ángel Rubio</p> <p>Vestuario y props acorde a la escena</p> <p>Cámara</p>	4 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Lean y analicen el texto dramático dado por el docente. 4. Ensayen con tus compañeros la escena 5. Presenta la escena. 6. Reflexiona sobre la práctica junto con el docente 	Proyector Tripié Cables Extensión Un lugar donde proyectar Luces en caso de requerirse	
UNIDAD IV				
14	Realizar un casting	<ol style="list-style-type: none"> 1. Harás un equipo de 2 personas 2. Atiende las indicaciones del maestro para la práctica sobre realizar un casting. 3. Uno está en la cámara y dirige el casting. 4. El otro hace el casting como actor. 5. Se rotan los papeles. 6. Reflexiona sobre la práctica junto con el docente 	Textos vistos en clase Cámara Proyector Tripié Cables Extensión Un lugar donde proyectar	4 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Estudios de caso
- Aprendizaje basado en problemas
- *Rol playing*
- Solución de problemas
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Resumen
- Síntesis
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales.....	60%
- Participación en clase y taller.....	10%
- Tareas.....	10%
- Registro de lecturas de guión, entrevistas y ensayos con talento.....	20%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Caine, M. (2003). <i>Actuando para el cine</i>. Plot [clásica].</p> <p>Melendres, J. (2018). <i>La dirección de los actores</i>. Diccionario mínimo. Omega [clásica].</p> <p>Miralles, A. (2010). <i>La dirección de actores en cine</i>. Cátedra [clásica].</p> <p>Nacache, J. (2006). <i>El actor de cine</i>. Paidós. [clásica].</p> <p>Rabiger, M (2004) <i>Dirección Cinematográfica, Técnica y Estética</i>. Omega. [clásica]</p> <p>Stanislavski, C (2012) <i>Un actor se prepara</i>. Diana [clásica]</p>	<p>Barr, T. (2002). <i>Actuando para la cámara. Manual de actores para cine y TV</i>. [clásica].</p> <p>Boleslavsky, R. (1989). <i>Introducción a Dirección de Escena</i>. Galaxia Editorial. [clásica].</p> <p>Callow, S. (2004). <i>Being an actor</i>. Vintage. [clásica].</p> <p>Hirshenson, J. (2008). <i>La Aventura De Dirigir Un Casting. Como Se Hicieron Los Repartos De Las Grandes Producciones De Hollywood</i>. Editorial Alba [clásica].</p> <p>León, C. (2011). <i>Breve Antología para Formación Actoral</i>. Paso de Gato. [clásica]</p> <p>Life, R. (2019). <i>Becoming an actor's director. Directing actors for film and television</i>. Routledge.</p> <p>Proferes, N. (2017). <i>Film directing fundamentals. See your film before shooting</i>. (4th ed.). Routledge</p> <p>Ricaño, A. <i>Lo que queda de nosotros</i>. Texto dramático. [clásica]</p> <p>Szuchmacher, P. (2011). <i>Dramaturgia para joven público</i>. Paso de Gato https://dlscrib.com/queue/judith-weston-directing-actors_58acb7c46454a7e94db1ea15_pdf?queue_id=59886220dc0d604c2e300d17 [clásica]</p> <p>Weston, J. (1996). <i>Directing actors: creating memorable performances for film and television</i>. Michael Wiese Productions.</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje deberá tener título de licenciatura en medios audiovisuales o áreas afines, con mínimo de 3 años experiencia profesional trabajando con actores o actuando. Será ideal que cuente con experiencia docente mínima de 2 años. Además, debe ser analítico, crítico, fomentar el trabajo en equipo y estar dispuesto a trabajar en la academia.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Cinefotografía II
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 00 **HT:** 06 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 00 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Cinefotografía I

Equipo de diseño de PUA
Jorge Alfredo Martínez Martínez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)
Cristina Conde Felix

Fecha: 21 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Cinefotografía II aborda aspectos metodológicos del uso y la manipulación de la luz, sus controladores y herramientas tecnológicas para crear la imagen en movimiento de los diversos productos audiovisuales. Esto le permitira al estudiante planear y diseñar los ambientes óptimos para contribuir a la obra audiovisual. Esta asignatura es de carater obligatorio de la etapa disciplinaria y contribuye al área de conocimiento de Realización.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Aplicar los conocimientos físicos de la luz, estéticos y herramientas tecnológicas mediante la realización de pruebas de iluminación, continuidad lumínica y dirección de fotografía para crear la puesta en cuadro, con disciplina, respeto y disposición al trabajo en equipo.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio con 3 dossiers en donde se explique como va realizar el producto audiovisual y contenga los siguientes apartados:

- a. Elección de la obra pictórica, escena
- b. Análisis estético de la obra pictórica o escena
- c. Descripción de escena
- d. Plan de rodaje.
- e. Diagrama de luces
- f. Disección de diafragmas o relación de contraste.
- g. Paleta de color
- h. Diagrama de escenografía.
- i. Props

Tres ejercicios:

- a. De la imagen pictórica a la audiovisual con duración de 1 minuto mínimo a 2 minutos máximo.
- b. Reproducción de escena cinematográfica con una duración de 2 minuto mínimo a 3 minuto máximo.
- c. Realización de un spot de concepto o producto con una duración de 1 minuto.

Los videos se entregarán editados en formato MP4 sin corrección y con corrección de color.

I. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
1	De la imagen pictórica a la audiovisual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del docente. 2. Investiga y selecciona una obra pictórica. 3. Analiza la obra pictórica para reproducir el plano e iluminación. 4. Realiza dossier en donde planifica y explica cómo realiza la reproducción de la imagen pictórica a la audiovisual: <ol style="list-style-type: none"> a. Análisis estético de la obra pictórica o escena b. Descripción de escena c. Plan de rodaje. d. Diagrama de luces e. Disección de diafragmas o relación de contraste. f. Paleta de color g. Diagrama de escenografía. h. Props o utilería 5. Entrega el dossier final al docente. 6. Gestiona la participación de talento actoral, así como de la utilería. 7. Ilumina y graba el ejercicio reproduciendo la dirección de la luz, la intensidad y el plano audiovisual. 8. Selecciona y edita el material. 9. Realiza corrección de color. Entrega video para su visualización con el grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kit de lámparas. • Lámparas de 5000 y 2000 watts. • Kit banderas, sedas, gasas y difusores. • Centurys. • Objetivos de focal fija y variable. • Cámara. • Tripie. • Monitor. • Extensiones. 	32 horas.
2	Reproducción de escena cinematográfica.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kit de lámparas. 	32 horas.

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Investiga y selecciona una escena cinematográfica. 3. Analiza la escena para reproducir los planos e iluminación. 4. Realiza dossier en donde planifica y explica cómo realiza la reproducción de la escena cinematográfica: <ol style="list-style-type: none"> a. Análisis estético de la escena. b. Descripción de escena c. Plan de rodaje. d. Diagrama de luces e. Disección de diafragmas o relación de contraste. f. Paleta de color g. Diagrama de escenografía. h. Props o utilería 5. Entrega el dossier final al docente. 6. Gestiona la participación de talento actoral, así como de la utilería. 7. Ilumina y graba el ejercicio reproduciendo la dirección de la luz, la continuidad luminica intensidad y el plano audiovisual. 8. Selecciona y edita el material. 9. Realiza corrección de color. 10. Entrega video para su visualización con el grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lámparas de 5000 y 2000 watts. • Kit banderas, sedas, gasas y difusores. • Centurys. • Objetivos de focal fija y variable. • Cámara. • Tripie. • Monitor. • Extensiones. 	
3	Realización de un spot de concepto o producto.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del docente. 2. Investiga y determina el producto o concepto a realizar 3. Analiza la escena para reproducir los planos e iluminación. 4. Realiza dossier en donde planifica y explica cómo realizar el spot: 	<ul style="list-style-type: none"> • Kit de lámparas. • Lámparas de 5000 y 2000 watts. • Kit banderas, sedas, gasas y difusores. • Centurys. • Objetivos de focal fija y variable. • Cámara. 	32 horas.

		<ol style="list-style-type: none"> a. Análisis estético de la escena. b. Descripción de escena c. Plan de rodaje. d. Diagrama de luces e. Disección de diafragmas o relación de contraste. f. Paleta de color g. Diagrama de escenografía. h. Props o utilería <ol style="list-style-type: none"> 5. Entrega el dossier final al docente. 6. Gestiona la participación de talento actoral, así como de la utilería. 7. Ilumina y graba el ejercicio proponiendo la dirección de la luz, la continuidad luminica intensidad y el plano audiovisual. 8. Selecciona y edita el material. 9. Realiza corrección de color. 10. Entrega video para su visualización con el grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tripie. • Monitor. • Extensiones. 	
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Estudios de caso
- Aprendizaje basado en problemas
- *Rol playing*
- Solución de problemas
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Dossiers 40%
- Ejercicios..... 50%
- Participación 10%

- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Bergery, J. (2000). <i>Reflections: twenty-One cinematographers at work</i>. ASC Press. [Clásica]</p> <p>Burum, S. (2018). <i>Selección de tablas, cuadros y fórmulas del American Cinematographer Manual para estudiantes de cinematografía</i>. UNAM.</p> <p>Brown, B. (2008). <i>Cinematografía: teoría y práctica: la creación de imágenes para directores de fotografía, directores y operadores de video</i>. Omega. [Clásico]</p> <p>Díaz, L. y Cervera, E. (2005). <i>Pintando con luz: foto, cine y video</i>. Plaza y Valdés. [Clásica]</p> <p>Goi, M. (2013) <i>American Cinematographer Manual</i>. ASC Press. [Clásica]</p> <p>Jover, F. (2017). <i>Control de iluminación y dirección de fotografía en producciones audiovisuales: ejercicios y prácticas resueltas</i>. Alfaomega.</p> <p>Loiseleux, J. (2005). <i>La luz en el cine, como se ilumina con palabras: como se escribe con luz</i>. España. Paidós. [Clásica]</p> <p>Mascelli, J. (2012). <i>Las cinco claves de la cinematografía. Técnicas para la realización fílmica</i>. UNAM. [Clásica]</p>	<p>Castillo, I. (2005). <i>El sentido de la luz. Ideas, mitos y evolución de las artes y los espectáculos de la luz hasta el cine</i>. Universidad de Barcelona. [Clásica] https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/1378/00.ICM_PREVIO.pdf?sequence=1</p> <p>Heiderich, T. (2012). <i>Cinematography Techniques: the different types of shots in film</i>. Estados Unidos. Videomaker. [Clásica] http://www.oma.on.ca/en/contestpages/resources/free-report-cinematography.pdf</p> <p>Jackman, J. (2010). <i>Lighting for digital video and television</i>. Focal Press. [Clásica]</p> <p>Lesur, L. (2009). <i>Manual de iluminación: una guía paso a paso</i>. [Clásica]</p> <p>Reid, F. (2001) <i>The stage lighting handbook</i>. Editorial New York Routledge. [Clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparte la unidad de aprendizaje de Cinefotografía II debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o su equivalente. Es recomendable que cuente con estudios de especialidad en fotografía cinematográfica. Debe tener al menos 3 años de experiencia como docente en nivel superior, así como experiencia mínima de 7 años en la realización de productos audiovisuales, contar con una presentación audiovisual de sus trabajos realizados, y haber dirigido al menos 3 trabajos como director de fotografía. Ser una persona creativa, responsable, innovadora, tener gusto por el arte y el lenguaje cinematográfico.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Historia y Teoría del Cine Documental
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 02 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA
Rosa Herlinda Beltrán Pedrín

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)
Cristina Conde Felix

Fecha: 07 de abril de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Historia y Teoría del Cine Documental tiene como finalidad aproximar al alumno a las características que se fueron desarrollando en la técnica documental, para la construcción de discursos que tienen como finalidad acercar al espectador a una perspectiva verosímil, su utilidad radica en brindar habilidades de observación y reflexión sobre su contexto. Está unidad de aprendizaje se ubica en la etapa disciplinaria, es de carácter obligatorio y forma parte del área de conocimiento de Dirección.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar el desarrollo histórico y las teorías del cine documental, a través de la revisión de sus características y modalidades, que permita construir un contexto general sobre el registro creativo de la realidad, de manera crítica y ética profesional.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

1. Examen escrito que evidencie el conocimiento adquirido durante el curso.
2. Ensayo que permita estructurar los principales cuestionamientos y acontecimientos del cine documental.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. El origen del documental

Competencia:

Identificar la evolución de la técnica de documental, a través del estudio de las propuestas de diferentes autores, para comprender cómo estas intervenciones influyen en el lenguaje audiovisual, con respeto y pensamiento analítico.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 1.1 El nacimiento del documental como género (Robert Flaherty y John Grierson).
- 1.2 Cine-ojo (Dziga Vertov).
- 1.3 Naturalismo Francés - Jean Vigo
- 1.4 Documentales de postguerra
 - 1.4.1 Cinema Verité
 - 1.4.2 Cine directo
 - 1.4.3 Free cinema
- 1.5. El documental en la actualidad. Últimas tendencias
 - 1.5.1 El Neo Documental y el cine de No-ficción
- 1.6. La construcción del realismo en el documental
 - 1.6.1 Consideraciones de Bill Nichols

UNIDAD II. Características del documental.

Competencia:

Examinar los tipos del documental, a través del estudio de sus características, para determinar la categoría más pertinente para abordar el tema en una obra audiovisual, con responsabilidad social y ética profesional.

Contenido:

Duración: 16 horas

- 2.1 Diferencias entre el documental y el reportaje periodístico.
- 2.2 La obra didáctica
 - 2.2.1 El documental científico
- 2.3. El documental por su contenido temático
 - 2.3.1. Documentales antropológico y etnológico
 - 2.3.2. Documentales histórico y cultural
 - 2.3.3. Documental institucional
 - 2.3.4 Documental de denuncia
 - 2.3.5. Documental biográfico
- 2.4. El documental por su modelo de representación
 - 2.4.1. Documental expositivo
 - 2.4.2. Documental de observación
 - 2.4.3. Documental interactivo
 - 2.4.4. Documental reflexivo
 - 2.4.5. El documental ficcionado

UNIDAD III. Modalidades de representación del documental

Competencia:

Examinar los modos del cine documental, a través del estudio teórico de las modalidades de Bill Nichols, para determinar la modalidad en que se aborde y se desarrolle el tema de la obra audiovisual, con actitud crítica y creativa.

Contenido:

- 3.1 Modalidad expositiva
- 3.2 Modalidad poética
- 3.3 Modalidad reflexiva
- 3.4 Modalidad observacional
- 3.5 Modalidad participativa
- 3.6 Modalidad performativa

Duración: 6 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	El naturalismo Francés	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visualiza el material audiovisual “<i>Taris Rey del Agua</i>” (1931) Jean Vigo 3. Analiza el material audiovisual 4. Realiza investigación sobre el naturalismo francés. 5. Presenta en un documento la investigación. 6. Expone su reflexión en foro de discusión grupal 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Computadora • Material audiovisual • “<i>Taris Rey del Agua</i>” (1931) Jean Vigo 	2 horas
2	Cinema Verité	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visualiza el material audiovisual “<i>The mad master</i> (1955) Jean Rouch 3. Analiza el material audiovisual 4. Realiza investigación sobre el trabajo de Jean Rouch 5. Presenta en un documento la investigación. 6. Expone su reflexión en foro de discusión grupal 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Computadora • Material audiovisual • “<i>The mad master</i>” (1955) Jean Rouch 	2 horas
3	Cine directo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visualiza el material audiovisual “<i>Salesman</i>” (1969) de David Maysles, Albert Maysles y Charlotte Zwerin 3. Analiza el material audiovisual 4. Realiza investigación sobre el cine directo 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Computadora • Material audiovisual • “<i>Salesman</i>” (1969) de David Maysles, Albert Maysles 	2 horas

		<p>5. Presenta en un documento la investigación.</p> <p>6. Expone su reflexión en foro de discusión grupal</p>		
4	Free cinema	<p>1. Atiende las indicaciones del docente</p> <p>2. Visualiza el material audiovisual “<i>Terminus</i>”. John Schlesinger (1961). Un día en la vida de una estación de ferrocarril.</p> <p>3. Analiza el material audiovisual</p> <p>4. Realiza investigación sobre el Free cinema</p> <p>5. Presenta en un documento la investigación.</p> <p>6. Expone su reflexión en foro de discusión grupal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Computadora • Material audiovisual • “<i>Terminus</i>”. John Schlesinger (1961) 	2 horas
5	Documental actual	<p>1. Atiende las indicaciones del docente</p> <p>2. Visualiza el material audiovisual “<i>Casting JonBenet</i>”. (2017) de Kitty Green</p> <p>3. Analiza el material audiovisual</p> <p>4. Realiza investigación sobre el documental emergente</p> <p>5. Presenta en un documento la investigación.</p> <p>6. Expone su reflexión en foro de discusión grupal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Computadora • Material audiovisual • “<i>Casting JonBenet</i>”. (2017) de Kitty Green 	2 horas
UNIDAD II				
6	Documental Etnográfico	<p>1. Atiende las indicaciones del docente</p> <p>2. Visualiza el material audiovisual “<i>El día de la boda</i>” (1968) y “<i>Sukiki Sierra Tarahumara</i>” (1976) de Alfonso Muñoz</p> <p>3. Analiza el material audiovisual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Computadora • Material audiovisual • “<i>El día de la boda</i>” (1968) y “<i>Sukiki Sierra Tarahumara</i>” (1976) de Alfonso Muñoz 	2 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Realiza investigación sobre la antropología visual 5. Presenta en un documento la investigación. 6. Expone su reflexión en foro de discusión grupal 		
7	Documental Institucional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visualiza el material audiovisual video de UABC 3. Analiza el material audiovisual 4. Realiza investigación sobre la antropología visual 5. Presenta en un documento la investigación. 6. Expone su reflexión en foro de discusión grupal 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Computadora • Material audiovisual de UABC 	2 horas
8	Documental de Denuncia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visualiza el material audiovisual “<i>Hasta los dientes</i>” (2018) de Alberto Arnaut 3. Analiza el material audiovisual 4. Realiza investigación sobre los temas que se han abordado en el documental de denuncia 5. Presenta en un documento la investigación. 6. Expone su reflexión en foro de discusión grupal 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Computadora • Material audiovisual • “<i>Hasta los dientes</i>” (2018) de Alberto Arnaut 	2 horas
9	Documental participativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visualiza el material audiovisual “<i>Las Venadas</i>” (2015) de Juanita Vásquez y “<i>Nuestros caminos</i>” (2015) de Adelita Morales 3. Analiza el material audiovisual 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Computadora • Material audiovisual • “<i>Las Venadas</i>” (2015) de Juanita Vásquez y “<i>Nuestros caminos</i>” (2015) de Adelita Morales 	2 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Realiza investigación sobre la antropología visual 5. Presenta en un documento la investigación. 6. Expone su reflexión en foro de discusión grupal 		
10	Docuficción	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visualiza el material audiovisual “<i>La Tierra Tiembla</i>” (1948) de Luchino Visconti 3. Analiza el material audiovisual 4. Realiza investigación sobre las características que diferencian la docuficción del falso documental 5. Presenta en un documento la investigación. 6. Expone su reflexión en foro de discusión grupal 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Computadora • Material audiovisual • “<i>La Tierra Tiembla</i>” (1948) de Luchino Visconti 	2 horas
11	Falso Documental	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visualiza el material audiovisual “<i>treasures from the wreck of the unbelievable</i> (2017) de Sam Hobkinson 3. Analiza el material audiovisual 4. Realiza investigación sobre la evolución del falso documental y su pertinencia contemporánea. 5. Presenta en un documento la investigación. 6. Expone su reflexión en foro de discusión grupal 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Computadora • Material audiovisual • “<i>treasures from the wreck of the unbelievable</i> (2017) de Sam Hobkinson 	2 horas
UNIDAD III				
12	Modalidad Expositiva	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Computadora • Material audiovisual 	2 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Reflexiona sobre un tema de interés 3. Realiza un ejercicio sobre cómo se plasmaría un documental modalidad expositiva capturando imágenes. 4. Expone el proyecto para retroalimentación. 		
13	Modalidad Poética	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Reflexiona sobre un tema de interés 3. Realiza un ejercicio sobre cómo se plasmaría un documental modalidad poética capturando imágenes. 4. Expone el proyecto para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Computadora • Material audiovisual 	2 horas
14	Modalidad Reflexiva	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Reflexiona sobre un tema de interés 3. Realiza un ejercicio sobre cómo se plasmaría un documental modalidad reflexiva capturando imágenes. 4. Expone el proyecto para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Computadora • Material audiovisual 	2 horas
15	Modalidad Observacional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Reflexiona sobre un tema de interés 3. Realiza un ejercicio sobre cómo se plasmaría un documental modalidad observacional capturando imágenes. 4. Expone el proyecto para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Computadora • Material audiovisual 	2 horas

16	Modalidad Participativa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Reflexiona sobre un tema de interés 3. Realiza un ejercicio sobre cómo se plasmaría un documental modalidad participativa capturando imágenes. 4. Expone el proyecto para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Computadora • Material audiovisual 	2 horas
----	-------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Mesas redondas
- Debates
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Resumen
- Síntesis
- Ensayo
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 2 evaluaciones parciales.....	30%
- Prácticas de taller.....	20%
- Examen escrito.....	20%
- Ensayo.....	30%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Brilla, C. y Kramer, M.(eds.). (2019) <i>Cognitive Theory and Documentary Film</i>. Palgrave Macmillan.</p> <p>Dittus, R. (2019). <i>Semiótica del cine documental</i>. Independently published.</p> <p>Nichols, B., (2017). <i>Introduction to documentary</i>, Indiana University Press. [clásica]. http://personal.psu.edu/kns5319/ARCH%20130/Bill%20Nichols%20-%20-%20Introduction%20to%20documentary.pdf.</p> <p>Plantinga, C., (2014). <i>Retórica y representación en el cine de no ficción</i>, Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos. [clásica].</p> <p>Rabiger, M., y Hermann, C., (2020). <i>Directing the Documentary</i>, Routledge.</p>	<p>Barbaro, H., (2019). <i>Cine documental y cine didáctico</i>. Revista Cine Documental. http://revista.cinedocumental.com.ar/cine-documental-y-cine-didactico/.</p> <p>Beattie, K. (2004). <i>Documentary Screen. Non-fiction Film and Television</i>. Palgrave Macmillan. [clásica]. http://metamentaldoc.com/12_Documentary%20Screens%20-%20Non-Fiction%20Film%20and%20Television_Keith_Beattie.pdf</p> <p>Bustos, G., (2006). <i>Audiovisuales de combate: acerca del videoactivismo contemporáneo</i>. Centro Cultural de España en Buenos Aires, La cruzía. [clásica].</p> <p>Católico, C., (2006). <i>El documental del siglo XXI. Por encuentro hispanoamericano de cine y video documental independiente: Contra el silencio todas las voces</i>. Video independiente A.C. [clásica].</p> <p>Del Rincón, M., (2015). <i>Una comparación de las teorías del cine documental de Bill Nichols y Carl Plantinga: fundamentos, definiciones y categorizaciones</i>. Revista Cine Documental. [clásica]. http://revista.cinedocumental.com.ar/una-comparacion-de-las-teorias-del-cine-documental-de-bill-nichols-y-carl-plantinga-fundamentos-definiciones-y-categorizaciones/</p> <p>Dufuur, L., (2010). <i>Tendencias actuales del cine-documental</i>. [clásica]. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3142370%20-%20Tendencias%20actuales%20del%20cine-documental</p> <p>Mendoza, C., (2008). <i>La invención de la verdad: nueve ensayos sobre cine documental</i>. Universidad Nacional Autónoma de</p>

	<p>México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos. [clásica].</p> <p>McLane, B. (2012) <i>A new history of Documentary Film</i>. 2da. Edition. Continuum Publishing Corporation.</p> <p>Nash, K. (2021). <i>Interactive documentary: Theory and debate</i>. Routledge.</p> <p>Niney, F. (2009). <i>La prueba de lo real en la pantalla: Ensayo sobre el principio de realidad documental</i>, México: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos. [clásica].</p> <p>Salgado, J. (2020). <i>El documental de ensayo: la construcción conceptual del documental de ensayo a partir del análisis de la teoría del cine</i>.</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Historia y Teoría del Cine Documental debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o área afín, con conocimientos avanzados en cine documental; preferentemente con estudios de posgrado y experiencia en docencia universitaria, ser proactivo, analítico y que fomente el estudio de las artes cinematográficas.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Taller de Realización
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 01 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 02 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Jorge Alfredo Martínez Martínez
Flor Angélica Torres Narváez
Rosa Herlinda Beltrán Pedrín

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 18 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje de Taller de Realización tiene como finalidad que el alumno aplique las diferentes técnicas de realización audiovisual lo cual le permitirá generar productos audiovisuales de alta calidad. Esta asignatura es de carácter obligatorio ubicada en el área de Realización en etapa disciplinaria.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Combinar las técnicas de realización utilizando los diferentes métodos de producción para crear productos audiovisuales de alta calidad con inventiva, disciplina y disposición al trabajo colaborativo.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

- Portafolio con los archivos de prácticas de los siguientes videos:
 - Escena de ficción realizada con los diferentes sistemas de rodaje, con duración mínima de 3 minutos con continuidad temporal y espacial.
 - Escena de género, se toma en cuenta la creación de emociones apegadas al género.
 - Programa televisivo en estudio, con duración de 22 a 24 minutos efectivos, con uso de mezclador de video. Se considera el uso del estudio, la planificación del programa y el ritmo.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
Unidad I. Sistemas de rodaje

Competencia:

Identificar los sistemas y técnicas de rodaje audiovisual a través de revisión teórica y práctica de las características de cada método para seleccionar el proceso de realización adecuado para cada proyecto con disciplina, orden y disposición al trabajo en equipo.

Contenido:

- 1.1 El máster con protecciones
- 1.2 Rodaje plano por plano
- 1.3 Rodaje multicámara
- 1.4 Plano secuencia

Duración: 8 horas

Unidad II. La aplicación del Lenguaje Audiovisual en la televisión.

Competencia:

Identificar los géneros televisivos a partir del estudio de la historia de la televisión para comprender sus estructuras y características que permitan desarrollar proyectos televisivos propios con creatividad y trabajo en equipo.

Contenido:

- 2.1 Historia de la Televisión.
- 2.2 Géneros de televisión.

Duración: 8 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Práctica de escena de ficción con master de protección.	<ol style="list-style-type: none"> 1. El alumno atenderá las instrucciones del docente 2. Planear la grabación de una escena con un master y protecciones. 3. Desglosar el guión 4. Realizar la grabación de la escena master. 5. Grabar las protecciones. 6. Revisa el material. 7. Editar el material. 8. Entregar el material al maestro. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guión ● Cámara ● Lámparas ● Tripié ● Controladores de luz ● Grabadora de audio ● Micrófono ● Cables de audio e imagen 	4 horas
2	Práctica de escena de ficción rodaje plano por plano.	<ol style="list-style-type: none"> 1. El alumno atenderá las instrucciones del docente 2. Planear la grabación de una escena plano por plano. 3. Desglosar el guión. 4. Realizar la grabación plano por plano. 5. Revisa el material. 6. Editar el material. 7. Entregar el material al maestro. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guión ● Cámara ● Lámparas ● Tripié ● Controladores de luz ● Grabadora de audio ● Micrófono ● Cables de audio e imagen 	6 horas

3	Práctica de escena de ficción rodaje multicámara.	<ol style="list-style-type: none"> 1. El alumno atenderá las instrucciones del docente 2. Planear la grabación de una escena en rodaje multicámara 3. Desglosar el guión. 4. Realizar la grabación multicámara. 5. Revisa el material. 6. Editar el material. 7. Entregar el material al maestro. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guión ● Cámaras ● Lámparas ● Tripié ● Controladores de luz ● Grabadora de audio ● Micrófono ● Cables de audio e imagen 	4 horas
4	Práctica de escena de ficción plano secuencia.	<ol style="list-style-type: none"> 1. El alumno atenderá las instrucciones del docente 2. Planear la grabación de una escena en plano secuencia 3. Desglosar el guión. 4. Trazar movimientos de cámara y dirección de actores. 5. Realizar la grabación del plano secuencia. 6. Revisa el material. 7. Editar el material. 8. Entregar el material al maestro. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guión ● Cámara ● Lámparas ● Tripié ● Controladores de luz ● Grabadora de audio ● Micrófono ● Cables de audio e imagen 	3 horas
5	Práctica de construcción de misterio y suspenso a través del lenguaje audiovisual.	<ol style="list-style-type: none"> 1. El alumno atenderá las instrucciones del docente 2. Planear la grabación de una escena de misterio y suspenso. 3. Desglosar el guión. 4. Trazar movimientos de cámara. 5. Elegir música. 6. Realizar la grabación de planos. 7. Revisa el material. 8. Editar el material. 9. Proyectarlo frente a grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guión ● Cámara ● Lámparas ● Tripié ● Controladores de luz ● Grabadora de audio ● Micrófono ● Cables de audio e imagen 	5 horas

6	Práctica de construcción de felicidad y amor a través del lenguaje audiovisual.	<ol style="list-style-type: none"> 1. El alumno atenderá las instrucciones del docente 2. Planear la grabación de una escena de felicidad y amor construida a través de planos. 3. Desglosar el guión. 4. Trazar movimientos de cámara. 5. Elegir música. 6. Realizar la grabación de planos. 7. Revisa el material. 8. Editar el material. 9. Proyectarlo frente a grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guión • Cámara • Lámparas • Tripié • Controladores de luz • Grabadora de audio • Micrófono • Cables de audio e imagen 	5 horas
7	Práctica de construcción de miedo a través del lenguaje audiovisual.	<ol style="list-style-type: none"> 1. El alumno atenderá las instrucciones del docente 2. Planear la grabación de una escena de miedo construida a través de planos. 3. Desglosar el guión. 4. Trazar movimientos de cámara. 5. Elegir música. 6. Realizar la grabación de planos. 7. Revisa el material. 8. Editar el material. 9. Proyectarlo frente a grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guión • Cámara • Lámparas • Tripié • Controladores de luz • Grabadora de audio • Micrófono • Cables de audio e imagen 	5 horas

ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE CAMPO

1	<p>Ejercicios de producción en estudio de televisión.</p> <p>Práctica de coberturas y transmisiones <i>streaming</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Atiende las indicaciones del docente. • El docente asigna un evento a cubrir • El alumno prepara el equipo y asiste al evento • Planea la estrategia adecuada para cubrir el evento • Realiza la cobertura del evento 	<ul style="list-style-type: none"> • Guión • Cámara • Lámparas • Tripié • Controladores de luz • Grabadora de audio • Micrófono • Cables de audio e imagen 	8 horas
---	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------

		<ul style="list-style-type: none"> •Edita el material •Lo transmite por algún medio de comunicación. 		
2	Práctica de sondeo.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. El maestro asigna un tema de interés. 3. El alumno realiza un cuestionario. 4. En equipo de dos personas salen a producir un sondeo de por lo menos 5 testimonios con la técnica de sondeo. 5. Editar el material 6. Proyectar en clase. 7. Recibe retroalimentación del docente. 8. Atiende las recomendaciones. 9. Entrega el material corregido. 	<ul style="list-style-type: none"> •Guión •Cámara •Tripié •Controladores de luz •Grabadora de audio •Micrófono •Cables de audio e imagen 	4 horas
3	Práctica de stand up.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Planear la grabación de un stand up. 3. Realizar la grabación 4. Proyectar en clase. 5. Recibe retroalimentación del docente. 6. Atiende las recomendaciones. 7. Entrega el material corregido. 	<ul style="list-style-type: none"> •Guión •Cámara •Tripié •Controladores de luz •Grabadora de audio •Micrófono •Cables de audio e imagen 	4 horas
4	Práctica de nota periodística.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> •Guión •Cámara •Tripié 	16 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 2. El maestro asigna un tema de interés. 3. El alumno realiza una investigación de campo y documental sobre el tema. 4. Desarrolla una escaleta para abordar el tema. 5. Realiza la producción de imágenes, entrevistas, sondeo y stand up, necesario para la edición de una nota periodística. 6. Revisa el material y transcribe las entrevistas. 7. Califica el material. 8. Escribe el guión de la nota. 9. Graba voz en off 10. Edita la nota integrando gráficos, música, imágenes y entrevistas. 11. Proyectar en clase. 12. Recibe retroalimentación del docente. 13. Atiende las recomendaciones. 14. Entrega el material corregido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Controladores de luz • Grabadora de audio • Micrófono • Cables de audio e imagen 	
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Trabajo colaborativo
- Prácticas de campo
- Ejercicios prácticos

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

Tareas	15%
Participación	10%
Prácticas de taller.....	35%
Prácticas de campo.....	20%
Portafolio de prácticas (evidencia de aprendizaje).....	20%
Total	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Basin, K. (2018). <i>The Business of Television</i>. Routledge</p> <p>Catalá, J. (2001). <i>La puesta en imágenes: conceptos de dirección cinematográfica</i>. Paidós. [clásica].</p> <p>Edgar-Hunt, R. (2010). <i>Bases del cine: dirección</i>. Parramón. [clásica].</p> <p>Joret, B. (2019). <i>Studying film with Andre Bazin</i>. Amsterdam University Press. https://library.oapen.org/bitstream/id/f5bcdbfe-57e4-4695-a8c0-9561266ff30e/1005801.pdf</p> <p>Katz, S. (2005) <i>Plano a plano de la idea a la pantalla</i>. pp.121-321 Plot. [clásica] https://kupdf.net/download/141753076-plano-a-plano-steven-katz_58ed2fbadc0d60a02dda97df_pdf</p> <p>Marimón, J. (2014). <i>El montaje cinematográfico: del guión a la pantalla</i>. Universitat de Barcelona. [clásica].</p> <p>Marín, C. (2017). <i>El informativo de televisión</i>. Gedisa</p> <p>Rabiger, M. (2009). <i>Dirección cinematográfica: técnica y estética</i>. Omega. [clásica]</p> <p>Sánchez, B. (1996). <i>El montaje cinematográfico: teoría y análisis</i>. Paidós. [clásica]</p> <p>Schopenhauer, A. (2016) <i>El arte de pensar</i>. Lectorum.</p>	<p>Aprendercine.com. (2021). <i>Planta de cámara, qué es y cómo se hace</i>. https://aprendercine.com/planta-de-camara-como-se-hace/</p> <p>Armer, A. (1986). <i>Directing television and film</i>. Wadsworth series in television and film. [clásica]</p> <p>Fernández, F. (1994) <i>La dirección de producción para cine y televisión</i>. Paidós. [clásica]</p> <p>Goodridge, M. (2014). <i>Dirección cinematográfica</i>. Blume. [clásica]</p> <p>Dawson, J. (2013). <i>Editing reality TV: the easily accesible, high-paying Hollywood job that nobody knows about</i>. Silman James Press. [clásica]</p> <p>González, M. (2019). <i>Manual de producción de medios en medios de comunicación</i>. Trillas.</p> <p>Guerrero I. (2017). <i>Sistemas de producción audiovisual</i>. Paraninfo</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Taller de Realización debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o área afín, con conocimientos avanzados y experiencia profesional en montaje, realización y producción de cine, televisión y video; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser motivador y fomentar el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Preproducción
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 02 **HT:** 03 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 07
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Desarrollo de Proyectos Audiovisuales

Equipo de diseño de PUA

Axel Eduardo Núñez Morales
Cristina Conde Felix
Jesús Humberto Orozco Orozco
Salvador León Guridi

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 18 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje de Preproducción, tiene la intención de dotar al estudiante con los conocimientos y habilidades para organizar producciones audiovisuales, que incluye la implementación de técnicas de formatos especializados y la gestión administrativa y legal de los proyectos.

Esta asignatura se imparte en la etapa disciplinaria con carácter obligatorio, pertenece al área de conocimiento de Producción. Tiene como requisito haber cursado y aprobado Desarrollo de Proyectos Audiovisuales

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Planificar la producción mediante la definición de la ruta de trabajo para organizar el rodaje, prever problemas y anticipar soluciones con liderazgo y comunicación asertiva

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Carpeta de producción que incluya: *desglose*, presupuesto ajustado, contratos de talento artístico, creativo y personal técnico, contratos de confidencialidad, acuerdos y contratos de coproducción, tramitología para la producción, permisos de locaciones, contratos de arrendamiento de equipo y de *score*.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Proceso de producción

Competencia:

Identificar el tipo de producción a realizar mediante el análisis de necesidades de la producción, para establecer la estructura cronológica del proyecto, con honestidad, actitud analítica y objetiva.

Contenido:

- 1.1 La producción cinematográfica
- 1.2 Visión creativa de la producción
- 1.3 Estructura cronológica del proceso

Duración: 8 horas

UNIDAD II. Preparación de un proyecto

Competencia:

Gestionar los procesos legales y administrativos de la producción, mediante el análisis de las necesidades del proyecto, con el fin de preparar la etapa de producción, con organización, trabajo colaborativo y respeto a la normatividad.

Contenido:

Duración: 12 horas

- 2.1 Contratación de personal.
 - 2.1.1 El *Crew*.
 - 2.1.2 Contratación de talento.
 - 2.1.2.1 Organización del *casting*.
 - 2.1.2.2 Conceptos y metodología del *casting*.
 - 2.1.2.3 Fuentes para localizar actores.
- 2.2 Contratación de Remuneración del distribuidor.
- 2.3 Sindicatos.
- 2.4 Comisiones fílmicas de las entidades.
 - 2.4.1 Tramitología
- 2.5 Locaciones y sus contratos.
 - 2.5.1 Práctica de *scouting*
- 2.6 Renta de equipo tecnico

UNIDAD III. Rodaje

Competencia:

Organizar los diferentes departamentos involucrados en el rodaje, mediante el análisis del plan de trabajo, para optimizar los tiempos y recursos económicos, humanos y materiales, con actitud analítica, honestidad, responsabilidad y liderazgo.

Contenido:**Duración:** 12 horas

- 3.1 Asistencia de producción durante el rodaje
- 3.2 Materiales generados durante el rodaje
- 3.3 Formatos y reportes durante el rodaje
 - 3.3.1 Hoja de llamado
 - 3.3.2 Continuidad (Reporte de *Script*)
 - 3.3.3 Reporte de producción
 - 3.3.4 Reporte de sonido
 - 3.3.5 Reporte de cámara

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Estructura cronológica del proyecto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende indicaciones del docente. 2. Se reúne en equipo. 3. Analiza la carpeta del desarrollo del proyecto. 4. Realiza los ajustes necesarios de acuerdo a las necesidades de la producción. 5. Ajustar desgloses. 6. Ajustar plan de trabajo. 7. Presenta y entrega a docente para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Carpeta de desarrollo de producción ● Computadora ● Internet ● Libreta de notas ● Software de edición de textos 	6 horas
UNIDAD II				
2	<i>Casting</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Analiza los perfiles de los personajes del guión. 3. Realiza los promocionales para la búsqueda de los personajes 4. Entrevistar al talento. 5. Entregar reportes de resultados. 6. Selecciona al talento 7. Se presenta ante docente para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Impresora ● Hojas ● Libreta de notas ● Software de edición de textos ● Formato para contrato 	10 horas
3	Contratación de talento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende indicaciones del docente. 2. Revisar y analizar las políticas de la Asociación Nacional de Actores ANDA. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Impresora ● Hojas ● Libreta de notas ● Software de edición de textos 	4 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Realiza simulador de contratación de talento sindicalizado por la ANDA. 4. Revisar cláusulas del contrato para talento. 5. Se presenta ante docente para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Formato para contrato 	
4	Tramitología	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Identifica a las autoridades y los permisos que deberán tramitarse de acuerdo a las necesidades del proyecto, para el uso de espacios públicos y privados. 3. Elabora una carpeta de trámites. 4. Presenta al docente para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Impresora ● Hojas ● Libreta de notas ● Software de edición de textos ● Formatos para trámites 	7 horas
5	Locaciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Analizar las necesidades de locaciones que exige el guion. 3. Realizar <i>scouting</i>. 4. Establecer contacto con los propietarios de la locación. 5. Realizar fotografías. 6. Entrega de reportes de resultados. 7. Realizar contratos. 8. Presenta al docente para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Impresora ● Hojas ● Libreta de notas ● Software de edición de textos ● Formatos para trámites ● Cámara fotográfica 	10 horas
6	Renta de equipo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende indicaciones del docente. 2. Analizar las necesidades del equipo técnico que exige el guión. 3. Búsqueda de casas de renta de equipo. 4. Ajustar costos 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Impresora ● Hojas ● Libreta de notas ● Software de edición de textos ● Contrato de renta de equipo 	4 horas

		<p>5. Contrato de renta de equipo.</p> <p>6. Presenta al docente para su revisión y retroalimentación.</p>		
UNIDAD III				
7	Formatos para el rodaje	<p>1. Atiende indicaciones del docente.</p> <p>2. Realiza formatos correspondientes al llamado de talento y crew por cada departamento.</p> <p>3. Realiza formatos correspondientes a reportes de producción, continuidad, cámara y sonido.</p> <p>4. Presenta al docente para su revisión y retroalimentación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Impresora ● Hojas ● Libreta de notas ● Software de edición de textos ● Formatos 	7 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Aprendizaje basado en proyectos
- Solución de problemas
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Técnica expositiva
- Trabajo de campo
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Prácticas de taller	50%
(entregas de avances)	
- Participación en discusiones grupales.....	10%
- Ajustes de los avances del proyecto.....	10%
- Carpeta de producción.....	30%
Total	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Orozco, M. y Taibo, C. (2014). <i>Manual básico de producción cinematográfica</i>. UNAM-CONACULTA. [clásica]</p> <p>Patz, D. (2010). <i>Film Production Management 101</i>. Ingram International INC. [clásica]</p> <p>Ribelles, L. (2016). <i>Preproducción, producción y postproducción de un documental informativo: Nuevos Horizontes</i>. https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/68768/RIBELLES%20-%20Preproducci%2C%20producci%20y%20postpr%20ducci%20de%20un%20documental%20informativo%3A%20Nuevos%20Horizo....pdf?sequence=1&isAllowed=y</p> <p>Worthington, C. (2014). <i>Producción</i>. Parramón. [clásica]</p>	<p>Camacho, M. (2014). <i>Proceso preproducción, producción y postproducción "El 49" documental</i>. https://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/3436/1/110982.pdf [clásica]</p> <p>Torres, J., Pedraza, J., Viuche, S., Zimmerman, S., Zárate, A., Whittaker, E. y Lievano, A. (2009). <i>Pre-producción, producción y post-producción de audio-video para un filminuto</i>. http://biblioteca.usbbog.edu.co:8080/Biblioteca/BDigital/60040.pdf [clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Preproducción debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o área afín, con conocimientos especializados en producción de cine, televisión y video; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, diligente y que fomente el desarrollo de habilidades de autogestión.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Dirección Audiovisual
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 03 **HT:** 03 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 03 **CR:** 09
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Dirección de Actores

Equipo de diseño de PUA

Axel Eduardo Núñez Morales
Rubén Guillermo García Martínez
Jorge Alfredo Martínez Martínez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 07 de abril de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de esta unidad de aprendizaje es brindar los conocimientos teóricos, estéticos y técnicos para dirigir una obra audiovisual. Su utilidad reside en que le permite al estudiante adquirir los conocimientos, habilidades y destrezas en la dirección del talento artístico y técnico para construir la puesta en escena de cualquier producto audiovisual.

Se imparte en la etapa disciplinaria con carácter obligatorio y pertenece al área de conocimiento Dirección. Es requisito haber aprobado la asignatura Dirección de Actores.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Dirigir los equipos técnicos y artísticos, mediante la aplicación de diversos conceptos teóricos y estéticos, para montar la puesta en escena, con disciplina, liderazgo y respeto.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio que integre tres ejercicios de puesta en escena realizados durante el curso. Cada ejercicio debe acompañarse de las plantillas de rodaje resuelto (ejes de acción y ejes ópticos), así como los *dailies* que registren el rodaje día a día

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. El director

Competencia:

Analizar el papel del director, las estructuras temporales y el guión cinematográfico, mediante la revisión teórica de las responsabilidades del director, visionado de escenas cinematográficas y la lectura del guión, para generar una visión personal como creador audiovisual y del proyecto a dirigir, con actitud proactiva, crítica y creativa.

Contenido:

Duración: 12 horas

1.1 El Director

- 1.1.1 Tareas y cualidades del director
- 1.1.2 Del tiempo narrativo a la imagen-tiempo.
- 1.1.3 Unidad temporal, elipsis y condensación.
- 1.1.4 Estructuras temporales complejas.
- 1.1.5 La creación del espacio y el punto de vista.
- 1.1.6 Espacio narrativo y espacio fílmico.
- 1.1.7 Símbolos y metáforas

1.2 Análisis del guión para la puesta en escena (la visión del director)

- 1.2.1 Lectura de guión con actores
- 1.2.2 Subtexto (análisis sobre la conducción y motivos de los personajes-intención)
- 1.2.3 La construcción visual de los diálogos.
- 1.2.4 Lectura con responsables de área.

UNIDAD II. Trabajo con el departamento de fotografía

Competencia:

Diseñar la imagen cinematográfica del proyecto, a través del análisis de los elementos narrativos del lenguaje audiovisual, la composición de la imagen, el visionado de escenas cinematográficas, así como el revisado del trabajo colaborativo entre directores y fotógrafos, para crear discursos narrativos de la más alta calidad, con disposición al trabajo en equipo, creatividad y disciplina

Contenido:

Duración: 12 horas

- 2.1 Trabajo con las imágenes (referencias de pinturas, fotografías, estilos para orientar la ruta)
- 2.2 La composición
- 2.3 Los formatos, la relación de aspecto y su incidencia en la composición.
- 2.4 Función expresiva de las ópticas
- 2.5 Posicionamiento de cámara y su uso dramático.
- 2.6 El movimiento como factor expresivo.
 - 2.6.1 Cuadro estático y movimiento interno.
 - 2.6.2 El cuadro dinámico: los movimientos externos.
 - 2.6.3 La toma única y el plano secuencia.
- 2.7 Shooting list o Storyboard

UNIDAD III. Trabajo con el departamento de sonido

Competencia:

Diseñar la banda sonora del proyecto audiovisual, a través del análisis de los elementos narrativos del lenguaje sonoro, las dimensiones del sonidos, la audiovisión de las escenas cinematográficas, así como el revisado del trabajo colaborativo entre directores y diseñadores sonoros, para crear discursos narrativos de la más alta calidad, con disposición al trabajo en equipo, creatividad y disciplina

Contenido:**Duración:** 6 horas

- 3.1 Referencias sonoras
- 3.2 Espacio sonoro, sonido off y fuera de campo

UNIDAD IV. Trabajo con el departamento de arte

Competencia:

Diseñar el concepto visual del proyecto cinematográfico, a través del desglose de producción, búsqueda de referencias y el revisado del trabajo colaborativo entre directores y diseñadores de producción, para crear discursos narrativos de la más alta calidad, con disposición al trabajo en equipo, creatividad y disciplina.

Contenido:

Duración: 6 horas

4.1 Trabajo con las imágenes (referencias de pinturas, fotografías, estilos para orientar la ruta)

UNIDAD V. La puesta en escena

Competencia:

Dirigir la puesta en escena, a través de la integración del trabajo colaborativo entre el talento artístico y técnico, para crear discursos narrativos audiovisuales de la más alta calidad, con disposición al trabajo en equipo, creatividad y disciplina.

Contenido:

Duración: 12 horas

5.1 Realidad y Verosimilitud

5.2 Ensayos y trazo escénico para puesta en cámara *blocking*

5.2.1 Acción y diálogos para cámara

5.2 Trazo escénico para puesta en cámara (Ensayo general con iluminación, vestuario)

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	El papel del director	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para analizar las funciones del director 2. Revisa bibliografía de libros, revistas y visionado de entrevistas a directores proporcionados por el docente. 3. Elabora en equipo un cuadro comparativo con las funciones y cualidades de cada director. 4. Entrega al docente para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Material bibliográfico • Computadora • Internet • Software de hoja de cálculo o procesador de texto. 	2 horas
2	Análisis de las estructuras espacio-temporales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para analizar las estructuras espacio-temporales 2. Visiona las obras audiovisuales proporcionadas por el docente. 3. Analiza las estructuras espacio-temporales y toma notas. 4. Comparte tus observaciones con el docente y el grupo. 5. Discute las estructuras espacio-temporales reconocidas en el visionado. 6. Escribe una reflexión sobre la utilidad del espacio y tiempo en tu proceso creativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Material Audiovisual • Computadora • Internet • Proyector • Procesador de texto 	4 horas
3	Análisis del guión cinematográfico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para analizar la narrativa del guión cinematográfico. 2. Lee el guión con actores 3. Atiende las dudas surgidas 	<ul style="list-style-type: none"> • Guión cinematográfico • Computadora • Internet • Procesador de texto • Celular con cámara o videocámara 	4 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Analiza el subtexto del guión y la construcción visual de los diálogos. 5. Corrige si es necesario alguna frase o texto. 6. Graba una escena completa que ilustre el diálogo e interacción por lo menos entre dos personajes con una duración no mayor a 3 minutos. 7. Entrega al docente para su retroalimentación. 		
UNIDAD II				
4	Colaboración entre el director y el cinefotógrafo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente 2. Lee el guión con el fotógrafo. 3. Atiende las dudas surgidas 4. Diseña la puesta en cuadro del proyecto en colaboración con el cinefotógrafo. 5. Selecciona el tipo de movimientos y emplazamiento de cámara en colaboración con el cinefotógrafo acordes al estilo narrativo. 6. Desarrolla una lista de tiros y/o un <i>storyboard</i> en colaboración con el cinefotógrafo. 7. Entrega al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guión cinematográfico • Computadora • Internet • Procesador de texto • Celular con cámara o videocámara • Proyector 	6 horas
UNIDAD III				
5	Colaboración entre el director y el diseñador de sonido	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente. 2. Lee el guión con el diseñador de sonido. 3. Atiende las dudas surgidas 	<ul style="list-style-type: none"> • Guión cinematográfico • Computadora • Internet • Procesador de texto • Proyector 	6 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Propone un diseño sonoro en colaboración con el diseñador de sonido. 5. Selecciona los elementos sonoros (música, incidentales, atmósferas, diálogos, efectos sonoros) a destacar en colaboración con el diseñador de sonido. 6. Desarrolla una lista de planos sonoros en colaboración con el diseñador de sonido. 7. Entrega al docente para su retroalimentación. 		
UNIDAD IV				
8	Colaboración del director con el diseñador de producción	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente. 2. Lee el guión con el diseñador de producción. 3. Atiende las dudas surgidas 4. Realiza un desglose del guión en colaboración con el departamento de arte. 5. Realiza una investigación sobre los elementos del departamento de arte. 6. Desarrolla una propuesta visual en conjunto con el diseñador de arte. (Colores, texturas, locaciones, vestuarios, maquillaje, peinados, escenografía, utilería, etc.) 7. Determina la viabilidad de los elementos requeridos. 8. Desarrolla una lista de necesidades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guión cinematográfico • Computadora • Internet • Procesador de texto • Celular con cámara o videocámara • Equipo de iluminación • Materiales de utilería y escenografía • Software de edición de audio y video. • Proyector 	6 horas

		<p>9. Realiza una prueba de cámara sobre una escena en conjunto con el departamento de arte y el cinefotógrafo.</p> <p>10. Entrega al docente para su retroalimentación.</p>		
UNIDAD V				
9	Dirección de escena	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente. 2. Selecciona tres escenas a montar con una extensión de 3 minutos como mínimo y 5 minutos máximo. 3. Prepara un plan de rodaje de las escenas seleccionadas. 4. Traza el movimiento de actores en escena a filmar. 5. Realiza pruebas de puesta en cuadro con talento artístico. 6. Corrige si es necesario. 7. Graba las escenas 8. Visiona el material con el director de fotografía, arte y sonido. 9. Edita el material 10. Presenta el material ante al grupo para evaluación y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guión cinematográfico • Computadora • Internet • Procesador de texto • Videocámara • Grabadora de sonido • Equipo de iluminación • Materiales de utilería y escenografía • Software de edición de audio y video. • Proyector 	20 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Aprendizaje basado en proyectos
- *Rol playing*
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Resumen
- Síntesis
- Ensayo
- Técnica expositiva
- Trabajo de campo
- Trabajo colaborativo
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales.....	20%
- Participación.....	10%
-Tareas.....	20%
- Portafolio que integre tres ejercicios de puesta en escena.....	50%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Catalá, J. (2001). <i>La puesta en imágenes: conceptos de dirección cinematográfica</i>. Paidós. [clásica]</p> <p>Edgar-Hunt, R. (2015). <i>Bases del cine: Dirección</i>. Parramón. [clásica]</p> <p>Feldman, S. (2011). <i>El director de cine</i>. Gedisa. [clásica]</p> <p>Goodridge, M. (2014). <i>Dirección cinematográfica</i>. Blume. [clásica]</p> <p>Rizzo, M. (2007). <i>Manual de dirección artística cinematográfica</i>. Omega. [clásica]</p>	<p>Brown, B. (2012) <i>Cinematography Theory and practice image making for cinematographers and directors</i>. [clásica]. https://www.academia.edu/26443816/Cinematography_Theory_and_Practice_Second_Edition_Image_Making_for_Cinematographers_and_Directors</p> <p>Corrigan, T. (2009). <i>Film experience: an introduction</i>. Bedford St. Martins. [clásica]</p> <p>Houser, F. (2017). <i>Notas de dirección: 130 lecciones desde la silla del director</i>. Alba.</p> <p>Thrift, M. (2018). <i>Guía para hacer tu propia película en 39 pasos</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Stany, F. (2018). <i>Film direction, fundamentals of film direction</i>. https://www.academia.edu/37507060/Fundamentals_of_Film_Direction</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Dirección Audiovisual debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o área afín, preferentemente posgrado en área afín, con conocimientos teóricos-prácticos y experiencia profesional en la dirección de obras audiovisuales; preferentemente con experiencia en docencia en educación superior. Ser proactivo, responsable y que fomente el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Corrección de Color
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 01 **HT:** 00 **HL:** 03 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 05
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA
Héctor Alfonso Bonilla Alavez
Jesús Humberto Orozco Orozco

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)
Cristina Conde Felix

Fecha: 21 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje tiene como finalidad ilustrar sobre la narrativa del color, su utilidad radica en propiciar al alumno herramientas para modificación, manejo y control en la edición.

Esta unidad de aprendizaje se ubica en la etapa disciplinaria, es de carácter obligatorio y forma parte del área de conocimiento de Post producción

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Modificar balance de blancos y *color grading* de videos, usando las técnicas de etalonaje para crear una narrativa de acuerdo a las bases teóricas de la psicología del color, con profesionalismo y responsabilidad.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

1. Portafolio digital de los trabajos realizados en clase, mostrando las diferentes facetas del *color grading* para los diferentes problemas narrativos que se necesitan adecuar en un video.
2. Video final basado en la resolución de un problema comisionado por el docente de acuerdo con base diferentes narrativas audiovisuales conocidas.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Teorías del Color

Competencia:

Analizar las teorías del color, a través de la exposición audiovisual con referente en la psicología, sociología y temperatura, con la finalidad de comprender la narrativa según sea su uso, con actitud analítica y creativa.

Contenido:

Duración: 5 horas

- 1.1 Psicología del color.
 - 1.1.1 Análisis de películas con el uso narrativo de color según la psicología.
- 1.2 Sociocultural del color, estudio de caso.
 - 1.2.1 Análisis de casos de cortometrajes y películas.
- 1.3 Temperatura climática de color.
 - 1.3.1 Análisis de películas con narrativa del color a nivel social.

UNIDAD II. Los principios y metodología de la corrección de color

Competencia:

Emplear los conocimientos necesarios para la modificación del color, a partir del conocimiento fundamentado por las características socio-culturales usando las herramientas de etalonaje y *color grading*, con el propósito de aportar fuerza dramática al audiovisual, con actitud organizada y atención al detalle.

Contenido:

Duración: 6 horas

2.1 Conceptos básicos de la corrección de color.

2.1.1 *Lift*

2.1.2 *Gain*

2.1.3 *Gamma*

2.1.4 *Luma*

2.1.5 Hue

2.1.6 Saturación

2.1.7 Colores primarios y secundarios

2.2 Interpretación de los *scopes*.

2.2.1 Histograma

2.2.2 Forma de onda

2.2.3 Vectoroscopio.

2.3 Entorno del programa de corrección de color.

2.3.1 Configuración y descripción del proyecto. Los espacios de trabajo.

2.3.2 Nodos. Estructuras en serie y en paralelo. *Layer mixer*.

2.3.3 Correcciones primarias (ruedas, barras y curvas) ajustar sombras, negros, luces bajas, luces altas o blancos, contraste.

2.3.4 Correcciones secundarias.

2.3.4.1 Curvas de hue, saturación y luminancia en zonas específicas.

2.3.4.2 Animación de máscaras y correcciones dinámicas. *Keyframes* y *tracker*.

2.4 Capas primarias de corrección y nodos.

2.5 Composición de una línea de tiempo.

UNIDAD III. Corrección de color avanzada

Competencia:

Emplear los conocimientos necesarios para la modificación del color especializada, usando las herramientas de etalonaje y *color grading*, con el propósito de manipular e integrar los elementos a la composición, con actitud organizada y atención al detalle.

Contenido:

Duración: 5 horas

- 3.1 Capas de corrección de color secundarias.
 - 3.1.1 Modificación del Hue.
 - 3.1.2 Modificación única de saturación.
 - 3.1.3 Modificación única de curvas.
- 3.2 Etalonaje especial.
 - 3.2.1 Diferencia entre luminancia y luma.
 - 3.2.2 *Powergrades* y *LUTS*
 - 3.2.3 Guardado de *presets* y *Thumbnails*.
- 3.3 Render y formatos de exportación.
 - 3.3.1 Render y salida.
 - 3.3.2 Exportación XML

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE LABORATORIO

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Exposición de película: "Amélie". "Requiem por un sueño". "Drive".	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza la apreciación de la película. "Amélie". "Requiem por un sueño". "Mad Max - Fury on the Road". 3. Expresa su percepción acerca del color. 4. Escribe una breve sinopsis usando de referencia la psicología del color. 5. Entrega el escrito en forma digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Un salón con proyector. • Bocinas. • Computadora completa. • Internet • Software de reproducción de video. 	9 horas
UNIDAD II				
2	Corrección de color básica de corrección de color	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Entiende y organiza el entorno del programa de corrección de color. 3. Realiza las actividades destinadas al balance de blancos y color grading. 4. Exporta los videos realizados. 5. Envía los renders digitales para su evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora completa • Proyector • Software de corrección de color • Internet 	21 horas
UNIDAD III				
3	Corrección de color avanzada de corrección de color	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Combina varios elementos de corrección color básica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora completa • Proyector • Software de corrección de color • internet 	18 horas

		3. Agrega detalles específicos de reparaciones del color. 4. Usa y guarda <i>Presets</i> . 5. Exporta los videos realizados. 6. Envía los renders digitales para su evaluación.		
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Estudios de caso
- Aprendizaje basado en proyectos
- Solución de problemas
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Organizadores gráficos
- Técnica expositiva
- Trabajo individual / colaborativo
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Prácticas de Laboratorio.....	30%
- Participación y reportes escritos.....	30%
- Evaluaciones parciales.....	10%
- Portafolio digital.....	10%
- Video Final.....	20%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Heller, E. (2004). <i>Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón</i>. Gustavo Gili. [clásica]</p> <p>Hullfish, S. (2008). <i>Color correction for video</i>. Routledge. [clásica]</p> <p>Moreno, R. (2020). <i>Videos. Realización, edición y corrección del color</i>. Anaya multimedia.</p> <p>Saccone P. (2018). <i>Guía definitiva te da Vinci resolve 14: Edición, color y audio</i>. Black Magic Design.</p>	<p>Haine, C. (2019). <i>Color Grading 101: Getting Started Color Grading for Editors, Cinematographers, Directors, and Aspiring Colorists (English Edition)</i>. Routledge.</p> <p>Ossard, C. (Productor), y Jeunet, J.(Director). (2001). <i>Amélie</i>. [Película]. Claudie Ossard Productions. [clásica]</p> <p>Qazi, W. (2019). <i>Color Grading Crash Course for Beginners in 2020 DaVinci Resolve 16 Tutorial</i>. [Video]. https://www.youtube.com/watch?v=gPZ4-CF_osc</p> <p>Siegel, A. (Productor), y Winding, N. (Director). (2011). <i>Drive</i>. [Película]. Bold Films. [clásica]</p> <p>Watson, E. (Productor), y Aronofsky, D.(Director). (2000). <i>Réquiem por un sueño</i>. [Película]. Artisan Entertainment, Thousand Words, Truth and Soul Pictures. [clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Corrección de Color debe contar con un título universitario de Licenciado en medios audiovisuales o Licenciado en ciencias de la comunicación, experiencia docente con un mínimo de dos años, debe conocer las bases teóricas de la psicología del color así como las herramientas actuales del etalonaje y *color grading* actual, con actitud creativa, responsable y organizada.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Postproducción de Sonido
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 01 **HT:** 00 **HL:** 04 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Salvador León Guridi
Luis Felipe López Pérez
Rosendo Arteaga Dueñas

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 07 de abril de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje Postproducción de Sonido es que el alumno aplique técnicas de procesamiento y síntesis del sonido para enriquecer la articulación del discurso audiovisual a través de su banda sonora. Se encuentra en la etapa disciplinaria del plan de estudios, es de carácter obligatorio y pertenece al área de conocimiento de Postproducción. No precisa requisitos previos para cursarla, sin embargo, se recomienda haber acreditado previamente Grabación de Sonido.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Integrar la banda sonora de la obra audiovisual, mediante la aplicación de técnicas especializadas de postproducción y masterización de sonido, para su distribución, con sensibilidad, puntualidad y profesionalismo.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

1. Portafolio digital que incluya: proyectos de reemplazo de diálogos, grabación y montaje de foleys y efectos sonoros, así como los *renders* correspondientes realizados durante el curso.
2. Trabajo terminal de banda sonora para una escena audiovisual que incluya al menos tres de los siguientes elementos: diálogos, vehículos, armas, fenómenos naturales, entes fantásticos y/o música.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Grabación y edición de *Foleys*

Competencia:

Generar los sonidos más comunes empleados en el diseño de banda sonora, mediante una sesión de grabación de *Foleys*, para familiarizarse con el entorno y las herramientas del estudio de grabación, con actitud crítica y profesionalismo.

Contenido:

- 1.1. El estudio de grabación de *Foleys*.
- 1.2. Pasos y sonidos percusivos en el espacio.
- 1.3. Vestuario y sonidos de bajo volumen.
- 1.4. Ruidos varios.

Duración: 2 horas

UNIDAD II. Grabación, edición y síntesis de efectos

Competencia:

Crear una librería de efectos especiales sonoros mediante la experimentación con diversos métodos de procesamiento y síntesis de sonido, para integrar en un montaje audiovisual, con actitud crítica y profesionalismo.

Contenido:

- 2.1. Vehículos.
- 2.2. Armas.
- 2.3. Fenómenos naturales.
- 2.4. Entes fantásticos.

Duración: 4 horas

UNIDAD III. Re-grabación y edición de voces

Competencia:

Realizar sesiones de reemplazo de diálogo y doblaje de voz, empleando técnicas avanzadas de grabación, edición y procesamiento de sonido, para integrarlo en un montaje audiovisual, con actitud crítica y minuciosa.

Contenido:

- 3.1. Reemplazo automatizado de diálogos (ADR).
- 3.2. Doblaje.

Duración: 2 horas

UNIDAD IV. Pre mezcla de sonido

Competencia:

Integrar los diversos componentes de una banda sonora, empleando técnicas avanzadas de procesamiento de parámetros sonoros, para preparar el proyecto audiovisual previamente a su renderizado y distribución, con atención al detalle y actitud crítica.

Contenido:

Duración: 5 horas

- 4.1. Armado de pistas.
- 4.2. Procesamiento de parámetros sonoros.
 - 4.2.1. Compresores.
 - 4.2.2. Expansores.
 - 4.2.3. Limitadores.
 - 4.2.4. Ecualizadores.
 - 4.2.5. Otros *plug-ins*.
- 4.3. Musicalización

UNIDAD V. Mezcla final y masterización

Competencia:

Consolidar un proyecto completo de banda sonora, mediante la renderización de una pista master, para integrar en el corte final de una obra audiovisual, con minuciosidad y profesionalismo.

Contenido:

- 5.1. Normas y sistemas de reproducción.
- 5.2. Compresión y ecualización general.
- 5.3. Análisis final de Audio-Video.
- 5.4. Entregas.

Duración: 3 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE LABORATORIO

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Espacio y equipo del estudio de grabación: Pasos y contacto físico.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del profesor sobre la preparación del espacio y la configuración del equipo de grabación de foleys. 2. Realiza una sesión de grabación de pasos para una secuencia de actores en movimiento. 3. Realiza una sesión de grabación de sonidos para una secuencia de pelea entre dos actores. 4. Entrega un proyecto de grabación para su revisión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Interfase de grabación • Cableado • Micrófono de condensador • Audífonos y/o Monitores • Cabina de grabación con aislante. 	6 horas
2	Sonidos de bajo volumen y efectos comunes.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del profesor sobre la preparación del espacio y la configuración del equipo de grabación de foleys. 2. Realiza una sesión de grabación de movimiento de tela en una secuencia con un modelo con vestido largo/abrigo. 3. Realiza una sesión de grabación de sonidos para una ambientación de cocina y oficina. 4. Entrega un proyecto de grabación para su revisión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Interfase de grabación • Cableado • Micrófono de condensador • Audífonos y/o Monitores • Cabina de grabación con aislante. 	6 horas

UNIDAD II				
3	Sonido dentro y fuera de vehículos.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del profesor sobre la preparación de la sesión y la configuración del equipo de grabación. 2. Realiza una sesión de grabación de vehículos en movimiento dentro de un estacionamiento. 3. Realiza una sesión de grabación de sonidos de tráfico en el entorno urbano. 4. Realiza una sesión de grabación de sonidos de motor encendido dentro de un automóvil estacionado. 5. Realiza doblaje de una secuencia de automóvil en un estacionamiento. 6. Entrega un proyecto para su revisión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora portátil. • Micrófono de condensador tipo <i>shotgun</i>. • Cableado • Caña • Zeppelin • Automóvil • Computadora • Interfase de grabación 	7 horas
4	Explosiones y fenómenos naturales.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del profesor sobre la preparación de la sesión y la configuración del software de edición de sonido. 2. Experimenta aplicando saturación, distorsión, cambio de tono y reverberación a diversos sonidos para simular explosiones y fenómenos naturales. 3. Entrega un proyecto para su revisión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Interfase de grabación • Cableado • Micrófono de condensador • Audífonos y/o Monitores • Cabina de grabación con aislante. 	7 horas

5	Entes fantásticos.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del profesor sobre la preparación de la sesión y la configuración del software de edición de sonido. 2. Experimenta aplicando efectos de modulación, cambio de tono, manipulación de formantes a diversas pistas de voz y sonidos adicionales para simular personajes fantásticos. 3. Monta las pistas procesadas en una secuencia de video 4. Entrega un proyecto para su revisión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Interfase de grabación • Cableado • Micrófono de condensador • Audífonos y/o Monitores • Cabina de grabación con aislante. 	7 horas
UNIDAD III				
6	ADR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del profesor sobre la preparación de la sesión y la configuración del software de edición de sonido. 2. Realiza una sesión de regrabación de voces para una secuencia grabada en la vía pública, donde el sonido ambiental afecte la legibilidad de los diálogos. 3. Integra el montaje de la escena en un programa de edición de video. 4. Entrega un proyecto para su revisión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Interfase de grabación • Cableado • Micrófono de condensador • Audífonos y/o Monitores • Cabina de grabación con aislante. 	7 horas

7	Doblaje	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del profesor sobre la preparación de la sesión y la configuración del software de edición de sonido. 2. Realiza una sesión de doblaje para animación, traduciendo el lenguaje original (extranjero) al español. 3. Integra el montaje de la escena en un programa de edición de video. 4. Entrega un proyecto para su revisión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Interfase de grabación • Cableado • Micrófono de condensador • Audífonos y/o Monitores • Cabina de grabación con aislante. 	7 horas
UNIDAD IV				
8	Montaje de proyecto de postproducción de sonido	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del profesor sobre la preparación de la sesión y la configuración del software de edición de sonido. 2. Presenta todas las pistas de diálogo, foleys, sonido ambiental, efectos de sonido, musicalización y demás en el proyecto, revisando su sincronización y nivel a detalle. 3. Aplica fundidos, automatiza parámetros (volumen, paneo, etc.), para detallar la banda sonora. 4. Entrega un proyecto de mezcla previa para su revisión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Interfase de grabación • Cableado • Micrófono de condensador • Audífonos y/o Monitores • Cabina de grabación con aislante. 	7 horas

UNIDAD V				
9	Masterización	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del profesor sobre la preparación de la sesión y la configuración del software de edición de sonido para un proyecto de masterización. 2. Manipula los parámetros de control de rango dinámico en el bus maestro de sonido, así como los limitadores de ganancia (de ser necesarios). 3. Renderiza el proyecto en un track estéreo maestro. 4. Realiza el montaje sobre la edición de video para integrar el corte final. 5. Entrega para su revisión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Interfase de grabación • Cableado • Micrófono de condensador • Audífonos y/o Monitores • Cabina de grabación con aislante. 	10 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Estudios de caso
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos
- Solución de problemas
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos
- Uso de TIC

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Resumen
- Síntesis
- Técnica expositiva
- Trabajo de campo
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Participación activa en las sesiones de postproducción.....30%
- Portafolio digital.....30%
- Trabajo terminal de banda sonora40%
- Total.....100%**

Nota: Los exámenes parciales se consideran dentro del portafolio digital.

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Ayala, A. (2011). *Manual de postproducción de audio*. http://biblioteca.conatel.gob.ve/ABCD/bases/biblo/texto/manual_de_postproducci_n_de_audio.pdf
- Gómez, A. y Morales, F. (2016). *Grabación en estudio: preparación y técnicas*. Alfaomega.
- Larson, S. (2014). *Pensar el sonido. Una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico*. UNAM.
- Lyver, D. (2000). *Principios básicos del sonido para video*. Gedisa.
- Miles, D. y Runstein, R. (2007). *Técnicas de grabación modernas*. Omega.
- Rumsey, F. y McCormick, T. (2008). *Sonido y grabación*. Omega.
- Wierzbicki, J. (2012). *Sound and Filmmakers: Sonic Style in Cinema*. Routledge.

Complementarias

- Iglesias, P. (2002). *Postproducción digital de sonido por computadora*. Alfaomega.
- Lapichino, R. (2011). *La composición audiovisual: dimensiones narrativas del sonido y la música en la imagen*. Nobuko.
- Whittington, W. (2007). *Sound Design and Science Fiction*. University of Texas Press.

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de Postproducción de Sonido debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o su equivalente, con conocimientos avanzados en las áreas de diseño sonoro, postproducción de audio para cine-televisión-video y docencia universitaria, de preferencia con posgrado ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo colaborativo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Seminario de Escritura
- 5. Clave:**
- 6. HC: 00 HT: 04 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 00 CR: 04**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Armando Navarro Suárez
Miguel Ángel Lozano Chairez
Angelica Basilia Madrid Navarro

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 21 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje tiene como finalidad generar un análisis y estrategia para la revisión de guiones audiovisuales mediante la re-escritura, su utilidad radica en poner a prueba los textos escritos y criticarlos de manera colaborativa para su constante mejora. Esta unidad de aprendizaje se ubica en la etapa terminal, es de carácter obligatorio y forma parte del área de conocimiento de Escritura.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Experimentar con distintas estrategias para la revisión de las partes que constituyen un guión de medios audiovisuales, por medio de ejercicios de análisis, revisión y estado permanente de re-escritura de las estructuras, las microestructuras, el tono, los modos y formas del género que constituye a la historia, las representaciones entre las y los personajes y sus actos verbales y no verbales, con la finalidad de desarrollar un producto escrito enriquecido por la experiencia que generan estos procesos, realizados en un marco de respeto y espíritu colaborativo, conscientes del ejercicio de escritura como un acto de constante perfeccionamiento.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Mejorar un guión para largo o cortometraje, revisado por pares y grupos de trabajo, que muestre evidencias de sus procesos de revisión y re-escritura, y que posea las cualidades necesarias para ser llevado a su realización audiovisual.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Contenido:

- 1.1 Propuesta y revisión de premisa.
- 1.2 Propuesta y revisión de sinopsis.
- 1.3 Propuesta y revisión de personajes.
- 2.1 Escritura y presentación de primer tratamiento.
- 2.2 Revisión de estructura en actos y escenas.
- 2.3 Revisión y reescritura de tratamientos subsecuentes.
- 2.4 Presentación de escaleta
- 3.1 Propuesta y revisión de escenas dialogadas.
- 3.2 Reescritura y presentación de escenas dialogadas.
- 4.1 Propuesta integrada de guión.
- 4.2 Socialización de la propuesta final de guión.
- 4.3 Presentación de guión terminado

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
1	Propuesta y revisión de premisa.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza un análisis de la premisa propuesta. 3. Entrega de propuesta de premisa para su retroalimentación en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Proyector • Internet 	4 horas
2	Propuesta y revisión de sinopsis.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza un análisis de la sinopsis propuesta. 3. Entrega de propuesta de sinopsis para su retroalimentación en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Proyector • Internet 	4 horas
3	Propuesta y revisión de personajes.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza un análisis de los personajes propuestos. 3. Entrega de propuesta de personajes para su retroalimentación en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Proyector • Internet 	4 horas
4	Escritura y presentación de primer tratamiento.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza entrega de propuesta de tratamiento. 3. Entrega de propuesta de tratamiento para su retroalimentación en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Proyector • Internet 	4 horas
5	Revisión de estructura en actos y escenas.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza un análisis de los actos y escenas propuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Proyector • Internet 	4 horas

		3. Entrega de propuesta de actos y escenas para su retroalimentación en clase.		
6	Revisión y reescritura de tratamientos subsecuentes.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza un análisis de la premisa propuesta. 3. Entrega de propuesta de premisa para su retroalimentación en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Proyector • Internet 	4 horas
7	Presentación de escaleta.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza un análisis de la escaleta propuesta. 3. Entrega de propuesta de escaleta para su retroalimentación en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Proyector • Internet 	4 horas
8	Propuesta y revisión de escenas dialogadas.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza un análisis de la premisa propuesta. 3. Entrega de propuesta de premisa para su retroalimentación en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Proyector • Internet 	8 horas
9	Reescritura y presentación de escenas dialogadas.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza análisis de las escenas y su diálogo. 3. Entrega y presentación de escenas dialogadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Proyector • Internet 	8 horas
10	Propuesta integrada de guión.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza un análisis del guión integrado. 3. Entrega de propuesta de integración de guión para su retroalimentación en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Proyector • Internet 	8 horas

11	Socialización de la propuesta final de guión.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza un análisis de la propuesta final de guión. 3. Entrega de propuesta de propuesta final de guión para su retroalimentación en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Proyector • Internet 	8 horas
12	Presentación de guión terminado.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Entrega y presenta de propuesta de guión terminado para su retroalimentación en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Proyector • Internet 	4 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Mesas redondas
- Estudios de caso
- Debates
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos
- *Rol playing*
- Solución de problemas
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Síntesis
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 2 evaluaciones parciales.....	30%
- Prácticas de taller.....	40%
- Guión.....	30%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Akers, W. M. (2008). *Your Screenplay Sucks!: 100 Ways to Make It Great*. Michael Wiese Film Productions. [clásico]
- Aronson, L. (2011). *The 21st-Century Screenplay: A Comprehensive Guide to Writing Tomorrow's Films*. Silman-James Press. [clásico]
- Beker, M. (2017). *Write to shoot: Writing short films for production*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Epps, J. (2016) *Screenwriting Is Rewriting: The Art and Craft of Professional Revision*. Bloomsbury editions.
- Field, S. (2018). *El manual del guionista: ejercicio e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Plot.
- Forero, M. T. (2017). *Los secretos de un buen guion*. Eudeba.
- Hueth, A. C. (2019). *Scriptwriting for film, television, and new media*. Routledge.
- Riley, Ch. (2009). *The Hollywood Standard: The Complete and Authoritative Guide to Script Format and Style*. (2ª. ed.). EEUU. Michael Wiese Film Productions. [clásico]

Complementarias

- Chion, M. (2011). *Cómo se escribe un guión*. Editorial Cátedra. [clásico]
- Dittus, R. (2019). El guionista como traductor. Construcción imaginaria de un texto efímero. *Cinta de Moebio* no. 64, marzo 2019.
https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-554X2019000100001&lng=en&nrm=iso&tlng=en
- Vanoye, F. (2011). *Guiones modelo y modelos de guión*. Editorial Paidós. [clásico]

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Seminario de escritura debe contar con título de Licenciatura en Medios Audiovisuales, Licenciatura en Lengua y Literatura o área afín, con conocimientos teóricos y prácticos en materia de escritura, escritura para medios audiovisuales y escritura de guiones para cine, y con al menos 2 años de experiencia docente en la impartición de talleres de escritura creativa. Debe ser proactivo, analítico, buen escucha y lector, que estimule el trabajo de re-escritura y edición, y que fomente el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Taller de Producción
- 5. Clave:**
- 6. HC: 00 HT: 05 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 00 CR: 05**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Preproducción

Equipo de diseño de PUA
Cristina Conde Felix
Salvador León Guridi

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)
Cristina Conde Felix

Fecha: 21 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje Taller de Producción es que el estudiante ponga en práctica los conocimientos y habilidades desarrolladas durante su preparación profesional en un proyecto audiovisual de forma integral.

Su utilidad radica en que le permite al estudiante cumplir el rol de productor(a) en un proyecto que llegará al rodaje y eventual postproducción con oportunidad de exhibición.

Se imparte en la etapa terminal con carácter obligatorio y pertenece al área de conocimiento de Producción.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Producir obras audiovisuales, mediante la planificación y control de la etapa de rodaje, para prever problemas y anticipar soluciones, con asertividad y liderazgo.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Carpeta desarrollo, arte y producción que incluya: premisa, sinopsis, guión, desglose, plan de trabajo, presupuesto, esquema financiero, plan de financiamiento, plan de distribución, plan de marketing, diseño de sets, diseño de vestuario, diseño de maquillajes, contratos de talento artístico, creativo y personal técnico, contratos de confidencialidad, contratos de coproducción, convenios de locaciones, contratos de arrendamiento de equipo, contrato de *score* y contrato de seguros.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Contenido:

1. Prácticas de desarrollo.

- 1.1 Análisis de guión.
- 1.2 Elaboración del desglose.
- 1.3 Elaboración del plan de trabajo.
- 1.4 Elaboración del presupuesto.
- 1.5 Elaboración de la carpeta de producción y carpeta de presentación.

2. Gestión de recursos.

- 2.1 Búsqueda del financiamiento.
- 2.2 Gestión de aportaciones.
- 2.3 Gestión de apoyos y acuerdos de coproducción.

3. Preparación del proyecto de producción.

- 3.1 Integración del *crew*.
- 3.2 Realización del *casting*.
- 3.3 Realización del *scouting*.
- 3.4 Definición de la metodología de rodaje.
- 3.5 Definición de la metodología de edición.
- 3.6 Definición de la metodología de postproducción.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Análisis de guión	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para el análisis de guión. 2. Realiza lectura del guión como punto de partida para identificar las necesidades que deberá cubrir el proyecto a desarrollar. 3. Expone los valores que caracterizan y hacen viable el proyecto a partir del guión (premisa y sinopsis). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guión. ● Libreta de notas. 	2 horas
2	Elaboración de desglose	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para la elaboración del desglose del guión analizado. 2. Realiza el <i>subrayado</i> del guión identificando por categorías los elementos e insumos necesarios, fraccionando cada página por octavos, así como ubicando la aparición de personajes en cada escena. 3. Organiza la información del desglose para que cada categoría sea atendida de acuerdo con el área de producción responsable de ello, así como para la realización del presupuesto correspondiente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guión. ● Libreta de notas. ● Equipo de cómputo. 	4 horas
3	Elaboración del plan de trabajo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para la elaboración del plan de trabajo con base en el desglose. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Desglose. ● Libreta de notas. ● Equipo de cómputo. 	14 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Identifica cada escena del guión con base en sus condiciones de locación, iluminación y talento a cuadro. 3. Organiza un cronograma de trabajo reordenando las escenas de acuerdo a la conveniencia logística y económica para el rodaje. 4. Calendariza el cronograma, considerando los tiempos necesarios para el rodaje de cada escena de acuerdo con sus necesidades particulares y su duración en octavos de página. 		
4	Elaboración del presupuesto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para la elaboración del presupuesto con base en el plan de trabajo. 2. Realiza el cálculo pormenorizado del costo total de la obra para integrar el presupuesto detallado. 3. Evalúa la pertinencia y viabilidad de posibles cambios para concluir el presupuesto ajustado. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Desglose. ● Plan de trabajo. ● Libreta de notas. ● Equipo de cómputo. 	6 horas
5	Elaboración de la carpeta de producción y carpeta de presentación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender las orientaciones para la elaboración de carpetas de producción y presentación del proyecto. 2. Elabora e integra en carpetas los siguientes elementos que se desprenden del guión: premisa, sinopsis, desglose, plan de trabajo, presupuesto. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Guión. ● Premisa. ● Sinopsis. ● Desglose. ● Plan de trabajo. ● Presupuesto. ● Libreta de notas. ● Equipo de cómputo. 	10 horas
UNIDAD II				

6	Gestión de recursos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para gestionar los recursos del proyecto apoyándose en las carpetas. 2. Elabora el plan de financiamiento, distribución, y marketing. 3. Realiza búsqueda de fuentes de financiamiento posibles. 4. Realiza gestión de aportaciones económicas y en especie. 5. Realiza gestión de apoyos específicos y acuerdos de coproducción con otras entidades interesadas en asociarse. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Presupuesto. ● Libreta de notas. ● Equipo de cómputo. ● Conectividad a internet. 	10 horas
UNIDAD III				
7	Integración del <i>crew</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para integrar el equipo de trabajo (<i>crew</i>) con base en los requerimientos del proyecto. 2. Identifica la cantidad de personas en las áreas de especialidad que requiere el proyecto para configurar el equipo de trabajo, distinguiendo tres categorías: equipos creativos, equipos técnicos y equipos artísticos. 3. Convoca, reúne y recluta a los miembros del <i>crew</i> para la realización del proyecto (contratos de personal y contratos de confidencialidad). 4. Integra las propuestas de los equipos técnicos y artísticos (diseño de sets, diseño de 	<ul style="list-style-type: none"> ● Carpeta de producción. ● Libreta de notas. ● Equipo de cómputo. ● Conectividad a internet. 	6 horas

		vestuario, diseño de maquillajes).		
8	Realización del <i>casting</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para realizar la selección del reparto (<i>casting</i>) con base en el desglose. 2. Define criterios para la idoneidad del <i>casting</i> (verosimilitud, integridad de la visión creativa, nivel de profesionalismo). 3. Convoca talento para preselección, revisión de portafolios y pruebas de cámara. 4. Realiza pruebas de cámara con el posible reparto. 5. Selecciona y contrata al reparto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Carpeta de producción. • Libreta de notas. • Equipo de cómputo. • Conectividad a internet. 	9 horas
9	Realización del <i>scouting</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para realizar la búsqueda de locaciones (<i>scouting</i>). 2. Identifica en el desglose los escenarios que se requieren para el rodaje. 3. Realiza trabajo de campo para encontrar los sitios que podrían funcionar como locaciones para el rodaje. 4. Documenta cada posible locación y gestiona los datos necesarios para obtener las autorizaciones correspondientes. 5. Selecciona las locaciones en las que se realizará el rodaje de cada escena. 6. Gestiona convenios de locaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desglose. • Libreta de notas. • Equipo portátil de cómputo. • Cámara fotográfica. • Medio de transporte. 	11 horas

10	Definición de la metodología de rodaje	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para definir la metodología del rodaje. 2. Define la metodología del rodaje en colaboración con el director de la obra, basándose en el análisis de la propuesta creativa y las implicaciones de logística relacionadas con el cronograma del plan de trabajo. 3. Da seguimiento y controla el cumplimiento del plan de rodaje hasta su conclusión. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Plan de trabajo. ● Libreta de notas. ● Equipo de cómputo. 	4 horas
11	Definición de la metodología de edición	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para definir la metodología de edición. 2. Define la metodología de edición con base en el análisis de la propuesta creativa y las implicaciones de logística relacionadas con el cronograma del plan de trabajo. 3. Da seguimiento y supervisa el cumplimiento del calendario de edición. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Plan de trabajo. ● Libreta de notas. ● Equipo de cómputo. 	2 horas
12	Definición de la metodología de postproducción	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para definir la metodología de postproducción. 2. Define la metodología de postproducción con base en el análisis de la propuesta creativa y las implicaciones de logística relacionadas con el cronograma del plan de trabajo. 3. Da seguimiento y supervisa el cumplimiento del calendario de postproducción. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Plan de trabajo. ● Libreta de notas. ● Equipo de cómputo. 	2 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Instrucción guiada
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos
- *Rol playing*
- Solución de problemas
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Técnica expositiva
- Trabajo de campo
- Trabajo colaborativo
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales.....	30%
- Prácticas de Taller.....	40%
- Carpetas de desarrollo y producción.....	30%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas

Cancho, N. y García, M. (2018). *Planificación de proyectos audiovisuales*. Alfaomega.

IMCINE. (2019). *Bases de desarrollo de proyectos 2020*.
<http://www.imcine.gob.mx/wp-content/uploads/2019/12/BASES-DESARROLLO-DE-PROYECTOS-2020.pdf>

Orozco, M. y Taibo, C. (2014). *Manual básico de producción cinematográfica*. UNAM-CONACULTA.

Complementarias

Edwards, R. y Skerbelis, M. (2012). *The complete filmmaker's guide to film festivals*. Michael Wiese Productions.

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Taller de Producción debe contar con título de Licenciatura en medios audiovisuales o área afín, con conocimientos avanzados en producción de cine, televisión y video; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Realización Documental
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 01 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 04 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 08
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Preproducción

Equipo de diseño de PUA

Jorge Alfredo Martínez Martínez
Axel Eduardo Núñez Morales

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 21 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Esta unidad de aprendizaje tiene la finalidad de que el alumno realice documentales mediante la aplicación de los conocimientos teóricos, estéticos y técnicos del cine documental a partir de la idea, la escritura y la investigación de campo para construir discursos que generen nuevas lecturas de la realidad pensamiento crítico y responsabilidad social. Se ubica en la etapa terminal, es de carácter obligatorio y tiene como requisito la unidad de aprendizaje de preproducción.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Realizar documentales aplicando los conocimientos teóricos, estéticos y técnicos del cine documental a partir de la idea, la escritura y la investigación de campo para construir discursos que generen nuevas lecturas de la realidad con sensibilidad, pensamiento crítico y responsabilidad social.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Carpeta digital con los ejercicios de acercamiento al registro creativo de la realidad.

Documental de 10 minutos fundamentado en una carpeta de producción que incluya texto del director y una metodología de realización.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD I. La representación de la realidad y el problema de la veracidad y la verosimilitud

Competencia:

Analizar las formas de representación de la realidad a partir del estudio de los conceptos: realidad, verdad, objetividad, ética y visualización de documentales para determinar la propia postura ética y estética con creatividad y pensamiento crítico.

Contenido:

- 1.1 Realidad-Verdad-Veracidad
- 1.2 Objetividad vs Estética
- 1.3 Ética-ciudadanía
- 1.4 Función del documental

Duración: 2 horas

UNIDAD II. Técnicas de realización documental

Competencia:

Analizar las técnicas de investigación a partir de diversas fuentes documentales que permiten al estudiante desarrollar una metodología de investigación para abordar su proyecto documental con disciplina, pensamiento crítico y ética profesional

Contenido:

Duración: 2 horas

- 2.1 Investigación documental
 - 2.1.1 Fuentes primarias, secundarias y personas (testimonios).
- 2.2 Investigación de campo
- 2.3 Material de archivo (fotográfico, hemerográfico)
 - 2.3.4 Referencias audiovisuales
- 2.4 Planeación y técnica libre (imprevistos)

UNIDAD III. El proyecto documental

Competencia:

Concebir ideas originales, a partir de la reflexión personal para definir el tema y delimitación del proyecto documental con creatividad, pensamiento crítico y responsabilidad social.

Contenido:

- 3.1 La idea
- 3.2 El tema y su delimitación
- 3.2 Punto de vista

Duración: 4 horas

UNIDAD IV. Escritura

Competencia:

Escribir el guion documental a través del desarrollo de la idea, sinopsis, hipótesis y escaleta que le permitan realizar documentales con disciplina, pensamiento crítico y disposición al trabajo en equipo.

Contenido:**Duración:** 6 horas

- 4.1 Escritura
- 4.2 Sinopsis
- 4.3 Hipótesis
- 4.4 Escaleta
 - 4.4.1 Elaboración de preguntas a partir de la idea
 - 4.4.2 Selección y conversión de preguntas en secuencias
 - 4.4.3 Delimitación de posibles respuestas

UNIDAD V. Realización documental

Competencia:

Realizar la producción documental a través de la aplicación de los diversos recursos narrativos para crear una pieza documental con disposición al trabajo en equipo, disciplina, creatividad y responsabilidad social.

Contenido:

- 5.1 Acercamiento con personajes
- 5.2 Entrevista
- 5.3 Seguimiento
- 5.2 Descripción de espacios

Duración: 2 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD III				
1	La idea	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza ejercicio de introspección para la búsqueda de la identidad creativa. 3. Analiza los temas surgidos del ejercicio de introspeccion. 4. Define el tema del documental 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Recursos bibliograficos. • Proyector. 	8 horas
UNIDAD IV				
2	Planteamiento de hipótesis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Plantea la hipótesis frente al grupo. 3. Atiende las sugerencias del docente y alumnos. 4. Re formula la hipótesis. 5. Entrega hipótesis al docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Recursos bibliograficos. • Proyector. 	8 horas
3	Escritura de sinopsis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Presenta frente al grupola sinopsis. 3. Atiende las sugerencias del docente y alumnos. 4. Reescribe la sinopsis. 5. Entrega sinopsis al docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Recursos bibliograficos. • Proyector. 	8 horas
4	Escritura de escaleta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Presenta frente al grupo la escaleta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Recursos bibliograficos. 	8 horas

		6. Atiende la sugerencia del docente y alumnos. 7. Reescribe la escaleta. 8. Entrega escaleta al docente.	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector. 	
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------	--

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE CAMPO

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD III				
1	Cine ojo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Selecciona el espacio donde se desarrollan las acciones a abordar. 3. Describe el espacio a través de la cámara. 4. Edita material grabado. 5. Presenta en el grupo el ejercicio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Recursos bibliograficos. • Proyector. • Cámara. • Tripie. • Grabadora de audio. • Kit de iluminación • Software de edicion de video y audio. 	8 horas
2	Un día en la vida de...	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Selecciona un personaje a seguir. 3. Graba las accioens del pesonaje durante un día. 4. Edita material grabado. 5. Presenta en el grupo el ejercicio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Recursos bibliograficos. • Proyector. • Cámara. • Tripie. • Grabadora de audio. • Kit de iluminación • Software de edicion de video y audio. 	12 horas
3	Entrevista	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. 	6 horas

		<p>docente.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Selecciona un personaje a entrevistar. 3. Elabora cuestionario de preguntas para la entrevista. 4. Graba la entrevista 5. Edita material grabado. 6. Presenta en el grupo el ejercicio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet. • Recursos bibliograficos. • Proyector. • Cámara. • Tripie. • Grabadora de audio. • Kit de iluminación • Software de edicion de video y audio. 	
UNIDAD V				
4	Realización de la producción documental	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Graba los diversos recursos narrativos y espaciales. 3. Edita material grabado. 4. Presenta ante el grupo el documental. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Recursos bibliograficos. • Proyector. • Cámara. • Tripie. • Grabadora de audio. • Kit de iluminación • Software de edicion de video y audio. 	38 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos
- Solución de problemas
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Ensayo
- Técnica expositiva
- Trabajo de campo
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Documental y carpeta final 50%
- Ejercicios practicos 30%
- Participación..... 20%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Feldman, S., (2008). <i>Guión argumental, guión documental</i>. Gedisa [clásica].</p> <p>Hugh, W. <i>The technique of documentary film production</i>. Editor: 1975. [clásica].</p> <p>Nichols, B., (2013). <i>Introducción al documental</i>. Universidad Nacional Autónoma de México. [clásica].</p> <p>Niney, F., (2009). <i>La prueba de lo real en la pantalla: ensayo sobre el principio de realidad documental</i>. Universidad Nacional Autónoma de México. Centro de Estudios Cinematográficos. [clásica]</p> <p>Mendoza, C., (2015) <i>La invención de la verdad: ensayos sobre cine documental / Carlos</i> Universidad Nacional Autónoma de México. Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.</p> <p>Mendoza, C., (2017). <i>El guión para cine documental</i>. Universidad Nacional Autónoma de México.</p> <p>Plantinga, C., (2014). <i>Retórica y representación en el cine de no ficción</i>. Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos. [clásica]</p> <p>Rabiger, M. (2007). <i>Tratado de dirección de documentales</i>. Editorial Omega [clásica]</p>	<p>Alzate, A., (2017) <i>Metodología para el abordaje y la realización de proyectos en cine documental</i>. Sello Editorial de Medellín.</p> <p>Artis, A., (2009). <i>Cállate y rueda: guía del documental con cualquier presupuesto, con cualquier cámara, en cualquier momento</i>. Omega [clásica].</p> <p>Kevin J. Lindenmuth, K., (2011). <i>Cómo hacer documentales: guía práctica para iniciarse en la creación de documentales</i>. Acanto. [clásica].</p> <p>León, B. (1999). <i>El documental de divulgación científica</i>. Paidós. [clásica].</p> <p>Lugon, O., (2010). <i>El estilo documental: de August Sander a Walker Evans, 1920-1945</i>. Ediciones Universidad de Salamanca. [clásica].</p> <p>Nel, E, y Planas, M., (2011). <i>Cómo se hace un documental</i>. Instituto RTVE. [clásica].</p> <p>Rosenthal, A.,(1988). <i>New challenges for documentary</i>. Editor: 1988</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparte la unidad de aprendizaje de Realización Documental debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o su equivalente. Debe tener al menos 3 años de experiencia como docente en nivel superior, así como experiencia mínima de 3 años en la realización documental, contar con una presentación audiovisual de sus trabajos realizados, y haber dirigido al menos 3 trabajos como documentalista. Ser una persona creativa, responsable, innovadora, tener gusto por el arte y el lenguaje cinematográfico.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Postproducción
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 01 **HT:** 00 **HL:** 05 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 07
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Flor Angélica Torres Narváez
Héctor Alfonso Bonilla Alavez
Salvador León Guridi
Christian Rene Valenzuela Ortega
Luis Felipe López Pérez
Jesús Humberto Orozco Orozco

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 07 de abril de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje de Postproducción es que el alumno realice la edición final de un audiovisual. Su utilidad radica en integrar los efectos visuales y tratamientos a la imagen y sonido para obtener el master con calidad profesional. Se encuentra en la etapa terminal del plan de estudios, es de carácter obligatorio y pertenece al área de conocimiento de Posproducción.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Editar audiovisuales mediante la incorporación de efectos visuales, gráficos en movimiento y banda sonora, así como su masterización, para concretar el producto terminado de acuerdo con las expectativas del proyecto de forma colaborativa, tenaz y autosustentable.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio de las ediciones realizadas en el semestre, en las cuales se debe tomar en cuenta la modificación del primer corte con corrección de color, transiciones, overlaps, ajustes de los componentes y reestabilización de la imagen, manteniendo la sincronía y continuidad espacio-tiempo.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Coordinación de postproducción

Competencia

Organizar la postproducción, a través del llenado de formatos, la revisión de material y la clasificación de editables, para eficientizar el proceso de postproducción, con limpieza, responsabilidad y lógica.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 1.1 Ruta crítica
- 1.2 *Check list* de entregables previos
- 1.3 Calendarización de la postproducción
- 1.4 Organización y administración de material

UNIDAD II. Postproducción a distancia

Competencia:

Editar a distancia, a través de las herramientas digitales y del ciberespacio, para conformar equipos de colaboración en la construcción de un producto audiovisual, con eficiencia y responsabilidad.

Contenido:

- 2.1 Herramientas para transferencia de media
- 2.2 Montaje a la distancia
- 2.3 Corrección de color remota
- 2.4 Entregas digitales

Duración: 4 horas

UNIDAD III. Integración final del entregable

Competencia:

Integrar el máster del producto audiovisual, utilizando las compresiones adecuadas para cada medio, con la finalidad de distribuirlo, con responsabilidad y calidad profesional.

Contenido:**Duración:** 8 horas

- 3.1 El *máster*
- 3.2 Materiales adicionales
 - 3.2.1 Trailer
 - 3.2.2 Teaser
- 3.3 Compresiones para medios
 - 3.3.1 Televisión
 - 3.3.2 Web/ *steaming*
 - 3.3.3 Sala cinematográfica
 - 3.3.4 Soportes físicos

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE LABORATORIO

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Ruta crítica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diseña una ruta crítica para la edición de un proyecto. 2. Llena formato de calendario de postproducción. 3. Entrega el formato de calendarización junto con el diseño de la ruta crítica al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Formato de calendarización de postproducción 	5 horas
2	Check list de entregables	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisa material y clasifica enlistándolo en un reporte. 2. Entrega reporte a profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Formato Check list • Archivos de video 	10 horas
3	Organización de material	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organiza el material editable en carpetas y proyectos. 2. Comparte en la nube el proyecto con el profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Archivos de video • software 	5 horas
UNIDAD II				
4	Transferencias de media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Transfiere material por el ciberespacio. 2. Recibe material por ciberespacio. 3. Realiza los cambios de formato requeridos para la edición. 4. Comparte el proyecto con el profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Archivos de video • software 	10 horas
5	Montaje a la distancia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se trabaja en equipos de dos personas que serán asignados por el profesor. 2. Trabajan el mismo proyecto desde diferentes dispositivos para editar el trabajo del compañero. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Archivos de video • software 	10 horas

		3. Comparten proyecto con el profesor.		
UNIDAD III				
6	Máster	<ol style="list-style-type: none"> 1. Integra los elementos de efectos visuales, superimpuestos, correcciones y sonido a la edición. 2. Elige la compresión adecuada para diversos medios de difusión. 3. Entrega archivo digital al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Archivos de video • software 	20 horas
7	Materiales adicionales: el teaser	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza el teaser del máster, imprimiendo ritmo y sentido. 2. Exporta el video editado. 3. Entrega el archivo al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Archivos de video • software 	10 horas
8	Materiales adicionales: el trailer	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza el tráiler del máster, imprimiendo ritmo y sentido. 2. Exporta el video editado. 3. Entrega el archivo al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Archivos de video • software 	10 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Aprendizaje basado en proyectos
- Solución de problemas
- Ejercicios prácticos
- Uso de TIC
- Visualización de audiovisuales

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Organizadores gráficos
- Resumen
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC
- Aprendizaje basado en proyectos

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Tareas.....20%
- Prácticas.....60%
- Portafolio de ediciones20%
- Total.....100%**

Nota: Algunas prácticas se consideran evaluaciones parciales.

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Bartulos, D. (2016). *Edición de video*. Gradi
- Freire, A. (2016). *Manual de montaje y composición audiovisual. Curso práctico*. Alfaomega–Altaria.
- Robets, C. y Cantwell, R. (2019) *Advanced Editing With Davinci Resolve 15*. Blackmagic Design. https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/DaVinci-Resolve-15-Advanced-Editing.pdf?_v=1555571701000
- Saccone, P. y Scoppettuolo, D. (2020). *The beginner's guide to Davinci Resolve 16*. Blackmagic Design. https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/DaVinci-Resolve-16-Beginners-Guide.pdf?_v=1601447820000

Complementarias

- Allen, D., Gallardo, T., y Scoppettuolo, D. (2020) *Fusion Visual Effects with Davinci Resolve 16*. Blackmagic Design. https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/DaVinci-Resolve-16-Fusion-Visual-Effects.pdf?_v=1584057357000
- Gallardo, Y. (2020). *Curso de Premiere Pro 2020*. [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=SPZXrg7LVck>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Postproducción debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o área afín, con experiencia y conocimientos avanzados de montaje y edición; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser organizado, minucioso y propositivo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Comercialización Cinematográfica
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 02 **HT:** 03 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 07
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Cristina Conde Felix
Salvador León Guridi
Rosa Herlinda Beltrán Pedrín

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 22 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Esta unidad de aprendizaje tiene como finalidad aprender y entender que estructuras de distribución de productos audiovisuales existen y cómo funcionan los modelos clásicos, lo que le permitirá al estudiante encontrar espacios de exhibición de sus películas.

Es de carácter obligatoria y se imparte en la etapa terminal y no cuenta con requisitos previos para ser cursada sin embargo se recomienda haber cursado la unidad de aprendizaje desarrollo de proyectos audiovisuales.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseñar estrategias de comercialización cinematográfica mediante la aplicación de los procesos en los que se ve implicado un proyecto audiovisual en la industria desde su gestión en un documento hasta su explotación comercial para la creación de planes de distribución y exhibición con actitud crítica, responsable y ética.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

La evidencia de aprendizaje para este curso será la creación de un plan de marketing para la distribución y exhibición de un proyecto audiovisual.

Portafolio de contratos de distribución.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. ¿Qué es una distribuidora?

Competencia:

Identificar los tipos de distribuidores mediante el análisis de las distintas ventanas de explotación, para seleccionar el modelo que mejor se apegue a las características de la película, con responsabilidad y ética profesional.

Contenido:

- 1.1 Tipos de distribuidoras
- 1.2 Ventanas de explotación
- 1.3 Funciones del distribuidor
- 1.4 Distribución y comercialización
- 1.5 Distribuidoras en el mercado latinoamericano

Duración: 6 horas

UNIDAD II. El contrato de distribución

Competencia:

Proponer un contrato de distribución, mediante el análisis de las cláusulas básicas del contrato, para llegar a acuerdos económicos que satisfagan a ambas partes con responsabilidad y honestidad.

Contenido:

Duración: 10 horas

2.1 Cláusulas básicas del contrato de distribución.

- 2.1.1 Partes
- 2.1.2 Antecedentes
- 2.1.3 Cesión de derechos
- 2.1.4 Remuneración
- 2.1.5 Propiedad intelectual
- 2.1.6 Condiciones de entrega (Formato de las copias)
- 2.1.7 Propiedad de los derechos sobre la versión doblada
- 2.1.8 Obligaciones del distribuidor
- 2.1.9 Derechos del distribuidor
- 2.1.10 Remuneraciones del productor
- 2.1.11 Remuneración del distribuidor

UNIDAD III. El estreno

Competencia:

Analizar los tipos de estrenos congruentes con la película, identificando públicos y contexto, para obtener el mayor rendimiento en la primera semana de exhibición, con responsabilidad y una actitud crítica.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 3.1 Tipos de estreno
- 3.2 Funcionamiento básico de la taquilla
- 3.3 Análisis de taquilla
 - 3.3.1 La competencia
 - 3.3.2 El contexto
 - 3.3.3 El mantenimiento

UNIDAD IV. La exhibición

Competencia:

Analizar la etapa de exhibición en el sector audiovisual, identificando las características particulares del producto audiovisual, para obtener las mejores ventajas en la exhibición, con ética y espíritu de profesionalismo.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 4.1 Análisis del sector
- 4.2 La exhibición y los géneros
- 4.3 La exhibición en México
- 4.4 Los mercados
- 4.5 Los festivales

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Distribuidoras mexicanas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Revisa distribuidoras en 5 películas mexicanas. 3. Elabora cuadro comparativos de características. 4. Expone frente a grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Procesador de textos • Software para presentaciones 	6 horas
2	Distribuidoras latinoamericanas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Revisa distribuidoras en 5 películas latinoamericanas. 3. Elabora cuadro comparativos de características. 4. Expone frente a grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Procesador de textos • Software para presentaciones 	6 horas
UNIDAD II				
3	Cesión de derechos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Elige y visiona un cortometraje mexicano. 3. Elabora un contrato de cesión de derechos para el cortometraje elegido. 4. Expone y defiende su contrato frente al grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Procesador de textos • Software para presentaciones 	6 horas
4	Condiciones de entrega	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Elige y visiona un cortometraje mexicano. 3. Elabora el paquete de entrega a la empresa distribuidora. 4. Expone y defiende su contrato 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Procesador de textos • Software para presentaciones 	6 horas

		frente al grupo.		
UNIDAD III				
6	Análisis de la taquilla mexicana	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Reporta el comportamiento de una película en la taquilla mexicana. 3. Discute con el grupo en mesas de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Canacine • Computadora • Procesador de textos 	6 horas
UNIDAD IV				
7	Mercados	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Busca en internet los mercados lationamericanos 3. Realiza ficha por cada tipo de mercado. 4. Entrega al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Procesador de textos 	6 horas
8	Festivales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Busca en internet los festivales nacionales e internacionales 3. Realiza ficha por cada festival. 4. Entrega al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Computadora • Procesador de textos 	6 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Estudios de caso
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Síntesis
- Técnica expositiva
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Entrega de prácticas..... 40%
- Participación proactiva.. 10%
- Trabajo final..... 50%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Fernandez, F. (2009) Producción cinematográfica: del proyecto al producto. FUNIBER. [clásica]</p> <p>Jacoste, J. (2004). El productor cinematográfico. Síntesis. [clásica]</p> <p>Pardo, A. (2015). Producción ejecutiva de proyectos cinematográficos. Universidad de Navarra. [clásica]</p> <p>Worthington, C. (2009). Bases del cine: Producción. Editorial Parramon.[clásica]</p>	<p>Brooklyn College Department of film. (2012). Production Handbook. Fifth Edition.[clásica] Recuperado de: http://www.brooklyn.cuny.edu/web/aca_visualmedia_film/2012_Production_Handbook_.pdf</p> <p>Diaz,S.(2008). Historia de la producción cinematográfica mexicana, 1979-1980. CONACULTA-IMCINE. [clásica]</p> <p>Marzal, J. y Gomez, F. (2009) El productor y la producción de la industria cinematográfica. Editorial Complutense.[clásica] https://www.academia.edu/15030314/Producción_Ejecutiva_de_Proyectos_Cinematográficos</p> <p>Mutis, J. (2018). Introducción a la producción audiovisual. Editorial UMB https://www.academia.edu/37980510/INTRODUCCIÓN_A_LA_PRODUCCIÓN_AUDIOVISUAL</p> <p>Roig, A. (2009). Cine en conexión: producción industrial y social en la era cross-media. OOC.</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Comercialización cinematográfica debe contar con título universitario en el área de ciencias administrativas, medios audiovisuales o carrera afín, con conocimientos especializados en materia de producción para cine, televisión y video; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, visionario y que fomente el trabajo colaborativo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Seminario de Realización Cinematográfica
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 00 **HT:** 04 **HL:** 00 **HPC:** 06 **HCL:** 00 **HE:** 00 **CR:** 10
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Jorge Alfredo Martínez Martínez
Axel Eduardo Núñez Morales

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Félix

Fecha: 07 de abril de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje Seminario de Realización Cinematográfica es guiar al alumno para que analice, visualice y aplique diversos métodos de trabajo con el talento artístico, técnico y de producción para realizar un cortometraje. La utilidad de la unidad de aprendizaje radica en que aproxima al estudiante al ejercicio profesional de la producción y realización de contenido audiovisual. Se encuentra en la etapa terminal del plan de estudios, es de carácter obligatorio, es integradora y pertenece al área de conocimiento de Realización.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Realizar un cortometraje mediante la aplicación de los conocimientos teóricos, técnicos, estéticos y de la producción cinematográfica, así como el uso de herramientas tecnológicas, para generar una obra audiovisual de alta calidad, con creatividad, disciplina y disposición al trabajo en equipo.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Entrega de póster de la obra audiovisual y avances de los departamentos de arte, fotografía, sonido y postproducción.
Entrega de cortometraje con una duración mínima de 10 minutos y máxima de 15 minutos en formato MP4 con corrección de color.

V. CONTENIDO

Contenido:

- 1.1. Análisis y visualización del guion.
- 1.2. Presentación de Shooting list.
- 1.3. Presentación de Ruta crítica.
- 2.1. Realizar Pruebas de cinefotografía
- 2.2. Realizar Pruebas de sonido
- 2.3. Pruebas de arte
 - 2.3.1 Vestuarios
 - 2.3.2 Presentación Ruta tecnológica
 - 2.3.3 Presentación de Efectos especiales y visuales
 - 2.3.4 Presentación de Composición digital
- 3.1. Reportes de producción (Dailies)
- 3.2. Entrega de material
- 3.3. Retakes, Insertos
- 4.1. Montaje del primer corte
- 4.2. Corrección de color.
- 4.3. Diseño sonoro y elaboración de la banda sonora.
- 4.4. Render y codecs de salida para proyección.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
1	Presentación del proyecto audiovisual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para presentar el proyecto. 2. Presenta ante el grupo el proyecto audiovisual. 3. Lee y analiza ante el profesor y el grupo el guion. 4. Escucha las sugerencias sobre el guion hechas por el profesor y el grupo. 5. Reflexiona sobre las sugerencias previas. 6. Atiende las observaciones que el profesor y el grupo hicieron sobre el guion. 7. Entrega las escenas corregidas al profesor a través de un informe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Software editor y para presentación de documentos. • Escenas de películas. • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.). 	8 horas
2	Presentación lista de planos y plan de rodaje	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presenta ante el profesor la lista de planos a realizar. 2. Escucha las sugerencias sobre la lista de planos hechas por el profesor. 3. Reflexiona sobre las sugerencias previas. 4. Atiende las observaciones del profesor. 5. Presenta un plan de rodaje. 6. Escucha las sugerencias sobre el plan de rodaje hechas por el profesor. 7. Reflexiona sobre las sugerencias previas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Software editor y para presentación de documentos. • Escenas de películas. 	7 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 8. Atiende las observaciones del profesor. 9. Entrega informe del plan de rodaje corregido. 		
3	Presentación de ruta crítica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presenta ante el profesor la ruta crítica. 2. Escucha las sugerencias sobre la ruta crítica hechas por el profesor. 3. Reflexiona sobre las sugerencias previas. 4. Atiende las observaciones del profesor. 5. Entrega informe de la ruta crítica corregida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Software para presentación de documentos. • Software de hojas de cálculo. • Escenas de películas. • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.). 	7 horas
4	Pruebas de cinefotografía	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende la instrucción del profesor para realizar pruebas de cinefotografía. 2. Realiza las pruebas de cinefotografía. 3. Presenta ante el profesor las pruebas de fotografía. 4. Escucha las sugerencias sobre las pruebas de fotografía hechas por el profesor. 5. Reflexiona sobre las sugerencias previas. 6. Determina el estilo de cinefotografía que aplicará en el cortometraje y lo comunica al docente a través informe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Proyector. • Bocinas. 	7 horas
5	Pruebas de sonido	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende la instrucción del profesor a realizar pruebas de sonido 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Proyector. • Bocinas. 	7 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Realiza las pruebas de sonido 3. Presenta ante el profesor las pruebas del material sonoro. 4. Escucha las sugerencias sobre las pruebas del material sonoro hechas por el profesor. 5. Reflexiona sobre las sugerencias previas. 6. Determina la propuesta de sonido del proyecto audiovisual y lo comunica al docente a través de un informe. 		
6	Pruebas de arte	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende la instrucción del profesor a realizar de vestuario. 2. Realiza las pruebas de vestuario con cámara. 3. Escucha las sugerencias sobre las pruebas del material sonoro hechas por el profesor. 4. Determina la propuesta de vestuario y lo comunica al docente a través de un informe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Proyector. • Bocinas. • Vestuario 	7 horas
7	Presentación Ruta tecnológica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presenta ante el profesor la ruta tecnológica. 2. Escucha las sugerencias sobre la ruta tecnológica hechas por el profesor. 3. Reflexiona sobre las sugerencias previas. 4. Atiende las observaciones del profesor. 5. Entrega un informe de la ruta tecnológica corregida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Proyector. 	7 horas

8	Presentación de Efectos especiales y visuales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presenta ante el profesor los efectos especiales y visuales. 2. Escucha las sugerencias sobre los efectos especiales y visuales hechas por el profesor. 3. Reflexiona sobre las sugerencias previas. 4. Atiende las observaciones del profesor. 5. Determina los efectos especiales y visuales y lo comunica al docente a través de informe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Proyector. • Bocinas 	7 horas
9	Presentación de Composición digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presenta ante el profesor la composición digital. 2. Escucha las sugerencias sobre la composición digital hechas por el profesor. 3. Reflexiona sobre las sugerencias previas. 4. Atiende las observaciones del profesor. 5. Determina la composición digital y lo comunica al docente a través de un informe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Proyector. • Bocinas 	7 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE CAMPO

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
1	Reportes de producción diarios (Dailies)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Entrega reportes de imagen y sonido diarios de la producción. 2. Analiza junto al docente el trabajo actoral y de continuidad de la imagen. 3. Analiza el sonido. 4. Comparte las conclusiones con el equipo y el docente a través de un informe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Proyector. • Bocinas 	45 horas
2	Montaje	<ol style="list-style-type: none"> 1. Entrega al docente primer corte de la obra audiovisual. 2. Analiza junto al docente y el grupo, la puesta en escena, la puesta en cuadro y el sonido. 3. Realiza las observaciones del docente. 4. Comparte las evidencias ante docente y el grupo a través de un informe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Proyector. • Bocinas 	45 horas
3	Presentación de la Obra audiovisual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Entrega la obra audiovisual con corrección de color. 2. Visualiza junto con el grupo la obra audiovisual. 3. Comparte su experiencia en la realización del cortometraje en una charla grupal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Proyector. • Bocinas 	6 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos
- *Role playing*
- Solución de problemas
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Técnica expositiva
- Trabajo de campo
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Prácticas e informes	25%
- Participación.....	10%
- Póster.....	15%
- Cortometraje.....	50%
Total.....	100%

Nota: Algunas prácticas e informes se consideran evaluaciones parciales.

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Novaro, B. (2012). <i>Re- escribir el guión cinematográfico</i>. CCC. [clásica].</p> <p>Pasolini. P. (2006). <i>Cinema: el cine como semiología de la realidad</i>. UNAM. [clásica].</p> <p>Schopenhauer, A. (2016) <i>El arte de pensar</i>. Lectorum.</p> <p>Tarkovski, A. (2013). <i>Esculpir en el tiempo (4a. ed.)</i>. CUEC. [clásica]. https://www.academia.edu/10551163/Tarkovsky_andrei_esculpir_en_el_tiempo</p>	<p>Fauer, J. (Ed). (2016). Digital Cinematography on Cafe Society, by Vittorio Storaro, ASC, AIC. <i>Film and Digital Times</i>. http://www.filmanddigitaltimes.com/wp-content/uploads/2016/12/Storaro-on-Digital-Cinematography-FDTimes-Dec2016.pdf</p> <p>Hetzenaur, B. (2016). <i>Lo interior afuera: Béla Tarr. Jacques Lacan y la Mirada</i>. UNAM.</p> <p>Joret. B. (2019). <i>Studying film with Andre Bazin</i>. Amsterdam University Press. https://library.oapen.org/bitstream/id/f5bcdbfe-57e4-4695-a8c0-9561266ff30e/1005801.pdf</p> <p>Katz, S. (2005). <i>Plano a plano de la idea a la pantalla</i>. Plot. [clásica]. https://kupdf.net/download/141753076-plano-a-plano-steven-katz_58ed2fbadc0d60a02dda97df_pdf</p> <p>Tarkovski, A. (2017) <i>Atrapad la vida: Lecciones de cine para escultores del tiempo</i>. Errata natural.</p> <p>Wajda, A. (2007). <i>Un cine llamado deseo</i>. UNAM. [clásica] .</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparte la unidad de aprendizaje de Seminario de Realización Cinematográfica debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o su equivalente. Debe tener al menos 3 años de experiencia como docente en nivel superior, así como experiencia mínima de 7 años en la realización y dirección de productos audiovisuales, contar con una presentación audiovisual de sus trabajos realizados, y haber dirigido 5 trabajos como director audiovisual. Ser una persona creativa, responsable, innovadora, tener gusto por el arte y el lenguaje cinematográfico.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Narrativas Contemporáneas
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 04 **HT:** 00 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 04 **CR:** 08
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Alejandro Francisco Espinoza Galindo
Raúl Fernando Linares Borboa
Miguel Ángel Lozano Cháirez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 22 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje Narrativas contemporáneas es proponer un panorama amplio sobre las diversas formas, temas y autores que representan el discurso narrativo literario reciente, lo que permite al estudiante tener una perspectiva actualizada sobre el quehacer narrativo para su reflexión y análisis como referente creativo.

Se ubica en la etapa disciplinaria, es de carácter optativo y forma parte del área de conocimiento de Escritura.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Valorar las distintas aproximaciones contemporáneas a la narrativa de ficción, por medio del análisis comparativo de sus géneros, estilos, temáticas y lenguaje, para identificar las tendencias de la narrativa actual, con una actitud crítica y de apertura.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Ensayo de análisis comparativo en el que se ponderen formas, géneros, temáticas y/o lenguajes de un conjunto de obras el que se vierta una visión propia y fundamentada sobre el panorama de la narrativa contemporánea.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Estado del arte en los géneros literarios

Competencia:

Distinguir las principales características de los géneros narrativos contemporáneos, a partir de la revisión de sus genealogías y autores más representativos, para comprender la diversidad y alcances del relato actual, con una actitud crítica y de respeto por las ideas del otro.

Contenido:

Duración: 16 horas

- 1.1. Literatura policíaca o novela negra
 - 1.1.1. Genealogía del género
 - 1.1.2. Tendencias actuales en Europa, España, Estados Unidos y Latinoamérica
 - 1.1.3. El uso de la trama y su relación con realidades contemporáneas
 - 1.1.4. La figura del detective y su evolución en el género
- 1.2. Literatura de Terror
 - 1.2.1. Genealogía del género
 - 1.2.2. Lo sobrenatural, la monstruosidad y su vínculo con la tradición
 - 1.2.3. El terror y la violencia de género
- 1.3. Ciencia ficción / ficción especulativa
 - 1.3.1. Genealogía del género
 - 1.3.2. Diferencias entre ciencia ficción y ficción especulativa
 - 1.3.3. Ficción especulativa y su relación con las distopías críticas

UNIDAD II. Ficción, historia y periodismo

Competencia:

Contrastar las relaciones existentes entre la literatura y el periodismo, a partir del análisis de propuestas de ficción documental contemporánea, para valorar las posibilidades creativas de este tipo de discurso, con una actitud propositiva y de sensibilidad hacia el entorno sociohistórico.

Contenido:

Duración: 16 horas

- 2.1. Desarrollo histórico de la literatura y el periodismo
 - 2.1.1. Del Nuevo periodismo al periodismo histórico
 - 2.1.2. Periodismo, literatura y ficción testimonial
 - 2.1.3. La ficcionalización del personaje histórico

UNIDAD III. Las rutas de la autoficción

Competencia:

Valorar las cualidades de la autoficción como posibilidad expresiva, a través de la revisión de distintos exponentes contemporáneos de este enfoque, para identificar sus estrategias discursivas, con actitud reflexiva y autocrítica.

Contenido:**Duración:** 16 horas

3.1. Autoficción

3.1.1. Fundamentos teórico-históricos

3.1.2. El autor como personaje

3.1.3. Ficción, autobiografía y el *bios graphos*

UNIDAD IV. Rutas híbridas, la ficción contemporánea en Europa

Competencia:

Ponderar las posibilidades y alcances de la hibridación formal de textos narrativos, a través del análisis de obras que fusionan diversas formas de escritura, para comprender las posibilidades creativas de estos procedimientos, con una actitud reflexiva y de disposición al diálogo.

Contenido:

Duración: 16 horas

4.1. Algunas nociones sobre prosas híbridas

- 4.1.1. La tradición fantástica y la experimentación. Narrativa de lo onírico
- 4.1.2. Los usos de la fotografía como anclaje para la construcción de ficciones
- 4.1.3. Prosa y poesía, prosa poética
- 4.1.4. La escritura de prosa y la forma ensayística
- 4.1.5. La escritura como permanente obra negra

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Mesas redondas
- Estudios de caso
- Debates
- Discusión grupal

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Resumen
- Síntesis
- Ensayo
- Técnica expositiva
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales.....	20%
- Controles de lectura.....	20%
- Exposiciones.....	20%
- Participación.....	10%
- Ensayo de análisis comparativo.....	30%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
Ancira, L. (2021). <i>Tristes sombras</i> . Paraíso.	Steele, A. (2019) (ed.). <i>Escribir ficción. Guía práctica de la Escuela de Escritores de Nueva York</i> . Alba.
Alexeiévich, S. (2019). <i>Voces de Chernobil</i> . Penguin Random House, colección ediciones Debolsillo.	Vilches, L. (2017). <i>Diccionario de teorías narrativas. Cine, televisión, transmedia</i> . Caligrama.
Blum, L. (2019). <i>El monstruo pentápodo</i> . Booket.	Zavala, L. (2004). <i>Paseos por el cuento mexicano contemporáneo</i> . Nueva Imagen.
Carrere, E. (2017). <i>Limonov</i> . Anagrama.	Zavala, L. (2007). <i>Manual de análisis narrativo: literario, cinematografía, intertextual</i> . Trillas.
Cartarescu, M. (2010). <i>El ruletista</i> . Impedimenta.	
Chiang, T. (2016). <i>Stories of your life and others</i> . Vintage.	
Fonseca, R. (2011). <i>El cobrador</i> . Cal y Arena.	
Harwicz, A. (2019). <i>Matate, amor</i> . Dharma Books	
Henríquez, M. (2019). <i>Nuestra parte de la noche</i> . Anagrama	
Herbert, J. (2017). <i>Canción de tumba</i> . Penguin Random House, colección ediciones Debolsillo.	
Houellebecq, M. (2007). <i>The possibility of an Island</i> . Vintage.	
Le Guin, U. K. (2000). <i>The left hand of darkness</i> . Ace ed.	
Mankell, H. (2015). <i>Arenas movedizas</i> . Tusquets.	
Mendoza, E. (2010). <i>Balas de plata</i> . Tusquets.	

Quignard, P. (2019). *La lección de música*. Funambulista.

Sebald, W.G. (2019). *Austerlitz*. Anagrama.

Serna, E. (2017). *El vendedor de silencio*. Alfaguara.

Zambra, A. (2020). *Poeta chileno*. Anagrama.

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta el curso de Narrativas Contemporáneas deberá tener título de Licenciatura Lengua y literatura, Medios audiovisuales o afines, preferentemente con estudios de posgrado en el área y experiencia docente de al menos dos años, con conocimiento de narrativa de ficción contemporánea, con experiencia en la enseñanza de apreciación literaria y teoría narrativa. Deberá ser respetuoso, analítico y dispuesto al diálogo y a conformar una perspectiva atrayente hacia la narrativa de ficción y sus capacidades expresivas y creativas.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Derechos de Autor y Nuevas Tecnologías
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 03 **HT:** 01 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 03 **CR:** 07
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Cristina Conde Félix
Salvador León Guridi
Flor Angélica Torres Narváez
Dianeth Alicia Pérez Arreola
Raquel Arlete Rosas Cisneros

Fecha: 07 de abril de 2021

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Esta unidad de aprendizaje tiene como finalidad que el alumno aplique el procedimiento para registrar una obra audiovisual en la rama de derechos de autor. Su utilidad radica en que le permitirá distinguir los tipos de obras registrables para proteger el patrimonio intelectual; los principales derechos conexos que existen y las implicaciones de las licencias y las cesiones de derechos que se pueden relacionar con un registro. Se encuentra en la etapa disciplinaria, es de carácter optativo, no precisa requisitos previos para cursarla y pertenece al área de conocimiento de Producción.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Registrar una obra audiovisual ante la institución correspondiente, mediante la aplicación de la normativa vigente, a fin de protegerla en sus aspectos morales y patrimoniales, con transparencia e integridad.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Comprobante del trámite de solicitud de registro de obra audiovisual debidamente cumplimentada ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor (los requisitos los establece el mismo Instituto) y reflexión escrita sobre el procedimiento llevado a cabo y las implicaciones que las figuras de licencia y cesión tuvieron previo al registro solicitado y/o podrían tener con posterioridad, según aplique.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. El derecho de autor

Competencia:

Distinguir los fundamentos del derecho de autor, mediante la revisión de sus antecedentes, las instituciones básicas y la normativa aplicable, para comprender la función de esta rama del derecho de la propiedad intelectual en la protección de los medios audiovisuales, con pensamiento analítico y reflexivo.

Contenido:

Duración: 14 horas

- 1.1. Concepto de derecho de autor.
- 1.2. Origen de los derechos de autor.
 - 1.2.1. Origen del derecho de autor en Inglaterra, Francia, Alemania y España.
 - 1.2.2. Origen del derecho de autor en Estados Unidos.
 - 1.2.3. Origen del derecho de autor en México.
 - 1.2.3.1. Fundamento jurídico del derecho de autor en México.
- 1.3. El Instituto Nacional del Derecho de Autor.
 - 1.3.1. El Registro Público del Derecho de Autor.
- 1.4. Organización Mundial de la Propiedad Intelectual.
- 1.5. Acuerdos y tratados internacionales en materia de derechos de autor.
 - 1.5.1. Convención Universal del Derecho de Autor.
 - 1.5.2. Derechos de autor de la Unión Europea.
 - 1.5.3. Convenio de Berna.
 - 1.5.4. Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor
- 1.6. Violaciones a los derechos de autor.
- 1.7. Infracciones y delitos en materia de derechos de autor.

UNIDAD II. Obras protegidas por el derecho de autor en México

Competencia:

Distinguir la clasificación de las obras en México, sus ramas y los principales derechos aplicables, a través de la revisión de la normatividad vigente, para identificar los derechos que tiene un autor sobre su obra, con pensamiento analítico y reflexivo.

Contenido:

Duración: 14 horas

2.1. Clasificación de las obras que son objeto de protección.

2.1.1. Según su autor.

2.1.2. Según su comunicación.

2.1.3. Según su origen.

2.1.4. Según los creadores que intervienen.

2.2. Ramas de las obras en el derecho de autor en México.

2.2.1. Literaria; Musical, con o sin letra; Dramática; Danza; Pictórica o de dibujo; Escultórica y de carácter plástico; Caricatura e historieta; Arquitectónica; Cinematográfica y demás obras audiovisuales; Programas de radio y televisión; Programas de cómputo; Fotográfica; Obras de arte aplicado que incluyen el diseño gráfico o textil, y De compilación.

2.3. Derechos del autor.

2.3.1. Derechos morales.

2.3.2. Derechos patrimoniales.

2.3.3. Duración de la protección y excepciones de los derechos de autor.

UNIDAD III. Derechos de los creadores audiovisuales

Competencia:

Distinguir los derechos aplicables a los creadores audiovisuales, a través de la revisión de la normatividad vigente, para comprender los derechos que tiene el autor sobre su obra y los derechos conexos que pueden involucrarse, con pensamiento analítico y reflexivo.

Contenido:**Duración:** 14 horas

- 3.1. Derechos de los artistas intérpretes y ejecutantes.
 - 3.1.1. Duración de los derechos patrimoniales de los artistas intérpretes y ejecutantes.
 - 3.1.2. Derechos morales de los artistas intérpretes y ejecutantes.
- 3.2. Derechos y protección a productores de fonogramas.
- 3.3. Derechos otorgados a las emisiones de radiodifusión.
- 3.4. Protección a las obras fotográficas, plásticas y gráficas.
- 3.5. Protección a las obras cinematográficas y audiovisuales.
- 3.6. Protección a los programas de computación y bases de datos.

UNIDAD IV. Registro de obras

Competencia:

Aplicar el procedimiento de registro de una obra audiovisual, cumpliendo con la normativa vigente, para estar en posibilidad de proteger los derechos de autor, tomando en cuenta las implicaciones que pueden tener las licencias y cesiones, con honestidad y responsabilidad.

Contenido:**Duración:** 6 horas

- 4.1. Procedimiento de registro de una obra.
 - 4.1.1. Pasos a seguir.
 - 4.1.2. Costos y formatos.
- 4.2. Otorgamiento de licencias.
- 4.3. Cesión de derechos.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD IV				
1	Registro de obra	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del profesor para realizar la práctica. 2. Identifica la rama a la que corresponde la obra a registrar. 3. Identifica los requisitos para el registro. 4. Selecciona el(los) formato(s) correspondiente(s). 5. Realiza el llenado del (de los) formato(s) para realizar el registro. 6. Anexa la documentación necesaria. 7. Realiza las gestiones correspondientes para llevar a cabo el registro ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR). 8. Entrega las evidencias del trámite de solicitud de registro al docente. 9. Entrega además, una reflexión escrita sobre el procedimiento llevado a cabo y sobre las implicaciones que las figuras de licencia y cesión tuvieron previo al registro solicitado y/o podrían tener con posterioridad, según aplique. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Obra a registrar • Formato(s) de registro de obra • Anexos solicitados por el INDAUTOR • Recursos bibliográficos (guías de llenado de formatos, normatividad, etc.) 	16 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Mesas redondas
- Estudios de caso
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Resumen
- Síntesis
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales.....30%
- Tareas.....40%
- Participación10%
- Solicitud de trámite y reflexión....20%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión. (2020). <i>Ley Federal del Derecho de Autor</i>. http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/122_010720.pdf</p> <p>Gobierno de México. (2016). <i>Guía de recomendaciones en materia de derechos de autor</i>. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/249956/Guia_de_recomendaciones_Derecho_de_Autor_Agosto_2017.pdf</p> <p>Gutiérrez, J. (2003). <i>El futuro de la creación: los derechos de autor de los creadores visuales</i>. Trama Editorial.</p> <p>Instituto Nacional del Derecho de Autor (s.f.). <i>Obra literaria o artística</i>. https://tramitesindautor.cultura.gob.mx/tramites-mas-informacion/01/indautor-01-001.html</p> <p>Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (2016). <i>Principios básicos del derecho de autor y los derechos conexos</i>. https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo_pub_909_2016.pdf</p> <p>US Copyright Office. (2012). <i>Fundamentos del derecho de autor</i>. https://www.copyright.gov/engage/docs/circ01-espanol.pdf</p> <p>US Copyright Office. (s.f.). <i>What is Copyright?</i> https://www.copyright.gov/what-is-copyright/</p>	<p>Gutiérrez, J., Sardá, M. y Busch, C. (2003). <i>Quien paga no es el autor: los derechos de autor de los creadores visuales</i>. Trama Editorial.</p> <p>Instituto Nacional del Derecho de Autor (s.f.). <i>Solicitud de registro de obra y derechos conexos</i>. https://tramitesindautor.cultura.gob.mx/INDAUTOR-01-001/index.php</p> <p>Rogel, C. (2006). <i>El derecho de autor de los directores de fotografía</i>. Reus.</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Derechos de Autor y Nuevas Tecnologías debe contar con título de Licenciado en Derecho u otras disciplinas siempre y cuando demuestre conocimientos avanzados sobre derechos de autor y tenga experiencia en registro de obras, con dos años de experiencia docente. Ser honesto y responsable.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Historia del Cine Latinoamericano
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 02 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA
Flor Angélica Torres Narváez
Rosa Herlinda Beltrán Pedrín

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)
Cristina Conde Felix

Fecha: 21 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje estudia las propuestas estéticas del cine latinoamericano esto le permite al estudiante a contextualizar la labor fílmica en donde se encuentra inmerso. Esta asignatura es de carácter optativo de la etapa disciplinaria y contribuye al área del conocimiento de Dirección.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar las propuestas estéticas de las obras fílmicas del cine latinoamericano mediante el estudio crítico de su desarrollo en relación directa a los sucesos políticos, sociales, económicos y artísticos para comprender el panorama actual de su producción cinematográfica, con una postura crítica y reflexiva.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Ensayo sobre el cine latinoamericano que relacione los tópicos de clase con obra(s) fílmica(s), director (es/as), un género o época del cine latinoamericano.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Los antecedentes del cine en Latinoamérica

Competencia:

Analizar los antecedentes del cine latinoamericano a partir del surgimiento del cine en Europa y Estado Unidos y su migración a los países latinoamericanos para comprender la influencia del extranjero en la producción latina, con pensamiento crítico.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 1.1. Los Lumiere y Edison, las primeras aproximaciones a los públicos latinoamericanos
- 1.2. El cine silente en Argentina y Brasil
- 1.3. Hollywood en América Latina
- 1.4. Películas con argumentos nacionales

UNIDAD II. Época de Oro de cine sudamericano

Competencia:

Distinguir la época de oro del cine sudamericano por medio de la revisión de los creadores, filmografías y el contexto sociopolítico para comprender el surgimiento de la industria cinematográfica en esta región del mundo, con objetividad y pensamiento analítico.

Contenido:

Duración: 8 horas

2.1. Las industrias cinematográficas en su Época de Oro

2.1.1. Cine argentino

2.1.1.1. Las grandes estrellas Libertad Lamarque, Ángel Magaña, Amelia Bence, Enrique Muiño, Mirtha Legrand

2.1.1.2. Colaboración técnica y de producción entre países latinoamericanos: el caso de México y Argentina

2.1.2. Directores que destacan

2.1.2.1. Brasil: Vera Cruz, Alberto Cavalcanti y Humberto Mauro

2.1.2.2. Argentina: Jose Agustin Ferreyra, Leopoldo Torre Nilsson y Fernando Ayala

2.2. Las propuestas fílmicas de Centroamérica y el Caribe

UNIDAD III. Cine y política

Competencia:

Analizar las propuestas filmicas latinoamericanas a partir de las corrientes cinematográficas que se gestaron en los años sesenta para relacionar los movimientos sociales y políticos con la expresión artística del cine, con actitud crítica y reflexiva.

Contenido:**Duración:** 8 horas

- 3.1. La política de los años sesenta y su posterior relación con el cine latinoamericano
- 3.2. La producción cinematográfica en la época de Perón en Argentina
- 3.3. El movimiento Tercer Cine: resistencia a la dictadura militar
 - 3.3.1. Cine Novo de Brasil: Glauber Rocha, Nelson Pereyra do Santos, Ruy Guerra
 - 3.3.2. Cine social de Jorge Sanjinéz en Bolivia
 - 3.3.3. Cine realista, crítico y popular de Fernando Birri
- 3.4. El Instituto de Cine Cubano (ICAIC)

UNIDAD IV. El cine latinoamericano y el neoliberalismo.

Competencia:

Analizar la influencia del neoliberalismo en la industria filmográfica de latinoamerica por medio de la revisión de las obras más renombradas, sus autores y la situación económico-política mundial, para comprender la identidad cultural latina que se representa en el cine, con responsabilidad social.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 4.1. Nuevo cine argentino: Bemberg, Campanella, Mignogna, Sorín, Burman, Pyñeiro, Bauer, Martel
- 4.2. Cineastas emergentes en Brasil: Salles, Meirelles
- 4.3. Colombia: Sergio Cabrera
- 4.4. Propuestas del cine cubano
- 4.5. Cine latinoamericano entre la globalización e identidad cultural

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Antecedentes en Latinoamerica.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza las primeras vistas de los Lumiere en Latinoamérica 2. Realiza un análisis sobre las diferencias de las producciones en Europa y Latinoamérica. 3. Participa en mesa de discusión. 4. Entrega práctica al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Bocinas • Videos 	4 horas
2	Hollywood en América Latina.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visualiza filme de producción de hollywood en América Latina 2. Analiza la influencia de hollywood en la industria latina 3. Entrega analisis al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Bocinas • Videos 	4 horas
UNIDAD II				
3	Época de Oro	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisa obra cinematográfica de la época de oro de Argentina 2. Identifica las características industriales de la obra 3. Documenta la práctica y la socializa con la clase 4. Entrega reporte al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Bocinas • Videos 	4 horas
4	Cine de Brasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visualiza obra brasileña de la época de oro de su industria 2. Distingue las características que lo diferencian de la industria del resto de latinoamerica 3. Realiza un análisis incluyecdo las características del film 4. Entrega análisis al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Bocinas • Videos 	4 horas
UNIDAD III				

5	Los años sesenta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisión de obra Argentina de los años sesenta 2. Reflexiona sobre los movimientos sociales que se reflejan en la película 3. Participa en mesa redonda 4. Realiza reporte de la práctica 5. Entrega reporte al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Bocinas • Videos 	4 horas
6	Tercer Cine	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisión de obra de Brasil y Bolivia de los años sesenta 2. Reflexiona sobre los movimientos sociales que se reflejan en la película. 3. Participa en mesa redonda. 4. Realiza reporte de la práctica. 5. Entrega reporte al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Bocinas • Videos 	4 horas
7	Cine cubano	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visualizar obra de Cine Cubano. 2. Reflexiona sobre las implicaciones sociales y políticas que aborda la película. 3. Participa en mesa redonda. 4. Realiza reporte de la práctica. 5. Entrega reporte al profesor 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Bocinas • Videos 	4 horas
UNIDAD IV				
8	Neoliberalismo y el cine en latinoamérica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisión de películas latinoamericanas que se produjeron dentro de la globalización 2. Analizar los cambios culturales neoliberales impresos en la obra 3. Realiza reporte de la práctica 4. Entrega al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Bocinas • Videos 	4 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Mesas redondas
- Estudios de caso
- Debates
- Discusión grupal
- Visualización de material audiovisual

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Organizadores gráficos
- Resumen
- Síntesis
- Ensayo
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

Evaluaciones parciales.....	20%
- Tareas	10%
- Prácticas	30%
- Ensayo final	30%
- Participación	10%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Festival Internacional de Cine Latinoamericano. (1989). <i>Cine, TV y video en América Latina: La generación de los 80</i>. UNAM. [clásica].</p> <p>Fuertes, M. (2014). <i>Industria cinematográfica latinoamericana: políticas públicas y su impacto en el mercado digital</i>. La Crujía Ediciones. [clásica]</p> <p>King, J. (1993). <i>El carrete mágico. Una historia del cine latinoamericano</i>. Tercer Mundo Editores. [clásica]. http://filosofia.uaq.mx/diidxaza/fils/carretem.pdf</p> <p>Filmografía</p> <p>Andrades, M. Barata, A. (productores), Mierelles, F. y Lund, K. (directores). (2002). <i>Ciudad de Dios</i>. Brasil. 02 Filmes/videofilmes, Miramax.</p> <p>Boevski, M., Urbieta, C. (productoras) y Campanella, J. (productor y director). (2009). <i>El secreto de sus ojos</i>. Argentina. Haddock Films. Tornasol Films, Ministerios de Cultura de España. INCCA. ICO</p> <p>Cabrera, S. (productor y director). (1993). <i>Estrategia de caracol</i>. Colombia.</p> <p>Chavarrias, A., Morales, J. (productores) y Llosa, C. (productora y directora). (2009). <i>La teta asustada</i>. Perú, España.</p> <p>Demare, L. (productor y director). (1955). <i>Mercado de abasto</i>. Argentina.</p> <p>Epstein, F. (producción). Rebella, J. Stoll, P. (directores), (2004). <i>Whisky</i>. Uruguay. Argentina. Alemania.</p>	<p>Cineteca Nacional. (2008). <i>50 cineastas de Iberoamérica. Generaciones en tránsito 1980-2008</i>. IMCINE. [clásica]</p> <p>Lilio, G. y Chacón, A. (1998). El cine latinoamericano: del código realista al código posmoderno. <i>Revista Anclajes</i>, 2, 45-56 [clásica]. http://www.biblioteca.unlpam.edu.ar/pubpdf/anclajes/v02a04chacon.pdf</p> <p>Millán, F. (2006). <i>Entre la inocencia y la rebeldía: infancia y juventud en el cine latinoamericano</i>. Gobierno del Estado de Guanajuato. [clásica]</p> <p>Schoereder, P. (2016). <i>Latin American Cinema: A comparative history</i>. University California Press. http://libcon.rec.uabc.mx:3079/eds/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzExMzI0OTFfX0FO0?sid=94fbd689-4fd7-47bd-acf5-0fe50c1e8dbb@sessionmgr4008&vid=1&format=EB&rid=13</p>

España. Control Z Films. Rizoma Films, Wanda Visión. Pandora Filmproduktion.

Googel, E. (productor) y Gaviria, V. (director). (1998). *La vendedora de rosas*. Colombia.

Gutiérrez, T. (productor y director). (1968). *Memorias del subdesarrollo*. Cuba. ICAIC.

Hassan, M. Herrero, G. (productores) y Wood, A. (productor y director). (2004). *Machuca*. Chile.

Pérez, F. (productor), Gutiérrez, T. y Tabio, J. (directores). (1994). *Fresa y chocolate*. Cuba. España, México. Miramax.

Piñeyro, M. (productor) y Puenzo, L. (director). (1986). *La historia oficial*. Argentina. Historias Cinematográficas Cinemania. Progress Communications.

Rocha, G. (director). (1964). *Dios y el diablo en la tierra del sol*. Brasil.

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Historia del Cine Latinoamericano debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o su equivalente, con conocimientos avanzados en historia del cine, con mínimo 3 años de experiencia en docencia, preferentemente con estudios de posgrado. Que sea responsable, proactivo y analítico.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Estética Cinematográfica
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 02 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Rosa Herlinda Beltrán Pedrín
Armando Navarro Suárez
Axel Eduardo Núñez Morales

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 21 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Estética Cinematográfica permite al alumno aproximarse e identificar las principales posturas filosóficas y formales estéticas en el séptimo arte, que permiten despertar la sensibilidad sobre sus elementos para aplicar en el discurso de su obra audiovisual. Esta unidad de aprendizaje se ubica en la etapa disciplinaria, es de carácter optativo y forma parte del área de conocimiento de Dirección.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Valorar los principales fundamentos filosóficos de la estética del cine, mediante el análisis de obras representativas del séptimo arte, para desarrollar un discurso artístico propio de forma analítica, crítica y reflexiva.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

1. Video-ensayos como forma de aproximación a los conceptos de la teoría estética
2. Carpeta de evidencias con los ejercicios y texto de director con propuesta estética y sonora

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Pensar en la Imagen, la Construcción de un Concepto

Competencia:

Examinar el concepto de imagen, a partir de la ontología, relación semántica, mecánica de la percepción y forma del cine, con la finalidad de pensar y construir un discurso estético de la obra audiovisual, con actitud creativa, crítica y analítica.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 1.1 Ontología de la imagen
 - 1.1.1 Definición y estructura del signo icónico
 - 1.1.2 Diferenciación metodológica entre lenguaje verbal y códigos iconográficos
- 1.2 Relación semántica entre discurso verbal y la narración fílmica
- 1.3 Mecánica de la percepción
 - 1.3.1 Códigos de reconocimiento
 - 1.3.2 Condiciones perceptivas
 - 1.3.3 Experiencia perceptiva
- 1.4 La estética en el cine
- 1.5 La forma del cine: apariencia y disposición, forma expresiva o simbólica, forma substancial, forma a priori, forma como identidad.
 - 1.5.1 Enfoques de la forma en el cine

UNIDAD II. El Filme como Representación Visual y Sonora

Competencia:

Evaluar los aspectos formales de la imagen, por medio del estudio de sus representaciones visuales y sonoras, con el propósito de generar un discurso estético, mostrando actitud perceptiva, analítica y autocrítica.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 2.1 El espacio fílmico
- 2.2 Técnicas de la profundidad
 - 2.2.1 La Perspectiva como el arte de representar lo tridimensional
 - 2.2.2 La profundidad de campo como una posibilidad discursiva
 - 2.2.3 Concepto del plano para construir el relato
- 2.3 El cine, representación sonora
 - 2.3.1 Los factores estéticos e ideológicos
- 2.4 La autoría en el cine
- 2.5 Ética del discurso audiovisual

UNIDAD III. Función Poética del Cine

Competencia:

Examinar las posturas narrativas del lenguaje audiovisual, en relación a su función poética, con el propósito de estructurar un discurso desde el análisis filosófico, mostrando una actitud crítica, de respeto y ética profesional.

Contenido:**Duración:** 8 horas

- 3.1 El cine como arte
 - 3.1.2 La narración en el cine
 - 3.1.3 El lenguaje en el cine
- 3.2 La verosimilitud de la historia en la narración fílmica
 - 3.2.1 La forma como proceso constructivo
 - 3.2.2 El tema fílmico y el movimiento sintético
- 3.3 Definición y estructura del mensaje poético
 - 3.3.1 La función poética de la imagen cinematográfica
- 3.4 Cine como filosofía

UNIDAD IV. El Espectador y la Recepción de la Obra Cinematográfica

Competencia:

Evaluar los factores que afectan la percepción estética del espectador sobre la interpretación que tiene en torno al cine, por medio del estudio de las teorías de las audiencias y la recepción, para generar un discurso asertivo en las propuestas cinematográficas, con responsabilidad social y autocrítica

Contenido:

Duración: 8 horas

- 4.1 El espectador pensante y el espectador emocional
- 4.2 La interpretación en el cine
- 4.3 La forma como fusión, característica del cine digital
 - 4.3.1 Cine de profundidades en la era digital

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Video-Ensayo sobre la construcción de un concepto sobre la imagen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Conformar equipos de 3 a 4 integrantes. 3. Investiga diferentes definiciones de la imagen, la ontología de la imagen, estructura del signo, códigos iconográficos y lenguaje verbal. 4. Realiza un guión para locución de 3 a 5 minutos sobre la información encontrada. 5. Realiza la locución y edita un clip de audio de 3 a 5 minutos. 6. Busca imágenes fijas y en movimiento que ilustran la narración. 7. Edita el material audiovisual 8. Exporta el clip de video en .mp4 con una duración de 3 a 5 minutos. 9. Presenta ante el grupo para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Bibliografía • Internet • Proyector • Grabadora de sonido • Software de edición audiovisual. 	6 horas
UNIDAD II				
2	Cine y autoría	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Investiga 5 directores de cine y sus propuestas estéticas que los definen como autores. 3. Realiza una tabla comparativa sobre las características de sus propuestas estéticas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Bibliografía • Internet • Proyecto 	4 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Expone ante clase los resultados obtenidos 5. Entrega al docente para retroalimentación. 		
UNIDAD III				
3	Video- Ensayo Cine Poético	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Conformar equipos de 3 a 4 integrantes. 3. Investiga la aplicación de la representación poética en el cine. 4. Realiza un guión para locución de 3 a 5 minutos sobre la información encontrada. 5. Realiza la locución y edita un clip de audio de 3 a 5 minutos. 6. Busca imágenes fijas y en movimiento que ilustran la narración. 7. Edita el material audiovisual 8. Exporta el clip de video en .mp4 con una duración de 3 a 5 minutos. 9. Presenta ante el grupo para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Bibliografía • Internet • Proyector 	6 horas
UNIDAD IV				
4	El espectador pensante- el espectador emocional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Realiza una encuesta de satisfacción entre 10 y 15 reactivos sobre una película de tu interés estrenada actualmente. 3. Aplica la encuesta a 10 personas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Bibliografía • Internet • Proyector 	4 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Realiza una gráfica con los resultados obtenidos 5. Presenta los resultados ante el grupo 6. Entrega al docente para retroalimentación. 		
5	La interpretación en el cine	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Conformar equipos de 3 a 4 integrantes. 3. Selecciona una obra audiovisual para analizar. 4. Estructura un programa para <i>Podcast</i> de 15 a 20 minutos para compartir las interpretaciones que surgen a partir de la obra analizada. 5. Comparte el podcast con el resto de la clase. 6. Los miembros de los demás equipos deberán hacer comentarios de retroalimentación sobre el tratamiento del tema. 7. Entrega al docente para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Bibliografía • Internet • Proyector • Grabador de audio • Software de edición audiovisual. 	8 horas
6	Propuesta Estética Texto del director	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza un texto de dirección a partir de un guión de autoría propia que contenga los siguientes elementos: Tema, Justificación, Punto de vista de autor, propuesta estética visual, referencias y propuesta estética sonora. 3. Entrega al docente para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Bibliografía • Internet • Procesador de textos 	6 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Aprendizaje basado en proyectos
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Resumen
- Síntesis
- Ensayo
- Técnica expositiva
- Trabajo de campo
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 2 evaluaciones parciales.....	20%
- Prácticas de taller.....	20%
- Video-ensayos.....	20%
- Carpeta de evidencias que integra texto del director.....	40%
Total.....	100%.

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Bercine, R. (2008). <i>El cine y la estética cambiante</i>. UNAM. [clásica]</p> <p>Castellanos, C. García, A., Raúl, R. y Martínez, R. (2019). <i>Cine digital y teoría del autor: Reflexiones semióticas y estéticas en la era de Emanuel Lubezki</i>. UAM.</p> <p>Catalá, J.[ed.]. (2014). <i>El cine de pensamiento: formas de la imaginación tecno-estética</i>. Ballereta. [clásica]</p> <p>Conde Aldana, J. A. (2019). Hacia una teoría general de la actividad espectral en el cine. In <i>Semióticas del cine y del audiovisual</i>. Editorial Utadeo.</p> <p>Edgar-Hunt, R., Broto Balaguer, M., Rawle, S., & Marland, J. (2016). <i>Bases del cine : el lenguaje cinematográfico</i> (2a ed. ampliada). Parramón paidotribo.</p> <p>Liandrat-Guigues, S. (2017). <i>Estética del movimiento cinematográfico: cincuenta preguntas</i>. UNAM-CUEC.</p> <p>Martínez, R. (2019). <i>Cine y Forma. Fundamentos para conjeturar la visualidad fílmica</i>. UAM. https://www.casadelibrosabiertos.uam.mx/contenido/contenido/Libroelectronico/cine-forma.pdf</p> <p>Merino, O., & García Estrada, J. (2018). Impresionismo en cine y pintura : orígenes, vanguardias, contemporaneidad (1a ed.). Universidad Nacional Autónoma de México. Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.</p>	<p>Beltrán, R. (2018). <i>Niños del hombre: la extinción de la humanidad</i> (399-418). En <i>Cuando el futuro nos alcance. Utopías y distopías en el cine</i>, coordinador Alfonso Ortega. Omega.</p> <p>Hausken, L. (2013). <i>Thinking Media Aesthetics. Media studies, Film studies and the arts</i>. PL Academia Research. [clásica]. https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/25882/1004201.pdf?sequence=1&isAllowed=y</p> <p>Martín, L (s.f.). El cine como experiencia estética. <i>Revista Praxis</i>. Universidad Valladolid. https://revistas.uniminuto.edu/index.php/praxis/article/view/1243/1161</p> <p>Platinga, C. (2001). <i>Film Theory and aesthetics: notes and Schism</i>, pp. 445-454 [clásica]. http://afoiceeomartelo.com.br/posfsa/Autores/Plantinga,%20Curl/Film%20Theory%20And%20Aesthetics.pdf</p> <p>Pulecio, E. (2006). <i>El cine: Análisis y Estética</i>. República de Colombia Ministerio de Cultura. [clásica]. https://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/publicaciones/Documents/El%20Cine%2C%20An%C3%A1lisis%20y%20Est%C3%A9tica.pdf</p> <p>Vizcarra, F. (2017). Arte de vanguardia, cine y modernidad. El siglo XX y un nuevo lenguaje. <i>Revista Entre Textos</i> No. 9, pp. 8-26. Labor de punto. https://entretextos.leon.uia.mx/num/25/labor-de-punto/PDF/ENTRETEXTOS-25-L1.pdf</p>

Mitry, Jean (2006). *Estética y psicología del cine*. Siglo XXI.
[clásica]

Truffaut, F., Scott, H., & Redondo, R. G. (2019). *El cine según Hitchcock*. Alianza.

Zavala, L. (2016). *De que hablamos la decir Estética del cine*.
UAM. [https://www.researchgate.net/publication/301274034 De que hablamos al decir estetica del cine](https://www.researchgate.net/publication/301274034_De_que_hablamos_al_decir_estetica_del_cine)

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Estética Cinematográfica debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o su equivalente, con mínimo 3 años de experiencia en el área; preferentemente con estudios de posgrado y experiencia en docencia universitaria, ser responsable, proactivo y reflexivo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Fotoperiodismo
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 01 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 02 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Rosa Herlinda Beltrán Pedrín
Axel Eduardo Núñez Morales
Jorge Alfredo Martínez Martínez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 18 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje de Fotoperiodismo, dotará al estudiante de los conocimientos y habilidades para el reconocimiento del contexto social que le permita representar y comunicar a través de fotografías acontecimientos, personajes y sucesos. Esta asignatura se imparte en la etapa disciplinaria con carácter optativo y pertenece al área de conocimiento de Realización.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Aplicar las claves del fotoperiodismo mediante las técnicas de documentación, análisis, observación, interpretación y ejecución práctica que permita usar la imagen como soporte de expresión sobre los acontecimientos sociales, históricos y culturales de su contexto de manera crítica y con ética.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

1. Entrega de carpeta integrada por cada uno de los ejercicios desarrollados en el curso y Blog de fotoperiodismo con los ejercicios realizados en el curso.
2. Foto-ensayo acompañado de carpeta que integre su proceso creativo.

Donde se evaluará la creatividad artística, la ejecución, composición y limpieza.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Historia del fotoperiodismo

Competencia:

Identificar los conceptos del fotoperiodismo, mediante el estudio de su evolución histórica, función social, el perfil del fotoperiodista y sus principios éticos, para reconocer el impacto de la profesión en los procesos de comunicación, con responsabilidad y pensamiento crítico.

Contenido:

Duración: 5 horas

- 1.1 Historia del periodismo gráfico
- 1.2 Función social del fotoperiodismo
- 1.3 Análisis de trabajos de maestros fotoperiodistas
 - 1.3.1 El perfil del fotoperiodista
- 1.4 La organización del departamento de fotografía en la prensa: métodos de trabajo
 - 1.4.1 Agencias fotográficas: Banco de imágenes
- 1.5 La ética en el fotoperiodismo

UNIDAD II. La imagen periodística

Competencia:

Analizar los elementos que componen una fotografía de prensa, mediante la identificación de sus características de actualidad, objetividad, narrativa estética y ética periodística con relación al texto-imagen y los códigos de la fotografía de prensa, con la finalidad de crear el relato, de manera creativa, crítica y respeto.

Contenido:

Duración: 4 horas

2.1 Expresión fotográfica

2.1.1 Los contenidos en la fotografía de prensa

2.1.2 La lectura de la imagen

2.2 Relación texto-imagen

2.3 Los códigos de la fotografía de prensa

UNIDAD III. Géneros de la fotografía de prensa

Competencia:

Realizar fotoperiodismo, a través de la aplicación de las técnicas de los diferentes géneros de la fotografía de periodismo, para retratar y comunicar los acontecimientos sociales, históricos y culturales de su contexto, con responsabilidad social, objetividad y pensamiento analítico.

Contenido:**Duración:** 7 horas

- 3.1 Fotonoticia
- 3.2 Entrevista-Retrato de personaje
- 3.3 Fotografía de Deportes
- 3.4 Fotografía de Espectáculos
- 3.5 Grandes Fotorreportajes
- 3.6 El Foto-ensayo
- 3.7 Fotografía Documental

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Reconocer el entorno	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza un reconocimiento del entorno mediante la observación. 3. Presenta las tres imágenes previamente tomadas ante el grupo y docente para un ejercicio de retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno de notas • Lápiz • Bolígrafo • Celular 	2 horas
2	Construir un blog	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Se reúne en equipo de tres integrantes. 3. Elabora un blog con las siguientes características: descripción de los perfiles de cada integrante del equipo, descripción del equipo fotográfico que se utiliza para los ejercicios. 4. Pública las actividades realizadas mediante imágenes y su descripción. (este blog debe alimentarse durante todo el curso). 5. Comparte blog con docente y compañeros para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno de notas • Lápiz • Bolígrafo • Celular • Computadora • Internet 	4 horas
UNIDAD II				
3	Pie de foto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno de notas • Lápiz 	2 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Se reúne en equipo de tres integrantes. 3. Captura tres imágenes por integrante. El tema es libre. 4. Escribe en cada una de las imágenes un pie de foto que puede ser cierta o falsa. 5. Presenta ante el grupo y docente para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bolígrafo • Celular 	
4	Construcción del relato: contexto y significado	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Se reúne en equipo de tres integrantes. 3. De las imágenes previamente tomadas, selecciona 5 por integrante. 4. Cada integrante ordena las 5 imágenes para construir un relato. 5. Los integrantes intercambian fotografías para proponer otro orden de las imágenes. 6. Presenta ante el grupo y docente para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno de notas • Lápiz • Bolígrafo • Celular 	4 horas
UNIDAD III				
5	Foto-noticia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. De las imágenes previamente tomadas, selecciona una foto. La foto debe ser lo suficiente descriptiva para representar la noticia. 3. Desarrolla la noticia con el apoyo de la fotografía. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno de notas • Lápiz • Bolígrafo • Celular 	4 horas

		4. Presenta ante el grupo y docente para retroalimentación.		
6	Entrevista- Retrato de personaje	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Selecciona un personaje de interés. 3. Elabora un instrumento para la entrevista del personaje. 4. De las imágenes previamente tomadas, selecciona cuatro fotografías. Las imágenes deben representar el carácter del personaje. 5. Presenta ante el grupo y docente para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno de notas • Lápiz • Bolígrafo • Celular 	4 horas
7	Fotografía de deportes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Selecciona un evento deportivo. 3. De las imágenes previamente tomadas, selecciona ocho fotografías. Las imágenes deben representar diversos momentos: antes del juego, durante el juego, las emociones de los jugadores y espectadores y el final del juego. 4. Presenta ante el grupo y docente para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno de notas • Lápiz • Bolígrafo • Celular 	4 horas
8	Fotografía de espectáculos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Selecciona un evento de espectáculos o cultural. 3. De las imágenes previamente tomadas, selecciona ocho fotografías. Las imágenes deben representar diversos momentos: los preparativos del evento, el desarrollo del evento y el cierre del evento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno de notas • Lápiz • Bolígrafo • Celular 	4 horas

		4. Presenta ante el grupo y docente para retroalimentación.		
9	Foto-ensayo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Selecciona un tema de interés personal. 3. De las imágenes previamente tomadas, selecciona 25 fotografías mínimo. Las imágenes deben representar diversos momentos: la categoría del espacio y retrato de personajes. 4. Monta en video las fotografías que pueden tener texto o solo música de fondo. 5. Presenta ante el grupo y docente para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno de notas • Lápiz • Bolígrafo • Celular 	4 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE CAMPO

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Reconocer el entorno	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza un reconocimiento del entorno mediante la observación. 3. Retrata los más relevante que identificaste de tú entorno mediante la toma de tres fotografías. 4. Presenta las tres imágenes ante el grupo y docente para un ejercicio de retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno de notas • Lápiz • Bolígrafo • Celular 	4 horas
2	La Visita a un periódico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asiste a la visita a un periódico para conocer las áreas en que está dividido e identificar los puestos y funciones del reportero gráfico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno de notas • Lápiz • Bolígrafo • Celular 	4 horas
UNIDAD II				
3	Construcción del relato: contexto y significado (toma de fotografías)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Se reúne en equipo de tres integrantes. 3. Captura 15 imágenes por integrante de objetos y paisaje. (no incluir en la imagen personas). 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno de notas • Lápiz • Bolígrafo • Celular 	4 horas
UNIDAD III				
4	Foto-noticia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno de notas • Lápiz 	4 horas

		<ol style="list-style-type: none"> Se reúne en equipo de tres integrantes. Captura 8 imágenes por integrante de eventos. 	<ul style="list-style-type: none"> Bolígrafo Celular 	
5	Entrevista- Retrato de personaje	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las indicaciones del docente. Identifica un personaje de interés Realiza entrevista al personaje, de acuerdo con el instrumento previamente elaborado. Captura mínimo 15 imágenes de retrato aplicando las técnicas. 	<ul style="list-style-type: none"> Cámara fotográfica Cuaderno de notas Lápiz Bolígrafo Celular 	4 horas
6	Fotografía de deportes	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las indicaciones del docente. Asiste a la locación. Captura mínimo 15 imágenes con tema deportivo. 	<ul style="list-style-type: none"> Cámara fotográfica Cuaderno de notas Lápiz Bolígrafo Celular 	4 horas
7	Fotografía de espectáculos	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las indicaciones del docente. Asiste a locación. Captura mínimo 15 imágenes con tema de espectáculos. 	<ul style="list-style-type: none"> Cámara fotográfica Cuaderno de notas Lápiz Bolígrafo Celular 	4 horas
8	Foto-ensayo	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las indicaciones del docente. Selecciona un tema libre. Captura diversas imágenes que representen el tema seleccionado. Mínimo 25 imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> Cámara fotográfica Cuaderno de notas Lápiz Bolígrafo Celular 	4 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Aprendizaje basado en proyectos
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Resumen
- Síntesis
- Foto-Ensayo
- Técnica expositiva
- Trabajo de campo
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Carpeta integrada y Blog 70%
(Prácticas de taller y campo)
- Foto-ensayo..... 30%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Amar, P.J. (2020). <i>El fotoperiodismo</i>. La Marca Editora.</p> <p>Bogre, M. (2020) <i>Documentary Photography. History, Theory and Practice</i>. Taylor and Francis.</p> <p>Freund, G. (2017) <i>La fotografía como documento social</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Jardin, V. (2017). <i>Street photography. Creative visions being the lens</i>. Taylor and Francis.</p> <p>Soriano, T. (2019). <i>Ayúdame a mirar. La biblia del reportaje gráfico</i>. Anaya Multimedia.</p>	<p>Ang, T. (2014). <i>Photography: The Definitive Visual History</i>. D.K. Publishing. [clásica]</p> <p>Baeza, P. (2001) <i>Por una función crítica de la fotografía de prensa</i>. Gustavo Gili [clásica]</p> <p>Castellanos, U. (2004) <i>Manual de fotoperiodismo: Retos y Soluciones</i>. Universidad Iberoamericana AC. [clásica]</p> <p>Erausquin, M. (2000): <i>Fotoperiodismo: formas y códigos</i>. Editorial Síntesis. [clásica]</p> <p>Fox, A. y Cariana, N. (2014). <i>Tras la imagen investigación y práctica en fotografía</i>. Gustavo Gili.[clásica]</p> <p>Freeman, M. (2013) <i>La narración fotográfica: ensayo y reporte visual</i>. Blume. [clásica]</p> <p>García, E. y Sánchez, S. (2000). <i>Historia general de la imagen. Perspectivas de la comunicación audiovisual</i>. Universidad Europea CEES Ediciones. [clásica]</p> <p>Gibson, D. y Roses, F. (2015) <i>Manual de fotografía de la calle</i>. Blume. [clásica]</p> <p>Nasr, R. y Díaz, E. (2003). <i>Historias para ver: Enrique Diaz fotorreportero</i>. UNAM. [clásica]</p> <p>Mäenpää, J. (2014) <i>Rethinking Photojournalism. The changing work practices and professionalism of photojournalist in the digital age</i>. Nordicom Reviews 35. pp. 91-104 . [clásica]</p> <p>https://www.researchgate.net/publication/287139412_Rethinking_Photojournalism_The_Changing_Work_Practices</p>

[and Professionalism of Photojournalists in the Digital Age](#)

Sontag, S. (2010). *Ante el dolor de los demás*. De bolsillo contemporáneo. [clásica]

Short, M. (2013). Contexto y narración en fotografía. Gustavo Gili. [clásica]

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Fotoperiodismo debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o su equivalente, con conocimientos avanzados en teoría y práctica fotográfica con mínimo 3 años de experiencia en el área; preferentemente con estudios de posgrado y experiencia en docencia universitaria, ser responsable, proactivo, analítico.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Géneros Cinematográficos
- 5. Clave:**
- 6. HC: 02 HT: 02 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 02 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Angélica Basilia Madrid Navarro
Flor Angélica Torres Narváez
Raúl Fernando Linares Borboa
Miguel Ángel Lozano Cháirez
Armando Navarro Suárez

Fecha: 18 de junio de 2021

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje tiene como finalidad abordar los componentes de los géneros cinematográficos lo que permite al estudiante realizar guiones que respondan a las necesidades del mercado audiovisual.
Se ubica en la etapa disciplinaria, es de carácter optativa y forma parte del área de conocimiento Escritura.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Examinar la estructura del guión, mediante el análisis de sus componentes, clasificación e implicaciones de los géneros cinematográficos y la escritura creativa, para desarrollar una propuesta de guión de género cinematográfico, con una actitud reflexiva, autocrítica y de respeto.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio que integre propuestas de tratamiento, escenas, escaleta para cortometraje de género desarrollado en clase.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Fundamentación al estudio de los géneros

Competencia:

Distinguir los géneros cinematográficos, a través de la revisión de sus elementos y características, para conocer su fundamentación en el desarrollo de un guion, con actitud reflexiva y analítica.

Contenido:

Duración: 12 horas

- 1.1. Géneros literarios, dramáticos, cinematográficos
- 1.2. Género cinematográfico
 - 1.2.1. Época, corriente, movimiento, técnica y formato
- 1.3. Género cinematográfico
 - 1.3.1. Componentes del género
 - 1.3.1.1. Trama
 - 1.3.1.1.1. Arquitrama
 - 1.3.1.1.2. Antitrama
 - 1.3.1.2. Personajes
 - 1.3.1.3. Universo
 - 1.3.1.4. Recursos estilísticos
 - 1.3.1.5. Tono
 - 1.3.1.6. Tema
 - 1.3.2. Género y audiencia
- 1.4. Teorías de géneros: las 10 tendencias de Altman

UNIDAD II. Clasificaciones de los géneros

Competencia:

Analizar la clasificación de géneros, mediante la revisión de los modelos clásicos, para comprender sus especificaciones y aplicarlo en el guionismo, con actitud crítica y analítica.

Contenido:

- 2.1. Aproximaciones genéticas al género: Almtman
- 2.2. Los 25 géneros de McKee
- 2.3. Tipificaciones de época: el modelo de Zavala
- 2.4. Género, industria y comercialización

Duración: 10 horas

UNIDAD III. Estrategias de aproximación al género

Competencia:

Analizar los límites y variaciones del género, a través de las rupturas de convenciones, para construir propuestas de hibridación entre géneros, de forma creativa e innovadora.

Contenido:

- 3.1. Aproximación convencional
- 3.2. Revisitar el género: límites y variaciones
- 3.3. Deconstruir el género
- 3.4. Hibridaciones y contrastes
- 3.5. Autoría y cine de autor

Duración: 10 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Géneros cinematográficos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del profesor. 2. Visualiza fragmentos de películas de distintos géneros. 3. Identifica el género al que pertenece. 4. Realiza reporte de práctica. 5. Entrega reporte al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Bocinas • Videos • Bibliografía especializada • Internet 	8 horas
2	Trama, antitrama y arquitrama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del profesor 2. Visualiza fragmentos de películas de distintos géneros. 3. Identifica la trama, antitrama y arquitrama. 4. Realiza reporte de práctica. 5. Entrega reporte al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Bocinas • Videos • Bibliografía especializada • Internet 	8 horas
3	Personajes, universo, recursos estilísticos, tono y tema	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del profesor. 2. Visualiza fragmentos de películas de distintos géneros. 3. Identifica el personaje, universo, recursos estilísticos, tono y tema. 4. Escribe una escena que contenga personaje, universo, recursos estilísticos, tono y tema claros. 5. Entrega reporte de la práctica y escena al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Bocinas • Videos • Bibliografía especializada • Internet 	8 horas
UNIDAD II				
4	Hibridaciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las instrucciones del profesor 	<ul style="list-style-type: none"> • Libreta • Bibliografía especializada 	8 horas

		<ol style="list-style-type: none">2. Propone la escaleta de un cortometraje en el que se manifieste la hibridación, que contenga personaje, universo, recursos estilísticos, tono y tema claros.3. Entrega trabajo a docente.		
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Estudios de caso
- Debates
- Aprendizaje basado en proyecto
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Resumen
- Síntesis
- Técnica expositiva
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales.....30%
- Actividades y tareas.....30%
- Participación en clase.....10%
- Portafolio.....30%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Altman, R. (2000). <i>Los géneros cinematográficos</i>. Editorial Paidós. [clásica]</p> <p>Gulino, P. J. (2012). <i>Screenwriting. The sequence approach. The Hidden Structure of Successful Screenplays</i>. Bloomsbury Publishing.</p> <p>Mckee, R. (2016). <i>El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones</i>. Alba Minus.</p> <p>Triquell, X. (2017). Los géneros cinematográficos, entre la historia de la sociedad y la historia de un lenguaje. <i>Culturas</i> II. https://bibliotecavirtual.unl.edu.ar/publicaciones/index.php/Culturas/article/download/7004/10214/</p> <p>Zavala, L. (2013, octubre-diciembre). Sobre la evolución de los géneros cinematográficos. <i>La Colmena</i>, 131-138. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5492837.pdf</p>	<p>Frigola-Reig, J. Menendez, J, y Corcuera, R. (2020). Géneros audiovisuales en Internet: Una propuesta de clasificación basada en el análisis de la red. <i>Information Systems and Technologies (CISTI)</i>, 2020,1-6. http://eds.b.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=5f32c34a-42f5-432d-8dff-5d25dfb7282c%40sessionmgr102</p> <p>Rodríguez, V. (2020). The Return of Genre in 1990s Spanish Cinema: Industry, Legislative Changes and Economics. <i>Hispanic Research Journal</i>, 21(1), 3-22. http://eds.b.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=731a1282-203c-40fa-b467-335fa02d73fa%40pdc-v-sessmgr03</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Géneros Cinematográficos deberá contar con un título de Licenciado en Cine, Medios Audiovisuales o afines, preferentemente con estudios de posgrado en el área, y con experiencia de al menos dos años en escritura para medios. Deberá ser crítico, respetuoso y capaz de propiciar el trabajo colaborativo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Historia del Cine Mexicano
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 02 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA
Rosa Herlinda Beltrán Pedrín
Axel Eduardo Núñez Morales

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)
Cristina Conde Felix

Fecha: 21 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de esta unidad de aprendizaje es identificar los principales eventos y actores que marcaron el desarrollo del cine mexicano. Su utilidad radica en que le permitirá al estudiante comprender la evolución del mismo, su relación con los factores políticos, sociales, económicos y artísticos, así como tener un panorama general de la producción cinematográfica nacional. Se imparte en la etapa disciplinaria con carácter optativo y corresponde al área de conocimiento Dirección.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar los eventos y actores que intervinieron en el desarrollo del cine mexicano, a través de la revisión de obra fílmica, sus relaciones entre factores políticos, sociales, económicos y artísticos, para comprender su evolución y el panorama general de la producción cinematográfica nacional, con actitud crítica y responsable

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio de evidencias con los trabajos escritos a modo de análisis y reflexión sobre los contenidos que integran el curso. El proyecto final será un dónde se relacionen los tópicos de clase con obra(s) fílmica(s), director (es/as), un género o época del cine mexicano.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Cine silente (1895-1929)

Competencia:

Analizar el cine silente de 1895 a 1929, a partir de la revisión de las características formales de la producción nacional, el cine durante la revolución, los inicios de la ficción y la influencia de Eisenstein, para conocer sus antecedentes y valorar su importancia, con actitud crítica, respetuosa y de tolerancia

Contenido:

Duración: 8 horas

- 1.1 Los inicios del cine mexicano
 - 1.1.1 Edison y Lumiere en México
- 1.2 Características formales de la producción nacional
 - 1.2.1 Los primeros cineastas: Roberto Rosas, Avita, Hermanos de Alba, Salvador Toscano
- 1.3 El cine en México durante la revolución
- 1.4 Los inicios de la ficción en México
 - 1.4.1 Cortometrajes y la influencia italiana
 - 1.4.2 Largometrajes de ficción en la era silente
 - 1.4.2.1 Roberto Rosas, Mimi Derba y La Banda del Automóvil Gris
 - 1.4.2.2 Yucatán cuna del cine de ficción
 - 1.4.2.2.1 La fórmula secreta
 - 1.4.2.2.2 El tren fantasma
- 1.5 Eisenstein en México y su influencia

UNIDAD II. Primeros años del cine sonoro (1929-1940)

Competencia:

Examinar el surgimiento del cine sonoro en México, a partir de la revisión y análisis de los primeros ensayos sonoros, el nacimiento de la industria con los hermanos Rodríguez y la consolidación del sonido en el cine nacional, para conocer sus antecedentes y valorar su impacto, con actitud crítica, respetuosa y de tolerancia

Contenido:

Duración: 2 horas

2.1 El surgimiento del cine sonoro en México.

2.1.1 Los primeros ensayos sonoros.

2.1.2. Nace una industria: Los hermanos Rodríguez.

2.1.3 Santa 193, se consolida el sonido en el cine nacional.

UNIDAD III. La época de oro (1936-1957)

Competencia:

Examinar las propuestas cinematográficas de México que destacaron a nivel mundial en la reconocida época de oro, a través del estudio de sus directores, características y contexto, para identificar las obras cinematográficas que formaron parte del nacionalismo, con actitud crítica y responsable.

Contenido:**Duración:** 6 horas

3.1 Inicio y auge: Fernando de Fuentes.

3.2 El nacionalismo cinematográfico de Emilio "El Indio" Fernández.

3.3 Géneros y mitos del cine mexicano (melodrama, comedia ranchera, indigenismo, nostalgia porfiriana)

3.4 Directores: Roberto Gavaldón, Ismael Rodríguez, Bustillo de Oro.

UNIDAD IV. Modernidad en el cine nacional (1951-1977)

Competencia:

Examinar las propuestas cinematográficas de la modernidad, a través del estudio de los tópicos relevantes de esta época, la transición de los temas rurales a los urbanos, para comprender las propuestas de directores y directoras emergentes, con respeto y actitud crítica.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 4.1 La modernidad de Luis Buñuel: Surrealismo y su obra cinematográfica
- 4.2. Tópicos relevantes en la era moderna del cine mexicano: cómics, cine de luchadores, western, ciencia ficción y cine de horror.
- 4.3 Directores: Arturo Ripstein, Felipe Cazals, Paul Leduc, Alfonso Arau, Nicolas Echeverría, Hermsillo.
- 4.4 Directoras: Matilde Landeta, Busi Cortés, María Novaro

UNIDAD V. Crisis y Renovaciones en el cine mexicano

Competencia:

Analizar los factores que dieron origen a la crisis en el cine nacional, a través del estudio de las manifestaciones cinematográficas que surgieron en este contexto, para comprender los discursos emergentes de esa época, con pensamiento crítico y analítico.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 5.1 Crisis en el cine mexicano años setentas
 - 5.1.1 Cine de ficheras
 - 5.1.2 Televisión
- 5.2 Los años noventa: crisis y renovación
- 5.3 Cine Fronterizo y cine chicano
- 5.4 La animación en el cine mexicano
- 5.5 Novedades en el cine mexicano. Perspectivas actuales.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Vámonos con Pancho Villa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visualiza el material audiovisual <i>“Vámonos con Pancho Villa” (1935) de Fernando de Fuentes</i> 3. Analiza el material audiovisual 4. Presenta en un documento con el análisis de la película. 5. Expone su reflexión en foro de discusión grupal 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Material audiovisual • Bocinas 	2 horas
2	El automóvil gris	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visualiza el material audiovisual <i>“El automóvil gris” (1919) de Roberto Rosas</i> 3. Analiza el material audiovisual 4. Presenta en un documento con el análisis de la película. 5. Expone su reflexión en foro de discusión grupal 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Material audiovisual • Bocinas 	2 horas
3	El tren fantasma	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visualiza el material audiovisual <i>“El tren fantasma”</i> 3. Analiza el material audiovisual 4. Presenta en un documento con el análisis de la película. 5. Expone su reflexión en foro de discusión grupal 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Material audiovisual • Bocinas 	2 horas

4	Que Viva México	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visualiza el material audiovisual "<i>Que Viva México</i>" (1931) de <i>Sergei Eisenstein</i> 3. Analiza el material audiovisual 4. Selecciona uno de los capítulos 5. Presenta en un documento con el análisis del capítulo seleccionado debe incluir: <ol style="list-style-type: none"> a) Referencia pictórica b) Simbología representada 6. Expone su reflexión en foro de discusión grupal 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Material audiovisual • Bocinas 	2 horas
UNIDAD II				
5	Santa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visualiza el material audiovisual "<i>Santa</i>" (1932) 3. Analiza el material audiovisual 4. Presenta en un documento con el análisis de la película y las implicaciones técnicas que observes en la banda sonora. 5. Expone su reflexión en foro de discusión grupal 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Material audiovisual • Bocinas 	2 horas
UNIDAD III				
6	Allá en el Rancho Grande	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visualiza el material audiovisual "<i>Alla en el Rancho Grande</i>" (1936) de Fernando de Fuentes 3. Analiza el material audiovisual 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Material audiovisual • Bocinas 	2 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Presenta en un documento con el análisis de la película. 5. Expone su reflexión en foro de discusión grupal 		
7	María Candelaria	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visualiza el material audiovisual "<i>María Candelaria</i>" (1948) de Emilio Fernández 3. Analiza el material audiovisual 4. Presenta en un documento con el análisis de la película. 5. Expone su reflexión en foro de discusión grupal 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Material audiovisual • Bocinas 	2 horas
8	Macario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visualiza el material audiovisual "<i>Macario</i>" 3. Analiza el material audiovisual 4. Presenta en un documento con el análisis de la película. 5. Expone su reflexión en foro de discusión grupal 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Material audiovisual • Bocinas 	2 horas
UNIDAD IV				
9	Viridiana	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visualiza el material audiovisual "<i>Viridiana</i>" de Luis Buñuel 3. Analiza el material audiovisual 4. Identifica tres aspectos simbólicos de la película 5. Presenta en un documento con el análisis de la película y los 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Material audiovisual • Bocinas 	2 horas

		<p>fotogramas que hagan alusión a lo simbólico.</p> <p>6. Expone su reflexión en foro de discusión grupal</p>		
10	Las poquianchis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visualiza el material audiovisual <i>"Las poquianchis"</i> 3. Analiza el material audiovisual 4. Presenta en un documento con el análisis de la película. 5. Expone su reflexión en foro de discusión grupal 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Material audiovisual • Bocinas 	2 horas
11	El castillo de la pureza	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visualiza el material audiovisual <i>"El castillo de la pureza"</i> 3. Analiza el material audiovisual 4. Presenta en un documento con el análisis de la película. 5. Expone su reflexión en foro de discusión grupal 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Material audiovisual • Bocinas 	2 horas
12	La negra angustias	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visualiza el material audiovisual <i>"La negra angustias"</i> 3. Analiza el material audiovisual 4. Investiga sobre el papel de la mujer en la industria cinematográfica de México 5. Presenta en un documento con esta investigación. 6. Expone su reflexión en foro de discusión grupal 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Material audiovisual • Bocinas 	2 horas

UNIDAD V				
13	Elisa en el fin del mundo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visualiza el material audiovisual <i>“Elisa en el fin del mundo”</i> 3. Analiza el material audiovisual y reflexiona sobre el contexto del país en esa década. 4. Presenta en un documento con el análisis de la película y la reflexión. 5. Expone su reflexión en foro de discusión grupal 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Material audiovisual • Bocinas 	2 horas
14	Cronos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visualiza el material audiovisual <i>“El automóvil gris” (1919) de Roberto Rosas</i> 3. Analiza el material audiovisual 4. Presenta en un documento con el análisis de la película. 5. Expone su reflexión en foro de discusión grupal 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Material audiovisual • Bocinas 	2 horas
15	La vida breve y precoz de Sabina Rivas y La Jaula de oro	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Visualiza el material audiovisual <i>“La vida precoz de Sabina Rivas” y la “Jaula de oro”</i> 3. Analiza el material audiovisual 4. Presenta en un documento con el análisis de ambas películas sobre el contexto de la frontera sur de México. 5. Expone su reflexión en foro de discusión grupal 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Material audiovisual • Bocinas 	4 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Mesas redondas
- Estudios de caso
- Debates
- Discusión grupal

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Resumen
- Síntesis
- Ensayo
- Técnica expositiva
- Reportes de lectura
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales.....	20%
- Participación.....	15%
- Portafolio de evidencia.....	35%
- Proyecto final.....	30%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Dávalos Orozco, F. (Ed.). (2013) <i>Historia del cine mexicano 1896-1929: edición facsimilar de las crónicas de José María Sánchez García</i>. UNAM. [clásica].</p> <p>De los Reyes, A. (2011) <i>Medio siglo de cine mexicano 1896-1947</i>. Trillas. [clásica].</p> <p>Saavedra, I. (2016) Cuando el Western cruzó la frontera. Un acercamiento transdisciplinario. UAM. [clásica]. https://www.researchgate.net/publication/336703223_Cuando_el_western_cruzo_la_frontera_Un_acercamiento_transdisciplinario</p> <p>Schmidt-Welle, F. (Ed.). (2015) <i>Nationbuilding en el cine mexicano: desde la época de oro hasta el presente</i>. Iberoamericana. [clásica].</p> <p>Schmelz, I. (Ed.). (2006) <i>El futuro más acá: cine mexicano de ciencia ficción= Mexican science fiction film</i>. INBA, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. [clásica].</p> <p>Useda, E. (2012). El ojo y sus narrativas: cine surrealista desde México. IMCINE. [clásica].</p> <p>Filmografía</p> <p>Alatraste, G., Muñoz, R., y Portabella, P. (productores). Buñuel. L. (1961). <i>Viridiana</i>. España, México. UNINCI.</p> <p>De la Cruz, J. (productor) y Moreno A (director). (1932). <i>Santa</i>. México. Compañía Nacional Productora de Películas.</p>	<p>Ayala, J. (2001) <i>La fugacidad del cine mexicano</i>. Océano. [clásica].</p> <p>Ayala, J. (2004) <i>La grandeza del cine mexicano</i>. Océano. [clásica].</p> <p>Ayala, J. (2006) <i>La herética del cine mexicano</i>. Océano. [clásica].</p> <p>Beltrán, R. (2019). Miradas femeninas en la realización cinematográfica de México. En P. Medellín (Coord.). <i>Arte y género: Problemáticas actuales desde una visión multidisciplinaria</i> (pp.105-122). UABC</p> <p>Durán, M. (2013). <i>Miedo y risas en el cine mexicano</i>. Ensayos Abrevian. INBA. [clásica]. http://cenidiap.net/biblioteca/abrevian/5abrev-ElenaDuran.pdf</p> <p>García, G. (2001) <i>El cine mexicano a través de la crítica</i>. UNAM. IMCINE. [clásica].</p> <p>Mendiola, C. (Coord.) (2016) <i>120 personalidades para amar el cine mexicano</i>. Plaza y Valdes editores. Tecnológico de Monterrey.</p> <p>Mendoza, O. y Martínez L. (Ed). (2019) <i>Cine mexicano y su filosofía</i>. Editorial Itaca. http://dcsh.izt.uam.mx/cen_doc/cefilibe/images/libro_s-e/Cine_Mexicano_y_Filosofia.pdf</p> <p>Ruiz, T. (2017). Lo transnacional y lo posmoderno. En M. Castro, y J. Ramey. (Eds.). <i>Mexican Transnational cinema and literature</i>. (pp. 208-212) https://www.academia.edu/38070865/Mexican_Transnati</p>

Fink, A. (productor) y Fernández, E. (director) (1943). *María Candelaria*. México.

Gómez Bolaños, R. (productor) y De la Rivera, J. (director). (1997) *Elisa antes del fin del mundo*. México. Televisión, S.A. de C.V.

Gorson, A., Navarro, B., Springall, G. (productores) y Del Toro, G. (director). (1993). *La invención de Cronos*. México. Universidad de Guadalajara, IMCINE, Grupo del Toro, Ventana Films, CNCAIMC, Fondo del Fomento a la calidad cinematográfica. Iguana producciones.

Landeta, M. (Productor y Director). (1949). *La Negra Angustias*. México.

Moya, V. (Productor) y Cazals, F. (Director). (1976). *Las Poquianchis*. México.

Oribe, A. (Productor) y Gavaldón, R. (Director). (1960). *Macario*. México. Clasa Films Mundiales

Ortiz, A. (Productora) y Ripstein, A. (Director). (1972). *Castillo de la Pureza*. México. Estudios Churubusco.

Pani, A. (Productor) y De Fuentes, F. (Director). (1936). *Vámonos con Pancho Villa*. México. Cinematográfica Latino Americana, S.A.

Quemada-Díez, D. (Director). (2013). *La jaula de Oro*. Guatemala. Animal de Luz Films, Kinemascope Films, Machete Producciones

[onal Cinema and Literature Cover Flyer 3 book reviews](#)

Silva, J. (2010). La época de oro del cine mexicano: La colonización de un imaginario social. *Revista Culturales* 7(13), 7-30. [clásica].

https://www.researchgate.net/publication/262783872_La_Epoca_de_Oro_del_cine_mexicano_la_colonizacion_de_un_imaginario_social

Rivas, A. (Productor) y De Fuentes, F. (Productor y Director). (1936). *Allá en el Rancho Grande*. México. United Artist.

Rosas, E. (Productor y Director) (1919). *El Automóvil Gris*. México. Azteca Films

Sinclair, U., Sinclair, M., Kahn, O., Crane, K. (Productores). (1932). Eisenstein, S. (director). *¡Que viva México!* Estados Unidos, México y Unión Soviética. Mexican Film Trust.

Zabludovsky, A., Nerubay, P. (Productores) y Mandoki, L. (Director). (2012). *La vida precoz y breve de Sabina Rivas*. México. Videocine.

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Historia del Cine Mexicano debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o su equivalente, preferentemente con estudios de posgrado. Asimismo, poseer conocimientos avanzados en historia de cine, con una experiencia mínima de 3 años en docencia; además, debe ser responsable, proactivo y analítico.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Fotografía Comercial y de Servicio
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 01 **HT:** 04 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Rosa Herlinda Beltrán Pedrín
Axel Eduardo Núñez Morales
Jorge Alfredo Martínez Martínez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 18 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje de Fotografía Comercial y de Servicio, dotará al estudiante de los conocimientos y habilidades para el reconocimiento de las cualidades que se pueden exaltar de un producto para su comercialización a través de la fotografía. Esta asignatura se imparte en la etapa disciplinaria con carácter optativo y pertenece al área de conocimiento de Realización.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Realizar fotografía publicitaria mediante la aplicación de técnicas de organización e iluminación para la creación de imágenes fotográficas que permitan posicionar un producto o marca de manera creativa y responsable.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

1. Entrega de carpeta integrada por cada uno de los ejercicios desarrollados en el curso.
2. Proyecto final: Campaña publicitaria que integre los elementos abordados en el curso para un producto, expuesta en una carpeta digital.

Se evaluará la creatividad artística, la ejecución, composición y limpieza.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Antecedentes de la fotografía comercial y publicitaria

Competencia:

Identificar los conceptos de la fotografía comercial y publicitaria, mediante el estudio de su evolución histórica y su aplicación en la publicidad, para reconocer el impacto en las actividades de comercialización, con responsabilidad y pensamiento crítico.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 1.1 Antecedentes de la fotografía en la publicidad
- 1.2 La aplicación de la fotografía en la publicidad
- 1.3 Las retóricas de la imagen y la fotografía publicitaria
- 1.4 El director de arte y las campañas publicitarias

UNIDAD II. . Accesorios y técnicas en la fotografía comercial y publicitaria

Competencia:

Aplicar las técnicas de iluminación, mediante la aplicación de flash y luz natural para la construcción de la imagen, con minuciosidad, orden y precisión.

Contenido:

Duración: 2 horas

2.1 La importancia del fondo

2.1.1. Fondos resaltados o difusos

3.1 El flash

3.1.1 Combinar flash con luz natural

3.1.3 Fotografías con doble flash

UNIDAD III. Géneros de la fotografía publicitaria: El Bodegón

Competencia:

Realizar fotografía de producto mediante la aplicación de las técnicas de bodegón húmedo y seco, para la construcción de la fotografía de producto, con creatividad, organización y compromiso.

Contenido:**Duración:** 2 horas

- 3.1 Técnicas de iluminación para el bodegón húmedo
- 3.2 Técnicas de iluminación para el bodegón seco
- 3.3 Fotografía de alimentos
- 3.4 Técnicas de retoque digital para fotografía de producto

UNIDAD IV. Géneros de la fotografía publicitaria: El Retrato

Competencia:

Realizar fotografía de producto mediante la aplicación de las técnicas del retrato, para la construcción de la fotografía de moda, con creatividad, disciplina y compromiso.

Contenido:

Duración: 4 horas

4.1 Historia de la fotografía de moda y estilos

4.1.1 Análisis de imágenes fotográficas aplicadas a la moda

4.1.2 El equipo creativo: estilista, maquillista, escenógrafo, vestuarista.

4.2 Técnicas de iluminación profesional para retrato de moda

4.2.1 Equipos y accesorios aplicados a diferentes estilos de fotografía de moda: Sombrillas, soft box, fresnels, ring flash, uso de fondos y gelatinas de colores

4.3 *Fashions films*, herramienta para la fotografía de moda en movimiento

UNIDAD V. Fotografía y las campañas publicitarias

Competencia:

Elaborar campañas de producto, mediante la integración de los conceptos creativos y la gestión del proyecto, para la presentación al público de interés, con apertura a la crítica y compromiso con la marca.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 5.1 Creación de contenido visual, conceptos creativos para un producto
- 5.2 Preproducción de la sesión fotográfica
 - 5.2.1 Aspectos legales y derechos de autor en la fotografía publicitaria
- 5.3 Gestión del proyecto: presupuesto y equipamiento
- 5.4 Presentación dossier: concepto creativo, estilo, locación, casting, presupuesto, equipo, técnicas de iluminación.
- 5.5 Ejecución de la campaña para el producto

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Prácticas de Retórica de la imagen metáfora	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza una fotografía que aluda a una metáfora visual. 3. Presenta ante el grupo y docente para un ejercicio de retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno de notas • Lápiz • Bolígrafo • Celular • Computadora • Internet • Equipo de iluminación 	3 horas
2	Práctica de Retórica de la imagen Hipérbole	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza una fotografía que aluda a una hipérbole visual. 3. Presenta ante el grupo y docente para un ejercicio de retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno de notas • Lápiz • Bolígrafo • Celular • Computadora • Internet • Equipo de iluminación 	3 horas
3	Práctica de Yuxtaposición	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza imágenes de fealdad y poco valor (pobreza) e imágenes de belleza y gran valor (riqueza). 4 fotografías de cada categoría 3. Combina e intercala estas imágenes y examina su yuxtaposición. 4. Presenta ante grupo y docente para un ejercicio de retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno de notas • Lápiz • Bolígrafo • Celular • Computadora • Internet • Equipo de iluminación 	4 horas

UNIDAD II				
4	Práctica flash con luz natural	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza imágenes de retrato utilizando flash y luz natural. 3. Presenta ante grupo y docente para un ejercicio de retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno de notas • Lápiz • Bolígrafo • Celular • Computadora • Internet • Equipo de iluminación 	3 horas
5	Práctica con doble de flash	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza imágenes de retrato utilizando doble flash (con esquema de iluminación). 3. Presenta ante grupo y docente para un ejercicio de retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno de notas • Lápiz • Bolígrafo • Celular • Computadora • Internet • Equipo de iluminación 	3 horas
UNIDAD III				
6	Práctica de bodegón húmedo objetos cristalinos y metal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza imágenes de bodegón de objetos cristalinos y metal (perfumes, joyería, cristalería, etc) 3. Presenta ante grupo y docente para un ejercicio de retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno de notas • Lápiz • Bolígrafo • Celular • Computadora • Internet • Equipo de iluminación 	6 horas
7	Practica de bodegón húmedo: líquidos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza imágenes de bodegón húmedo: trabajo con líquidos. 3. Presenta ante grupo y docente para un ejercicio de retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno de notas • Lápiz • Bolígrafo • Celular • Computadora • Internet • Equipo de iluminación 	6 horas

8	Práctica de bodegón seco: naturaleza muerta, objetos opacos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza imágenes de bodegón seco: naturaleza muerta. 3. Presenta ante grupo y docente para un ejercicio de retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno de notas • Lápiz • Bolígrafo • Celular • Computadora • Internet • Equipo de iluminación 	4 horas
9	Práctica de alimentos y vinos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza imágenes de alimentos y vinos. 3. Presenta ante grupo y docente para un ejercicio de retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno de notas • Lápiz • Bolígrafo • Celular • Computadora • Internet • Equipo de iluminación 	6 horas
UNIDAD IV			•	
10	Práctica de retrato y moda	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza imágenes de retrato de moda. 3. Presenta ante grupo y docente para un ejercicio de retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno de notas • Lápiz • Bolígrafo • Celular • Computadora • Internet • Equipo de iluminación 	8 horas
11	Práctica <i>Fashions films</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza imágenes de retrato de moda en clips de video. 3. Construir el <i>fashion films</i>. 4. Presenta ante grupo y docente para un ejercicio de retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno de notas • Lápiz • Bolígrafo • Celular • Computadora • Internet • Equipo de iluminación 	8 horas
UNIDAD V			•	

12	Desarrollo de campaña publicitaria de producto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza el dossier: concepto creativo, estilo, locación, casting, presupuesto, equipo, técnicas de iluminación, que acompaña la ejecución de la campaña del producto. 3. Ejecutar la campaña. 4. Presenta ante grupo y docente para un ejercicio de retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cuaderno de notas • Lápiz • Bolígrafo • Celular • Computadora • Internet • Equipo de iluminación 	10 horas
----	------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Aprendizaje basado en proyectos
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Resumen
- Síntesis
- Foto-Ensayo
- Técnica expositiva
- Trabajo de campo
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Carpeta integrada..... 70%
(Prácticas de taller)
- Campaña publicitaria de producto..... 30%
- Total**.....100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
Díaz, E. (2019). <i>Fotografía publicitaria. El poder de la imagen.</i> Photo Club	Bavister, S. y Serrano, D. (2001). <i>Técnicas de iluminación: glamour.</i> Omega. [clásica]
Earnest, A. (2019). <i>Ligthing for product photography: the digital photographer's step by step.</i> Amherst Media.	Coronado, D. (2000) <i>Arte, fotografía y publicidad.</i> Laboratorio de Arte 13. [clásica] https://institucional.us.es/revistas/arte/13/15%20coronad o.pdf
Eguizabal, E. (2006). <i>Fotografía publicitaria.</i> Cátedra. [clásica]	Eguizábal, R. (2001) <i>La fotografía publicitaria. El análisis de la imagen fotográfica.</i> Universitat Jaume, pp 81-98. [clásica] Recuperado de: https://core.ac.uk/download/pdf/61400183.pdf
Juan, L. (2019). <i>The beginner's still life photography guide.</i> Art Power	Gatcum, C. (2012). <i>Ligth & Shot. 50 fotos de moda.</i> Akal. [clásica]
Merino, M. (2017). <i>Fotografía de producto y publicidad.</i> Foto Ruta.	Gea, L. (2013) <i>Estudio de la evolución de la fotografía de productos a través del análisis de marcas.</i> Proyecto fin de carrera Universidad de Zaragoza. [clásica] https://zaguan.unizar.es/record/12057/files/TAZ-PFC-2013-518.pdf
Peterson, B. (2020). <i>Portrait Photography. How to shoot great pictures of people anywhere.</i> Watson-Guptill.	Hirsch, R. (2011) <i>Exploring color photography: from film to pixels.</i> Focal Press. [clásica]
Valenzuela, R. (2017) <i>La iluminación perfecta: un innovador sistema de iluminación para fotografía personas.</i> Anaya Multimedia	Jenkinson, M (2012). <i>Curso de retrato fotográfico.</i> Alcanto.[clásica]
Webb, J. (2011) <i>Diseño fotográfico: manuales de fotografía creativa aplicada.</i> Gustavo Gili. [clásica]	Pultz, J. (2003) <i>La fotografía y el cuerpo.</i> Akal ediciones. [clásica]
	Steve, L. (2011). <i>La iluminación en el desnudo: los grandes maestros profesionales revelan sus secretos.</i> Omega. [clásica]

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Fotografía Comercial y de Servicio debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o su equivalente, con conocimientos avanzados en teoría y práctica fotográfica con mínimo 3 años de experiencia en el área; preferentemente con estudios de posgrado y experiencia en docencia universitaria, ser responsable, proactivo, analítico.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Animación de Personaje *Cut Out*
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 01 **HT:** 00 **HL:** 04 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Adalberto Iván Martínez Martínez
Demian Eduardo Carmona Villafania
Héctor Alfonso Bonilla Alavez
Jesús Humberto Orozco Orozco
Luis Felipe López Pérez
Marco Antonio Pérez Cota

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 18 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Esta unidad de aprendizaje tiene como propósito que el alumno aprenda animar personajes en dos dimensiones lo cual le servirá en el dominio de una nueva técnica que le permita manipular imágenes estáticas para animarlas en el contexto de la producción audiovisual. Esta unidad de aprendizaje pertenece a la etapa disciplinario es de carácter optativo. Es recomendable cursar con anterioridad las materias de imagen digital y *motion graphics*.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Crear movimientos de personajes estáticos, mediante la creación de un sistema de huesos y contralores para un manejo sofisticado de animación atendiendo las necesidades de la industria con pensamiento matemático, creatividad y atención al detalle.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio que integre las prácticas realizadas durante el curso, incluyendo los personajes con movimiento de mecánicas de cuerpo, pantomima y gesticulación.

Elaborar un proyecto integrador que conste de una escena que incluya varios personajes animados integrados en una misma secuencia presentado en un archivo para su visionado.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Herramientas digitales de animación

Competencia:

Analizar el funcionamiento de las herramientas digitales, por medio de la experimentación con los menús especializados, para la animación de personajes con atención al detalle, con actitud de apertura al conocimiento nuevo.

Contenido:

- 1.1 Instalación de herramienta digital.
- 1.2 Interfaz.
- 1.3 Demostración de ejemplos.

Duración: 4 horas

UNIDAD II. Estructuras, sistemas de huesos y controladores

Competencia:

Construir la estructura del personaje, utilizando diversas metodologías de articulación, para prepararlo en el proceso de animación, con creatividad, resolución de problemas y analítico.

Contenido:

- 2.1 Preparación de personaje
- 2.2 Tipos de estructuras.
- 2.3 Huesos.
- 2.4 Herramientas.
- 2.5 Tipos de controladores.
- 2.6 Vinculación de huesos y controles.

Duración: 6 horas

UNIDAD III. Animación de personajes

Competencia:

Producir animaciones, empleando las etapas de poses, ritmo y detallado, para crear personajes animados que generen empatía en la audiencia con atención al detalle, paciencia y pasión.

Contenido:

- 3.1 Principios de animación y la técnica cut out.
- 3.2 Poses claves, *breakdown*, *ease*, *inbetweens*.
- 3.3 Ritmo y editor de curvas.
- 3.4 Detalles.
- 3.5 Salidas y codificaciones.

Duración: 6 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE LABORATORIO

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I	Herramientas digitales de animación			
1	Instalación de software de animación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Docente proporciona modelos animados. 2. Explora la herramienta 3. Instala la herramienta digital. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Modelo digital ● Computadora completa ● Software de animación ● Cuaderno y lápiz ● Conexión a internet ● Proyector o Tv para visionado 	6 horas
2	Aspectos estilísticos de la animación cut out	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visionado de secuencias animadas utilizando la técnica cut out. 2. Realiza un reporte sobre las diferencias entre animación tradicional y animación cut out 	<ul style="list-style-type: none"> ● Secuencias animadas ● Computadora completa ● Procesador de texto ● Cuaderno y lápiz ● Conexión a internet ● Proyector o Tv para visionado 	6 horas
UNIDAD II	Estructuras, sistemas de huesos y controladores			
3	Preparación de personaje	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Docente proporciona modelo digital. 3. Analiza la estructura del modelo. 4. Realiza cortes de las articulaciones del personaje. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Modelo digital ● Computadora completa ● Software de animación ● Cuaderno y lápiz ● Conexión a internet ● Proyector o Tv para visionado 	4 horas
4	Creación de un sistema de articulaciones simple del modelo.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Docente proporciona modelo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Modelo digital ● Computadora completa ● Software de animación 	4 horas

		digital. 3. Analiza la estructura del modelo. 4. Crea articulaciones del modelo.	<ul style="list-style-type: none"> ● Cuaderno y lápiz ● Conexión a internet ● Proyector o Tv para visionado 	
5	Creación de un sistema de huesos para cutout	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Instala herramienta de complemento. 3. Crea las articulaciones al personaje. 4. Emparenta articulaciones con modelo 5. Crea estructuras (<i>FK / IK</i>) 6. Genera controles de articulaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Herramienta complemento ● Modelo digital ● Computadora completa ● Software de animación ● Cuaderno y lápiz ● Conexión a internet ● Proyector o Tv para visionado 	8 horas
UNIDAD III	Animación de personajes			
6	Creación de poses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Crea poses principales. 3. Crea <i>breakdowns</i>. 4. Crea <i>ease in/out</i> 5. Crea <i>inbetweens</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ● Modelo digital ● Computadora completa ● Software de animación ● Cuaderno y lápiz ● Conexión a internet ● Proyector o Tv para visionado 	5 horas
7	Creación de ritmo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Explica el editor de curvas 3. Manipula los fotogramas y curvas para lograr ritmo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Modelo digital ● Computadora completa ● Software de animación ● Cuaderno y lápiz ● Conexión a internet ● Proyector o Tv para visionado 	8 horas
8	Detallado de animación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Agrega detalles en extremidades y cara. 3. Limpieza de fotogramas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Modelo digital ● Computadora completa ● Software de animación ● Cuaderno y lápiz ● Conexión a internet ● Proyector o Tv para visionado 	8 horas

9	Salida y codificaciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Renderizado en video y secuencia de imagen. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Modelo digital ● Computadora completa ● Software de animación ● Cuaderno y lápiz ● Conexión a internet ● Proyector o Tv para visionado 	5 horas
10	Proyecto integrador	<ol style="list-style-type: none"> 1. Integra las prácticas realizadas durante el curso. 2. Elabora un proyecto personal de animación. 3. Entrega video al docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Prácticas desarrolladas. ● Computadora completa ● Software de animación ● Cuaderno y lápiz ● Conexión a internet 	10 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Estudios de caso
- Aprendizaje basado en proyectos
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Resumen
- Técnica expositiva
- Practica de laboratorio
- Trabajo colaborativo
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Trabajo escrito..... 10%
- Prácticas 40%
- Proyecto Integrador 50%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Cut-out animation workflow. (n.d.). <i>Cut-out Animation Workflow</i> / <i>Toon Boom Learn</i>. https://learn.toonboom.com/modules/animation-workflow/topic/cut-out-animation-workflow</p> <p>Gallardo, Y. (2018). <i>Curso de after effects cc 2019 - completo</i>. [video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=ao3kYGUCvDg</p> <p>Thomas, F., & Johnston, O. (1995). <i>The illusion of life: Disney animation</i>. Disney Editions Deluxe.[Clásico]</p> <p>Williams, Richard (2009) <i>Animator's Survival Kit, Expanded</i>. Paperback.[Clásico]</p>	<p>Freeman, H. D. (2017). <i>The moving image workshop: Introducing animation, motion graphics and visual effects in 45 practical projects</i>. Bloomsbury Publishing</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Animación Cutout debe contar con título de licenciado en Animación Digital, Medios Audiovisuales o licenciado en en Ciencias de la Comunicación y con experiencia docente universitaria; preferentemente con estudios de posgrado, al menos dos años de experiencia docente y con 3 años o más de experiencia profesional en el área. Ser proactivo, respetuoso y que fomente el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Adaptación Audiovisual
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 02 **HT:** 03 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 07
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Miguel Ángel Lozano Chairez
Alejandro Espinoza Galindo
Armando Navarro Suarez
Angélica Basilia Madrid Navarro
Raúl Fernando Linares Borboa

Fecha: 07 de abril de 2021

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Mediante esta unidad de aprendizaje se desarrollarán las habilidades para el análisis de una obra original para su posterior adaptación al cine, televisión u otros medios audiovisuales. El estudiante adquirirá herramientas prácticas que le permitan generar guiones audiovisuales basados en materiales originales provenientes de diversas fuentes, atendiendo las necesidades dramáticas del medio destino, para que posean una estructura coherente y adecuada. Esta unidad de aprendizaje es de carácter optativo, pertenece a la etapa disciplinaria, se encuentra vinculada al área de conocimiento de Escritura, por lo que apoya directamente al logro del perfil de egreso del plan de estudios de Licenciado en Medios Audiovisuales. De manera específica, proporciona elementos para desarrollar la habilidad de escritura y adaptación hacia un medio audiovisual.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Aplicar los métodos y técnicas para la adaptación de una obra a los medios audiovisuales, a través del visionado de películas, la lectura de sus respectivos guiones y consulta de obras originales en las cuales se basan, para desarrollar adaptaciones hacia un medio audiovisual, de manera profesional y creativa.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Presentación de un guion adaptado a partir de una fuente original, equivalente a treinta minutos en pantalla.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Estructura dramática

Competencia:

Distinguir los tipos de adaptación audiovisual y sus implicaciones en la narrativa, a través de lecturas y reflexión personal, para comprender sus similitudes, diferencias, conceptos básicos y estructura, con actitud crítica y proactiva.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 1.1. Conceptos básicos.
 - 1.1.1 Traducción.
 - 1.1.2 Adaptación.
 - 1.1.3 Intertextualidad.
- 1.2. Diferencias entre estructura dramática clásica, moderna y posmoderna.
- 1.3. Estructura dramática en cine y otros medios.
- 1.4. Discursos transmedia.

UNIDAD II. Tipos de adaptaciones audiovisuales

Competencia:

Comparar los tipos de adaptaciones audiovisuales y sus diversos requisitos, a través del visionado de ejemplos y consulta de su fuente original, para conocer sus particulares, dificultades y retos al elegir una fuente adaptable, con actitud propositiva y analítica.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 2.1. Adaptaciones literarias.
 - 2.1.1. Cuento
 - 2.1.2. Novela
 - 2.1.3. Dramaturgia
- 2.2. Adaptaciones de otros medios
 - 2.2.1. Novela gráfica
 - 2.2.2. Videojuegos
 - 2.2.3. Ópera
 - 2.2.4. Teatro musical
 - 2.2.5. Juegos de mesa
 - 2.2.6 Radio dramas
 - 2.2.7 Remakes

UNIDAD III. Diseño del arco narrativo

Competencia:

Interpretar una fuente original a ser adaptada a un medio audiovisual, identificando su estructura y tomando decisiones creativas, para representar fielmente a través de los recursos dramáticos audiovisuales, de forma reflexiva y crítica.

Contenido:

- 3.1 Análisis de la fuente original.
- 3.2 Organización de personajes y arco dramático.
- 3.3 Redacción de sinopsis.

Duración: 6 horas

UNIDAD IV. Desarrollo de guion

Competencia:

Desarrollar un guion cinematográfico basado en una fuente original, a través de una estructura dramática y adaptación de sus diversos elementos a las necesidades propias del medio audiovisual, para crear una obra profesional y vendible en el mercado dirigida a un público específico, de forma creativa e innovadora.

Contenido:

- 4.1 Técnica de traducción
- 4.2 Intersemiótica de la adaptación

Duración: 6 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD III				
1	Análisis de una fuente original	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elige una fuente original. 2. Analiza la estructura dramática de la fuente. 3. Describe los elementos importantes de la narrativa de la fuente. 4. Elabora un escrito de la práctica, lo presenta ante el grupo y recibe retroalimentación de los compañeros y del profesor. 5. Realiza las correcciones necesarias y lo entrega al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Software de citación y editor de texto. • Fuente para adaptación. • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.). 	6 horas
2	Organización de personajes y arco dramático.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Describe los personajes y su biografía. 2. Adapta el arco dramático a la estructura audiovisual. 3. Compara diferencias entre fuente original y adaptación. 4. Elabora un escrito de la práctica, lo presenta ante el grupo y recibe retroalimentación de los compañeros y del profesor. 5. Realiza las correcciones necesarias y lo entrega al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Software de citación y editor de texto. • Fuente para adaptación. • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.). 	6 horas
3	Redacción de sinopsis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diseña la trama principal del guion con sus actos y clímax. 2. Describe de manera breve y en términos generales todos los sucesos del guion. 3. Decide la macroestructura del guion. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Software de citación y editor de texto. • Fuente para adaptación. • Recursos bibliográficos 	6 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Elabora un escrito de la práctica, lo presenta ante el grupo y recibe retroalimentación de los compañeros y del profesor. 5. Realiza las correcciones necesarias y lo entrega al profesor. 	(libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.).	
UNIDAD IV				
4	Elaboración de escaleta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrolla la escaleta escena por escena atendiendo la estructura diseñada de antemano. 2. Decide las microestructuras del guion. 3. Elabora un escrito de la práctica, lo presenta ante el grupo y recibe retroalimentación de los compañeros y del profesor. 4. Realiza las correcciones necesarias y lo entrega al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Software de citación y editor de texto. • Fuente para adaptación. • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.). 	6 horas
5	Escritura de guion	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrolla diálogos y descripciones de acciones específicas en el guion. 2. Verifica el respeto a la estructura diseñada anteriormente. 3. Elabora un escrito de la práctica, lo presenta ante el grupo y recibe retroalimentación de los compañeros y del profesor. 4. Realiza las correcciones necesarias y lo entrega al profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Software de escritura de guion. • Fuente para adaptación. • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.). 	16 horas
6	Tallero y corrección de guion	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisa de primer borrador de guion. 2. Corrección de incongruencias, estructura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Software de escritura de guion. 	8 horas

		<ol style="list-style-type: none">3. Elabora un escrito de la práctica, lo presenta ante el grupo y recibe retroalimentación de los compañeros y del profesor.4. Realiza las correcciones necesarias y lo entrega al profesor.	<ul style="list-style-type: none">• Fuente para adaptación.• Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.).	
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Estudios de caso
- Debates
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos
- Solución de problemas
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Resumen
- Síntesis
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC
- Lectura de fuentes de ficción
- Escritura de guion

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Comparación entre fuente original y su adaptación.....	10%
- Sinopsis.....	10%
- Reportes.....	20%
- Prácticas.....	30%
- Proyecto de guion.....	30%
Total.....	100%

Nota:

Al cierre de la unidad II se aplica el primer examen parcial que consiste en la comparación entre una fuente original y su adaptación audiovisual. Así mismo, al cierre de la unidad III se aplica el segundo examen parcial que consiste en la elaboración de una sinopsis de guion adaptado a partir de una fuente original.

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Geal, R. (2019). <i>Anamorphic authorship in canonical film adaptation: A case study of Shakespearean films</i>. Palgrave MacMillan.</p> <p>Gutiérrez, F. (2016). <i>Literatura y cine</i>. Universidad Nacional de Educación a Distancia.</p> <p>Lawrence, D. E., & Montz, A. L. (Eds.). (2020). <i>Adaptation in young adult novels: Critically engaging past and present</i>. Bloomsbury Academic.</p> <p>Leitch, T. M. (Ed.). (2017). <i>The Oxford handbook of adaptation studies</i>. Oxford University Press.</p> <p>Martín, F., & Strange, I. (2020). <i>Tinta, papel, nitrato y celuloide: Diálogos entre cine, prensa y literatura en México</i>. UNAM.</p> <p>Mas-Peypoch, H. (2016). <i>¿Cómo adaptar una novela gótica al cine?</i> Universitat Oberta de Cat.</p> <p>Mooney, W. H. (2021). <i>Adaptation and the new art film: Remaking the classics in the twilight of cinema</i>. Springer International Publishing.</p> <p>Noriega, J. L. S. (2000). <i>De la literatura al cine: Teoría y análisis de la adaptación</i>. Grupo Planeta (GBS).</p> <p>Pollarolo, G. (2019). <i>Nuevas aproximaciones a viejas polémicas</i>. Fondo editorial de la PUCP.</p> <p>Stam, R., & Zavala, L. (2014). <i>Teoría y práctica de la adaptación</i>. Universidad Nacional Autónoma de México.</p>	<p>Carringer, R. L. (1993). <i>The magnificent Ambersons: A reconstruction</i>. University of California Press.</p> <p>Coppola, F. F. (2016). <i>The Godfather Notebook</i>. Simon and Schuster.</p> <p>Luque, F. G. (2005). Técnicas de traducción aplicadas a la adaptación cinematográfica: Nuevos horizontes para la traductología. <i>TRANS: Revista de Traductología</i>, 9, 21-36.</p> <p>Martínez, M. Á. (2006). <i>Mito, cine, literatura: Laberinto y caos en el tercer hombre</i>. Ediciones Alfaro.</p> <p>Puzo, M. (2019). <i>El Padrino</i>. Penguin Random House.</p> <p>Weatherford, D., González, J. C., & Mino Gracia, F. (2020). <i>Juan Rulfo en el cine Los guiones de Pedro Páramo y El gallo de oro</i>. RM Verlag.</p> <p>Welsh, J. M., & Lev, P. (Eds.). (2007). <i>The literature/film reader: Issues of adaptation</i>. Scarecrow Press.</p>

Vilches, L. (2017). *Diccionario de teorías narrativas: Cine, televisión, transmedia*. Caligrama.

Zecchi, B. (Ed.). (2012). *Teoría y práctica de la adaptación fílmica*. Editorial Complutense.

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje deberá tener una formación de grado de licenciatura en comunicación, medios audiovisuales o carrera afín; debe contar con experiencia profesional mínima de 3 años y con los siguientes documentos probatorios: Currículo vitae actualizado, título o cédula profesional. Será ideal que cuente con experiencia docente deseable de 3 años y con cursos de capacitación en docencia. Ser analítico, crítico y fomentar el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Análisis Cinematográfico
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 01 **HT:** 03 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 05
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Rubén Guillermo García Martínez

Axel Eduardo Núñez Morales

Rosa Herlinda Beltrán Pedrín

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 23 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El objetivo general de la unidad de aprendizaje es promover la comprensión del proceso del análisis fílmico y adquirir competencias para su aplicación como herramienta fundamental en las decisiones creativas de un cineasta, así como también en su aplicación en el discurso narrativo de trabajos audiovisuales, por medio de la interpretación de los símbolos expuestos en las películas y la investigación del contexto.

Se ubica en la etapa disciplinaria, es de carácter optativo y forma parte del área de conocimiento de Dirección.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar el lenguaje audiovisual de una obra cinematográfica, por medio de la interpretación e investigación de símbolos y contexto de la cinta, con el propósito de reflexionar acerca de los trabajos propios y ajenos, mostrando actitud crítica, objetiva y creativa.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Presentar un videoensayo que considere los elementos del análisis formal con el fin de generar una reflexión de un producto cinematográfico.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD I. El análisis cinematográfico y apreciación de los elementos básicos del cine.

Competencia:

Examinar los elementos básicos del cine, a través de la apreciación de imagen, montaje, sonido y puesta en escena, con la finalidad de generar un discurso coherente, con actitud de diálogo, respeto y creatividad.

Contenido:

Duración: 4 horas

1.1 Entendiendo el análisis fílmico

- 1.1.1 ¿Qué es el análisis fílmico? Utilidad del análisis fílmico en el proceso de comprensión de una película
- 1.1.2. Utilidad del análisis fílmico como herramienta de aplicación en el discurso narrativo de sus propios proyectos audiovisuales.
- 1.1.3. Apreciación de los elementos básicos del cine.
- 1.1.4. La imagen: Composición y color.
- 1.1.5. El montaje: dimensiones del montaje y alternativas del mismo.
- 1.1.6. Sonido: fundamentos y dimensiones del sonido.
- 1.1.7. Puesta en escena: aspectos y funciones narrativas.

UNIDAD II. Narrativa y concepciones genéricas.

Competencia:

Examinar las diferentes estructuras narrativas y géneros cinematográficos, a partir de la investigación y la interpretación de diferentes símbolos y contextos, con el propósito de analizar las narrativas dentro de una película, con actitud de diálogo, respeto y creatividad.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 2.1. Historia y argumento
- 2.2. Estructura narrativa clásica y alternativas de modelos narrativos.
- 2.3. Cánones genéricos.
- 2.4. Estructuras narrativas en diferentes géneros.
- 2.5. Contextos subtextos e intertextos en los géneros cinematográficos
- 2.6. Concepto de estilo.

UNIDAD III. Modelos de análisis cinematográfico.

Competencia:

Investigar las distintas formas en las que se concibe un análisis cinematográfico, por medio de la revisión de material teórico y la visualización de material audiovisual, para experimentar con distintos modelos de análisis, mostrando actitud proactiva, creativa y de diálogo.

Contenido:**Duración:** 4 horas

- 3.1. La interpretación.
- 3.2 Clasificación del cine clásico, moderno y postmoderno.
- 3.3. Propuesta de análisis Neoformalista
- 3.4 Modelo de análisis de Lauro Zavala.

UNIDAD IV. Modelos de escritura cinematográfica

Competencia:

Practicar las distintas formas de escritura cinematográfica, a través de la revisión de material teórico, con el propósito de crear distintos textos cinematográficos, con actitud proactiva, creativa y de diálogo.

Contenido:

- 4.1 Reseña
- 4.2 Artículo Cinematográfico.
- 4.3 ensayo Crítico.
- 4.4. Video Ensayo.

Duración: 4 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	La imagen, el montaje y el sonido	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza un análisis donde expongas los usos de la imagen, el montaje y el sonido en la película a visualizar. 3. Entrega al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> •Laptop •Cuaderno de apuntes •Internet •Bibliografía especializada •Película “M (1931, Fritz Lang)” •Proyector •Bocinas 	6 horas
2	La puesta en escena.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza un análisis donde expongas el uso de la puesta en escena en la película a visualizar. 3. Entrega al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> •Laptop •Cuaderno de apuntes •Internet •Bibliografía especializada •Película “La soga (1948, Alfred Hitchcock” •Proyector •Bocinas 	3 horas
UNIDAD II				
3	La estructura Narrativa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza un análisis donde expongas el tipo de estructura narrativa en la película a visualizar. 3. Entrega al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> •Laptop •Cuaderno de apuntes •Internet •Bibliografía especializada •Película “Knives out (2019, Rian Johnson)” •Proyector •Bocinas 	6 horas
4	Contextos y estructuras genéricas.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Elige una película vista recientemente. 3. Realiza un análisis donde expongas los contextos y la estructura narrativa de la 	<ul style="list-style-type: none"> •Laptop •Cuaderno de apuntes. •Internet •Bibliografía especializada •Bocinas 	6 horas

		<p>película según su género.</p> <p>4. Entrega al docente para su retroalimentación</p>		
UNIDAD III				
5	La interpretación.	<p>1. Atiende las indicaciones del docente.</p> <p>2. Realiza una interpretación libre de la película a visualizar.</p> <p>3. Entrega al docente para su retroalimentación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Laptop •Cuaderno de apuntes •Internet •Bibliografía especializada •Película “Fear And desire (1953, Stanley Kubrick)” •Proyector •Bocinas 	3 Horas
6	Clasificación del cine clásico, moderno y postmoderno	<p>1. Atiende las indicaciones del docente.</p> <p>2. Elige una película vista recientemente.</p> <p>3. Realiza un cuadro comparativo donde clasifiques que elementos de la película son clásicos, modernos o postmodernos.</p> <p>4. Entrega al docente para su retroalimentación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Laptop •Cuaderno de apuntes. •Internet •Bibliografía especializada{ •Bocinas 	3 horas
7	Análisis neoformalista	<p>1. Atiende las indicaciones del docente.</p> <p>2. Elige una película vista recientemente.</p> <p>3. Realiza una investigación de su contexto de producción e histórico de la película elegida.</p> <p>4. Entrega al docente para su retroalimentación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Laptop •Cuaderno de apuntes. •Internet •Bibliografía especializada •Bocinas 	3 horas
8	Modelo de análisis de Lauro Zavala	<p>1. Atiende las indicaciones del docente.</p> <p>2. Elige una película vista recientemente.</p> <p>3. Realiza un análisis siguiendo el</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Laptop •Cuaderno de apuntes. •Internet •Bibliografía especializada •Bocinas 	3 horas

		método visto en clase. 4. Entrega al docente para su retroalimentación.	•proyector	
UNIDAD IV				
9	Reseña	1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Elige una película vista recientemente. 3. Realiza una reseña siguiendo los elementos vistos en clase. 4. Expone tu reseña en clase para su retroalimentación. .	•Laptop •Cuaderno de apuntes. •Internet •Bibliografía especializada •Proyector •Bocinas	3 horas
10	Artículo	1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Elige un tema acorde al medio cinematográfico 3. Realiza un artículo y crea diapositivas para su exposición. 4. Expone el artículo en clase para su retroalimentación.	•Laptop •Cuaderno de apuntes. •Internet •Bibliografía especializada •Proyector •Bocinas	6 horas
11	Ensayo critico	1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza un ensayo donde expongas tu opinión sobre la película a visualizar. 3. Entrega al docente para su retroalimentación.	•Laptop •Cuaderno de apuntes •Internet •Bibliografía especializada •Película "Shame (2011, Steve McQueen)" •Proyector •Bocinas	3 horas
12	Video Ensayo	1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Elige un tema y una película previamente vista. 3. Realiza un video ensayo donde se analice de forma creativa y coherente una película. 4. Entrega al docente para su retroalimentación.	•Laptop •Software de edición de video. •Grabadora de audio •Cuaderno de apuntes. •Internet •Bibliografía especializada •Proyector •Bocinas	6 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Estudios de caso
- Debates
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos
- Solución de problemas
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Resumen
- Síntesis
- Ensayo
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 2 evaluaciones parciales.....	25%
- Prácticas de taller.....	25%
- Videoensayo.....	40%
- Participación.....	10%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Altman, Rick. (2000) *Los géneros cinematográficos*. Editorial Paidós. [clásica]
- Bordwell, David y Thompson, Kristin. (2019) *Film Art an introduction*. McGraw- Hill Education.
- Elsaesser, Thomas (2015) *Introducción a la teoría del cine*. Editorial universidad autónoma de Madrid. [clásica]
- Garcia Tsao, Leonardo. (1989). *Cómo acercarse al cine*. Editorial: Consejo nacional para la cultura y las artes. [clásica]
- Martin, M. (2017). *El lenguaje del cine: iniciación a la estética de la expresión a través del análisis sistemático de los... .* Gedisa.
- Montero, V. *Psicología del Cine: Aportes a la metodología de análisis psicosocial de películas cinematográficas*. Editorial Académica Española
- Montero, X. (2019). *Intérpretes de cine; análisis del papel mediador en la ficción audiovisual: 137*. Peter Lang D.
- Pulecio Mariño, Enrique, (2018). *El cine, análisis y estética*. Publicado por el ministerio de cultura de la República de Colombia.
<https://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/publicaciones/Documents/El%20Cine%2C%20An%C3%A1lisis%20y%20Est%C3%A9tica.pdf>
- Snyder, Blake. (2010). *Salva al gato*. Editorial Alba. [clásica]
- Solorzano, Fernanda. (2017). *Misterios de la sala oscura: Ensayos sobre el cine y su tiempo*. Editorial

Complementarias

- Chacón Pinto, Luis Antonio (2016). *La reseña*. Universidad Sergio Arboleda.
- Corrigan, Timothy. (2012). *A short guide to writing about film*. The University of Pennsylvania. [clásica]
- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital: espectáculos y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Paidós. [clásica].
- De la colina, José. (1972). *Miradas al cine*. Secretaria de educación pública. [clásica]
- Lewis, J. (2017). *Essential cinema: an introduction to film analysis*. Cengage Learning. Edición Pck Lam Rf.
- Sotang, Susan (1984). *Contra la interpretación*. Editorial Seix Barral. [clásica]
- Sticci, F. (2020). *Melancholy Emotion in Contemporary Cinema: A Spinozian Analysis of Film Experience*. Routledge.
- Zavala, Lauro. (2010). *El análisis cinematográfico y su diversidad metodológica*. Publicado por la universidad autónoma de México. [clásica]

Taurus

Vanoye, Francis. (1996) *Guiones y modelos de guión: Argumentos clásicos y modernos en el cine*. Editorial Paidós. [clásica]

Zavala Alvarado, Lauro. (2014) *Teoría y práctica del análisis cinematográfico*. Editorial Trillas. [clásica]
<http://librodigital.sangregorio.edu.ec/librosusgp/39340.pdf>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Teorías Cinematográficas debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o área afín, con conocimientos avanzados sobre el lenguaje cinematográfico; preferentemente con estudios de posgrado y experiencia en docencia universitaria, ser proactivo, analítico y que fomente el estudio de las artes cinematográficas.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Guion para Series
- 5. Clave:**
- 6. HC: 02 HT: 02 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 02 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA
Armando Navarro Suárez .
Angélica Basilia Madrid Navarro

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)
Cristina Conde Felix

Fecha: 18 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Guion para Series tiene como propósito desarrollar en el estudiante los conocimientos y habilidades que le permitan diseñar proyectos para la creación de series de televisión.
Esta asignatura se imparte en etapa terminal con carácter optativo y pertenece al área de conocimiento de Escritura.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseñar proyectos de escritura a partir del análisis y la aplicación de diversos elementos dramáticos para desarrollar series audiovisuales, con asertividad sentido autocrítico y disposición para el trabajo colaborativo.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

- Desarrollar una biblia de serie a partir de la integración de las diversas actividades desarrolladas a lo largo del curso para su presentación y exposición frente audiencia.
- Presentación de guion del episodio piloto.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Unidad I. Géneros y formatos

Competencia:

Analizar los conceptos de géneros y formatos, con el fin elaborar guiones para series audiovisuales, mediante el estudio de género, tono, personajes y formatos narrativos, con actitud analítica y crítica.

Contenido:

- 1.1 Género
- 1.2 Tono
- 1.3 Personaje
 - 1.3.1 Tridimensionalidad
 - 1.3.2 Complejidad
- 1.4 Formato narrativo
 - 1.3.1 SITCOM
 - 1.3.2 Tele-serie
 - 1.3.3 Antología
 - 1.3.4 Miniserie
 - 1.3.5 Microserie
- 1.4 Storytelling
 - 1.3.1 Logline
 - 1.3.2 Tagline
 - 1.3.3 Storyline

Duración: 10 horas

Unidad II. La estructura de las series.

Competencia:

Diseñar la estructura de series audiovisuales, mediante la integración de las escenas y secuencias dentro de la trama, para generar la sinopsis, tratamiento y escaleta, con pensamiento creativo, propositivo y autocrítico.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 2.1 Estructura Clásica
 - 2.1.1 Los tres actos
- 2.2 Variantes de Estructura
- 2.3 Escenas y Secuencias
 - 2.3.1 Escena como unidad dramática
 - 2.3.2 Escena funcional de producción
 - 2.3.3 Secuencia funcional de producción.
- 2.4 Tramas
 - 2.4.1 Tramas
 - 2.4.2 Subtramas
 - 2.4.3 Mapa de tramas
- 2.5 Proceso de escritura
 - 2.5.1 Sinopsis
 - 2.5.2 Tratamiento
 - 2.5.3 Escaleta

Unidad III. Biblia de la serie.

Competencia:

Crear propuestas de series audiovisuales, mediante el desarrollo de la biblia, guion piloto y dossier de venta, con la finalidad de presentar las propuestas a grupos de interés, con pensamiento creativo y trabajo colaborativo.

Contenido:

- 3.1 Biblia de la serie
- 3.2 Piloto serie
- 3.3 Dossier de venta

Duración: 12 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Género y tono	<p>Nota: A partir de la primera práctica se desarrolla la evidencia de desempeño y se trabajará con el mismo equipo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Se reúne en equipos. 3. Define el género y tono en el cual desarrollaran el guion. 4. se presenta ante grupo y docente para revisión y retroalimentación. 5. Se integra a la Biblia de la serie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Proyector 	2 horas
2	Formatos de venta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Se reúnen los equipos 3. Realiza los formatos de venta. 4. Se presenta ante grupo para su revisión y retroalimentación 5. se integra al dossier de venta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Proyector 	2 horas
UNIDAD II				
3	Sinopsis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza la sinopsis del guion de serie audiovisual. 3. Se presenta ante grupo para su revisión y retroalimentación 4. Se integra a la biblia de serie y guion piloto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Proyector 	2 horas

4	Tratamiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza el tratamiento del guion de serie audiovisual. 3. Se presenta ante grupo para su revisión y retroalimentación 4. Se integra a la biblia de serie y guion piloto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Proyector 	4 horas
5	Escaleta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza la escaleta del guion de serie audiovisual. 3. Se presenta ante grupo para su revisión y retroalimentación 4. Se integra a la biblia de serie y guion piloto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Proyector 	2 horas
UNIDAD III				
6	Biblia de la serie	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza la integración de los elementos de la biblia. 3. Se presenta ante grupo y docente para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Proyector 	8 horas
7	Dossier de venta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza la integración de los elementos del dossier de venta. 3. Se presenta ante grupo y docente para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Proyector 	6 horas
8	Guion piloto de la serie	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza la integración de los elementos del guion piloto para serie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Proyector 	6 horas

		3. Se presenta ante grupo y docente para su revisión y retroalimentación.		
--	--	---------------------------------------------------------------------------	--	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Aprendizaje basado en proyectos
- Solución de problemas
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Síntesis
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales..... 30%
- Prácticas de taller..... 30%
- Evidencia de aprendizaje) 40%
 - Biblia de la serie
 - Guion piloto
 - Dossier
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Aristóteles (2017). <i>Poética</i>. Editorial Gredos.</p> <p>Huet, A., Aidelman, N., y Colel, L. (2006). <i>El guion</i>. Paidós. [clásica]</p> <p>Nash Jamie (2021) <i>Save the cat, Writes for TV the last book on creating binge-worthy content you'll ever need Los Angeles, California</i>. Published for Save the Cat press.</p> <p>Teresa Forero María (2017) <i>Los secretos de un buen guion</i>. Argentina Editorial Universitaria de Buenos Aires.</p> <p>Truby, J., y Vilallonga Serra, E. (2017). <i>Anatomía del guion : el arte de narrar en 22 pasos</i> (3a ed.). Alba.</p> <p>Tubau, D. (2011). <i>El guion del siglo XXI</i>. Alba. [clásica]</p>	<p>Aranda,D., De Felipe, F., Icart, P. y Pujol, C. (2016). <i>Cómo construir un buen guion audiovisual</i>. Editorial UOC.</p> <p>Castillo, J.M. (2009). <i>Televisión, realización y lenguaje audiovisual</i>, IORTV. [clásica]</p> <p>Douglas, P., (2011). <i>Cómo escribir una serie dramática de televisión</i>. Alba. [clásica]</p> <p>Lacalle Charo (2005). <i>Los formatos de la televisión</i>. Gedisa. [clásica]</p> <p>Lima, J. M. D. (2016). <i>La biblia: El entramado de la ficción</i> (Doctoral dissertation. Universidad Rey Juan Carlos.</p> <p>Ortiz, M. (2020). <i>Biblia de una serie de ficción Bakalao</i>. https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/152920/Ortiz%20-%20Biblia%20de%20una%20serie%20de%20ficci%C3%B3n:%20%22Bakalao%22..pdf?sequence=1</p> <p>Quintas-Froufe, N., & González-Neira, A. (2016). Consumo televisivo y su medición en España: camino hacia las audiencias híbridas. <i>El profesional de la información</i>. 25(3), 376-383. http://www.elprofesionaldelainformacion.com/contenidos/2016/may/07.pdf</p> <p>Valenzuela, J. (2012) <i>Taller de escritura de Telenovelas</i>. UQBAR Editores. [clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente a impartir la unidad de aprendizaje de guion para series debe contar con título de Licenciatura en Escritura en el área Medios Audiovisuales o áreas relacionadas con la elaboración de guiones. Debe contar con conocimientos en torno al trabajo cinematográfico y audiovisual. Preferentemente debe contar con estudios de posgrado y experiencia laboral y docente de dos años. Ser analítico, crítico y fomentar el trabajo en equipo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Procesos Creativos en la Producción Audiovisual
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 03 **HT:** 01 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 03 **CR:** 07
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Cristina Conde Felix
Salvador León Guridi

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 07 de abril de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El propósito de la unidad de aprendizaje Procesos Creativos en la Producción Audiovisual es que el estudiante valore las oportunidades de enriquecimiento cultural que ofrece su contexto, así como los desafíos a los que se enfrenta al momento de desarrollar proyectos en su ámbito profesional. Se abordan las estrategias y acciones capaces de convertir la cultura en fuente de desarrollo para los creadores y sus comunidades.

Esta asignatura pertenece a la etapa terminal con carácter optativo y pertenece al área de conocimiento de Producción.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar el contexto del proyecto audiovisual mediante el desglose de sus impactos en los ámbitos cultural, social y económico, para potenciar su viabilidad, con responsabilidad social y ética profesional.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Evaluación diagnóstica sobre la pertinencia y viabilidad de proyectos audiovisuales en el ámbito regional, nacional e internacional.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Industrias culturales y creativas

Competencia:

Analizar los conceptos de industrias culturales y creativas, mediante el estudio de sus antecedentes y contextos para conocer su impacto en el desarrollo de las comunidades, con pensamiento crítico y apertura.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 1.1 Antecedentes y contexto.
- 1.2 Los recursos culturales.
- 1.3 Impacto de las industrias culturales en el desarrollo de la comunidad.

UNIDAD II. Políticas para la creatividad.

Competencia:

Examinar las políticas que inciden en la legitimidad y gestión de proyectos artísticos y culturales, a través de la revisión de las normas y contextos políticos con la finalidad de asegurar su viabilidad, de forma estratégica y responsable.

Contenido:

Duración: 16 horas

- 2.1 Políticas de fomento para las industrias culturales.
- 2.2 Sectores de la actividad cultural y creativa.
- 2.3 Marco normativo.
 - 2.3.1 Recursos presupuestarios.
 - 2.3.2 Recursos extrapresupuestarios.
 - 2.3.3 Otros recursos.
- 2.4 El contexto político.

UNIDAD III. Diagnóstico de las industrias culturales.

Competencia:

Evaluar la pertinencia y viabilidad de proyectos audiovisuales, mediante el análisis de los indicadores correspondientes a los objetivos y necesidades particulares, para su conclusión exitosa, con asertividad y espíritu emprendedor.

Contenido:**Duración:** 24 horas

- 3.1 Necesidades y objetivos.
- 3.2 Indicadores del diagnóstico.
- 3.3 Evaluación del impacto.
- 3.4 Análisis de la estructura sectorial.
- 3.5 Análisis de la cadena productiva.
- 3.6. Análisis de *clusters*.
- 3.7 Diagnóstico de demanda y consumo.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD III				
1	Evaluación diagnóstica del entorno del proyecto audiovisual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Selecciona un proyecto audiovisual. 3. identifica necesidades y objetivos del proyecto. 4. Define indicadores del diagnóstico. 5. Evalúa el impacto del proyecto. 6. Analiza la estructura sectorial. 7. Analiza la cadena productiva. 8. Analiza el cluster. 9. Analiza la demanda y consumo. 10. Elabora el documento con la integración de los análisis. 11. Presenta ante grupo y docente para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodología para evaluación de proyectos • Computadora • Internet • Proyector 	16 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Aprendizaje basado en proyectos
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Resumen
- Síntesis
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 2 Evaluaciones parciales	40%
- Práctica de taller.....	20%
- Evaluación diagnóstica de proyecto audiovisual.....	40%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>UNESCO. (2010). <i>Políticas para la creatividad</i>. http://www.lacult.unesco.org/docc/UNESCO_Guia_por_una_economia_creativa.pdf</p> <p>Báez, D. (2017). <i>Cinco innovaciones que George Lucas aportó al cine actual</i>. https://lifestyle.americaeconomia.com/articulos/cinco-innovaciones-que-george-lucas-aporto-al-cine-actual</p> <p>García, N. (2015). <i>La globalización: productores de culturas híbridas?</i>. https://cursos.campusvirtualsp.org/pluginfile.php/2588/mod_resource/content/1/Modulo1/Garciacanclini_1_.pdf</p> <p>Martinaitytė, E., Kregždaitė, R. (2015). <i>The factors of creative industries development in nowadays stage</i>. https://www.economics-sociology.eu/files/05_Martinaityte.pdf</p>	<p>Lozano, D. (2017). <i>Análisis de la industria cinematográfica mexicana en el 2015</i>. http://www.spentamexico.org/v12-n1/A4.12(1)49-59.pdf</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Procesos Creativos en la Producción Audiovisual debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o área afín, con conocimientos especializados en producción de cine, televisión y video; preferentemente con estudios de posgrado y experiencia docente. Ser proactivo, diligente y que fomente el desarrollo de habilidades de autogestión.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Estructuras no Narrativas del Audiovisual
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 02 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Rosa Herlinda Beltrán Pedrín
Axel Eduardo Núñez Morales
Jorge Alfredo Martínez Martínez
Flor Angélica Torres Narváez
Angélica Basilia Madrid Navarro

Fecha: 21 de junio de 2021

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje tiene como finalidad que el alumno evalúe las estructuras no narrativas del audiovisual, su utilidad radica en la construcción de proyectos audiovisuales de corte experimental. Se ubica en la etapa terminal y es de carácter optativo. No cuenta con requisitos previos para ser cursada.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Examinar las estructuras no narrativas del audiovisual (cine-video experimental) a través de la revisión de sus procedimientos, tipologías y recursos como otros caminos de expresar ideas y temas para aplicarlos en la construcción de proyectos audiovisuales con actitud crítica, analítica y creatividad.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

1. Entrega de carpeta integrada por cada uno de los ejercicios desarrollados en el curso.
2. Proyecto audiovisual con estructura no narrativa acompañado con carpeta que contenga el desarrollo del concepto, la selección de medios y sus referentes.
Donde se evaluará la creatividad artística, la ejecución, composición y limpieza.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Cine y video experimental

Competencia:

Conocer los antecedentes de la evolución del cine y video a través de la revisión histórica, avances tecnológicos, movimientos artísticos del audiovisual con la finalidad de tener un contexto amplio del campo, con actitud analítica y crítica.

Contenido:

Duración: 7 horas

- 1.1 El cine o video experimental como género
- 1.2 Antecedentes del cine experimental
 - 1.2.1 Movimiento Avant-garde
 - 1.2.2 Paik y la TV abstracta
 - 1.2.3 Vostell y la TV Collage
- 1.3 Desarrollo de lenguaje cinematográfico

UNIDAD II. Procedimientos

Competencia:

Analizar los elementos expresivos del cine y video experimental por medio de la implementación de los componentes que conforman los diferentes lenguajes, con el propósito de identificar y diferenciar las formas no narrativas del audiovisual. De manera creativa y una actitud crítica.

Contenido:**Duración:** 5 horas

- 2.1 El punto de vista en el cine
 - 2.1.2 Ruptura y Metáfora
 - 2.1.3 Contemplación y Experimentación
 - 2.1.4 Metalenguaje
 - 2.1.5 Expresión, juego y variación
- 2.2 La fotogenia según Delluc y Epstein
- 2.3 Cine Abstracto, Cine Diario, Cine Ensayo

UNIDAD III. Tipologías

Competencia:

Examinar las tipologías del cine y video no narrativo, utilizando las diferentes modalidades discursivas del audiovisual, con el objetivo de precisar las características de otras posibilidades narrativas no convencionales. Con actitud crítica y analítica.

Contenido:**Duración:** 5 horas

- 3.1 Las formas narrativas y el cine figurativo
- 3.2 El cine no narrativo
- 3.3 *Found footage* y *collage*
- 3.4 Artemedia e Híbridos
- 3.5 Performance- *live cinema*

UNIDAD IV. Recursos

Competencia:

Identificar los elementos que componen el discurso narrativo de cine y video experimental a través del análisis de obras audiovisuales con la finalidad de integrar los conceptos en su función emotiva. Con creatividad y de forma crítica.

Contenido:

Duración: 9 horas

- 4.1 Intervenciones en la imagen fijas y en movimiento
 - 4.1.1 El error como elemento estético: Ruido y Distorsión
 - 4.1.2 Loop
 - 4.1.3 Texto
 - 4.1.4 Congelación y Ralentí
 - 4.1.5. Aceleración y Reversibilidad
- 4.2 Intimidad y el autorretrato
- 4.3 El cine como culto en el arte contemporáneo.
 - 4.3.1 El video como objeto.
 - 4.3.2 Videoinstalación.
- 4.4 Post Internet
 - 4.4.1 Vitto Acconci: *el feedback* y los sistemas de vigilancia.
- 4.5 Banda sonora y su importancia expresiva

UNIDAD V. Proceso Creativo

Competencia:

Concebir ideas creativas a partir del desarrollo de conceptos y medios expresivos para realizar proyectos de cine y video experimental, con actitud crítica y responsable.

Contenido:**Duración:** 6 horas

5.1 Concepto

5.1.2 Desarrollo de concepto

5.1.3 Selección y uso de los medios

5.1.4 Experiencia estética

5.1.5 Referentes

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Antecedentes del cine y video experimental	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Investiga sobre los antecedentes del cine y video experimental. 3. Escribe un guión de 3 a 5 cuartillas que resuma los principales avances y movimientos artísticos. 4. Busca imágenes de apoyo para ilustrar el texto anterior. 5. Realiza la locución del texto y edita el audio. 6. Realiza un video ensayo con una duración de 3 a 5 minutos sobre los antecedentes y los principales movimientos artísticos del cine y video experimental. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Grabadora de voz ● Software de edición de audio y video. 	4 horas
UNIDAD II				
2	Lenguajes y procedimientos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Identifica los elementos discursivos: punto de vista, figuras y funciones retóricas del lenguaje empleadas en los materiales proporcionados por el docente. 3. Elabora una tabla con los elementos identificados en cada uno de los materiales proporcionados por el docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Hoja de cálculo ● Material audiovisual 	2 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Incorpore a la tabla un ejemplo propio. 5. Entre al docente para su retroalimentación. 		
UNIDAD III				
3	Cuadro comparativo de tipologías	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Visiona las películas proporcionadas por el docente. 3. Elabora un cuadro comparativo sobre las tipologías identificadas en cada película. 4. Entrega al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Hoja de cálculo o procesador de textos ● Material audiovisual 	2 horas
4	Ejercicio de tipologías	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Selecciona una de las modalidades discursivas. 3. Realiza un video con la modalidad seleccionada con formato .mpg4 con una duración mínima de 1 minuto y máxima de 3 minutos. 4. Expone ante el grupo para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Cámara de video ● Equipo de grabación de sonido. ● Software de edición audiovisual. 	2 horas
UNIDAD IV			●	
5	Intervención de imagen con gráficos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Selecciona el material que va a utilizar 3. Manipula el material seleccionado en un software de edición audiovisual por medio de gráficos. 4. Crea un discurso audiovisual que provoque una emoción. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Cámara de video ● Equipo de grabación de sonido. ● Software de edición audiovisual. ● Proyector 	3 horas

		5. Edita el material con una duración de 1 minuto y máxima de 3 minutos. Expone ante el grupo para su retroalimentación		
6	Intervención de imagen con texto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Selecciona el material que va a utilizar 3. Manipula el material seleccionado en un software de edición audiovisual por medio de textos. 4. Crea un discurso audiovisual que provoque una emoción. 5. Edita el material con una duración de 1 minuto y máxima de 3 minutos. 6. Expone ante el grupo para su retroalimentación 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Cámara de video • Equipo de grabación de sonido. • Software de edición audiovisual. • Proyector 	3 horas
7	Ejercicio de modificación temporal de la imagen (aceleración o ralenti)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Selecciona el material que va a utilizar 3. Modifica el material seleccionado en un software de edición audiovisual por medio de aceleración, ralentizado y congelamientos de la imagen en movimiento . 4. Crea un discurso audiovisual que provoque una emoción. 5. Edita el material con una duración de 2 minutos y máxima de 5 minutos. 6. Expone ante el grupo para su retroalimentación 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Cámara de video • Equipo de grabación de sonido. • Software de edición audiovisual. • Proyector 	3 horas
8	Ejercicio de yuxtaposición sonora.	1. Atiende las indicaciones del	• Computadora	3 horas

		<p>docente.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Selecciona el material que va a utilizar (imágenes fijas, imágenes en movimiento y audios). 3. Yuxtapone las imágenes seleccionadas con el audio por medio de un software de edición audiovisual. 4. Crea un discurso audiovisual que provoque una emoción. 5. Edita el material con una duración de 2 minutos y máxima de 5 minutos. 6. Expone ante el grupo para su retroalimentación 	<ul style="list-style-type: none"> ● Internet ● Cámara de video ● Equipo de grabación de sonido. ● Software de edición audiovisual. ● Proyector 	
UNIDAD V				
9		<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Desarrolla una idea para realizar un video experimental. 3. Investiga los referentes, recursos y elementos necesarios para el proyecto audiovisual. 4. Planea el proyecto para su realización 5. Realiza el proyecto audiovisual a partir de un plan de trabajo. 6. Edita el material audiovisual 7. Exporta en el formato . mpg4. con una duración mínima de 5 minutos y máxima de 10 minutos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Cámara de video ● Equipo de grabación de sonido. ● Software de edición audiovisual. ● Proyector 	10 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Aprendizaje basado en proyectos
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Resumen
- Síntesis
- Ensayo
- Técnica expositiva
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

Carpeta de ejercicios -	40%
Participación en clase-	20%
Proyecto Final -	40%
Total	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Alcoz, A. (2019). Radicales libres. 50 películas esenciales del cine experimental. Castellá.</p> <p>González, J. (2012) <i>Breve historia del cine experimental: ¿Qué es el cine experimental?</i> Editorial académica española. [clásica]. https://www.academia.edu/1951259/Breve_historia_del_cine_experimental_A_brief_history_of_experimental_cinema</p> <p>Vogel, A. (2013) <i>El cine como arte subversivo</i>. CONACULTA. [clásica]</p>	<p>Alcoz, A. (2008) Cine estructural de found footage.133 de Eugenia Balcells y Eugeni Bonet. Tesis doctoral. Universidad Pompeu Fabra. [clásica] https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/11345/TFM_Vi%C3%B1as.%20pdf?sequence=1</p> <p>Aravena, C. y Pinto, I. (2018). <i>Visiones laterales. Cine y video experimental en Chile (1957-2017)</i>. Ediciones Metales Pesados.</p> <p>Blaetz, R. (Ed). (2018) <i>Mujeres en el cine experimental</i>. Editorial 8 mm.</p> <p>Lerner, J. y Piazza, L. (Eds). (2017) <i>Ism, ism, ism, ismo, ismo, ismo: Experimental cinema en Latin America</i>. University of California Press.</p> <p>Osorio, O. (2012). <i>El video arte y el video experimental, el ABC para su definición y apreciación</i>. Revista Kinetoscopio 98 y 99 publicado de abril a septiembre. [clásica]. http://vartexmedellin.co/v4/docs/videoarteUnABCparasudefinicionyapreciacion.pdf</p> <p>Youngblood, G. (2020) <i>Expanded cinema</i>. 50th anniversary edition. Fordham University Press.</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Estructuras No Narrativas del Audiovisual debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o su equivalente, con mínimo 3 años de experiencia en el área; preferentemente con estudios de posgrado y experiencia en docencia universitaria, ser responsable, proactivo y reflexivo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Realización de Reportaje Periodístico
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 02 **HT:** 00 **HL:** 00 **HPC:** 03 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 07
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Rosa Herlinda Beltrán Pedrín
Axel Eduardo Núñez Morales
Jorge Alfredo Martínez Martínez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 18 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje de Realización de Reportaje Periodístico, dotará al estudiante de los conocimientos y habilidades para el reconocimiento del contexto social que le permita representar y comunicar a través del registro de acontecimientos, personajes y sucesos.

Esta asignatura se imparte en la etapa terminal con carácter optativo y pertenece al área de conocimiento de Realización.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Realizar reportajes periodísticos mediante la aplicación de los conocimientos teóricos y técnicas de investigación periodística para realizar productos informativos con enfoque ético y crítico.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

1. Portafolio integrado por prácticas de campo que evidencie el desarrollo de estructura interna, externa y tipologías del reportaje.
2. Elaboración de Reportaje periodístico audiovisual donde se evidencie la apropiación y uso de conceptos revisados, la profundización en el tema y fuentes, así como la metodología del proceso investigativo y el trabajo de campo.

Se evaluará el contenido informativo, la ejecución, composición y limpieza.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Periodismo

Competencia:

Identificar los conceptos del periodismo, mediante el estudio de su evolución histórica, función social y sus principios éticos, para reconocer el impacto de la profesión en los procesos de comunicación, con responsabilidad y pensamiento crítico.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 1.1. Concepto de periodismo
- 1.2. Función social del periodismo
- 1.3. Géneros periodísticos: la nota, la crónica y el reportaje
- 1.4. La ética en la profesión

UNIDAD II. Periodismo audiovisual

Competencia:

Identificar las diferencias entre el periodismo escrito y el audiovisual, mediante el estudio de sus características y formatos, para el tratamiento de la información, con responsabilidad, honestidad y pensamiento analítico.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 2.1 Diferencias entre el periodismo escrito y el audiovisual
 - 2.1.1 Diferencias entre el Reportaje informativo e interpretativo
 - 2.1.2 El guión en el reportaje audiovisual
- 2.2 Historias para el reportaje audiovisual
 - 2.2.1 La observación como herramienta creativa
 - 2.2.2 La importancia de las locaciones
- 2.3 Trabajo de campo
 - 2.3.1 Características de la entrevista para desarrollar la narrativa
- 2.4 Estructura interna del reportaje
 - 2.4.1 Reportaje de acontecimiento (*fact-story*)
 - 2.4.2 Reportaje de acción (*action-story*)
 - 2.4.3 Reportaje de citas (*quote-story*)
- 2.5 Estructura externa del reportaje: titular, entradilla, cuerpo y conclusión.
- 2.6 El reportaje audiovisual en la actualidad

UNIDAD III. Tipos de Reportaje

Competencia:

Aplicar los tipos de reportaje, mediante la identificación de sus características y la integración de sus estructuras, para construir reportajes de acuerdo a las áreas de interés, con responsabilidad en el uso de la información disciplina y orden.

Contenido:**Duración:** 8 horas

- 3.1 Reportaje Científico
- 3.2 Reportaje Interpretativo
- 3.3 Reportaje Investigativo
- 3.4 Reportaje De semblanzas
- 3.5 Reportaje Social
- 3.6 Requisitos de un reportaje: claridad, variedad y originalidad
- 3.7 Valoración de un reportaje: impacto, oportunidad, preminencia, proximidad, conflicto y rareza

UNIDAD IV. Diseño del reportaje

Competencia:

Diseñar reportajes , mediante la investigación documental y planificación del proyecto, con el fin de comunicar información actual, veraz y objetiva sobre temas de interés, con objetividad, pensamiento crítico, responsabilidad social y respeto.

Contenido:

- 4.1 La investigación documental
- 4.2 La hipótesis del trabajo
- 4.3 La planificación e investigación del reportero
- 4.4 Desenlace del proyecto

Duración: 8 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE CAMPO

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Práctica de observación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender indicaciones del docente. 2. Grabar en locación eventos que perciba que ocurren a su alrededor, de dos a tres tomas. 3. Realiza exposición ante docente y grupo para describir el registro y recibir retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de notas • Cámara • Computadora • Internet software para edición de video • Micrófono 	4 horas
UNIDAD II				
2	Práctica de campo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender indicaciones del docente. 2. Conformar equipo de 3 a 4 personas. 3. Grabar en locación para desarrollar el tema libre. 4. Visualiza el registro. 5. Realiza exposición ante docente y grupo para describir el registro y recibir retroalimentación 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de notas • Cámara • Computadora • Internet software para edición de video • Micrófono 	4 horas
3	Práctica de entrevista	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender indicaciones del docente. 2. Conformar equipo de 3 a 4 personas. 3. Grabar en locación para entrevistar un personaje de interés. 4. Visualiza el registro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de notas • Cámara • Computadora • Internet software para edición de video • Micrófono 	4 horas

		5. Realiza exposición ante docente y grupo para describir el registro y recibir retroalimentación		
4	Practica de reportaje de acontecimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender indicaciones del docente. 2. Conformar equipos de tres a cuatro personas. 3. Realiza un reportaje donde se presenten los hechos desde el exterior, de una forma estática. 4. Visualiza registro. 5. Realiza exposición ante docente y grupo para describir el registro y recibir retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de notas • Cámara • Computadora • Internet software para edición de video • Micrófono 	4 horas
5	Practica de reportaje de acción	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender indicaciones del docente. 2. Conformar equipos de tres a cuatro personas. 3. Realiza un reportaje donde se presenten los hechos desde el interior, de una forma dinámica. 4. Visualiza registro. 5. Realiza exposición ante docente y grupo para describir el registro y recibir retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de notas • Cámara • Computadora • Internet software para edición de video • Micrófono 	4 horas
UNIDAD III				
6	Práctica Reportaje Interpretativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender indicaciones del docente. 2. Conformar equipos de tres a cuatro personas. 3. Realiza un reportaje que debe de relatar los hechos sucedidos, profundiza en ellos a través de explicaciones de los autores y efectúa análisis, previsiones, 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de notas • Cámara • Computadora • Internet software para edición de video • Micrófono 	6 horas

		<p>valoraciones y juicios de valor sobre los hechos acontecidos.</p> <p>4. Visualiza registro.</p> <p>5. Realiza exposición ante docente y grupo para describir el registro y recibir retroalimentación.</p>		
7	Práctica de Reportaje Semblanza	<p>1. Atender indicaciones del docente.</p> <p>2. Conformar equipos de tres a cuatro personas.</p> <p>3. Realiza un reportaje donde se describa la personalidad de algún personaje de interés. Debe cumplir la característica de dejar al espectador con la sensación de conocer a fondo al entrevistado.</p> <p>4. Visualiza registro.</p> <p>5. Realiza exposición ante docente y grupo para describir el registro y recibir retroalimentación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de notas • Cámara • Computadora • Internet software para edición de video • Micrófono 	6 horas
8	Práctica de Reportaje Social	<p>1. Atender indicaciones del docente.</p> <p>2. Conformar equipos de tres a cuatro personas.</p> <p>3. Realiza un reportaje donde se aborde temas de la vida cotidiana. Contiene costumbres, hábitos sociales, así como comportamientos específicos de algún colectivo o grupo social.</p> <p>4. Visualiza registro.</p> <p>5. Realiza exposición ante docente y grupo para describir el registro y recibir retroalimentación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de notas • Cámara • Computadora • Internet software para edición de video • Micrófono 	6 horas
UNIDAD IV				

9		<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender indicaciones del docente. 2. Conformar equipos de tres a cuatro personas. 3. Realiza un reportaje final de tipo investigativo, tema libre. El desarrollo del proyecto se irá construyendo en el transcurso del curso. 4. Visualiza registro. 5. Realiza exposición ante docente y grupo para describir el registro y recibir retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de notas • Cámara • Computadora • Internet software para edición de video • Micrófono 	10 horas
---	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Aprendizaje basado en proyectos
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Resumen
- Síntesis
- Foto-Ensayo
- Técnica expositiva
- Trabajo de campo
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Portafolio de prácticas de campo..... 60%
- Reportaje periodístico audiovisual.....40%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Barroso, J (2009). <i>Realización de documentales y reportajes</i>. Editorial Síntesis. [clásica]</p> <p>Benitez, M. y Herrera S. (2020). <i>Como producir reportajes inmersivos con video en 360 (Manuales)</i>. Editorial U.O.C., S.L.</p> <p>Diaz, R. (2017) <i>La información periodística en televisión</i>. Editorial Síntesis.</p> <p>Marin, C. (2019). <i>Manual de periodismo</i>. Editorial Grijalbo.</p> <p>Lazo, C. (2014). <i>Reportajes y documental. De géneros televisivos a cibergéneros</i>. Ediciones Idea. [clásica]</p> <p>Vilalta, J. (2007). <i>Reportero en acción. Noticia, reportaje y documental en televisión</i>. UBe Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona. [clásica]</p>	<p>Bersosa, M. (2017). <i>Youtubers y otras especies. El fenómeno que ha cambiado la manera de entender los contenidos audiovisuales</i>. Ariel. Fundación telefónica.</p> <p>Cantavella, J. (1996). <i>Manual de la entrevista periodística</i>. Ariel Comunicación. [clásica]</p> <p>Carroll, M. (2012) <i>Breaking into TV News how to get a job y excel as TV reporter.photographet: full color</i>. Create space independent publishing platform. [clásica]</p> <p>López, P. (s.f) <i>Antecedentes y fundamentos del periodismo de datos</i>. Universidad Complutense de Madrid. pp. 5-26. https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/12465/Libro%20de%20actas%20RIUMA%20Cap1.pdf?sequence=3</p> <p>Harris, K. (2020). <i>How have TV News Report V News Reporters' Duties Changed in the P ters' Duties Changed in the Past 15 Years?</i>.Montana Tech Library. https://digitalcommons.mtech.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1237&context=grad_rschi</p> <p>Marrero, L. (2008). <i>El reportaje multimedia como género del periodismo digital actual. Acercamiento a sus rasgos formales y contenidos</i>. Revista Latina de Comunicación Social. Vol. 11. Núm.63. pp. 348-367. Laboratorio de Tecnologías de la Información y Nuevos Análisis de Comunicación Social. [clásica] https://www.redalyc.org/pdf/819/81912006029.pdf</p> <p>Ulibarri, E. (2009). <i>Idea y vida del reportaje</i>. Trillas. [clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que impartirá la unidad de aprendizaje Realización de Reportaje Periodístico debe contar con título de Licenciado en Ciencias de Comunicación o área afín, con conocimientos avanzados y experiencia en el área de periodismo televisivo; preferentemente con estudios de posgrado y dos años en docencia universitaria, ser ético, proactivo, analítico y crítico

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Taller de Edición Avanzada
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 01 **HT:** 00 **HL:** 03 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 05
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Adalberto Iván Martínez Martínez
Christian René Valenzuela Ortega
Damián Eduardo Carmona Villafania
Héctor Alfonso Bonilla Alavés
Jesús Humberto Orozco Orozco
Luis Felipe López Pérez
Marco Antonio Pérez Cota

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 18 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Esta unidad de aprendizaje tiene como finalidad proporcionar al alumno los conocimientos y herramientas avanzadas de edición para una narrativa más compleja y profesional, se ubica en la etapa terminal y es de carácter obligatoria, se recomienda haber cursado las materias teoría del montaje y edición.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Integrar proyectos audiovisuales mediante el montaje de materiales de diversas fuentes, efectos visuales, gráficos en movimiento y banda sonora, así como su masterización para concretar un producto terminado listo para su distribución, de forma crítica, con atención al detalle y responsabilidad.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Producto audiovisual que integre efectos visuales, gráficos en movimiento y banda sonora.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Las nuevas herramientas de edición digital

Competencia:

Explorar las nuevas herramientas de edición digital, mediante el uso práctico de las técnicas de vanguardia, para optimizar el flujo de trabajo, con actitud de apertura al conocimiento nuevo.

Contenido:

- 1.1 Software de edición
- 1.2 Recopilación de materiales digitales
- 1.3 Conversión análogo/digital
- 1.4 *Shortcuts*

Duración: 4 horas

UNIDAD II. Manipulación de elementos digitales.

Competencia:

Manipular elementos digitales, a través de la aplicación de las diversas herramientas y procesos, para el mejoramiento del proceso de edición y la calidad visual, con actitud creativa, sensible y paciente.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 2.1 Edición multicámara.
- 2.2 Proxis
- 2.3 Efectos de restauración y recomposición
- 2.4 *Lumetri*
- 2.5 Vínculos dinámicos
- 2.6 Parchado
- 2.7 Unificar tamaño de la imagen
- 2.8 Realidad Virtual
- 2.9 Speed Ramp

UNIDAD III. . Elementos de salida.

Competencia:

Producir material audiovisual destinado para diferentes medios, utilizando herramientas de gestión y administración además de algoritmos de codificación, para crear uno o varios clips con actitud responsable y puntual.

Contenido:

- 3.1 Encoder
- 3.2 DCP

Duración: 2 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE LABORATORIO

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Exploración de las nuevas herramientas.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente 2. Explora las herramientas. 3. Manipula clips digitales de video proporcionados por el docente. 4. Conoce los diferentes formatos y resoluciones de video. 5. Crea una tabla de atajos y funciones. 6. Entrega tabla a docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Laboratorio de cómputo. ● Computadora completa. ● Software especializado de edición. ● Proyector. ● Clips video (Proporcionado por el docente). ● USB. 	7 horas
UNIDAD II				
2	Edición multicámara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Edita múltiples clips de video proporcionados por el docente. 3. Exporta el video para su salida codificada. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Laboratorio de cómputo. ● Computadora completa. ● Software especializado de edición. ● Proyector. ● Clips video (Proporcionado por el docente). ● USB. 	7 horas
3	Manejo de proxis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Docente proporciona videos de alta definición. 3. Manipula los clips mediante proxis. 4. Exporta el video para su salida codificada. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Laboratorio de cómputo. ● Computadora completa. ● Software especializado de edición. ● Proyector. ● Clips video (Proporcionado por el docente). ● USB. 	7 horas
4	Restauración	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Laboratorio de cómputo. ● Computadora completa. 	

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Docente proporciona videos con problemas visuales. 3. Manipula las configuraciones de los clips para su mejoramiento. 4. Exporta el video para su salida codificada. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Software especializado de edición. ● Proyector. ● Clips video (Proporcionado por el docente). ● USB. 	
5	Uso de Lumetri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Utiliza sus propios recursos de video. 3. Realiza y estiliza corrección de color y luz. 4. Verifica continuidad de color y exposición. 5. Exporta el video para su salida. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Laboratorio de cómputo. ● Computadora completa. ● Software especializado de edición. ● Proyector. ● Clips video (Proporcionado por el docente). ● USB. 	7 horas
6	Vínculos dinámicos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Docente proporciona videos y elementos gráficos. 3. Realiza actividad de manipulación de clips. 4. Uso e intercambio entre programas. 5. Genera elementos digitales superpuestos. 6. Exporta el video para su salida. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Laboratorio de cómputo. ● Computadora completa. ● Software especializado de edición. ● Proyector. ● Clips video (Proporcionado por el docente). ● USB. 	8 horas
7	Parchado	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Docente proporciona videos. 3. Realiza actividad de manipulación de clips. 4. mezcla gráficos fijos y en movimiento con efecto de parche especial. 5. Revisa y verifica el material. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Laboratorio de cómputo. ● Computadora completa. ● Software especializado de edición. ● Proyector. ● Clips video (Proporcionado por el docente). ● USB. 	8 horas

		6. Exporta el video para su salida.		
UNIDAD III				
8	Codificación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Revisa el material a codificar 3. Usa la herramienta para codificación. 4. Codifica los archivos para su necesidad. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Laboratorio de cómputo. ● Computadora completa. ● Software especializado de edición. ● Software especializado de codificación. ● Proyector. ● USB. 	4 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Estudios de caso
- Aprendizaje basado en proyectos
- Solución de problemas
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Renders
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de proyecto final
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Prácticas.....	40%
- Evidencia de desempeño.....	40%
- Participación.....	20%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Adobe. (2020). <i>Ingest and Proxy Workflow in Adobe Premiere Pro</i>. https://helpx.adobe.com/premiere-pro/using/ingest-proxy-workflow.html#CreateProxies</p> <p>Adobe. (2019). <i>Adobe Premiere Pro Help</i>. https://helpx.adobe.com/pdf/premiere_pro_reference.pdf</p> <p>Motion Array. (2019). <i>Premiere Pro Multicam Editing Explained With Image Steps (2020)</i>. https://motionarray.com/learn/premiere-pro/premiere-pro-multicam-editing-tutorial/</p>	<p>Goold, A. (2019) <i>The Video Editing Handbook: Color Edition</i>. Independently published</p> <p>O'Steen, B. (2009) <i>The Invisible Cut: How Editors Make Movie Magic / Edition 2</i>. Wiese, Michael Productions. [Clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Taller de edición avanzada debe contar con título de Licenciado en Ciencias de la Comunicación, Medios Audiovisuales o área afín, con conocimientos avanzados en edición y restauración digital de video; preferentemente con cinco años de experiencia profesional y tres años de experiencia docente. Ser responsable, respetuoso y creativo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Taller de Doblaje
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 01 **HT:** 03 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 05
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Luis Felipe López Pérez
Salvador León Guridi

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 07 de abril de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje Taller de Doblaje es que el estudiante realice proyectos de locución y doblaje como parte del proceso de postproducción de obras audiovisuales. En el curso se ponen en práctica las diversas técnicas de interpretación, intencionalidad y enunciación, así como de registro, montaje y procesamiento de la banda sonora internacional. Se imparte en la etapa terminal, es de carácter optativo y pertenece al área de postproducción.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Realizar proyectos de doblaje de voces mediante la aplicación de técnicas de locución, interpretación, grabación y postproducción de sonido, para su incorporación a la banda sonora internacional de forma colaborativa, con puntualidad y profesionalismo.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio de prácticas de doblaje que documente el proceso y resultados de cada ejercicio realizado durante el curso, así como un trabajo final (video con doblaje) en el que se incorporen las técnicas revisadas.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Introducción a la locución y al doblaje

Competencia:

Analizar las diferencias entre locución y doblaje, mediante la identificación de sus aplicaciones y características, para realizar sesiones de grabación de doblaje, con profesionalismo y pensamiento analítico.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 1.1 Diferencias entre locución y doblaje.
 - 1.1.1 Aplicaciones.
 - 1.1.2 El estudio de doblaje.
 - 1.1.3 Técnicas de *lip-synch*

UNIDAD II. Intencionalidad y actuación

Competencia:

Emplear técnicas especializadas de vocalización y respiración, a través del estudio del proceso del habla y el funcionamiento del cuerpo humano, para realizar sesiones de locución y doblaje de calidad, con creatividad y pensamiento analítico.

Contenido:**Duración:** 4 horas

2.1 La intencionalidad en la enunciación para doblaje.

2.1.1 Respiración y articulación.

2.1.2 Kinésica y su efecto en el doblaje.

2.1.3 Paralingüística.

UNIDAD III. Creación de personajes

Competencia:

Interpretar personajes de manera congruente de acuerdo al requerimiento del discurso audiovisual, mediante el análisis y desarrollo de actuaciones a nivel vocal para su integración en cine y televisión, con capacidad de adaptación y profesionalismo.

Contenido:**Duración:** 8 horas

- 3.1 Desarrollo de personajes a nivel vocal.
 - 3.1.1 Análisis de personaje, perfil psicológico.
 - 3.1.2 Montaje temporal para pruebas a cuadro.
 - 3.1.3 Procesamiento básico para voces en ficción.
 - 3.1.4 Voces no humanas.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Preparación del estudio de grabación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del maestro. 2. Identifica el equipo de interfase para grabación de audio 3. posiciona adecuadamente el micrófono de condensador y el filtro para una sesión de grabación de voz 4. configura la sesión en la aplicación de grabación de audio para un multitrack de voz 5. realiza una grabación de prueba en por lo menos 4 canales diferentes 6. entrega para su revisión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Micrófono de condensador • Cabina de grabación • Cableado • Computadora • Filtro <i>pop-stopper</i> 	2 horas
2	Ejercicio de <i>lip-synch</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del maestro 2. Configura una sesión de grabación para voz en equipo físico y en la aplicación en computadora 3. Realiza una grabación de voz reemplazando 2 minutos de discurso en video o de segmento de conductor de noticias 4. Realiza la edición pertinente 5. Entrega para revisión 	<ul style="list-style-type: none"> • Micrófono de condensador • Cabina de grabación • Cableado • Computadora • Filtro <i>pop-stopper</i> 	6 horas
UNIDAD II				
			•	

3	Ejercicios de respiración y Articulación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del maestro 6. Configura una sesión de grabación para voz en equipo físico y en la aplicación en computadora 7. Realiza una grabación de voz reemplazando varios segmentos de 1 minuto minutos de actor realizando diversas actividades físicas. 8. Realiza la edición pertinente 9. Entrega para revisión 	<ul style="list-style-type: none"> • Micrófono de condensador • Cabina de grabación • Cableado • Computadora • Filtro <i>pop-stopper</i> 	6 horas
4	El lenguaje no verbal en el doblaje	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del maestro 2. Configura una sesión de grabación para voz en equipo físico y en la aplicación en computadora 3. Realiza una grabación de voz reemplazando varios segmentos de 1 minuto en situaciones de desastre, violencia y actividad extrema. 4. Realiza la edición pertinente 5. Entrega para revisión 	<ul style="list-style-type: none"> • Micrófono de condensador • Cabina de grabación • Cableado • Computadora • Filtro <i>pop-stopper</i> 	6 horas
UNIDAD III			•	
5	Creación de personajes 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del maestro 2. Configura una sesión de grabación para voz en equipo físico y en la aplicación en computadora 3. Realiza una grabación de voz realizando personajes del mismo sexo y edad del alumno, 	<ul style="list-style-type: none"> • Micrófono de condensador • Cabina de grabación • Cableado • Computadora • Filtro <i>pop-stopper</i> 	6 horas

		<p>en una conversación casual. Realizar una variante de una secuencia de discusión.</p> <ol style="list-style-type: none"> Realiza la edición pertinente Entrega para revisión 		
6	Creación de personajes 2	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las indicaciones del maestro Configura una sesión de grabación para voz en equipo físico y en la aplicación en computadora Realiza una grabación de voz realizando personajes infantiles de 3 minutos de duración. Realiza la edición pertinente Entrega para revisión 	<ul style="list-style-type: none"> Micrófono de condensador Cabina de grabación Cableado Computadora Filtro <i>pop-stopper</i> 	6 horas
7	Creación de personajes 3	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las indicaciones del maestro Configura una sesión de grabación para voz en equipo físico y en la aplicación en computadora Realiza una grabación de voz realizando personajes fantásticos para animación (3 minutos). Realiza la edición pertinente Entrega para revisión 	<ul style="list-style-type: none"> Micrófono de condensador Cabina de grabación Cableado Computadora Filtro <i>pop-stopper</i> 	6 horas
8	Trabajo final	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las indicaciones del maestro Configura una sesión de grabación para voz en equipo físico y en la aplicación en computadora Realiza una grabación de voz realizando por lo menos 3 personajes diferentes incluyendo adultos, niños, 	<ul style="list-style-type: none"> Micrófono de condensador Cabina de grabación Cableado Computadora Filtro <i>pop-stopper</i> 	10 horas

		bestias y fantásticos para animación (1 episodio). 4. Realiza la edición pertinente 5. Entrega para revisión		
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Estudios de caso
- Aprendizaje basado en proyectos
- *Role playing*
- Solución de problemas
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Síntesis
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Prácticas de taller..... 50%
- Portafolio 20%
- Video con doblaje..... 30%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Alburger, J. (2019), <i>The Art of Voice Acting, The Craft and Business of Performing for Voiceover</i>. Routledge</p> <p>Ayala, A. (2011). <i>Manual de postproducción de audio</i>. http://biblioteca.conatel.gob.ve/ABCD/bases/biblo/texto/manual_de_postproducci_n_de_audio.pdf</p> <p>Larson, S. (2014). <i>Pensar el sonido. Una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico</i>. UNAM. [clásica]</p>	<p>Whittington, W. (2007). <i>Sound Design and Science Fiction</i>. University of Texas Press</p> <p>Rodero, E. (2007). Caracterización de una correcta Locución informativa en medios audiovisuales. Universidad Pontífica de Salamanca. Recuperado de https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/download/ESMP0707110523A/12196</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Taller de Doblaje debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o su equivalente, con conocimientos avanzados en las áreas de diseño sonoro, producción de audio para cine, televisión y video; preferentemente contar con posgrado y dos años de experiencia en docencia universitaria, ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo colaborativo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Score
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 01 **HT:** 00 **HL:** 04 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA
Luis Felipe López Pérez
Salvador León Guridi

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)
Cristina Conde Felix

Fecha: 22 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

En la unidad de aprendizaje Score se aborda el dominio de los pormenores de la grabación, producción y postproducción musical como complemento de las técnicas y principios de la grabación sonora. Esto le permite al estudiante apropiarse de herramientas que le permitan diversificar su campo de acción en producciones de bandas sonoras. Esta asignatura es de carácter optativo de la etapa terminal y contribuye al área de conocimiento Postproducción.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Elaborar la banda sonora musical de la obra mediante técnicas especializadas de grabación de sonido, mezcla y masterización, para su integración a productos audiovisuales, con responsabilidad, profesionalismo y pensamiento analítico.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio digital que incluya proyectos de mezcla musical, *renders* correspondientes y archivos de producto terminado (piezas musicales masterizadas).

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Introducción al espacio de trabajo y sesión de grabación.

Competencia:

Aplicar técnicas avanzadas de grabación musical utilizando instrumentación y equipo tecnológico especializado en ejercicios de registro para integrar un arreglo musical, con creatividad y fidelidad.

Contenido:

- 1.1. Proyecto de diseño sonoro vs. proyecto musical.
- 1.2. Consideraciones de plataforma, equipo y espacio para la sesión de grabación.
- 1.3. Requerimientos y especificaciones particulares del arreglo musical.
- 1.4. Maquetas y bases.
- 1.5. Metrónomos y mapas de tiempo.
- 1.6. Instrumentos acústicos, acústicos de percusión y de cuerdas (eléctricos).
- 1.7. Técnica vocal y microfónica de voz.
- 1.8. Arreglos corales.
- 1.9. Registro de sesión musical en vivo.
- 1.10. Bucles de audio, MIDI e instrumentos virtuales.
- 1.11. Simulación acústica con modelado digital y respuestas de impulso.

Duración: 10 horas

UNIDAD II. Mezcla multipista y masterización.

Competencia:

Procesar un proyecto multipista mediante la manipulación de las características sónicas para potenciar su capacidad de articulación artística, con responsabilidad y pensamiento analítico.

Contenido:

- 2.1. Nivelación.
- 2.2. Ecuación y compresión de voz e instrumentos.
- 2.3. Proceso especializado de sonido.
- 2.4. Automatización de parámetros.
- 2.5. El *bus* maestro.
- 2.6. Premaster.
- 2.7. Masterización y formatos para distribución.

Duración: 6 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE LABORATORIO

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Equipo de grabación musical	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del profesor. 2. Manipula el equipo de grabación en estudio. 3. Realiza las conexiones pertinentes para una sesión de grabación. 4. Configura la paquetería de grabación. 5. Documenta la práctica y entrega al profesor una bitácora de grabación con revisión de proyecto para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Interfase de grabación • Micrófonos • Cableado • Pedestales • Adaptadores 	4 horas
2	Sesión de grabación 1: Instrumentos acústicos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del profesor. 2. Manipula el equipo de grabación en estudio y los instrumentos musicales. 3. Realiza las conexiones pertinentes para una sesión de grabación. 4. Configura los canales en la paquetería de grabación. 5. Realiza el registro. 6. Documenta la práctica y entrega al profesor una bitácora de grabación con revisión de proyecto para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Interfase de grabación • Micrófonos • Cableado • Pedestales • Adaptadores 	6 horas
3	Sesión de grabación 2: Voz solista	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Interfase de grabación • Micrófonos 	6 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Manipula el equipo de grabación en estudio y el micrófono para voz. 3. Realiza las conexiones pertinentes para una sesión de grabación. 4. Configura los canales en la paquetería de grabación. 5. Realiza el registro. 6. Documenta la práctica y entrega al profesor una bitácora de grabación con revisión de proyecto para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cableado • Pedestales • Adaptadores 	
4	Sesión de grabación 3: Arreglo coral	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del profesor. 2. Manipula el equipo de grabación en estudio y los micrófonos. 3. Realiza las conexiones pertinentes para una sesión de grabación. 4. Configura los canales en la paquetería de grabación. 5. Realiza el registro. 6. Documenta la práctica y entrega al profesor una bitácora de grabación con revisión de proyecto para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Interfase de grabación • Micrófonos • Cableado • Pedestales • Adaptadores 	6 horas
5	Sesión de grabación 4: Sesión grupal en vivo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del profesor. 2. Realiza el acomodo estratégico de los ejecutantes en la cabina de grabación. 3. Manipula el equipo de grabación en estudio y los micrófonos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Interfase de grabación • Micrófonos • Cableado • Pedestales • Adaptadores 	6 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Realiza las conexiones pertinentes para una sesión de grabación en vivo. 5. Configura los canales en la paquetería de grabación multipista. 6. Realiza el registro. 7. Documenta la práctica y entrega al profesor una bitácora de grabación con revisión de proyecto para retroalimentación. 		
UNIDAD II				
6	Sesión de mezcla 1: Preparación y nivelación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Configura el proyecto en la paquetería de sonido para la mezcla. 2. Realiza un nivelado de la ganancia general de voces e instrumentos. 3. Realiza una primera mezcla para identificar las necesidades de postproducción y las posibilidades de proceso. 4. Documenta la práctica y entrega al profesor una bitácora de grabación con revisión de proyecto para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Interfase de grabación • Monitores de estudio • Audífonos de estudio 	6 horas
7	Sesión de mezcla 2: Bucles de audio, MIDI e instrumentos virtuales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica el compás y el tempo de la pieza musical. 2. Sincroniza un bucle de percusiones y lo nivela. 3. Manipula los parámetros de un instrumento virtual y graba un arreglo con un controlador MIDI. 4. Nivela instrumentos virtuales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Interfase de grabación • Monitores de estudio • Audífonos de estudio • Controlador MIDI 	6 horas

		5. Documenta la práctica y entrega al profesor una bitácora de grabación con revisión de proyecto para retroalimentación.		
8	Sesión de mezcla 3: Simulación acústica con modelado digital y respuestas de impulso	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisa la posición de los instrumentos acústicos en el espacio auditivo estereo. 2. Experimenta con los <i>plugins</i> de reverberancia y eco para lograr un paisaje sonoro más extenso. 3. Modula los efectos dentro de la mezcla. 4. Documenta la práctica y entrega al profesor una bitácora de grabación con revisión de proyecto para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Interfase de grabación • Monitores de estudio • Audífonos de estudio 	6 horas
9	Sesión de mezcla 4: Automatización de parámetros	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende la instrucción del profesor. 2. Localiza los parámetros de automatización discretos en cada canal. 3. Con base al arreglo musical emplea volumen, panning, bus de efectos, entre otros, para regular de manera precisa la interacción de los elementos del arreglo musical. 4. Documenta la práctica y entrega al profesor una bitácora de grabación con revisión de proyecto para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Interfase de grabación • Monitores de estudio • Audífonos de estudio 	6 horas
10	Sesión de mezcla 5: El <i>bus</i> maestro	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende la instrucción del profesor. 2. Manipula los parámetros del compresor de bandas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Interfase de grabación • Monitores de estudio • Audífonos de estudio 	6 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Manipula los parámetros del excitador de armónicos. 4. Manipula los parámetros del limitador. 5. Documenta la práctica y entrega al profesor una bitácora de grabación con revisión de proyecto para retroalimentación. 		
11	Sesión de masterización	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende la instrucción del profesor. 2. Configura el espacio para una sesión de masterización. 3. Realiza la nivelación general en una colección de piezas musicales. 4. Manipula los parámetros del algoritmo de masterización en el proyecto. 5. Renderiza las pistas master estereo. 6. Comprueba el efecto de la masterización en diversos dispositivos. 7. Documenta la práctica y entrega al profesor una bitácora de grabación con revisión de proyecto para retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Interfase de grabación • Monitores de estudio • Audífonos de estudio 	6 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Aprendizaje basado en proyectos
- Solución de problemas
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Resumen
- Síntesis
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Asistencia	20%
- Prácticas de Laboratorio.....	40%
- Portafolio digital de mezcla y masterización de piezas musicales	40%
Total	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Gómez, A. y Morales, F. (2016). <i>Grabación en estudio: preparación y técnicas</i>. Alfaomega.</p> <p>Larson, S. (2014). <i>Pensar el sonido. Una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico</i>. UNAM. [clásica]</p> <p>Wiederker, G. (2015). <i>The Role of Music Theory in Music Production and Engineering</i>. https://core.ac.uk/download/pdf/36693583.pdf</p> <p>Huber, D. y Runstein, R. (2017). <i>Modern Recording Techniques (Audio Engineering Society Presents)</i>. Routledge.</p>	<p>Rumsey, F. y McCormick, T. (2008). <i>Sonido y grabación</i>. Omega.</p> <p>Miles, D. y Runstein, R. (2007). <i>Técnicas de grabación modernas</i>. Omega.</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Score debe contar con título de Licenciado en Medios Audiovisuales o su equivalente, con conocimientos avanzados en las áreas de grabación y mezcla de sonido, además de postproducción musical; de preferencia orientado a cine-televisión-video y con experiencia en docencia universitaria; ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo colaborativo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Artes, Mexicali
- 2. Programa Educativo:** Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual
- 3. Plan de Estudios:** 2022-1
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** *Video Mapping*
- 5. Clave:**
- 6. HC:** 01 **HT:** 02 **HL:** 01 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 05
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno

Equipo de diseño de PUA

Héctor Alfonso Bonilla Alavez
Flor Angelica Torres Narváez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Cristina Conde Felix

Fecha: 22 de junio de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje tiene como finalidad llevar el arte del video a un sentido contemporáneo sensorial, lo que permite incorporar al estudiante dentro de la proyección de video sobre estructuras irregulares.

Se ubica en la etapa terminal, es de carácter optativa y forma parte del área de conocimiento de Postproducción.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Proyectar imágenes sobre superficies irregulares, usando las técnicas y herramientas digitales de mapeo, para crear una narrativa audiovisual adaptada a espacios arquitectónicos y estructuras rígidas, con profesionalismo y responsabilidad.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Video *mapping* final solventando un problema de proyección sobre estructura con un grado de dificultad visto en clase. Se evaluará la correcta precisión en la adaptación a la estructura y la sincronía.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Principios del *mapping*

Competencia:

Distinguir las diferencias entre proyección y Video Jockey (VJing en vivo), por medio de la revisión de sus características, para conocer el sistema de trabajo y seleccionar el idóneo de acuerdo a la necesidad, con actitud analítica y creativa.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 1.1. Qué es *Video Mapping*
 - 1.1.1. Explicación general del video *mapping*
 - 1.1.2. Análisis de casos de estudio
 - 1.1.3. Aproximación general
- 1.2. Introducción al Software
 - 1.2.1. Introducción a *Resolume*
 - 1.2.1.1. Espacios de trabajo de *Resolume*
 - 1.2.1.2. Flujos de trabajo de *Resolume*
 - 1.2.2. Introducción a *Madmapper*
 - 1.2.2.1. Espacios trabajo de *Madmapper*
 - 1.2.2.2. Flujos de trabajo de *Madmapper*
- 1.3. Introducción a la lógica de las capas, mezcla de videos y efectos
 - 1.3.1. Experimentación de mapeo sobre superficies
 - 1.3.2. Bocetaje y propuestas
- 1.4. Superficies
 - 1.4.1. Superficie plana
 - 1.4.2. Superficie con perspectiva
 - 1.4.3. Superficie con máscaras
- 1.5. Cuestiones técnicas
 - 1.5.1. Proyectores
 - 1.5.1.1. Tipos de proyectores
 - 1.5.1.2. Resolución
 - 1.5.1.3. Lumen
 - 1.5.1.4. Contrastes
 - 1.5.2. Cables
 - 1.5.3. Conectores
 - 1.5.4. Controladores externos

UNIDAD II. Pre-producción y Narrativa de video *mapping*

Competencia:

Analizar la función narrativa que tiene el video mapping, mediante el uso del lenguaje audiovisual, para comunicar historias, colores y sonidos, con creatividad y sensibilidad.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 2.1. Guion técnico
 - 2.1.1. Concepto
 - 2.1.2. Diseño de gráficos
 - 2.1.1.1. Definición de elementos gráficos
 - 2.1.1.2. Elección de elementos gráficos
 - 2.1.3. Desarrollo sonoro
 - 2.1.3.1. Elección sonora
- 2.2. Comunicación mediante el *mapping*
 - 2.2.1. Lenguaje audiovisual tradicional
 - 2.2.2. Lenguaje audiovisual contemporáneo
- 2.3. Narración mediante el *mapping*
 - 2.3.1. Historias cronológicas
 - 2.3.2. Formas y movimientos
 - 2.3.3. Video y audio sincrónico sensorial

UNIDAD III. Creación y ensamble

Competencia:

Compilar elementos digitales de diferentes plataformas de animación y video, a través de las herramientas de *mapping*, para lograr una proyección artística sensorial, con actitud creativa y organizada.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 3.1. Producción Final
 - 3.1.1. Producción y desarrollo de plantilla
 - 3.1.2. Producción de gráficos
 - 3.1.3. Producción de audio para video
- 3.2. Scoutting
 - 3.2.1. Arquitectura del espacio
 - 3.2.2. Fotografías
 - 3.2.3. Setup de requerimientos
- 3.3. Producción de gráficos
 - 3.3.1. Producción de elementos visuales
 - 3.3.2. Render de elementos visuales
- 3.4. Ensamble
 - 3.4.1. Acoplamiento y montaje
 - 3.4.2. Pruebas de tiro sobre objetos
 - 3.4.3. Ajustes de proyección
- 3.5. Exhibición
 - 3.5.1. Montaje
 - 3.5.2. Producción de exhibición
- 3.6. Presentación Final
 - 3.6.1. Audio responsivo
 - 3.6.2. Multi-proyección
 - 3.6.3. Performance
 - 3.6.4. VJing en vivo

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Reconocimiento de las plataformas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Proyecta sobre estructuras. 3. Intercambia elementos animados. 4. Entrega reporte de práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Estructuras • Software de <i>mapping</i> • Bocinas • Cables • Adaptadores de señal de video 	8 horas
UNIDAD II				
2	Guion técnico de la proyección	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. Realiza un guion técnico. 3. Selecciona los audios necesarios para alimentar el audiovisual. 4. Crea elementos gráficos animados. 5. Entrega reporte de práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Estructuras • Software de <i>mapping</i> • Bocinas • Cables • Adaptadores de señal de video • Software de texto 	10 horas
UNIDAD III				
3	Proyección y exposición	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente. 2. <i>Scouting</i> Buscan e identifican las mejores estructuras. 3. Selecciona y crea elementos de audio para el montaje. 4. Proyecta sobre estructuras. 5. Entrega reporte de práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Proyector • Estructuras • Software de <i>mapping</i> • Bocinas • Cables • Adaptadores de señal de video • Software de texto 	14 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE LABORATORIO

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD II				
1	Proyección del guion técnico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selecciona la estructura para realizar la proyección. 2. Proyecta el guion. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Cámara • Software de animación • Bocinas • Adaptadores de señal de video • Software de texto 	8 horas
UNIDAD III				
2	Diseño de proyección Mapping	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza un guión técnico. 2. Crea elementos gráficos animados. 3. Complementarios de audio y video. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Cámara • Software de animación • Bocinas • Adaptadores de señal de video • Software de texto 	8 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Estudios de caso
- Aprendizaje basado en proyectos
- Solución de problemas
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Organizadores gráficos
- Reporte
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Uso de TIC

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Evaluaciones parciales.....	20%
- Tarea y participación.....	30%
- Portafolio de prácticas.....	20%
- Video <i>mapping</i>	30%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas

Le Freak, C. (2018). *Animación visual en vivo – Familia, imagen y sonido*. Alfaomega,altaria.

Maniello, D. (2015). *Augmented Reality in Public Spaces. Basic Techniques for Video Mapping*. Le Penseur.

Complementarias

Blokdyk, G. (2019). *Projection Mapping a Complete Guide*. 5Starcooks

BichiSoul. (2020). Introducción al video mapping con mad mapper – principiantes. [Video]. De <https://www.youtube.com/watch?v=UFSxJX3QjN0>

Concepts, C. (2020). *Introducción a Resolume Arena*. [Video]. De https://www.youtube.com/watch?v=ly_pJn4kcC8

Gaddy, D. (2018) *Media Design and Technology for Live Entertainment: Essential Tools for Video Presentation*. Routledge.

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de *Video Mapping*, debe contar con un título de Licenciado en Medios Audiovisuales o Ciencias de la Comunicación, preferentemente con posgrado y experiencia docente universitaria, con conocimientos en el área de la integración de gráficos en movimiento sobre estructuras irregulares y otras superficies, con actitud creativa, responsable y pro-activo.

9.4. Anexo 4. Estudio de evaluación externa e interna del programa educativo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
Facultad de Artes



**Evaluación externa e interna del programa
educativo de Licenciado en Medios
Audiovisuales 2008-1**

Mexicali, Baja California, Julio de 2020

COLABORADORES:

Mtro. Salvador León Guridi

Director

Mtra. Cristina Conde Félix

Subdirectora

Mtro. Axel Eduardo Núñez Morales

Coordinador del programa de Licenciado en Medios Audiovisuales

Mtro. José Ángel Meza Leyva

Coordinador de Formación Profesional

Mtra. Rosa Herlinda Beltrán Pedrín

Docente del programa de Licenciado en Medios Audiovisuales

Dr. Raúl Linares Borboa

Docente del programa de Licenciado en Medios Audiovisuales

Mtro. Jorge Alfredo Martínez Martínez

Docente del programa de Licenciado en Medios Audiovisuales

Índice de Contenido

1.1. ESTUDIO DE PERTINENCIA SOCIAL	963
1.1.1. ANÁLISIS DE NECESIDADES SOCIALES	963
1.1.2. ANÁLISIS DEL MERCADO LABORAL	976
1.1.3. ESTUDIO DE EGRESADOS	989
1.1.4. ANÁLISIS DE OFERTA Y DEMANDA	1010
1.2. ESTUDIO DE REFERENTES	1023
1.2.1. ANÁLISIS DE LA PROFESIÓN Y SU PROSPECTIVA	1023
1.2.2. ANÁLISIS COMPARATIVO DE PROGRAMAS EDUCATIVOS	1031
1.2.3. ANÁLISIS DE ORGANISMOS NACIONALES E INTERNACIONALES	1065
2.1. EVALUACIÓN DE FUNDAMENTOS Y CONDICIONES DE OPERACIÓN DEL PROGRAMA EDUCATIVO	1073
2.1.1. PROPÓSITOS DEL PROGRAMA, MISIÓN Y VISIÓN.	1074
2.1.2. CONDICIONES GENERALES DE OPERACIÓN DEL PROGRAMA EDUCATIVO	1078
2.2. EVALUACIÓN DEL CURRÍCULO	1086
2.2.1. MODELO EDUCATIVO Y PLAN DE ESTUDIOS	1087
2.2.2. ACTIVIDADES PARA LA FORMACIÓN INTEGRAL	1098
• MAPA CURRICULAR:	1107
2.3. EVALUACIÓN DE LA TRAYECTORIA ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES POR EL PROGRAMA EDUCATIVO	1109
2.3.1. PROCESO DE INGRESO AL PROGRAMA EDUCATIVO	1111
2.3.2. INDICADORES DE TRAYECTORIA ESCOLAR	1112
2.3.3. PARTICIPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN PROGRAMAS DE APOYO	1117
2.3.4. RESULTADOS DE LOS ESTUDIANTES	1129
2.4. EVALUACIÓN DEL PERSONAL ACADÉMICO, INFRAESTRUCTURA Y SERVICIOS	1138
2.4.2. INFRAESTRUCTURA ACADÉMICA	1150
2.4.3. INFRAESTRUCTURA FÍSICA	1154
2.4.4. SERVICIOS DE APOYO	1158

Índice de tablas

Tabla 1. Edades de participantes en estudio de egresados.....	992
Tabla 2. Periodos de egreso de los participantes en estudio de egresados	992
Tabla 3. Lugares ofertados y matrícula en programas afines	1012
Tabla 4. Evolución de matrícula de programas afines acreditados por el CAESA.....	1017
Tabla 5. Lugares ofertados y matrícula de programas afines en la región noroeste.....	1019
Tabla 6. Oferta y demanda del programa de LMA de la UABC.....	1021
Tabla 7. Programas educativos seleccionados para análisis comparativo	1033
Tabla 8. Datos generales del programa educativo de LMA ofertado en la UABC.....	1034
Tabla 9. Objetivos del programa educativo de LMA ofertado en la UABC.....	1035
Tabla 10. Perfil de ingreso del programa educativo de LMA ofertado en la UABC.....	1035
Tabla 11. Perfil de egreso del programa educativo de LMA de la UABC.....	1036
Tabla 12. Datos generales de los programas nacionales considerados en el análisis comparativo	1039
Tabla 13. Objetivos de los programas nacionales considerados en el análisis comparativo	1041
Tabla 14. Perfiles de ingreso descritos en los programas nacionales considerados en el análisis comparativo	1043
Tabla 15. Perfiles de egreso en los programas internacionales considerados en el análisis comparativo	1046
Tabla 16. Datos generales de los programas internacionales considerados en el análisis comparativo	1053
Tabla 17. Objetivos de los programas internacionales considerados en el análisis comparativo	1055
Tabla 18. Perfiles de ingreso de los programas internacionales considerados en el análisis comparativo	1058
Tabla 19. Perfiles de egreso de los programas internacionales considerados en el análisis comparativo	1061
Tabla 20. Categorías y criterios para la acreditación de programas del CAESA	1066
Tabla 21. Pertinencia del perfil de egreso en opinión de las y los docentes	1085
Tabla 22. PUA obligatorias que requieren modificaciones	1092
Tabla 23. PUA optativas que requieren modificaciones	1093
Tabla 24. Unidades de aprendizaje que se imparten en línea o plataforma	1096

Tabla 25. Número de estudiantes que obtuvieron créditos optativos en actividades complementarias	1101
Tabla 26. Conocimientos que reconocen los estudiantes les apoyarán en su ejercicio profesional	1105
Tabla 27. Unidades de aprendizaje con mayor índice de reprobación recurrente	1114
Tabla 28. Eficiencia terminal por cohorte en los últimos cinco años	1115
Tabla 29. Eficiencia de titulación (ET) con respecto al ingreso y egreso	1116
Tabla 30. Movilidad e intercambio académico estudiantil	1120
Tabla 31. Convenios nacionales e internacionales	1122
Tabla 32. Tutores y número de tutorados asignados en el periodo 2019-2	1124
Tabla 33. Servicios proporcionados por el área de orientación educativa y psicopedagógica en los últimos cinco años.....	1126
Tabla 34. Número de alumnos asignados y liberados en SSP	1129
Tabla 35. Reconocimientos obtenidos por estudiantes en eventos nacionales e internacionales.....	1129
Tabla 36. Participaciones de estudiantes en eventos académicos	1130
Tabla 37. Planta académica (2020-1) por tipo de contratación	1140
Tabla 38. Planta académica por grado máximo de estudios.....	1140
Tabla 39. Participación de profesores en cursos disciplinarios en los últimos cinco años	1141
Tabla 40. Participación de profesores en el PFFDD de la UABC por periodo escolar...	1142
Tabla 41. Cuerpos o grupos colegiados de la Facultad de Artes	1146
Tabla 42. Cuerpos académicos, LGAC y grado de consolidación	1149
Tabla 43. Recursos electrónicos institucionales relativos a las artes.....	1152
Tabla 44. Número de becas otorgadas a estudiantes de la Facultad de Artes	1160
Tabla 45. Becas de movilidad e intercambio estudiantil otorgadas a alumnos de LMA.	1160
Tabla 46. Porcentaje de satisfacción de los estudiantes relacionado con aspectos del trabajo realizado por el personal académico	1163
Tabla 47. Lista de verificación de preguntas de evaluación para determinar la modificación o actualizar programas educativos	1172

Índice de figuras

Figura 1. PIB de la cultura de México en 2017	968
Figura 2. Distribución porcentual del PIB de medios audiovisuales en México en 2017 ..	969
Figura 3. Presencia de estudiantes y egresados de LMA en los centros de trabajo encuestados	980
Figura 4. Tipo de contratación del perfil de LMA en los centros de trabajo encuestados	980
Figura 5. Criterios considerados en la contratación de profesionales LMA.....	981
Figura 6. Función o puesto que desempeña el profesional LMA en los centros de trabajo encuestados	982
Figura 7. Características que determinan la contratación de profesionales de LMA en los centros de trabajo encuestados.....	983
Figura 8. Conocimientos del profesional de LMA según los requerimientos de los centros de trabajo encuestados	984
Figura 9. Actitudes y valores del profesional de LMA según los requerimientos de los centros de trabajo encuestados.....	985
Figura 10. Habilidades del profesional de LMA según los requerimientos de los centros de trabajo encuestados	986
Figura 11. Perspectiva de la demanda de LMA según los centros de trabajo encuestados	987
Figura 12. Género de egresados de LMA participantes en el estudio.....	991
Figura 13. Recuento de egresados que cuentan con título de grado.....	993
Figura 14. Recuento de egresados que continuaron con estudios de posgrado y otros de desarrollo profesional	993
Figura 15. Valoración del programa educativo por tipo de conocimientos adquiridos	995
Figura 16. Conocimientos considerados para la mejora del ejercicio profesional por nivel de importancia	996
Figura 17. Habilidades consideradas para la mejora del ejercicio profesional por nivel de importancia	998
Figura 18. Actitudes y valores consideradas para la mejora del ejercicio profesional por nivel de importancia	999
Figura 19. Actividades académicas consideradas significativas en la formación integral de los egresados por nivel de importancia	1000
Figura 20. Sector laboral en el que se encuentran los egresados participantes en el estudio	1001

Figura 21. Giro del centro de trabajo en el que se encuentran laborando los participantes del estudio de egresados.....	1001
Figura 22. Tipo de contratación en el que se encuentran laborando los participantes del estudio de egresados	1002
Figura 23. Ingreso mensual que perciben los participantes del estudio de egresados ..	1003
Figura 24. Principales dificultades a las que se enfrentan los participantes del estudio de egresados para encontrar empleo	1004
Figura 25. Relación que perciben los participantes del estudio de egresados entre su formación profesional y el trabajo que desempeñan	1004
Figura 26. Correspondencia que perciben los participantes del estudio de egresados entre su formación profesional y las demandas del mercado laboral	1005
Figura 27. Perspectiva de los participantes del estudio de egresados respecto a la demanda del LMA en el mercado actual y futuro	1006
Figura 28. Recuento de programas educativos afiliados a la ANUIES por tipo de sostenimiento.....	1011
Figura 29. Recuento de programas educativos afiliados a la ANUIES afines a medios audiovisuales por región	1016
Figura 30. Recuento de programas educativos afiliados a la ANUIES afines a medios audiovisuales por estado	1016
Figura 31. Registro de la población general de la UABC según la CGSEGE por ciclo escolar	1020
Figura 32. Variación de la población general y de nuevo ingreso de LMA.....	1020
Figura 33. Evolución de la matrícula durante los últimos cinco años	1079
Figura 34. Matrícula de primer ingreso durante los últimos cinco años	1079
Figura 35. Importancia que los alumnos otorgan a las actividades complementarias para su formación	1107
Figura 36. Importancia que los alumnos otorgan a la participación en programas de apoyo	1133
Figura 37. Conocimientos por áreas que los alumnos reconocen importantes en su ejercicio profesional	1134
Figura 38. Habilidades que los alumnos reconocen importantes en su ejercicio profesional	1135
Figura 39. Actitudes y valores que los alumnos reconocen importantes en su ejercicio profesional	1136

Anexos

Anexo A. Cuestionario de empleadores	1184
Anexo B. Descripción de centros de trabajo.....	1187
Anexo C. Cuestionario de egresados	1190
Anexo D. Guía grupo focal	1191
Anexo E. Cuestionario de profesores	1192
Anexo F. Organigrama de la Facultad de Artes, campus Mexicali.....	1193
Anexo G. Cuestionario de alumnos	1194

Introducción

En la Universidad Autónoma de Baja California (UABC) estamos conscientes de que, para adentrarnos con éxito en el ámbito actual de la educación superior, tendremos que afrontar profundos cambios. En apoyo a la demanda de la sociedad por educación superior y a las políticas gubernamentales, la matrícula y la cobertura crecen al mismo tiempo que se consolida y fortalece la oferta educativa, se profesionaliza la vida académica, y la calidad de la educación se reafirma. Estos cambios crean grandes expectativas y, seguramente, tendrán efectos tangibles y duraderos en el entorno social, cultural, político y económico. La formación de profesionales cada vez más competentes, la producción y el desarrollo del conocimiento y la generación de innovaciones son lo que la sociedad espera de las instituciones de educación superior.

En concordancia con lo anterior, la política de calidad y pertinencia de la oferta educativa de la UABC tiene como objetivo asegurar la calidad de la oferta educativa de licenciatura y posgrado, adecuándola a las demandas de los sectores público, privado y social y al proyecto universitario, definiendo como estrategias: fortalecer la oferta educativa, garantizar que esta sea de calidad en congruencia y coherencia con el proyecto universitario, y asegurar la pertinencia de la oferta educativa (UABC, 2019a).

En cumplimiento a la acción de modificar y actualizar los planes y programas de estudio de licenciatura y de la estrategia de asegurar la pertinencia de la oferta educativa de la UABC, se presentan los resultados de la Evaluación externa e interna del programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales (LMA) que se imparte en la Facultad de Artes, campus Mexicali, que tienen como objetivo evaluar el programa educativo a partir del análisis de la pertinencia social y referentes nacionales e internacionales, así como los fundamentos y condiciones de operación del programa, el currículo, tránsito de los estudiantes, personal académico, infraestructura y servicios, a fin de fundamentar su modificación o actualización.

La realización de esta evaluación fue de manera colegiada por profesores de la Facultad de Artes, en conformidad con la *Metodología de los estudios de fundamentación para la creación, modificación y actualización de programas educativos de licenciatura* de la Universidad Autónoma de Baja California (2018a).

La estructura del informe se detalla en dos apartados. El primero se refiere a la Evaluación externa del programa educativo: comprende el estudio de pertinencia social compuesto por el análisis de necesidades sociales, análisis de mercado laboral, estudio de egresados y análisis de oferta y demanda; y estudio de referentes, en el que se describe el análisis de la profesión y su prospectiva (con el fin de estudiar la evolución de la profesión y sus campos de acción a nivel nacional e internacional), el análisis comparativo de programas educativos (para identificar las mejores prácticas en los programas educativos nacionales e internacionales de acuerdo con criterios de calidad, trascendencia y reconocimiento), así como el análisis de organismos nacionales e internacionales, donde se retoman consideraciones que organismos de estos ámbitos proponen a la profesión, y que permitan enriquecer el plan de estudios del programa educativo.

En el segundo apartado, Evaluación interna del programa educativo, se analizan los fundamentos y condiciones de operación del programa, el currículo, el tránsito de los estudiantes, el personal académico, infraestructura y servicios: aspectos que promueven el aseguramiento de la calidad de la educación. Por último, el apartado de las conclusiones.

1. Evaluación Externa del Programa Educativo

1.1. Estudio de pertinencia social

1.1.1. Análisis de necesidades sociales

Objetivo

Determinar las necesidades y problemáticas sociales estatales, regionales, nacionales e internacionales (actuales y futuras) que atenderá o atiende el programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales (LMA) de la Facultad de Artes y los egresados de este.

Método

Se realizó una investigación documental basada en la consulta de fuentes secundarias, como planes de desarrollo institucional, estatal y nacional; investigaciones sociales y documentos estadísticos de organismos internacionales y nacionales como el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), Consejo Nacional de Población (CONAPO), Organización de las Naciones Unidas (ONU) y Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), entre otras. De esta manera, se estructuró el análisis de las necesidades y problemáticas sociales estatales, regionales y nacionales que este programa atiende o busca atender, así como la prospección de las mismas. Para el logro de este objetivo, de manera específica, se identificó el contexto geográfico, demográfico, social, cultural, económico y político en el cual se inscribe el programa.

Resultados

Contexto estatal, regional y nacional en el que se inscribe el programa de LMA. El estado de Baja California está situado en la región noroeste de la

república mexicana y en la parte septentrional de la península del mismo nombre; limita al norte con la frontera de Estados Unidos de América, al este con el estado de Sonora y el Golfo de California, al sur con Baja California Sur y al oeste con el océano Pacífico (INEGI, 2017).

Según la última encuesta intercensal, realizada por la Dirección General de Estadísticas Sociodemográficas del Instituto Nacional de Estadística y Geografía, para marzo de 2015, Baja California registraba una población de 3,315,766 habitantes, de los cuales el 50.22% (1,665,425) eran mujeres y el 49.77% (1,650,341) hombres (INEGI, 2015).

Dicha población se encuentra distribuida en cinco municipios: Tijuana con una representación del 49.5% del total de habitantes; la capital del estado, Mexicali, con un 29.80%. En menor concentración, Ensenada con un 14.68%, Tecate 3.08% y Playas de Rosarito 2.91%. Baja California ocupa el lugar número 14 en cantidad de habitantes entre las 32 entidades federativas del país; el municipio de Tijuana el número tres entre las ciudades más pobladas, con 1,641,570 habitantes, solamente, después de Iztapalapa en la Ciudad de México (1,827,868 habitantes), y Ecatepec de Morelos en Estado de México (1,677,678 habitantes) (INEGI, 2017). El 50% de la población de nuestro estado se encuentra acumulada en edades de 0 a 26.6 años de edad (CONAPO, 2019).

En el contexto económico, con base en resultados de la Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo, la población económicamente activa en el estado, al cierre de 2018, representó el 62.9% del total. En relación con el sector económico en que trabaja esa población en la entidad es del 4.4% en el sector primario, 31.7% en el secundario y 59.9% en el terciario (INEGI, 2019a).

Por su ubicación y condición de frontera, entre los cruces internacionales y puertos marítimos se ha propiciado un mayor aprovechamiento de las industrias manufactureras, el comercio y los servicios inmobiliarios y de alquiler de bienes muebles e intangibles, siendo estos los tres rubros notablemente de mayor aportación dentro del producto interno bruto del estado, representando alrededor

del 50% del total, según los registros que se presentan de 2011 a 2015 (INEGI, 2017).

Dentro del Plan Estatal de Desarrollo de Baja California (PEDBC) 2014-2019, la educación es uno de los ejes más importantes a trabajar, con el fin de asegurar la formación integral en todos los niveles educativos, con una educación de calidad, un sistema de arte y cultura para todos; así como la promoción de valores y el desarrollo del deporte (COPLADE, s.f.).

En este sentido, la UABC (2019a) asumió el compromiso de brindar educación superior con altos estándares de calidad y pertinencia, como lo manifiesta en el Plan de Desarrollo Institucional (PDI) 2019-2023, en la política de Calidad y pertinencia de la oferta educativa, acción “1.1.1. Diversificar la oferta de programas de licenciatura en diferentes modalidades y áreas del conocimiento que contribuya al desarrollo regional y nacional” (p. 97). Además, en la política Extensión y vinculación, en las acciones 4.1.3 y 4.1.4, describe el interés de promover la formación de públicos para el arte, la ciencia y las humanidades y el deporte; así como promover la adopción de estilos de vida saludable en la comunidad universitaria y la sociedad bajacaliforniana. Es así como la UABC ratifica su compromiso con educación de calidad y oferta pertinente y el desarrollo de la cultura, el arte y deporte (UABC, 2019a).

En relación con la escolaridad, los resultados de la encuesta del Instituto Nacional de Estadística y Geografía arrojan que la población de 15 años y más del estado ha estudiado en promedio 9.7 años, equivalente a casi el primer año en educación media superior. México, mientras tanto, presenta 9.2 años de estudios en promedio. Específicamente, para el ciclo escolar 2015-2016 se inscribieron a algún programa de educación superior 121,652 alumnos, de los cuales el 84.5% lo hicieron en alguna licenciatura universitaria o tecnológica. Sin embargo, únicamente se han titulado 12,276 alumnos, es decir el 9.85% del total (INEGI, 2017).

Para este mismo periodo, la Universidad Autónoma de Baja California, a través de la Coordinación General de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar reporta una matrícula en licenciatura, promedio en cada ciclo escolar, de 62,815 alumnos, de los cuales 9,301 son alumnos de nuevo ingreso (UABC, 2019b).

En cuanto a cultura, de acuerdo con la *Encuesta Nacional de Consumo Cultural de México* (ENCCUM) 2012, eventos tales como ferias y festivales artísticos y culturales se presentan con el fin de difundir contenidos simbólicos mediante el cine, música, danza, literatura, entre otras acciones. En relación con la asistencia de la población a estos eventos, en el año 2012, se observa que casi cuatro de cada 10 personas participó en al menos una ocasión en actividades de este tipo. El gasto total por el ingreso a estos eventos fue de más de mil 765 millones de pesos en el año 2012 (INEGI, 2014).

En datos más recientes, INEGI reporta, a través del Módulo sobre Eventos Culturales Seleccionados (MODECULT) (INEGI, 2019b) que incluye datos de 2016 a 2019 que, de más de cien mil habitantes mayores de 18 años y distribuidos en alrededor de 32 áreas urbanas en el país, el 57.8% afirma haber asistido a algún evento cultural (obra de teatro, concierto o presentación de música en vivo, espectáculo de danza, exposición y proyección de películas o cine), mientras que en 2016 la asistencia fue del 64%.

En este contexto, nuestro estado está rodeado de escenarios de cultura, de arte y tradiciones. Sus principales atractivos son los monumentos históricos, ferias y festivales; además, cuenta con museos, teatros y cines, que albergan y difunden las tradiciones locales, nacionales e internacionales. Cada año se organizan eventos como Agro Baja, exposición agropecuaria y de pesca del país, en donde se exhiben, promueven y comercializan productos y servicios: agrícolas, pecuarios, pesqueros y acuícolas, con la finalidad de fortalecer la cadena productiva del país (Secretaría de Turismo de Baja California, s.f).

Baja California tiene diversos centros culturales. A nivel estatal se creó, en coordinación con el Centro Nacional de las Artes, el Centro Estatal de las Artes

(CEART) en el cual se desarrollan, entre otras actividades el teatro, la danza, literatura, así como artes plásticas y visuales (CEART, 2019). También, se cuenta con el Instituto de Cultura de Baja California (ICBC) que tiene entre sus objetivos promover y fomentar la cultura y las artes, a través de los centros ubicados en las cinco principales ciudades del estado (ICBC, 2019); asimismo, cada municipio cuenta con un centro de arte y cultura: en Mexicali, Centro Municipal de Arte y Cultura; en Tijuana, Centro Municipal de Arte y Cultura; Tecate, Centro Cultural Tecate; Ensenada, Instituto Municipal de Cultura y Desarrollo Humano; y en Rosarito, el Instituto de Arte y Cultura (Secretaría de Turismo de Baja California, s/f).

En este rubro, la UABC ha mantenido una preocupación constante por la formación de públicos para el arte, la ciencia y las humanidades, tanto entre los universitarios como en la comunidad en general, a través de festivales, campañas, exposiciones, entre otros. Además, eventos como la Feria del Libro o la programación de Radio Universidad, que contribuyen con la promoción y reconocimiento de los talentos artísticos y culturales en la comunidad universitaria (UABC, 2019a).

Atendiendo a estas preocupaciones, y a partir de la identificación del incremento en el interés en la profesionalización de la práctica, estudio y difusión de las artes, en 2003, se crea la Facultad de Artes, la cual reconoce el dinamismo y carácter evolutivo de la práctica artística en el ámbito local, nacional e internacional. Para 2004, se integra a la Facultad, el Centro de Estudios y Producción Audiovisual (CEPA) que señala como objetivo, además de la divulgación de conocimiento científico y el apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje, la promoción de actividades artísticas y culturales de la universidad y del Estado a partir de productos audiovisuales (UABC, 2017). En 2008, este centro aportaría la creación del programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2014) considera que las actividades como el cine, la música y

los programas de televisión contribuyen a la diversidad de las expresiones culturales, facilitan el diálogo, amplían las oportunidades de acceso a la información y el conocimiento; al mismo tiempo que favorecen la creatividad.

De acuerdo con el *Anuario Estadístico de Cine Mexicano 2018*, presentado por el Instituto Mexicano de Cinematografía y la Secretaría de Cultura (IMCINE), para el año 2017, el PIB de la cultura, en donde se ubican los medios audiovisuales y con ello las actividades consideradas en este dominio (cine, internet, radio, televisión, videojuegos, propiedad intelectual, comercio y gestión pública relacionada), como se puede observar en la Figura 1, representó un 3.2% del total del país, siendo, precisamente los medios audiovisuales el mayor contribuyente con un 37%: “El PIB generado ascendió a 244,807 millones de pesos, más de dos veces el valor de la industria del plástico y el hule, que llegó a 107,632 millones de pesos en el mismo año” (IMCINE, 2019, p. 13).

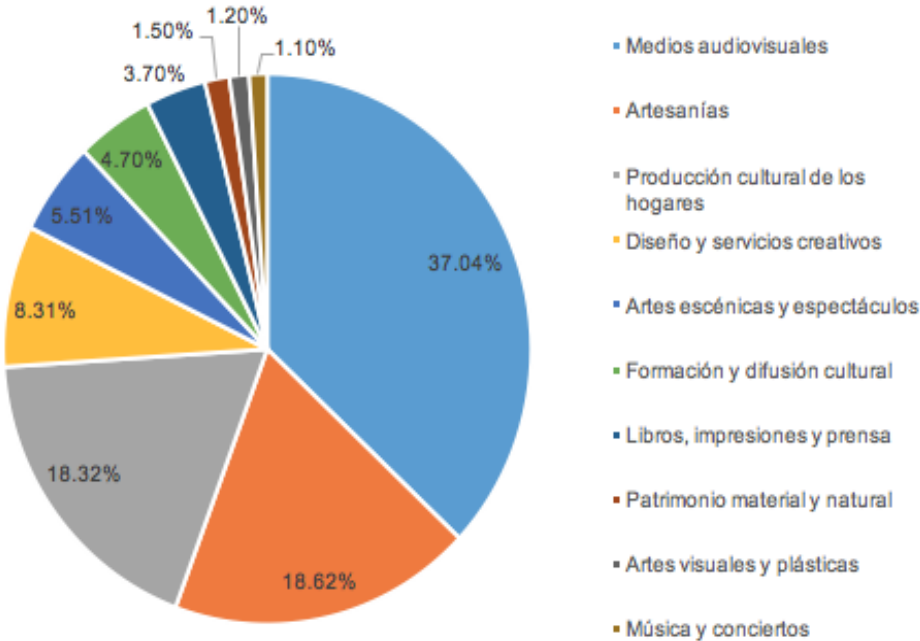


Figura 1. PIB de la cultura de México en 2017

Fuente: Elaboración propia, con datos de IMCINE (2019).

En este anuario estadístico se informa que la distribución porcentual del PIB en las actividades que conforman los medios audiovisuales se distribuye primero en Internet con un 68.3%, seguido por un 10.5% en la televisión, y el cine, en tercer lugar, con un 8%, como se presenta en la Figura 2.

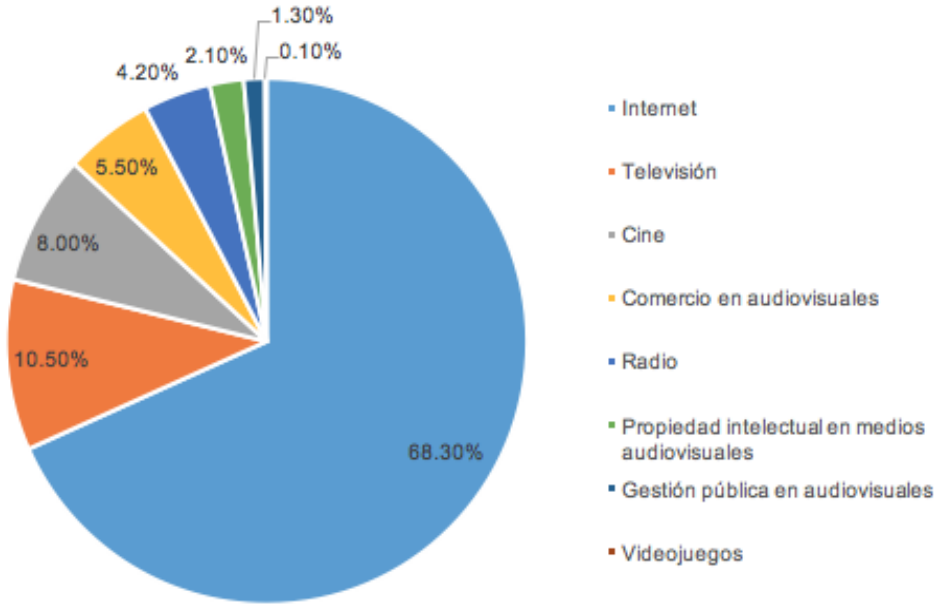


Figura 2. Distribución porcentual del PIB de medios audiovisuales en México en 2017

Fuente: Elaboración propia con datos de IMCINE (2019).

Asimismo, en los datos proporcionados por este anuario, en 2017, el PIB de la industria cinematográfica creció 7.4 % con respecto al 2016. El incremento promedio de 2008 a 2018 fue de 6.6%, superior al promedio del sector cultura e incluso del total del PIB nacional, que fue de 2%: “en otras palabras, el comportamiento económico del cine es casi cuatro veces más dinámico que el conjunto de la economía mexicana” (IMCINE, 2019, p. 20).

En temas de producción, IMCINE reporta que, en 2018, se realizaron 186 producciones consideradas mexicanas. De estas, el 47% fueron de producción independiente, es decir, sin apoyo del estado; 79 documentales y el resto ficción. También señala que, en la infraestructura para exhibición, de 2010 a 2018, ha habido un incremento del 30.16%, es decir, se pasó de 4,905 a 7,024 pantallas de

cine en México. Baja California incrementó sus pantallas de 307 a 331 en el periodo de un año, de 2017 a 2018, tan solo después de Ciudad de México con 1,774 pantallas, Nuevo León con 577 y Jalisco con 463 (IMCINE, 2019).

Además de los complejos cinematográficos, se registraron, para el 2018, 19 cineclubes que ofrecen un formato alternativo para exhibición en el estado: siete en Tijuana, seis en Mexicali (dos son promovidos por la UABC), cinco en Ensenada y uno en Tecate (IMCINE, 2019).

En años recientes, la exhibición cinematográfica se ha trasladado también, en gran número, a las plataformas digitales de contenido audiovisual, permitiendo el acceso a mayor cantidad de espectadores y en latitudes más diversas. Según IMCINE (2019), de las cintas mexicanas disponibles en plataformas entre los años 2010 y 2018, que no han tenido estreno en salas comerciales, 68% están disponibles en FilminLatino. Según los registros, entre 15 plataformas monitoreadas, de 2017 a 2018, hubo un incremento significativo en la exhibición de corto y largometrajes nacionales disponibles: FilminLatino llegó a 50%, Retina Latina a 43%, Cinema Uno a 42% y ClaroVideo a 29%.

Con base en los datos anteriores, esto puede significar la apertura a propuestas de corte independiente y por supuesto regionales, como es el caso de producciones recientes en las que ha participado la UABC en su realización: *Levantamueertos*, película bajo la dirección de Miguel Nuñez en 2013, que actualmente se exhibe en ClaroVideo y FilminLatino, o *Belzebuth* bajo la dirección de Emilio Portes en 2019, que, según el reporte semestral realizado por Cámara Nacional de la Industria Cinematográfica (CANACINE, 2019), se ubicó entre las primeras diez películas mexicanas más taquilleras en la primera mitad del año 2019. Dicha película está disponible en la plataforma de *Amazon Prime*.

Cabe señalar que estas no son las únicas producciones relacionadas con la región, aunque sí las únicas de producción local. Existe un registro de aproximadamente 52 largometrajes de ficción (que datan de 1929 a la fecha) identificados con Mexicali, ya sea por únicamente hacer referencia a la ciudad o utilizarla como escenario gracias a sus paisajes característicos, propios del

desierto que la rodea. Específicamente, son 44 producciones identificadas que señalan a Mexicali o sus alrededores como lugar de filmación que, además de su geografía, se ubican en la región debido a los costos de producción (Sánchez, 2018).

La socióloga e investigadora Norma Iglesias-Prieto¹ (2006) considera también que, además de los costos de producción y la geografía de la región, las zonas fronterizas, en particular, resultan atractivas para los cineastas por el dramatismo que representan los fenómenos sociales que destacan, tales como la migración o el crimen organizado, pero también las posibilidades para los excesos y el sensacionalismo. En palabras de la autora, la región (fronteriza):

como espacio narrativo, multiplica la capacidad espectacular del cine a través del desarrollo de temas emocionalmente fuertes, del uso de los géneros de acción y melodrama y, además, por el mismo carácter espectacular de la región, que comúnmente se asocia al escándalo (p. 1).

Además de la producción y exhibición, el fomento al cine, como industria y elemento cultural, ha sido promovido en la región a través de festivales orientados a la muestra, pero también al análisis del cine como elemento identitario y de expresión. Recurriendo a los datos obtenidos del anuario de IMCINE (2019), ya mencionado, se registraron 155 festivales y eventos cinematográficos en México que incluyen en su participación y asistencia a realizadores, productores, investigadores y audiencias. Según el reporte, el 26% del total, es decir, 41 festivales se realizaron en Ciudad de México, seguido de Baja California, Guanajuato y Jalisco que registraron 10 eventos cada uno.

Como se puede apreciar en los datos y estadísticas rescatadas, el crecimiento en la industria cinematográfica mexicana ha sido constante. Sin embargo,

¹ Profesora-investigadora en la Universidad Estatal de San Diego y El Colegio de la Frontera Norte. Sus líneas principales de investigación son los procesos culturales en la frontera norte de México, las artes visuales, los medios de comunicación, las identidades y el estudio de género.

tenemos frente a nosotros un crecimiento centralizado o incluso excluyente en el que la Ciudad de México concentra la mayor cantidad de recursos e infraestructura cinematográfica. Más importante aún es que la inmensa mayoría de los habitantes no tiene garantizado su derecho cultural de ver cine mexicano ni de acceder a las salas, ya sea porque no existen en su localidad o porque los precios de taquilla están muy por encima de sus posibilidades económicas (IMCINE, 2019, p. 7).

En la región, la situación no es distinta. Mexicali tiene una participación e interés creciente en la cinematografía, pero, aunque aparece en múltiples producciones, no necesariamente participa en los procesos creativos, y los medios de exhibición se encuentran notablemente limitados a dos empresas dominantes: Cinépolis y Cinemex. Según datos del Sistema de Información Cultural del Gobierno de México (SIC México), Baja California, en todos sus municipios cuenta con un total de 30 complejos registrados, 19 de los cuales pertenecen a la empresa Cinépolis de México, S.A. de C.V.; nueve a Cadena Mexicana de Exhibición S.A. de C.V. (CINEMEX); y dos a particulares: Gran Cinema y la Cineteca del Centro Tijuana, ambos en Tijuana (SIC México, 2019).

En materia de educación, los medios audiovisuales ocupan un lugar fundamental al ser una alternativa para enseñar a los alumnos a realizar análisis y reflexionar sobre los temas a estudiar. Los medios audiovisuales son educativos en la medida en que influyen sobre lo que el estudiante aprende y sobre la manera en que aprenden (Barros y Barros, 2015).

Consciente de la influencia de los medios audiovisuales en la educación, la Organización de las Naciones Unidas (ONU), en su Agenda 2030, misma que busca erradicar la pobreza y la desigualdad integrando las tres dimensiones del desarrollo sostenible: económica, social y ambiental; busca, en el objetivo 4, garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad; además, en el objetivo 9, hace referencia a la importancia de incrementar de manera significativa el acceso a las tecnologías de la información y la comunicación (ONU, 2015).

En conjunto con la importancia que tienen en la educación, los medios masivos de comunicación y muy en particular los audiovisuales, al utilizar un mayor número de recursos que otros medios para la expresión de valores, actitudes, creencias y opiniones (Banchs, 1986), permiten un acercamiento a la comprensión y conocimiento que se produce y que se reproduce de los contextos en que surgen. Como vehículo para las representaciones sociales, los medios audiovisuales son una importante herramienta para el autoconocimiento, tanto de manera individual como colectivamente, permiten un acercamiento a las dinámicas y a las formas en que se conciben y perciben los entornos en que surgen (Ford, 1994).

Necesidades y problemáticas sociales que atenderá o atiende el programa educativo y sus egresados

En relación a lo anterior, es conveniente tomar en cuenta la importancia de la profesionalización de la producción audiovisual. Como se ha mencionado a lo largo de este apartado, las principales actividades económicas se relacionan con la industria y el comercio, favoreciendo el autoempleo y la sana competencia entre egresados de LMA dedicados a la creación y producción de material audiovisual desde casas productoras o de manera independiente, para empresas que requieren servicios de publicidad, de capacitación multimedia, de inclusión y de medios informativos internos, entre muchos más.

Por otro lado, también la producción a partir del entretenimiento y las necesidades de expresión artística merece atención desde el programa educativo, ya que estas, además de relacionarse con el desarrollo personal, económico y artístico de sus creadores, pueden tener repercusiones directas en el proceso de autorrepresentación del contexto en que surgen; tal como señala la investigadora Iglesias-Prieto (1991), la producción, en particular de cine en la frontera ha estado centralizada, argumentando que éste no ha sido producto predominantemente hecho en la frontera ni por fronterizos, enfatizando en la necesidad de incursionar directamente en la producción, de modo que se puedan resolver los problemas tan

recurrentes e históricamente reproducidos de estereotipia y de autorrepresentación.

Aunque han pasado varios años desde tal observación, sigue vigente la necesidad del trabajo audiovisual de calidad. Desde la industria hasta la expresión artística, esta debe adecuarse al desarrollo y crecimiento de la región y a las necesidades que trae consigo. Como se ha mencionado, el interés en los medios audiovisuales como parte del entretenimiento y del crecimiento económico ha incrementado también en últimos años.

Los medios audiovisuales resultan de gran impacto en el desarrollo de la entidad: están asociados al desarrollo económico, a la industria en la producción, distribución y exhibición de productos audiovisuales, por mencionar algunos aspectos. En el desarrollo cultural, en sus procesos sociales y artísticos de expresión, son base para acceder a la población con diversos fines como la promoción de la salud, el cuidado del medio ambiente y otras campañas de interés en el mejoramiento de la calidad de vida como la diversidad cultural, la equidad de género y la inclusión, además del entretenimiento y la diversión. En la educación favorece y facilita el proceso de enseñanza aprendizaje, entre muchos otros aspectos.

Prospectiva de las necesidades y problemáticas sociales que atenderá o atiende el programa educativo y los egresados

En este sentido, el programa de Licenciado en Medios Audiovisuales proporciona las herramientas para generar, además de productos de consumo, formas distintas e innovadoras de acercarse y de apropiarse del cine en la región, y diseñar proyectos y producciones audiovisuales en el ámbito local, regional, nacional e internacional. En los últimos años, la apertura de los servicios digitales de contenido audiovisual y el incremento de festivales, congresos y muestras de cine permiten que los artistas produzcan y exhiban sus obras, y que las audiencias participen de ellas.

El profesional de los medios audiovisuales, en lo que corresponde a su campo ocupacional, tiene la oportunidad de satisfacer necesidades tanto en el sector público como privado, así como en el ejercicio independiente de su profesión en y para el diseño y desarrollo de ideas y campañas publicitarias de promoción y, desarrollo del arte y la extensión de los beneficios de la cultura; además, de un decidido apoyo a la educación, con una visión holística en la generación del conocimiento, el desarrollo de habilidades y actitudes, y el fortalecimiento de los valores.

1.1.2. Análisis del mercado laboral

Objetivo

Determinar las necesidades y problemáticas (actuales y futuras) del mercado laboral, que atenderá o atiende el egresado del programa educativo de LMA.

Método

Se llevó a cabo, en un primer momento, una investigación documental a través de la identificación de fuentes de información, mismas que se seleccionaron a partir de su pertinencia con respecto a la veracidad y actualidad de la información, así como con los objetivos de este análisis. Se consultaron reportes y estadísticas de INEGI y Observatorio Laboral con respecto al mercado laboral y la empleabilidad en el campo de la producción audiovisual. Para la obtención de información sobre la situación actual de la carrera de medios audiovisuales, dentro del mercado laboral, se consultó información disponible del Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE), Instituto Mexicano para la Competitividad (IMCO) y la Secretaría de Turismo del Estado de Baja California.

Para realizar el análisis, la información se ordenó de manera que fuera posible identificar las condiciones del mercado laboral del campo de la producción audiovisual a nivel nacional, con respecto a la situación y necesidades actuales del mercado laboral en la región, donde se insertará el egresado del programa de LMA.

Además de las fuentes documentales, se realizó una investigación empírica utilizando la técnica de encuesta. Se aplicó un cuestionario (ver Anexo A) de orden cuantitativo a 35 empleadores, con el propósito de tener un acercamiento a información actual y de primer orden en cuanto a las necesidades y oportunidades que los participantes describen desde su experiencia en el mercado en la región. En el Anexo B se realiza la descripción de los centros de trabajo a los que pertenecen los empleadores participantes en el estudio.

Al contar con el conocimiento sobre las empresas existentes en la región, se consideró realizar un muestreo no probabilístico por conveniencia, buscando identificar empleadores de los sectores público y privado. Para la selección, se utilizaron como criterios que los centros de trabajo contaran con departamento o área de difusión y producción audiovisual, que se ubicaran físicamente en la región y, de preferencia, que contaran o hayan contado con egresados y/o estudiantes del perfil de LMA.

El cuestionario se difundió y respondió con ayuda de la aplicación *Google Forms*, que permite el diseño, aplicación y procesamiento de cuestionarios en línea. Estos se enfocaron en las características que se consideran deseables para el campo de trabajo, los conocimientos técnicos, conceptuales y actitudinales, así como el panorama general para el profesional de la producción audiovisual principalmente.

Resultados

Según datos del IMCINE (2019), Baja California ocupa el quinto lugar en cuanto a cantidad de largometrajes realizados en el año 2018, con un 3% de las películas producidas en el país. Se encuentra después de Ciudad de México, 35%; Jalisco, 8%; Estado de México y Oaxaca, 5% cada uno; y Chihuahua, Durango y Morelos, 4% respectivamente. En la producción de cortometrajes, de los 553 registrados, Baja California produjo el 2.9%, después de Ciudad de México en donde se concentra la mayor producción con 41.6%, le sigue Michoacán con 10.3%, Jalisco con 8.3%, Nuevo León con 5.4% y Guanajuato con 4.7%.

En información local, Gabriela Martínez (2018) afirma que la Secretaría de Turismo del estado proyecta posicionar a Baja California como líder nacional frente a productoras extranjeras. Escobedo Carignan, Secretario de Turismo de Baja California, indica que es el costo de producción el principal atractivo para las casas productoras que acuden a la región:

ya que la contratación de un *staff* profesional es 30% menor, los servicios de comida y catering son 10% más económicos, la contratación de extras es 70% más barato, y el diseño de *sets* 60% menor en comparación con las grabaciones que se realizan del otro lado de la frontera (parr. 7).

En esta misma publicación se señala que en 2016 fueron realizadas un total de 45 producciones cinematográficas en el estado, que dejaron una derrama económica de más de 19 millones de dólares y la generación de 847 empleos directos. Según se indica, para 2017 se realizaron en la entidad 97 proyectos audiovisuales, 27.5 millones de dólares en derrama económica y 1,770 empleos directos.

Respecto a la formación de profesionistas en el área, el Instituto Mexicano de Competitividad en su herramienta *Compara carreras 2018* (IMCO, 2018), reporta que el grupo de licenciaturas en Técnicas Audiovisuales y Producción de Medios, en el cual se clasifica el programa de Licenciado en Medios Audiovisuales, se posiciona en el *ranking* 24 entre las que mayor cantidad de personas eligen para estudiar en el país y, aunque también se reporta como una carrera *muy riesgosa* (en un 42.1%) en cuanto a la calidad de la inversión comparado con otras carreras en universidades públicas² también reporta una tasa de ocupación del 95.9% entre los profesionistas de esta licenciatura, siendo el promedio nacional de 97.6% de profesionistas económicamente activos con trabajo. Asimismo, el 42.8% se encuentra trabajando en el sector informal y el 4.1% se encuentra desempleado.

Los cinco sectores principales en que los profesionistas de dicha licenciatura se encuentran empleados, según el Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte, a través del Instituto Mexicano de Competitividad (IMCO, 2018), son en un 30.4% el sector de servicios profesionales, científicos y técnicos; el 17% en industrias manufactureras, el 11.5%, en comercio al por menor, el 7.2%

² Según señala el IMCO, el riesgo en la calidad de la inversión “se basa en el retorno de inversión anualizado calculado para cada carrera en universidad pública y privada, y en información de la Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo del Instituto Nacional de Información Estadística y Geografía (INEGI), al primer trimestre de 2016”.

en servicios educativos y el 6% en información en medios masivos. De ellos, el 60.1% lo hace como subordinado, el 28.2% trabaja por cuenta propia, el 8.2% lo hace como empleador y el 3.5% ejerce un trabajo sin pago.

Además, se señala que los profesionistas en el área de técnicas audiovisuales y producción de medios trabajan al menos 35 horas a la semana con un sueldo mensual de \$8,937, siendo el promedio nacional de \$6,687 y el promedio entre profesionistas en general de \$12,076 pesos al mes. Por lo tanto, ocupa el número 42 entre las carreras mejor pagadas del país. Hay que destacar que existe una brecha considerable entre el sueldo percibido por hombres, \$9,867, y el que perciben las mujeres profesionistas del área, \$8,000 pesos, en promedio al mes (IMCO, 2018).

Al respecto, el Observatorio Laboral (2019), en su apartado de Estadísticas de carreras profesionales por áreas, según datos del tercer trimestre de 2019, reporta las carreras relacionadas con Técnicas audiovisuales y producción de medios con 161,230 profesionistas ocupados, de los cuales el 55.4% son hombres y el 44.6% mujeres, con ingreso promedio mensual de \$9,867.

Estudio empírico de empleadores

Este ejercicio se realizó con la participación de 35 empleadores: 26 de sector privado y nueve de sector público que cuentan con áreas de difusión y producción audiovisual, localizados en la región y que cuentan o han contado con egresados y/o estudiantes de la carrera de Licenciado en Medios Audiovisuales.

Así, como se muestra en la Figura 3, el 31.4% (11) de los empleadores señala entre sus colaboradores a estudiantes del perfil de LMA, mientras que un importante 68.6% (24) afirma que no cuentan con ningún estudiante de esta área. Por otro lado, el 51.4% (18) de los empleadores encuestados afirman que cuentan con egresados de este perfil, mientras que un considerable 48.6% (17), en la actualidad, no tiene egresados entre sus colaboradores.

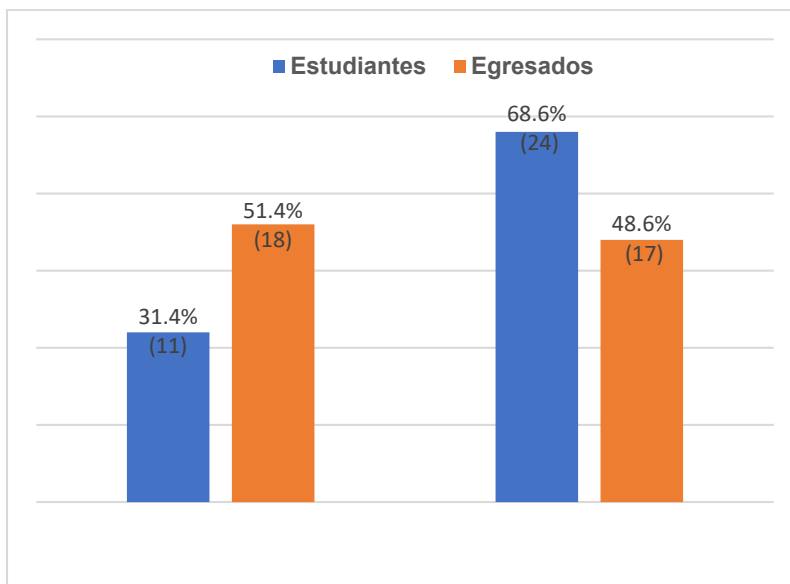


Figura 3. *Presencia de estudiantes y egresados de LMA en los centros de trabajo encuestados*

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos de la encuesta realizada a empleadores.

Las empresas encuestadas señalan que contratan de manera temporal y permanente a sus empleados. Como se muestra en la Figura 4, el 51.6% maneja ambos tipos de contratación dependiendo de la demanda de trabajo que tenga cada empresa; el 29% lo hace de forma permanente, mientras que el 19.4% lo hace de manera temporal.

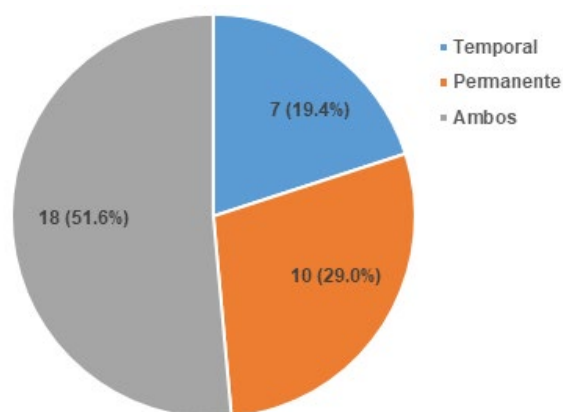


Figura 4. *Tipo de contratación del perfil de LMA en los centros de trabajo encuestados*

Fuente: Elaboración propia, con datos obtenidos de la encuesta realizada a empleadores.

Como se muestra en la Figura 5, sobre los criterios en que basan los empleadores su contratación, el 85.7% (30) toma en cuenta los conocimientos y la experiencia por encima del título académico obtenido. Este último sí se toma en consideración por el 2.9% (1). El 11.4% de los empleadores (4) no contestó esta pregunta.

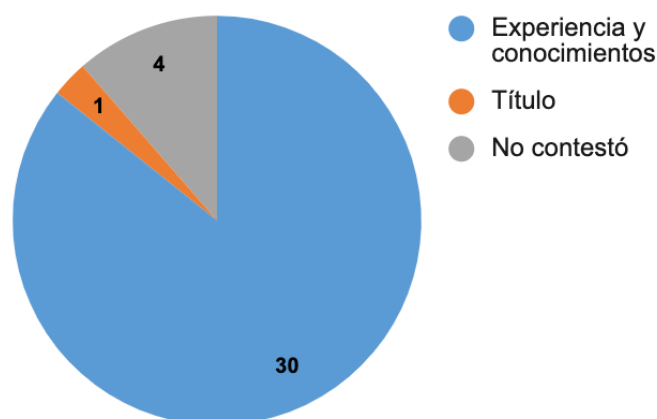


Figura 5. *Criterios considerados en la contratación de profesionales LMA*

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos de la encuesta realizadas a empleadores.

En la Figura 6 se muestran las labores específicas o puestos que los egresados y estudiantes de medios audiovisuales desempeñan en los centros de trabajo considerados en el estudio. Teniendo en cuenta que una persona puede realizar varias funciones a su cargo, las mayores recurrencias fueron los puestos de realizador audiovisual (31), creativo audiovisual (29), editor (29) y fotógrafo (26); también destacan los de camarógrafo (25), animación digital (20), diseñador de audio (20) y guionista (20). En menor cantidad están asistencia de dirección (19), diseñador gráfico (16), diseñador de páginas web (10), directores de casas productoras (8) y, en una ocasión, respectivamente: mercadotecnia, desarrollo de proyectos, *community manager* y aquellos correspondientes a la enseñanza. Estos puestos fueron agrupados, para su consideración, como “otros”.

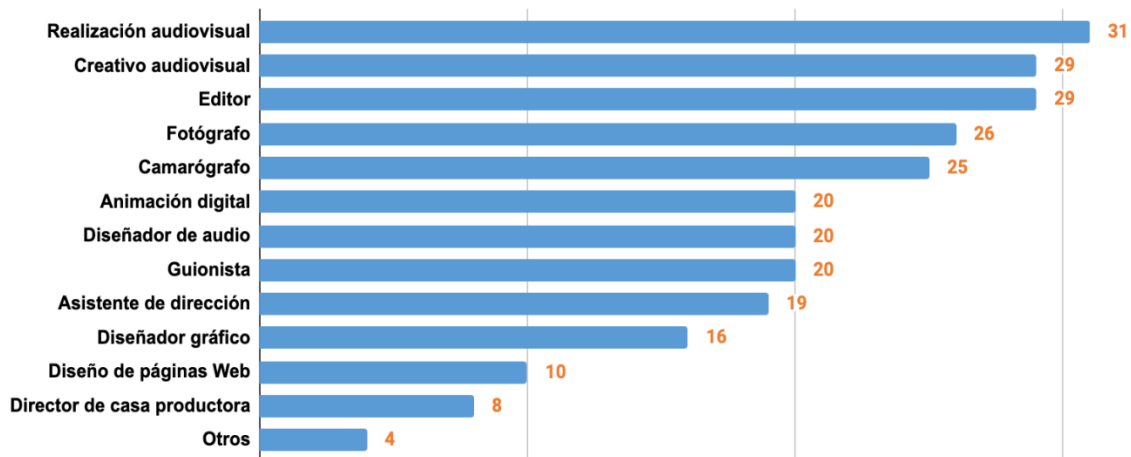


Figura 6. Función o puesto que desempeña el profesional LMA en los centros de trabajo encuestados

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos de la encuesta realizada a empleadores.

Se pidió a los empleadores que indicaran las características que toman en cuenta al contratar personal en el área de medios audiovisuales. Aunque nueve de los participantes no respondió a este apartado, el resto lo hicieron integrando en el listado de criterios más de una respuesta.

Como se puede observar en la Figura 7, las aptitudes laborales obtuvieron un 51.4%, donde se favorecen aptitudes relacionadas con su desempeño laboral. En primer lugar, se señala la creatividad con siete menciones, seguido de responsabilidad e iniciativa con cuatro, respectivamente; y, en menor incidencia, se incluyen la disciplina, apertura a aprender y la experiencia con la que cuentan al ingresar a la empresa, con una mención cada una de estas últimas.

El 29.7% menciona, como característica al contratar, los conocimientos específicos en el área, donde destacan, con tres menciones, la especialización del empleado en algún área particular como la animación; con dos, la rápida producción, el manejo de medios y la creación audiovisual; y, con una mención, el interés en el cine.

Finalmente, con un 18.9% se consideraron características correspondientes a las relaciones interpersonales, donde se menciona, en primer lugar, la actitud,

con tres menciones; disposición, con dos; y el trato hacia las personas y comunicación, en una ocasión cada una.

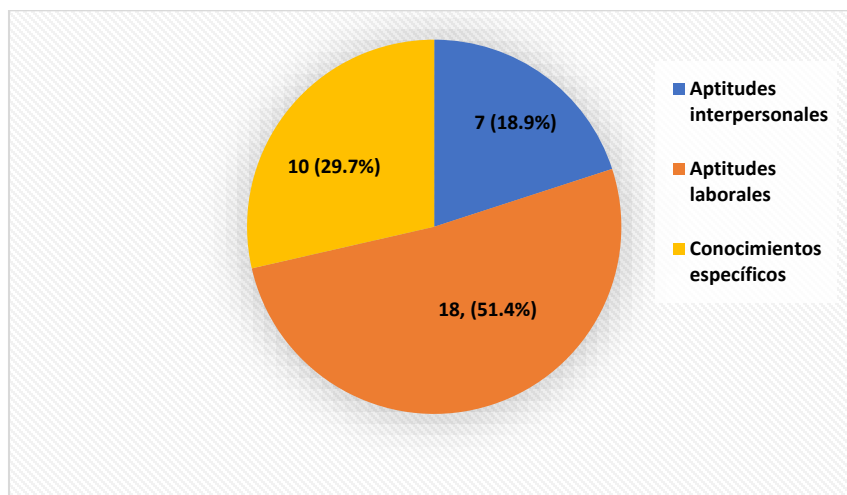


Figura 7. Características que determinan la contratación de profesionales de LMA en los centros de trabajo encuestados

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos de la encuesta realizada a empleadores.

Con respecto a los requerimientos de los centros de trabajo, se preguntó sobre los conocimientos, actitudes, valores y habilidades que consideran necesarios en los profesionistas en medios audiovisuales. Las respuestas las clasificaron, según su consideración, en *muy necesarios*, *necesarios*, *poco necesarios* y *no necesarios*. Aunque en los tres aspectos las respuestas resaltan en *muy necesarios*, se anotan enseguida las particularidades para cada caso.

Como se puede observar en la Figura 8, en cuanto a los conocimientos, los resultados indican que la realización de productos audiovisuales y post-producción son dos áreas consideradas como *muy necesarias* con 27 y 26 menciones respectivamente; después, el diseño digital con 22, seguido de escritura y creación con 19; el segundo idioma y la administración o producción ejecutiva con 17 y 15 menciones. Estas dos últimas, conjuntamente con diseño digital, también se mencionan como solamente *necesarios* en 10 ocasiones cada una. Aquellos conocimientos indicados como *poco necesarios* son la administración o producción ejecutiva con nueve menciones, seguido de la escritura y creación, con ocho; y el segundo idioma, con cuatro. Finalmente, como *no necesarios*, se

menciona únicamente el énfasis en un segundo idioma en dos ocasiones. Como *otros conocimientos necesarios*, se mencionan la producción y conocimiento de cultura general y de la cinematografía nacional.

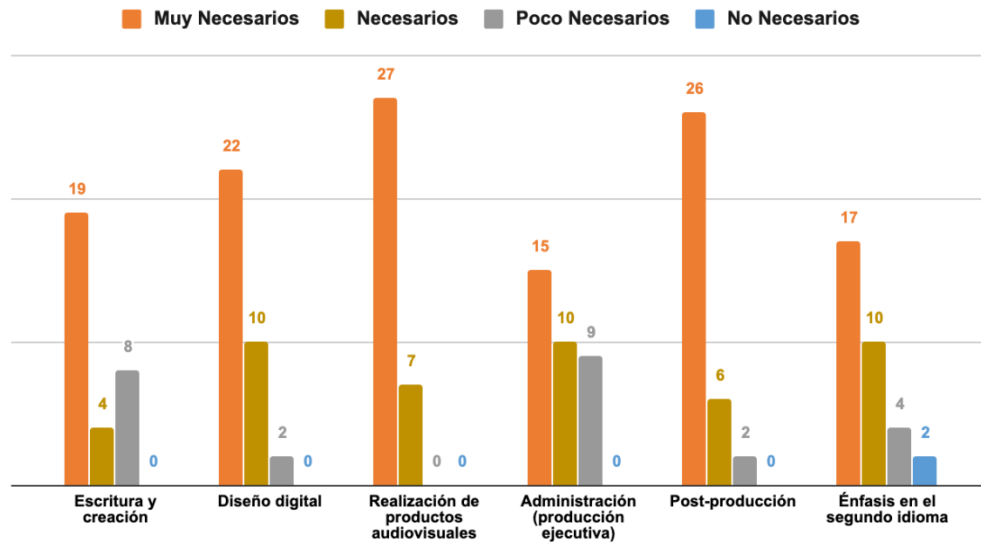


Figura 8. Conocimientos del profesional de LMA según los requerimientos de los centros de trabajo encuestados

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos de la encuesta realizada a empleadores.

En la Figura 9 se muestran los resultados sobre las actitudes y/o valores que la empresa requiere en un profesional de medios audiovisuales. Se enlistan como *muy necesarios*, honestidad y respeto con 32 y 31 menciones respectivamente; seguido de trabajo en equipo con 29, proactividad y empatía en 25 ocasiones; responsabilidad social con 24; así como cuidado y protección al medio ambiente con 21 recurrencias. En menor incidencia, se enlistan como *necesarios* productividad, empatía, cuidado y protección al medio ambiente y responsabilidad social con ocho menciones cada una; seguidas de trabajo en equipo con cinco, respeto con tres, y honestidad en tan solo dos ocasiones. En la clasificación de *poco necesarios* se mencionan únicamente cuidado y protección al medio ambiente en cuatro ocasiones, responsabilidad social en dos, y finalmente, productividad y empatía una sola vez. No se consideró como *no necesario* a ningún elemento.

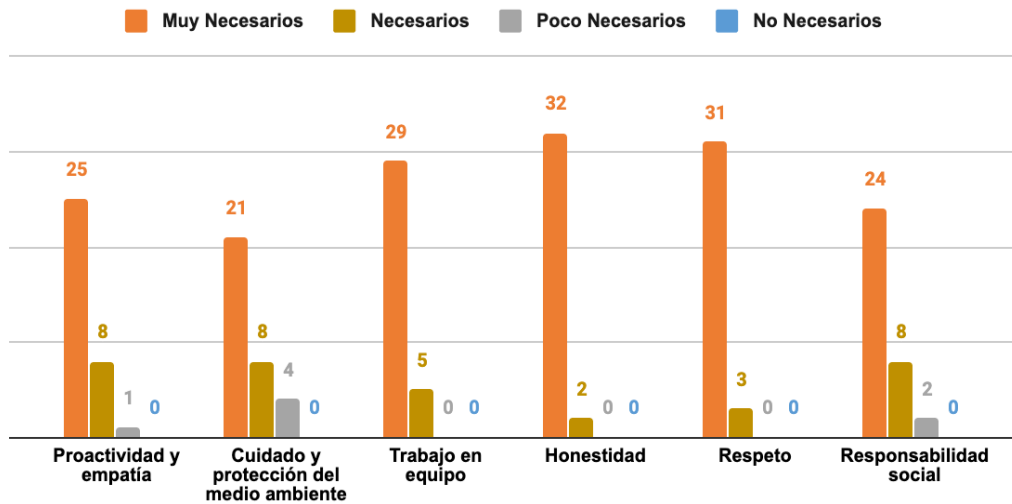


Figura 9. Actitudes y valores del profesional de LMA según los requerimientos de los centros de trabajo encuestados

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos de la encuesta realizada a empleadores.

Es notable que, aunque todos los aspectos se consideran en alguna medida necesarios, los de menor recurrencia son aquellos relacionados con el contexto en que se insertan las organizaciones, es decir, el cuidado y protección al medio ambiente que se menciona como *poco necesario* en cuatro ocasiones y la responsabilidad social en dos.

En conjunto con los conocimientos, las aptitudes y valores, se cuestionó respecto a las habilidades necesarias en el profesional de medios audiovisuales según los requerimientos de la empresa. Así, como se muestra en la Figura 10, en una considerable mayoría todas las habilidades mencionadas se estiman como *muy necesarias*, siendo las más representativas la creatividad con 30 recurrencias, seguida del manejo de cámaras de video, televisión y cine con 25, el diseño de proyectos audiovisuales con 24 y manejo de herramientas y equipo de iluminación y el manejo de *software* especializado con 23 cada una.

Aquellas habilidades consideradas *necesarias* son menos representativas. Estas son el manejo de herramientas y equipo de sonido, y comunicación interpersonal con 10 menciones cada una y manejo de *software* especializado con nueve.

Como *poco necesarias*, en primer lugar, destacan la dirección y coordinación de equipos técnicos y artísticos con 13, seguido de la apreciación musical con 10; posteriormente, se mencionan los efectos especiales de audio y video, así como escritura de guiones con siete menciones cada uno. En menor recurrencia están la organización y toma de decisiones y manejo de herramientas y equipo de sonido con cinco. Finalmente, señalan dos veces la comunicación interpersonal y una el diseño de proyectos audiovisuales y manejo de cámaras de video, televisión y cine, respectivamente.

En menor recurrencia se mencionan aquellas habilidades que los empleadores consideran *no necesarias*. Con tan solo tres, se encuentra la escritura de guiones y después, con una única mención, la dirección y coordinación y, la planeación, organización y toma de decisiones.

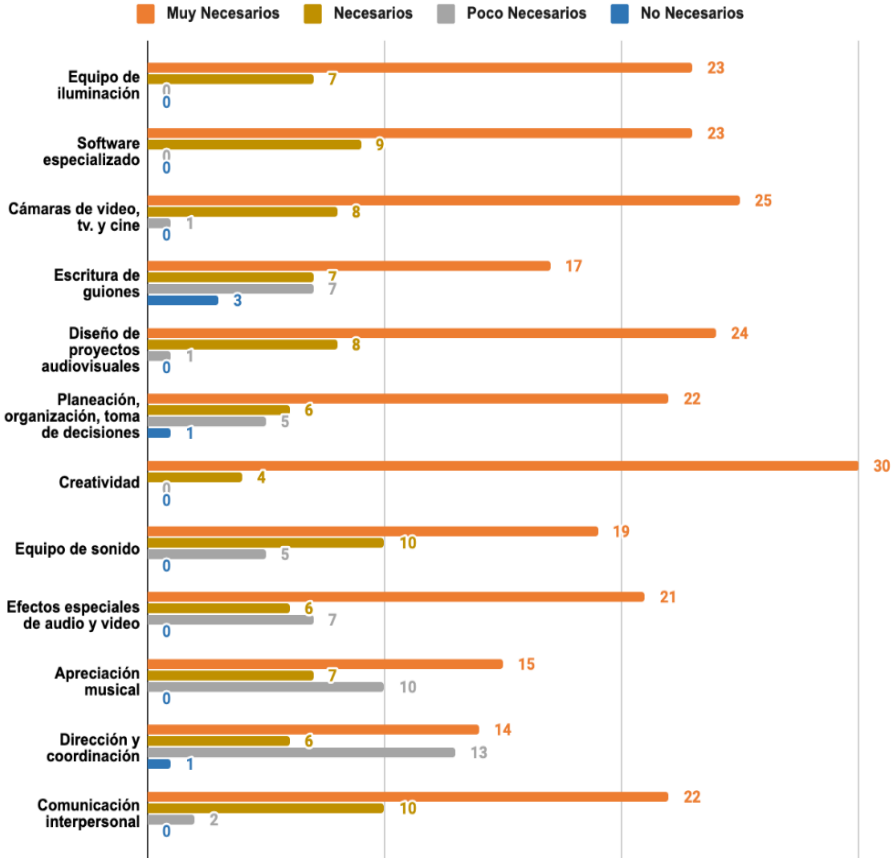


Figura 10. *Habilidades del profesional de LMA según los requerimientos de los centros de trabajo encuestados*

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos de la encuesta realizada a empleadores.

Aunque todas las habilidades aparecen como *muy necesarias*, es de notar que hay presencia de aspectos que no se consideran necesarios al emplear a los profesionistas del área, como son los enfocados a dirección, ya sea de equipo técnico y arte, organizacional y/o toma de decisiones, lo que podría interpretarse como falta de este tipo de profesionistas en áreas directivas o de liderazgo.

Posteriormente, se cuestionó sobre la opinión de los participantes respecto a la demanda laboral del profesionista en medios audiovisuales desde su experiencia como empleadores. La mayoría, 25 participantes, señalaron notar una *alta* demanda, lo que representa un indicador favorable para los egresados del programa educativo, planteando un panorama optimista para su desempeño profesional (ver Figura 11). Ocho de los participantes consideran una demanda *media*, uno opinó que es *baja* y otro *no contestó* la pregunta.

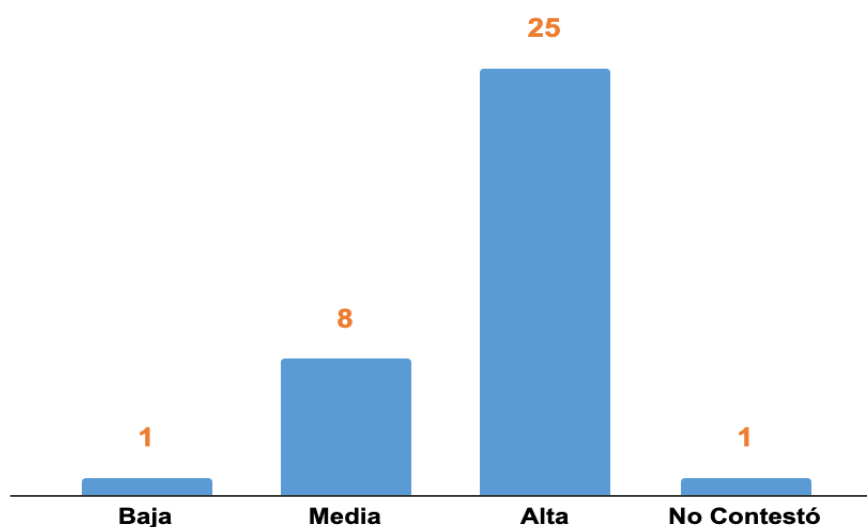


Figura 11. *Perspectiva de la demanda de LMA según los centros de trabajo encuestados*

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos de la encuesta realizada a empleadores.

Finalmente, se cuestionó sobre las propuestas que estos empleadores hacen para mejorar el programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales. Al respecto, señalan necesario ampliar los conocimientos en el área de la mercadotecnia, procesos administrativos y emprendimiento, así como habilidades que les permitan a estos profesionistas cobrar y vender su trabajo, aun

cuando la administración y/o producción ejecutiva no fueron de los conocimientos con mayor representatividad. Del mismo modo, comentan como necesaria la disponibilidad para adaptarse al flujo de las nuevas tecnologías (en cuanto a uso y conocimiento de *software* y herramientas) y a la actualización constante en su disciplina. Otros aspectos a desarrollar son la tolerancia a la crítica al trabajo, humildad y flexibilidad para adaptarse a los requerimientos de los mercados audiovisuales, es decir, a casas productoras, televisoras, instituciones públicas, industria cinematográfica.

En resumen, el panorama para el profesionalista en el área es optimista, ya que la apertura de la región a la creación, producción y exhibición es importante y constante en últimos años, según se observa. Sin embargo, aún hace falta su presencia en las empresas locales.

Los resultados obtenidos indican que las principales necesidades laborales, que se traducen en áreas de oportunidad que tiene el plan de estudios de LMA, se relacionan con las aptitudes que posea el profesional para integrarse al ejercicio laboral y, posteriormente, los aspectos propios de la formación, mismas que se mencionan a continuación:

- Fortalecer las competencias en la realización de productos audiovisuales, su creación y tratamiento en post-producción, además de las áreas de diseño digital y escritura/creación.
- Ampliar los conocimientos relacionados con la mercadotecnia, administración y emprendimiento.
- Fortalecer las habilidades para proyectar las producciones realizadas por los egresados, así como su disponibilidad para habilitarse en las nuevas tecnologías y flexibilidad para adaptarse a los requerimientos de los mercados audiovisuales.
- Fomentar la continua actualización técnica y creativa.

1.1.3. Estudio de egresados

Objetivo

Analizar las expresiones de los egresados de acuerdo con su desempeño en el mercado laboral, con la finalidad de conocer la pertinencia, suficiencia y actualidad del programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales (LMA), a través del desempeño e inserción de sus egresados en las prácticas profesionales dominantes y emergentes que llevan a cabo.

Método

Para realizar el estudio de egresados se llevó a cabo una investigación empírica, aplicando la técnica de encuesta y diseñando un cuestionario. En el periodo 2019-1 se convocó a los egresados, vía correo electrónico, a evaluar el programa educativo, con fines de modificación o actualización. En este ejercicio se obtuvo una escasa respuesta de los egresados.

Debido a lo anterior, en el ciclo escolar 2019-2, se consideró retomar las acciones para recabar la información de los egresados (participantes), con fines de retroalimentación del programa educativo, mediante dos técnicas:

Para profundizar en la percepción de los participantes con respecto a su proceso de formación y desempeño laboral, y las recomendaciones de mejora hacia el programa educativo, mediante un enfoque cualitativo, se utilizó la técnica de grupo focal (GF), misma que es considerada de utilidad en la evaluación de programas de enseñanza en el área médica (Hamui-Sutton y Varela-Ruiz, 2013).

Los criterios para la selección del grupo, además de la disposición de los egresados para participar en dicho ejercicio, fue que estuviera representado por hombres y mujeres, que pertenecieran a generaciones diferentes y que, en su mayoría, estuvieran trabajando en su ámbito profesional.

Por otra parte, a través de un enfoque cuantitativo se utilizó una encuesta, aplicando un cuestionario digital (ver Anexo C) con reactivos de opción múltiple y cuadrícula de opción múltiple al 100% de los participantes en el GF. El instrumento tuvo como propósito conocer la situación sociodemográfica y laboral de los participantes, así como recabar información específica sobre la satisfacción y calidad de su formación, desarrollo y ejercicio profesional.

Para el logro del objetivo, primeramente, se realizaron las siguientes actividades: se consultó la base de datos de egresados, vía correo electrónico se invitó a participar en el GF; una vez confirmada la asistencia, previo a la fecha del evento, se les aplicó el cuestionario situado en la plataforma google.

Posteriormente, para aplicar la metodología del GF, se elaboró una guía de temas para ser tratados durante la sesión (ver Anexo D). La reunión del grupo se llevó a cabo en el mes de octubre de 2019, con la participación de 26 egresados. 20 fueron convocados en las instalaciones del Centro de Estudio y Producción Audiovisual de la UABC, con dirección en la calle José Antonio Torres de la Colonia Ex-Ejido Coahuila en Mexicali; seis egresados más participaron a distancia, vía internet. Se integraron dos grupos de 13 participantes cada uno, citados en horarios distintos. En cada grupo participó un moderador y dos observadores externos a la Facultad que pudieran aportar una visión objetiva al ejercicio.

El evento inició con la bienvenida a los asistentes, se explicó la mecánica de la reunión y lineamientos para la participación, entre ellos, el compromiso con la privacidad y la confidencialidad de la información, protegiéndose la identidad de los participantes. Se entregó a cada uno de ellos papel y lápiz para que registraran los comentarios, ideas o propuestas a compartir con el grupo, mismas que fueron entregadas al moderador al finalizar la sesión. Cabe señalar que los participantes mostraron interés en aportar sus puntos de vista para contribuir a la mejora del programa de estudios.

Para el análisis de la información del GF se definieron categorías de respuesta, tomando como base lo expuesto por los participantes y la bitácora de datos de los observadores, siguiendo la guía temática. Después, se ordenó la información por grupo y se realizó la concentración de la información de manera sistemática. Posteriormente, se hizo el análisis de contenido para elaborar las conclusiones. En el caso del cuestionario, se recopilaron y analizaron los datos, y se elaboraron figuras para luego hacer el informe.

En el reporte de resultados, con el fin de complementar los indicadores, se intercalan los resultados cualitativos y cuantitativos. Cuando se presentan datos cuantitativos, en la fuente de las figuras, se hace la referencia que corresponde a información del cuestionario. Así mismo, en cada párrafo se menciona cuando la información corresponde al GF, citando frases entre comillas de las expresiones de los entrevistados. Finalmente se redactan las conclusiones.

Resultados

Como se muestra en la Figura 12, de los 26 egresados participantes en el estudio, 15 se identificaron con el género masculino y 11 con el femenino; la mayoría, 20 de ellos, manifiestan ser solteros, cinco estar casados y uno en unión libre.

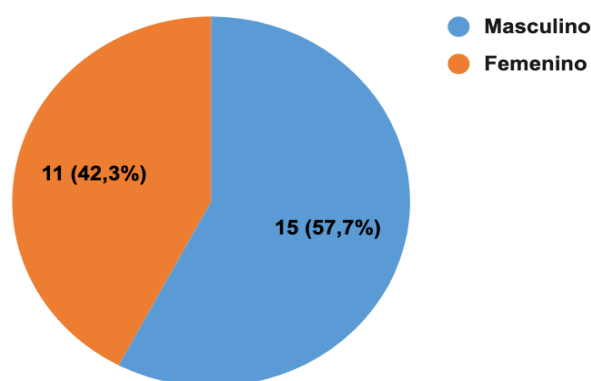


Figura 12. Género de egresados de LMA participantes en el estudio.

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del estudio a egresados (cuestionario).

Los rangos de edad, según la Tabla 1 y 2, se encuentran entre los 23 y los 39 años, correspondientes a los periodos de egreso que van del 2012-2 hasta 2019-1, permitiendo la posibilidad de conocer perspectivas y experiencias distintas, tanto en el curso del programa como en el mercado laboral al cual se insertaron, quienes así lo hicieron.

Tabla 1

Edades de participantes en estudio de egresados

Edad	
23	3
24	5
25	4
26	1
27	1
28	2
29	4
30	1
31	2
34	1
36	1
39	1

Tabla 2

Periodos de egreso de los participantes en estudio de egresados

Periodo de egreso	
2012-2	2
2013-1	1
2013-2	1
2015-1	3
2015-2	2
2016-1	1
2016-2	1
2017-2	4
2018-1	3
2018-2	2
2019-1	4
No contestó	2

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del estudio.

Según manifestaron los participantes (Figura 13), 16 están titulados y 10 aún no. De estos últimos, tres son de recientes periodos de egreso (2019-1 y 2018-2) y, de los siete restantes, dos egresaron en el periodo 2017-2 y uno, respectivamente, en los periodos 2012-2, 2015-1, 2015-2, 2016-1 y 2016-2.

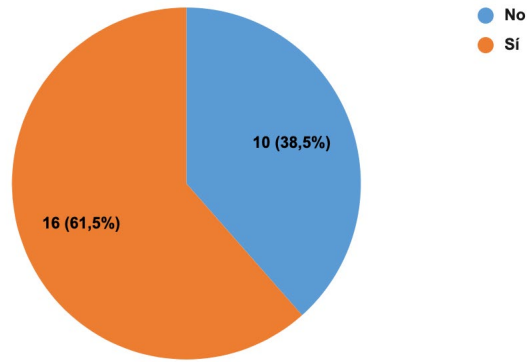


Figura 13. Recuento de egresados que cuentan con título de grado

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del estudio a egresados (cuestionario).

En la Figura 14 se presentan los resultados relacionados al desarrollo profesional. Se puede observar que el 76.9% de los egresados no ha continuado con sus estudios, por lo que la especialización o actualización ocurre solo mediante la experiencia y su inserción en el mercado de trabajo, pero no de manera formal. El 11.5% de los participantes continuaron sus estudios en programas de maestría; el resto en diplomados, en alguna otra licenciatura y en talleres del área de producción audiovisual.

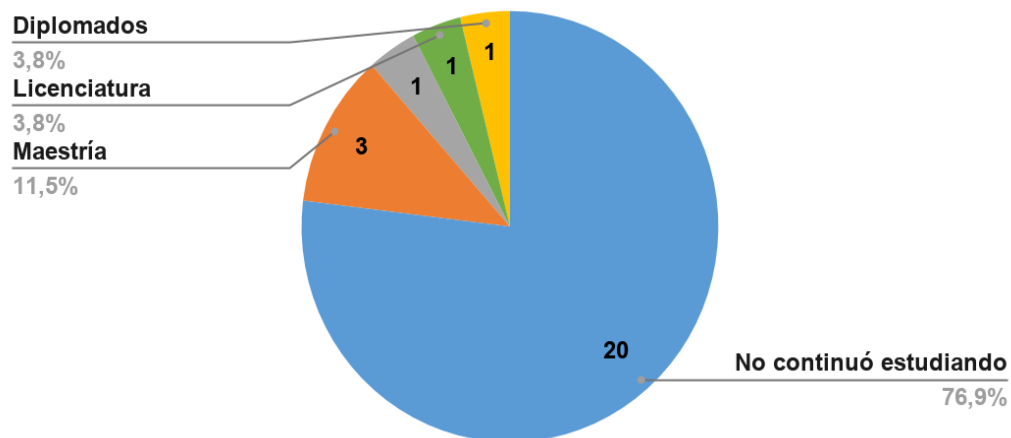


Figura 14. Recuento de egresados que continuaron con estudios de posgrado y otros de desarrollo profesional

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del estudio a egresados (cuestionario).

Al respecto, en el cuestionario, se cuestionó sobre sus deseos de continuar con estudios de posgrado. La mayoría de ellos expresó su interés en programas

de maestría (12); los que ya cuentan con este grado pretenden continuar con un doctorado (6); algunos manifestaron interés por especializaciones (4), mientras que dos casos señalaron interés por un posdoctorado y dos más no quieren continuar con ningún tipo de estudio.

En la sesión del FG, se dialogó respecto a la valoración del plan de estudios. Se preguntó sobre su nivel de satisfacción con la formación recibida en el programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales. Según sus comentarios, se estableció una escala de tres niveles para evaluar, siendo el de mayor valor *muy satisfecho*, seguido de *satisfecho* y, de menor valor *poco satisfecho*. De este modo, solamente, un participante manifestó sentirse *muy satisfecho*; la mayoría (20) expresó sentirse *satisfechos*. Entre los comentarios que destacan están aquellos relacionados con la expectativa al egresar y la realidad cuando ingresaron al campo laboral: “siento la necesidad de haber egresado con conocimientos más profundos en cada área”, “nos falta saber cómo involucrarnos en el quehacer de la carrera una vez fuera de la Facultad”. Cinco de los participantes no obtuvieron los resultados esperados en su trayecto por la licenciatura sintiéndose *poco satisfechos*. “Falta mayor nivel práctico en la carrera para poner los conocimientos base en acción lograría un mejor desempeño”, “Deben meter a los alumnos más al campo laboral desde un inicio, nos hace falta mayor práctica”.

En relación con el programa educativo, se cuestionó, específicamente, sobre los conocimientos tanto teóricos como prácticos obtenidos en su paso por la licenciatura. Los resultados de las respuestas se presentan en la Figura 15, clasificándose en tres niveles de consideración: *excelentes*, *buenos* y *regulares*. Así, la mayoría de los participantes coincide en evaluar ambos tipos de conocimiento como *buenos*, seguido de *regulares* en menor incidencia y, finalmente, tres participantes consideran que los conocimientos prácticos han sido *excelentes* y solo uno se expresa de este modo sobre los conocimientos teóricos.

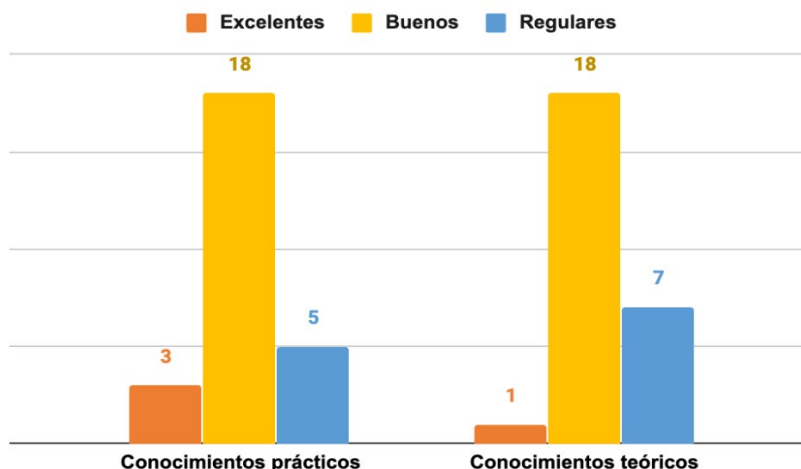


Figura 15. Valoración del programa educativo por tipo de conocimientos adquiridos

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del estudio a egresados (cuestionario).

Como se puede observar, los participantes coinciden en la valoración que hacen respecto a su experiencia en el programa educativo, al señalar, en su mayoría, un nivel medio de satisfacción general, lo que puede representar oportunidades de acción para la mejora y actualización del mismo.

En la Figura 16 se observan los conocimientos que los participantes reconocen en el apoyo al ejercicio profesional. Se consideraron, en general, como de *mucha importancia*, el dominio de un segundo idioma, seguido de post-producción y realización de productos digitales, así como escritura y creación; en nivel de *poca importancia*, se identificaron diseño digital y administración; en contraste, en menor recurrencia se mencionan como de *nada importantes* diseño digital e igualmente dominio de un segundo idioma con solo una mención cada uno.

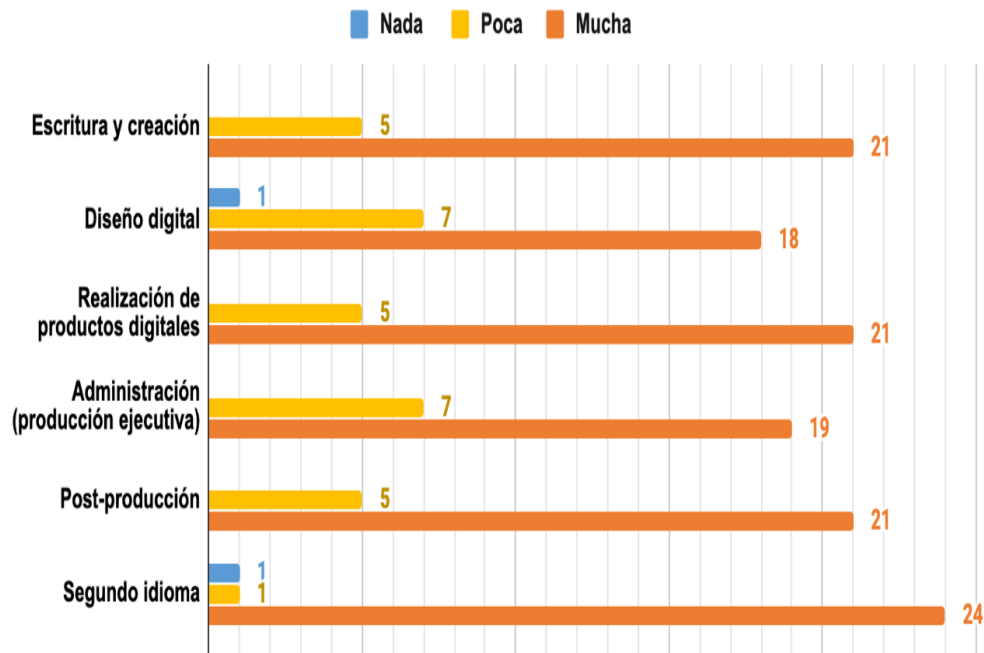


Figura 16. *Conocimientos considerados para la mejora del ejercicio profesional por nivel de importancia*

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del estudio a egresados (cuestionario).

Sobre este tema, en la sesión del FG, se cuestionó sobre qué conocimientos han requerido en su práctica profesional que no fueron impartidos durante su formación. Algunos de los participantes coincidieron que los conocimientos recibidos fueron los necesarios. Sin embargo, uno de ellos expresa que es necesario “saber cómo vender el producto, qué precios dar, es muy muy importante”. Otro más afirmó: “Deberían poner más materias para el área de audio, ya que las materias que actualmente se imparten ayudan, pero se ocupan más clases para los que estamos más guiados a esa área de producción”.

También, mencionan otros temas como:

- Finanzas y apoyos legales a la cinematografía.
- Legislación de los medios audiovisuales.
- Producción en campo.
- Producción en línea

- Asistencia de dirección
- Mercadotecnia.
- Gestión cultural.

Al igual que en el caso de los conocimientos, los participantes consideran, en general, todas las habilidades desarrolladas en su formación como importantes en su desempeño laboral. Destacan, principalmente la coordinación, planeación y organización como de *mucha importancia*; se continua con diseño de proyectos, producción audiovisual y manejo de nuevas tecnologías y, posteriormente, administración y discurso audiovisual. En menor recurrencia, se mencionan evaluación y manejo de sistemas informáticos, seguidos de dirección, programación e investigación como de *poca importancia*. Finalmente, la programación y el manejo de sistemas informáticos son las de menor importancia en su experiencia profesional (ver Figura 17).

También, en el FG se retomaron las habilidades desarrolladas durante su formación, solicitando que mencionaran algunas que hayan requerido y no fueron consideradas en su formación. Al respecto, un participante considera que “la ortografía y redacción tiene mucha importancia para video corporativo, es esencia”; otro dice: “considero de mucha importancia la composición musical”. Algunos participaron enlistando las siguientes habilidades:

- El manejo de emociones.
- Para ingresar con éxito al campo laboral.
- Para la recaudación de fondos para la producción audiovisual.
- Para la administración y venta de nuestros propios productos.
- La gestión cultural.
- La creatividad en contextos administrativos.

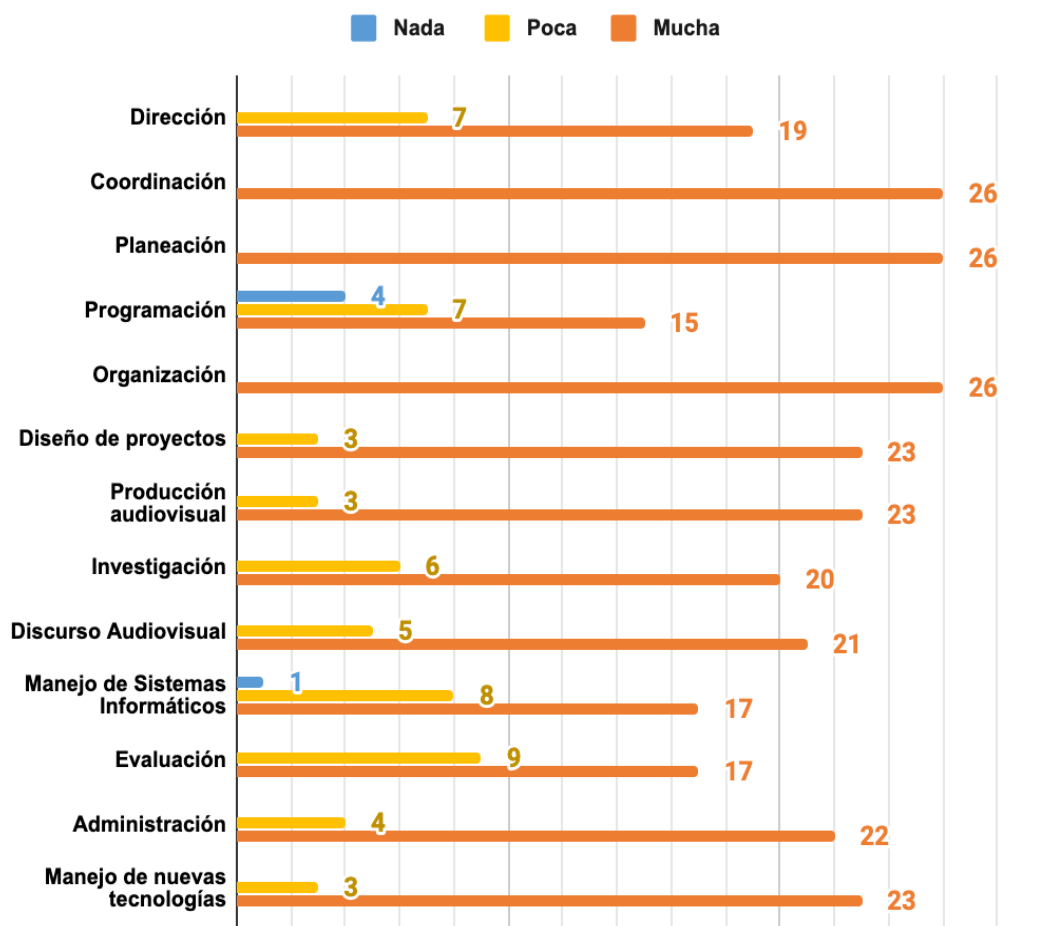


Figura 17. *Habilidades consideradas para la mejora del ejercicio profesional por nivel de importancia*

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del estudio a egresados (cuestionario).

Luego de establecer las necesidades en cuanto a conocimientos y habilidades, se presentan, en la Figura 18, las actitudes y valores que han sido indispensables y consideran importantes en su ejercicio profesional. En esta ocasión no hubo ninguna mención a alguna opción que careciera de importancia en su experiencia. Todas las propuestas, en general, se destacaron como de mucha importancia; en particular: respeto, creatividad, disciplina y honestidad. Por otro lado, en menor recurrencia, se consideraron de *poca importancia* el emprendimiento y el liderazgo, la solidaridad y respeto al medio ambiente.

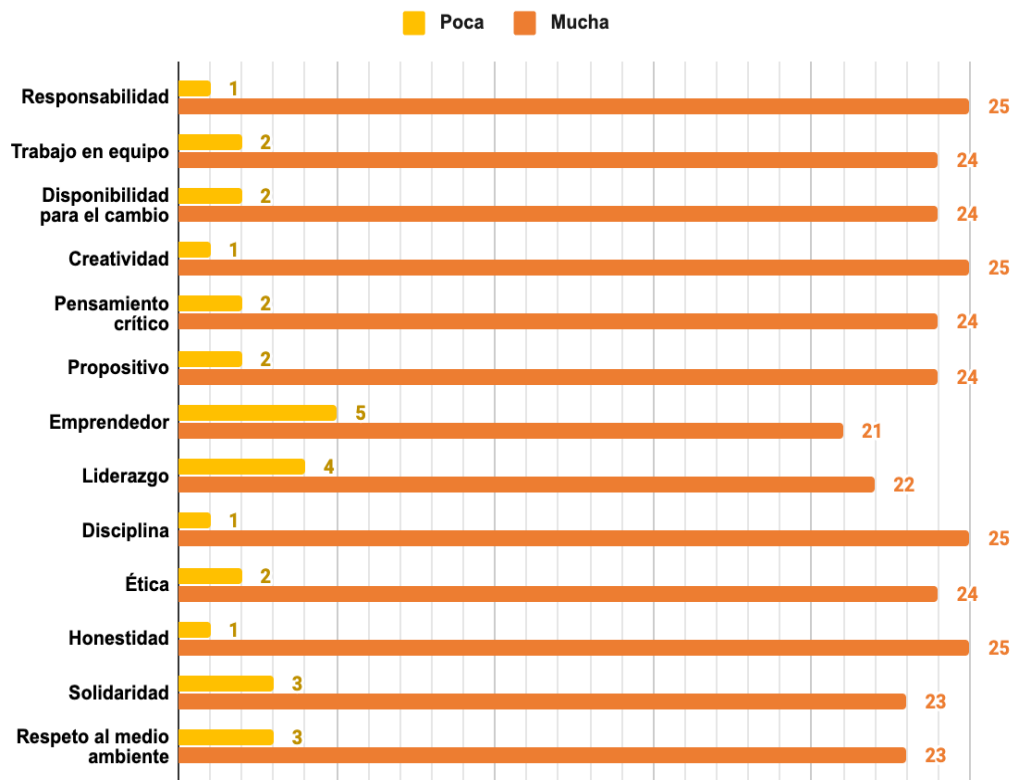


Figura 18. Actitudes y valores consideradas para la mejora del ejercicio profesional por nivel de importancia

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del estudio a egresados (cuestionario).

Al profundizar en el tema de las actitudes y valores en el GF, se mencionó el respeto entre compañeros como parte del trabajo en equipo, así como el interés personal en la profundización de las diferentes áreas del conocimiento que adquirieron durante su formación.

En lo que corresponde a la Figura 19, se da a conocer la evaluación que los participantes refieren a su desarrollo académico y experiencia laboral a partir de las actividades impulsadas por el programa. Se les cuestionó si estas fueron determinantes y/o significativas para el ejercicio de su profesión. De este modo, aquellas evaluadas en el grado de *mucha importancia* fueron el dominio de un segundo idioma, seguido de proyectos de vinculación con valor en créditos como las más representativas. Posteriormente, las actividades artísticas y culturales y las prácticas profesionales. Por otro lado, aquellas que fueron evaluadas con *poca*

importancia fueron, de manera notable, el servicio social y las actividades deportivas, que también se destacan como *nada importantes*.

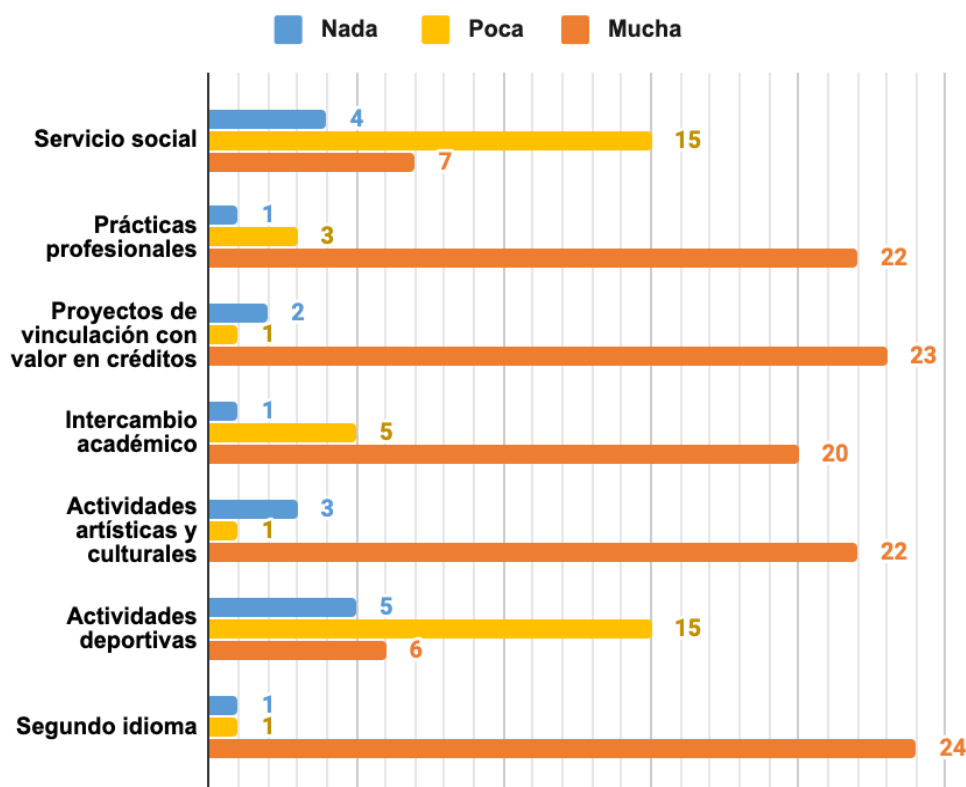


Figura 19. *Actividades académicas consideradas significativas en la formación integral de los egresados por nivel de importancia*

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del estudio a egresados (cuestionario).

Por otra parte, en la Figura 20, se presenta la información laboral general de los 26 participantes. 24 afirmaron encontrarse empleados y el resto aseguran que se encuentran desempleados debido a la falta de experiencia. El 57.7% de los participantes trabaja en el sector privado, el 26.9% en el público y sólo el 3.8% lo hace de manera independiente, al igual que en ambos sectores.

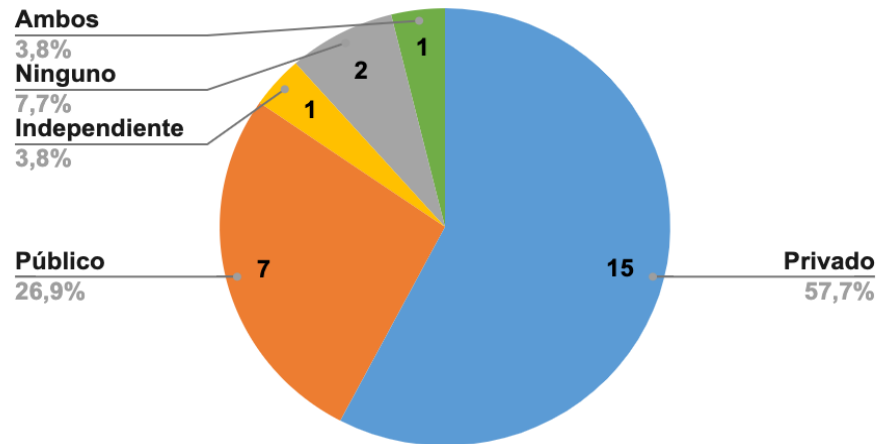


Figura 20. Sector laboral en el que se encuentran los egresados participantes en el estudio

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del estudio a egresados (cuestionario).

En lo que se refiere al giro del centro de trabajo, los resultados se reflejan en la Figura 21. La mayoría, un 65.4%, se encuentra trabajando en servicios, seguido de comercio (19.2%) e industria y educación en un 7.7%.

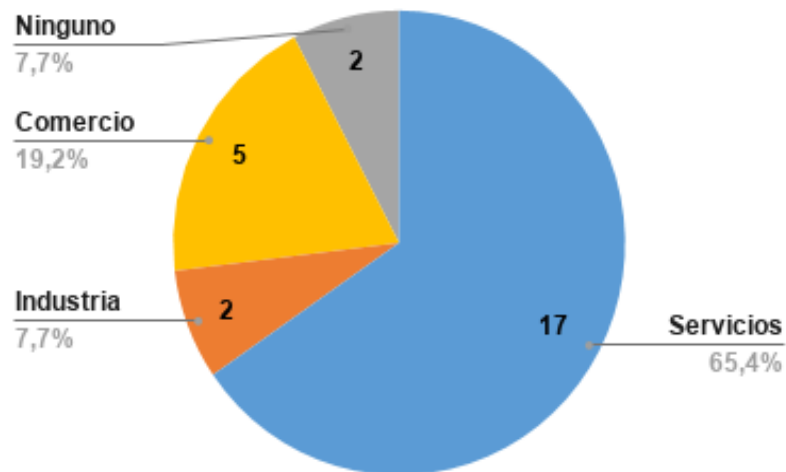


Figura 21. Giro del centro de trabajo en el que se encuentran laborando los participantes del estudio de egresados

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del estudio a egresados (cuestionario).

En cuanto al puesto que ocupan o han ocupado los participantes, con igual porcentaje (21%), son productor y propietario; con 8% cada uno, los puestos de diseñador y administrativo. El restante 42% se encuentra en la opción de *otro puesto* (coordinador, asistente de dirección, asistente de productor, asistente de comunicación, encargado de locaciones, camarógrafo, editor, docente, agente de ventas y asesor de previsión).

Por su parte, la Figura 22 muestra lo relativo al tipo de contratación que tienen o tuvieron en su último empleo. Los participantes señalan, en su mayoría (38.5%), que ha sido por honorarios y 34.6% de base; el 19.2% no han tenido una contratación segura, sino que han sido pagos eventuales dependiendo del tipo de empleo. El resto ha trabajado de manera independiente y por ciclo escolar.

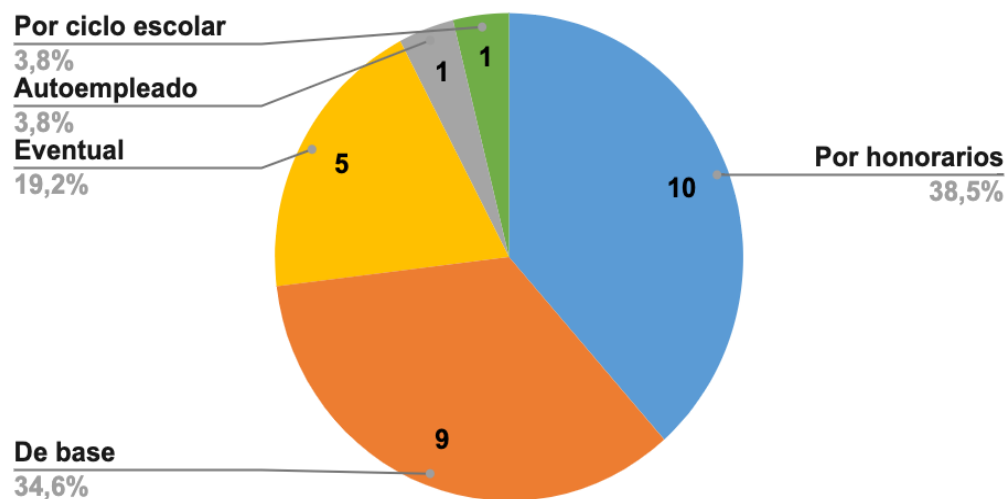


Figura 22, *Tipo de contratación en el que se encuentran laborando los participantes del estudio de egresados*

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del estudio a egresados (cuestionario).

En la Figura 23, se muestra el ingreso mensual que han percibidos los participantes. La mayoría (15) reporta hasta \$10 000 pesos; nueve de ellos, ingresos de \$10 001 a \$20 000, mientras que dos de ellos aseguraron recibir más de \$20,000.

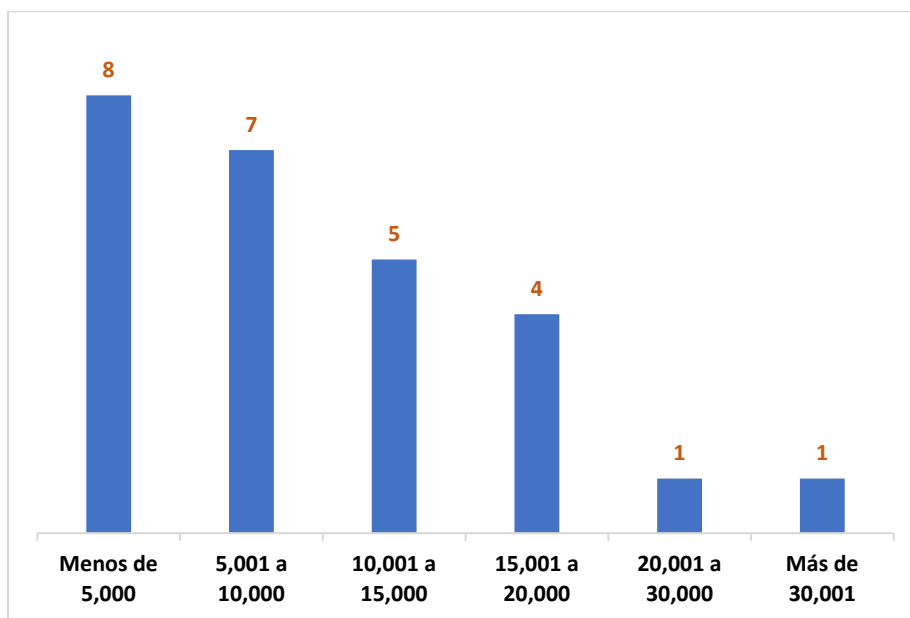


Figura 23. *Ingreso mensual que perciben los participantes del estudio de egresados*

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del estudio a egresados (cuestionario).

Continuando con los datos sobre su trabajo y considerando que los participantes egresaron en periodos distintos, se pidió que comentaran cuáles fueron las dificultades a las que se enfrentaron para encontrar empleo. Así, un 64.3% coincide en que fue la falta de experiencia, mientras que el 28.6% señala que no hubo dificultad alguna; el resto, 7.1%, comentó que el problema que tuvieron consistió en la falta de ofertas o vacantes para el área de medios audiovisuales (ver Figura 24). Entre las experiencias compartidas destacan que los sueldos eran muy bajos o los puestos que llegaban a encontrar no correspondían a sus expectativas profesionales; en un caso particular, se mencionó que se encontraba a la espera de proyectos cinematográficos dentro del estado.

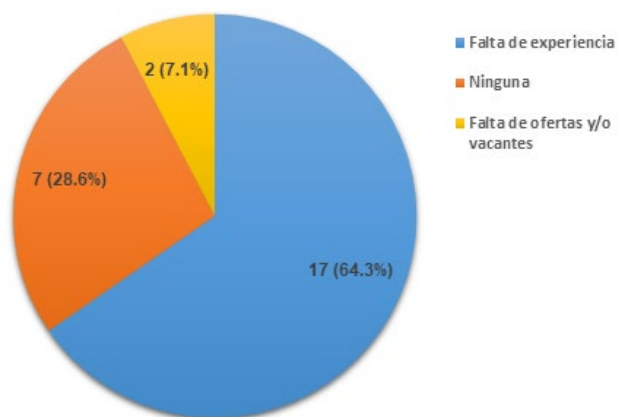


Figura 24. Principales dificultades a las que se enfrentan los participantes del estudio de egresados para encontrar empleo

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del estudio a egresados (cuestionario).

En relación con su formación académica y su experiencia laboral, se pidió a los participantes que comentaran varios aspectos. El primero de ellos fue la relación que tiene su trabajo actual (o el último que tuvieron, según fuera el caso) con la profesión que estudiaron, cuyos resultados se presentan en Figura 25. Así, la mayoría (61.5%) señala que sí existe una correspondencia, ya que se encuentran trabajando en el área, mientras que el 23.1% de ellos mencionó que no existe relación alguna; el 11.5% considera que regular y el 3.8% que existe poca relación.

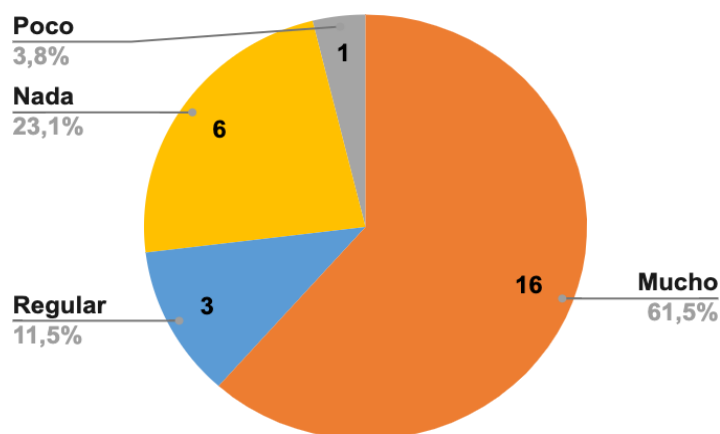


Figura 25. Relación que perciben los participantes del estudio de egresados entre su formación profesional y el trabajo que desempeñan

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del estudio a egresados (cuestionario).

Respecto a si consideran que su formación académica corresponde a los requerimientos actuales de la demanda del mercado laboral, un gran porcentaje (57.7%), asegura que la carrera responde adecuadamente, mientras que el 42.3% opina lo contrario (ver Figura 26).

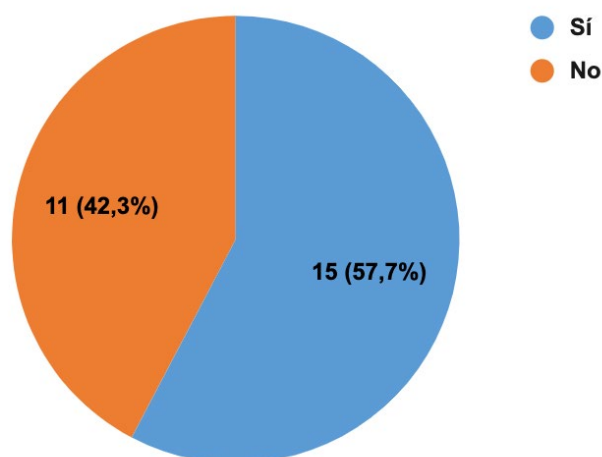


Figura 26. *Correspondencia que perciben los participantes del estudio de egresados entre su formación profesional y las demandas del mercado laboral*

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del estudio a egresados (cuestionario).

Al discutir en la sesión del FG sobre el tema de la formación académica y los requerimientos actuales del mercado laboral, aunque la mayoría de los estudiantes opinaba que era adecuada, en otros (cinco) se notaba la existencia de insatisfacción y el sentimiento de falta de correspondencia entre su formación y el ejercicio de la misma. Al respecto, argumentan que la profundización y/o especialización en ciertas áreas, así como la falta de conocimiento sobre el mercado, han sido deficiencias constantes en su experiencia. Un participante expresó:

“Considero importante explotar todas las áreas de los medios audiovisuales, creo que la demanda del sector va encaminada a profesionales que puedan desarrollar proyectos audiovisuales desde la idea hasta su elaboración. Pocas materias están realmente enfocadas a eso. No me refiero a la parte de gestión ante instituciones públicas o buscar recursos, a lo que me estoy

refiriendo es a capacitar al alumno para trabajar directamente con la iniciativa privada, poco se ve en la carrera acerca de eso y es un mercado muy virgen en nuestro contexto”.

Para finalizar este apartado, los egresados compartieron su perspectiva respecto a la demanda de la licenciatura en el mercado actual y el futuro. En este caso, en consonancia con su situación y expectativas durante su carrera y estado laboral, señalan, en su mayoría (46%), que la demanda actual es media, seguido de baja (31%); los menos, refieren que es alta (23%). Por otro lado, su visión a futuro es más optimista ya que la mayoría (54%) manifiestan que la demanda será alta, aunque buena parte de los participantes (38%) mantienen que será baja y solo dos (8%) continúan señalando que será regular o media (ver Figura 27)..

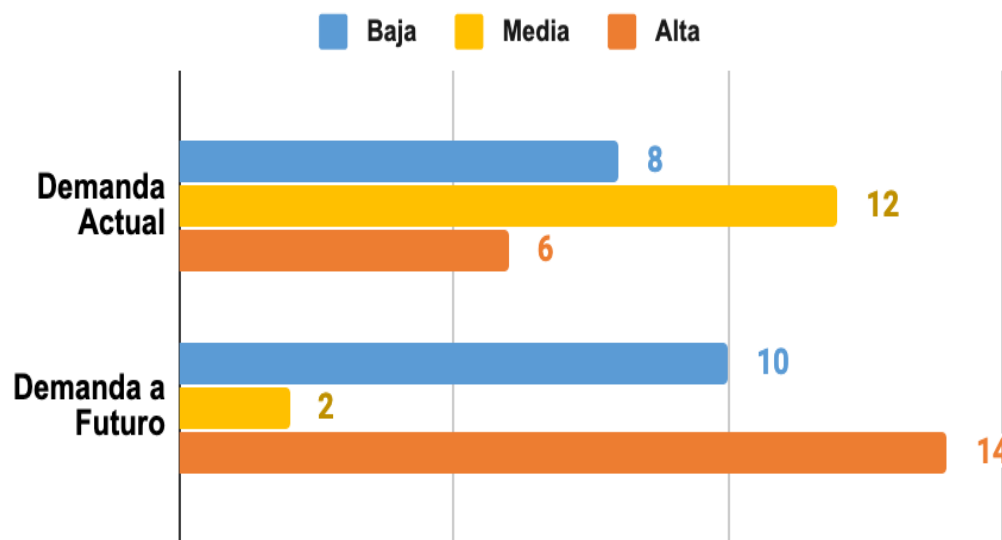


Figura 27. *Perspectiva de los participantes del estudio de egresados respecto a la demanda del LMA en el mercado actual y futuro*

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del estudio a egresados (cuestionario).

Continuando con el ejercicio en la sesión del GF, se cuestionó sobre los aspectos generales que podrían reforzarse con el propósito de mejorar el desempeño profesional en el mercado laboral. La mayoría señalaron que son los

conocimientos teóricos los que requieren mayor atención; se menciona que “existe la necesidad de ofertar materias sobre conocimientos generales como arte y cinematografía; así como del área administrativa y de legislación de medios”.

Seguido de este aspecto, en orden de recurrencia, se mencionan actitudes y valores, donde se insistió en la falta de capacidad para tratar con otras personas (ya sean compañeros de trabajo, clientes o empleadores) y el trabajo en equipo en proyectos audiovisuales, como los aspectos más preocupantes.

Sobre las habilidades y los conocimientos prácticos se presentó mayor disparidad en cuanto a su perspectiva; así, una parte de los participantes opina que estos son aspectos que se adquieren con la experiencia y la inmersión en proyectos en el área como parte del trabajo; incluso, se señalan como responsabilidad personal a partir del interés y la iniciativa. Por otro lado, se menciona que esta experiencia y habilidades deberían adquirirse con mayor profundidad desde los primeros años de estudio. Un participante argumenta que “a través de prácticas tanto académicas como laborales más enfocadas y especializadas en las diferentes áreas de la producción audiovisual, permitirá ingresar con mejor preparación al mercado laboral”.

De manera específica, se refirió a los conocimientos que los egresados consideran que deberían reforzarse para ejercer de manera más eficaz su profesión en el mercado laboral. De primer acercamiento, todas las áreas resultan importantes de reforzar, en particular la escritura y creación y el diseño digital que mencionan como relevantes; posteriormente, en menor importancia, la post-producción, escritura y creación, y administración.

Respecto a los docentes y su papel en el proceso formativo, durante la discusión en el GF, los participantes expresaron algunos comentarios muy positivos como “excelentes profesores durante mi generación”, “maestros excelentes con los que siento que absorbí muchísimo conocimiento”, entre otros. Sin embargo, también se realizó una importante crítica a su desempeño, mencionando que se requieren solucionar aspectos como el ausentismo, fomentar

la actualización, procurar la experiencia y exigir la profundización en las diversas disciplinas que les corresponden. Entre sus expresiones podemos mencionar las siguientes: “se deben actualizar los conocimientos de los maestros”, “tuve maestros que me hubiese encantado no tener ya que faltaban mucho a clase y, de esas áreas en específico siento no aproveché al máximo”, “en lo personal muchas veces tuve maestros que cero experiencias, espero que las siguientes generaciones obtengan maestros con más experiencia o simplemente con experiencia”.

Como conclusión, podemos mencionar, primeramente, que aún hay egresados que no han concluido su trámite de titulación y que tampoco han continuado con estudios para su actualización y pertinencia dentro del campo laboral, por lo que podrían verse obstaculizados. Además, los egresados muestran preocupación por su integración al mercado laboral, sin sentirse capacitados para el mismo. Señalan no saber cómo promocionar sus productos y, en algunos casos, cómo relacionarse en el ambiente de trabajo y con sus compañeros (enfoques relacionados al desenvolvimiento y a la experiencia laboral).

Sobre el programa de estudio, los egresados confirman que se sienten medianamente satisfechos. En general, no hay un sentimiento de completa satisfacción o cumplimiento de las expectativas una vez egresados.

En consonancia, una vez en el mercado laboral, los egresados argumentan que existe demanda de profesionistas que conozcan a profundidad las diferentes áreas de la producción audiovisual, no solamente desde la gestión o realización, sino desde la generación de ideas hasta su proyección en el mercado. Argumentan que la constante actualización es una de las preocupaciones en sus trabajos debido a los cambios en la industria y al crecimiento del contexto que genera competencia; además, de la necesidad de innovar y de promover el talento y las propuestas locales.

Finalmente, se retomaron las áreas de oportunidad identificadas en las opiniones, que demandaron mayor atención de los participantes:

- Impulsar prácticas escolares y profesionales en ambientes reales que fortalezcan la experiencia profesional y la inserción en el mercado laboral.
- Fortalecer el área de post-producción con temas sobre producción en campo y producción en línea.
- Fortalecer en el área de realización los temas sobre cinematografía.
- Fortalecer el área de administración con temas sobre mercado laboral, administración, legislación de medios, mercadotecnia, finanzas y gestión cultural.
- Fortalecer el área de escritura/creación. Principalmente, la investigación y la comunicación oral y escrita.
- Integrar las habilidades para la creatividad, recaudación de fondos, venta de productos y manejo de emociones.
- Impulsar desde el plan de estudios la titulación, el desarrollo profesional (posgrado), el servicio social y las actividades deportivas.
- Mejorar el desarrollo disciplinario y habilitación didáctica de los docentes.

1.1.4. Análisis de oferta y demanda

Objetivo

Analizar la oferta de programas educativos afines y/o iguales al de Licenciado en Medios Audiovisuales (LMA), así como la demanda vocacional para cursar dicho programa.

Método

Se realizó una investigación documental en fuentes nacionales como el *Anuario Estadístico de Educación Superior de la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior* (ANUIES) 2018-2019, con el fin de analizar la oferta educativa de la matrícula de programas educativos afines al de LMA en instituciones de educación superior afiliadas a la ANUIES, y acreditadas por el Consejo para la Acreditación de la Educación Superior de las Artes (CAESA). El análisis se presenta primero a nivel nacional y, posteriormente el de la región noroeste, en la cual se ubica el programa de LMA de la Facultad de Artes de la UABC.

Se consideró, además, la información de la Coordinación General de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar de la UABC, con el propósito de reunir información sobre la oferta, demanda y la evolución de estas. Para el análisis de los datos de la institución, se tomó en cuenta la matrícula desde el ciclo escolar 2015-1 al 2019-1.

Resultados

De acuerdo con información del *Anuario Estadístico de Educación Superior* (ANUIES, 2019), se ofertaron, en 26 entidades federativas, 106 programas educativos afines al de medios audiovisuales, en 44 instituciones de educación superior afiliadas. En la Figura 28 se presenta el porcentaje del total de IES por tipo de sostenimiento: públicas (40.6%) y privadas (59.4%).

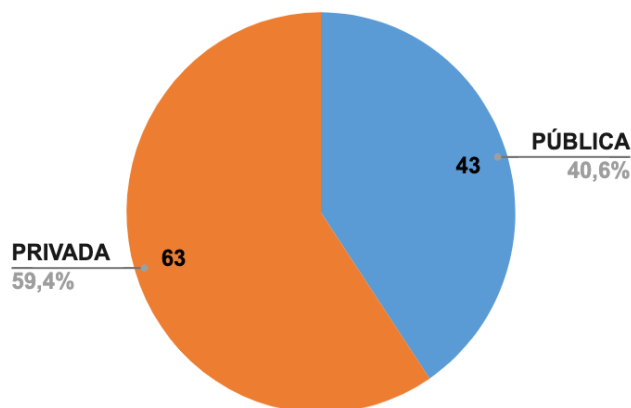


Figura 28. Recuento de programas educativos afiliados a la ANUIES por tipo de sostenimiento

Fuente: Elaboración propia con información del Anuario Estadístico de Educación Superior ciclo escolar 2018-2019 (ANUIES, 2019).

El total general de oferta en programas educativos, durante este mismo ciclo escolar 2018-2019, fue de 674,501 lugares, de los cuales 33,561 fueron en el área de Artes y Humanidades, es decir, el 4.97% del total general. Dentro de esta área, la oferta en programas afines a medios audiovisuales fue de 6,890, cifra que representa el 1.02% del total de la oferta general y el 20.52% del área correspondiente. En cuanto a la matrícula para este mismo ciclo, la ANUIES registra un total de 2,383,528 alumnos, de los cuales el 4.28% pertenecen al área de Artes y Humanidades, es decir, 102,131. Asimismo, la matrícula total de los programas de medios audiovisuales fue de 22,715: el 0.95% del total general y el 22.24% del área de Artes y Humanidades.

La denominación de los programas varía de acuerdo a los objetivos y perfil de egreso, destacando el de Licenciatura en Artes Visuales y en Diseño Gráfico y Animación con 18 y 13 recurrencias respectivamente; posteriormente, el programa de Licenciatura en Animación y Arte Digital con seis; el de Diseño, Animación y Arte Digital, cinco; Diseño Digital y Animación, Diseño y Comunicación Visual, Ingeniería en Animación Digital, Diseño Multimedia y Arte Digital y Animación Digital, tres cada una; mientras que las Licenciaturas en Cinematografía, Animación, Arte Digital y Multimedia, Arte Digital y Diseño Multimedia aparecen en

dos ocasiones respectivamente. El resto de los programas tiene una única presencia entre las instituciones que las ofertan.

A continuación, en la Tabla 3 se presentan los lugares ofertados y matrícula de licenciaturas en programas afines a medios audiovisuales durante el ciclo escolar 2018-2019.

Tabla 3

Lugares ofertados y matrícula en programas afines

ESTADO	INSTITUCIÓN	PROGRAMA	LUGARES OFERTADOS	MATRICULA
Aguascalientes	Universidad Autónoma de Aguascalientes	Licenciatura en Artes Cinematográficas y Audiovisuales	25	109
Baja California	Universidad Autónoma de Baja California	Licenciado en Medios Audiovisuales	71	250
Chiapas	Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas	Licenciatura en Artes Visuales	80	231
Chihuahua	Universidad Autónoma de Ciudad Juárez	Licenciatura en Artes Visuales	44	116
Chihuahua	Universidad Autónoma de Ciudad Juárez	Licenciatura en Diseño Digital de Medios Interactivos	78	249
Ciudad de México	Enseñanza e Investigación Superior, A.C.	Licenciatura en Diseño Gráfico y Animación	50	115
Ciudad de México	Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey	Licenciatura en Animación y Arte Digital	54	211
Ciudad de México	Universidad Tecnológica de México	Licenciatura en Diseño Digital y Animación	207	427
Ciudad de México	Universidad Tecnológica de México	Licenciatura en Diseño, Animación y Arte Digital	244	1.025
Ciudad de México	Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura	Licenciatura en Artes Plásticas y Visuales	0	7
Ciudad de México	Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura	Licenciatura en Artes Visuales	100	370
Ciudad de México	Universidad Nacional Autónoma de México	Licenciatura en Artes Visuales	249	984
Ciudad de México	Universidad Nacional Autónoma de México	Licenciatura en Cinematografía	0	94
Ciudad de México	Universidad Nacional Autónoma de México	Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual	497	1.978
Ciudad de México	Universidad Panamericana	Licenciatura en Ingeniería en Animación Digital	21	78
Coahuila	Enseñanza e Investigación Superior, A.C.	Licenciatura en Diseño Gráfico y Animación	25	60
Coahuila	Universidad Autónoma de Coahuila	Licenciado en Comunicación en Producción de Medios	30	135
Colima	Universidad de Colima	Licenciatura en Artes Visuales	25	85
Durango	Enseñanza E Investigación Superior, A.C.	Licenciatura en Diseño Gráfico y Animación	12	37
Durango	Universidad Juárez del Estado de Durango	Licenciatura en Artes Visuales	0	118
Durango	Universidad Juárez del Estado de Durango	Licenciatura en Artes Visuales y Plásticas	60	109

Guanajuato	Universidad de Celaya	Licenciatura en Comunicación y Medios Audiovisuales	45	91
Guanajuato	Universidad Tecnológica de México	Licenciatura en Diseño, Animación y Arte Digital	52	133
Guanajuato	Universidad de Guanajuato	Licenciatura en Artes Visuales	40	206
Hidalgo	Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo	Licenciatura en Artes Visuales	40	216
Jalisco	Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey	Licenciatura en Animación y Diseño	19	213
Jalisco	Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente	Licenciatura en Comunicación y Artes Audiovisuales	70	492
Jalisco	Universidad Autónoma de Guadalajara	Licenciatura en Ciencias de la Comunicación Y Medios Visuales	30	30
Jalisco	Universidad del Valle de Atemajac	Licenciatura en Animación, Arte Digital y Multimedia	42	273
Jalisco	Universidad del Valle de Atemajac	Licenciatura en Producción de Medios Audiovisuales	22	89
Jalisco	Universidad Panamericana	Licenciatura en Comunicación Audiovisual	15	72
Jalisco	Universidad Panamericana	Licenciatura en Ingeniería en Animación Digital	20	51
Jalisco	Universidad Tecnológica de México	Licenciatura en Diseño, Animación y Arte Digital	55	151
Jalisco	Universidad de Guadalajara	Ingeniería en Comunicación Multimedia	80	310
Jalisco	Universidad de Guadalajara	Licenciatura en Artes Audiovisuales	0	85
Jalisco	Universidad de Guadalajara	Licenciatura en Artes Visuales	154	1.114
México	Enseñanza e Investigación Superior, A.C.	Licenciatura en Diseño Gráfico y Animación	45	123
México	Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey	Licenciatura en Animación y Arte Digital	87	276
México	Tecnológico de Estudios Superiores de Chimalhuacán	Licenciatura en Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales	230	573
México	Universidad Anáhuac	Licenciatura en Artes Visuales	31	71
México	Universidad Autónoma del Estado de México	Licenciatura en Arte Digital	66	214
México	Universidad Autónoma del Estado de México	Licenciatura en Estudios Cinematográficos	35	141
México	Universidad Autónoma Metropolitana	Licenciatura en Arte y Comunicación Digitales	36	107
México	Universidad Tecnológica de México	Licenciatura en Animación, Diseño y Arte Digital	34	80
México	Universidad Tecnológica de México	Licenciatura en Diseño Digital y Animación	11	33
México	Universidad Tecnológica de México	Licenciatura en Diseño, Animación y Arte Digital	305	1.072
México	Universidad Tecnológica Fidel Velázquez	Licenciatura en Diseño Digital y Producción Audiovisual	0	123
México	Universidad del Valle de México	Licenciatura en Diseño Multimedia Y Arte Digital	28	115
México	Universidad Nacional Autónoma de México	Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual	320	1.200
Michoacán	Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey	Licenciatura en Animación y Arte Digital	0	1
Michoacán	Universidad del Valle de Atemajac	Licenciatura en Animación, Arte Digital y Multimedia	15	42
Michoacán	Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo	Licenciatura en Artes Visuales	90	275
Morelos	Enseñanza e Investigación	Licenciatura en Diseño Gráfico y Animación	20	59

Superior, A.C.

Nuevo León	Enseñanza e Investigación Superior, A.C.	Licenciatura en Diseño Gráfico y Animación	87	227
Nuevo León	Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey	Licenciatura en Animación y Arte Digital	130	269
Nuevo León	Universidad de Montemorelos	Licenciatura en Artes Visuales	5	8
Nuevo León	Universidad de Montemorelos	Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual	7	14
Nuevo León	Universidad de Monterrey	Licenciatura en Animación y Efectos Digitales	30	104
Nuevo León	Universidad de Monterrey	Licenciatura En Producción Cinematográfica Digital	33	133
Nuevo León	Universidad Regiomontana, A.C.	Licenciatura en Animación Digital	22	79
Nuevo León	Universidad Autónoma de Nuevo León	Licenciatura en Artes Visuales	130	211
Nuevo León	Universidad Autónoma de Nuevo León	Licenciatura en Lenguaje y Producción Audiovisual	350	855
Nuevo León	Universidad Autónoma de Nuevo León	Licenciatura en Multimedia y Animación Digital	310	1.034
Oaxaca	Universidad Anáhuac	Licenciatura en Diseño Multimedia	25	49
Puebla	Benemérita Universidad Autónoma de Puebla	Licenciatura en Arte Digital	60	298
Puebla	Benemérita Universidad Autónoma de Puebla	Licenciatura en Cinematografía	60	274
Puebla	Enseñanza e Investigación Superior, A.C.	Licenciatura en Diseño Gráfico y Animación	25	54
Puebla	Fundación Universidad de las Américas, Puebla	Licenciatura en Animación Digital	121	161
Puebla	Fundación Universidad de las Américas, Puebla	Licenciatura en Comunicación y Producción de Medios	126	227
Puebla	Fundación Universidad de Las Américas, Puebla	Licenciatura en Diseño de Información Visual	84	186
Puebla	Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey	Licenciatura en Animación y Arte Digital	30	103
Puebla	Universidad de Oriente, A.C.	Licenciatura en Animación Digital	100	11
Puebla	Universidad del Valle de México	Ingeniería en Tecnología Interactiva y de Animación Digital	28	88
Puebla	Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla	Licenciatura en Cine y Producción Audiovisual	56	175
Puebla	Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla	Licenciatura en Diseño y Producción Publicitaria	17	123
Querétaro	Enseñanza e Investigación Superior, A.C.	Licenciatura en Diseño Gráfico y Animación	36	74
Querétaro	Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey	Licenciatura en Animación y Arte Digital	71	204
Querétaro	Universidad del Valle de México	Licenciatura en Diseño Multimedia y Arte Digital	25	47
Querétaro	Universidad Tecnológica de México	Licenciatura en Diseño Digital y Animación	66	111
Querétaro	Universidad Tecnológica de México	Licenciatura en Diseño, Animación y Arte Digital	1	1
Querétaro	Universidad Autónoma de Querétaro	Licenciatura en Animación Digital y Medios Interactivos	14	12
Querétaro	Universidad Autónoma de Querétaro	Licenciatura en Artes Visuales	53	429
Querétaro	Universidad Autónoma de Querétaro	Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual	70	237

Querétaro	Universidad Autónoma de Querétaro	Licenciatura en Humanidades y Producción De Imágenes	14	12
San Luis Potosí	Enseñanza e Investigación Superior, A.C.	Licenciatura en Diseño Gráfico y Animación	8	51
San Luis Potosí	Universidad del Valle de México	Licenciatura en Diseño Multimedia y Arte Digital	14	35
Sinaloa	Enseñanza e Investigación Superior, A.C.	Licenciatura en Diseño Gráfico y Animación	18	64
Sinaloa	Universidad Autónoma de Occidente	Licenciatura en Diseño y Arte Visual	162	162
Sinaloa	Universidad Autónoma de Sinaloa	Licenciatura en Artes Visuales	60	48
Sinaloa	Universidad Autónoma de Occidente	Licenciatura en Diseño Gráfico y Artes Visuales	0	200
Sinaloa	Universidad Autónoma de Sinaloa	Técnico Superior Universitario en Fotografía y Producción de Vídeo Digital	30	22
Sonora	Enseñanza e Investigación Superior, A.C.	Licenciatura en Diseño Gráfico y Animación	36	73
Tabasco	Enseñanza e Investigación Superior, A.C.	Licenciatura en Diseño Gráfico y Animación	30	54
Tabasco	Universidad del Noreste	Licenciatura en Comunicación Digital	30	66
Tabasco	Universidad del Noreste	Licenciatura en Diseño Gráfico y Multimedia	30	57
Tamaulipas	Universidad Autónoma de Tamaulipas	Licenciado en Diseño Gráfico y Animación Digital	90	163
Tlaxcala	Universidad Autónoma de Tlaxcala	Licenciatura en Artes Visuales	50	126
Veracruz	Universidad Veracruzana	Licenciatura en Artes Visuales	42	168
Veracruz	Universidad Veracruzana	Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual	28	116
Veracruz	Universidad Veracruzana	Licenciatura en Fotografía	20	51
Yucatán	Enseñanza e Investigación Superior, A.C.	Licenciatura en Diseño Gráfico y Animación	11	51
Yucatán	Instituto Tecnológico Superior Progreso	Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales	30	136
Yucatán	Universidad Anáhuac	Licenciatura en Diseño Multimedia	30	104
Yucatán	Universidad Anáhuac	Licenciatura en Ingeniería en Animación Digital	25	79
Yucatán	Universidad Anáhuac	Licenciatura en Ingeniería en Diseño y Animación Digital	0	32
Yucatán	Universidad Autónoma de Yucatán	Licenciatura en Artes Visuales	51	228
TOTAL			6.890	22.715

Fuente: Elaboración propia con base en información del Anuario Estadístico de Educación Superior (ANUIES, 2019).

De acuerdo con la información anterior, las regiones del país con mayor número de programas afines al de medios audiovisuales son la región centro-sur y región metropolitana con 23 programas cada una, seguido de la centro-occidente con 19, noreste con 18, sur-sureste con 14 y, finalmente, la región noroeste con 9 programas, tal como se desglosa en las figuras 29 y 30.

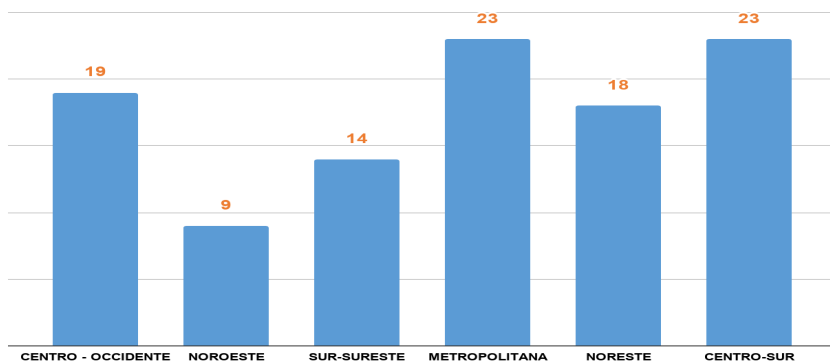


Figura 29. Recuento de programas educativos afiliados a la ANUIES afines a medios audiovisuales por región

Fuente: Elaboración propia con base en información del Anuario Estadístico de Educación Superior (ANUIES, 2019).

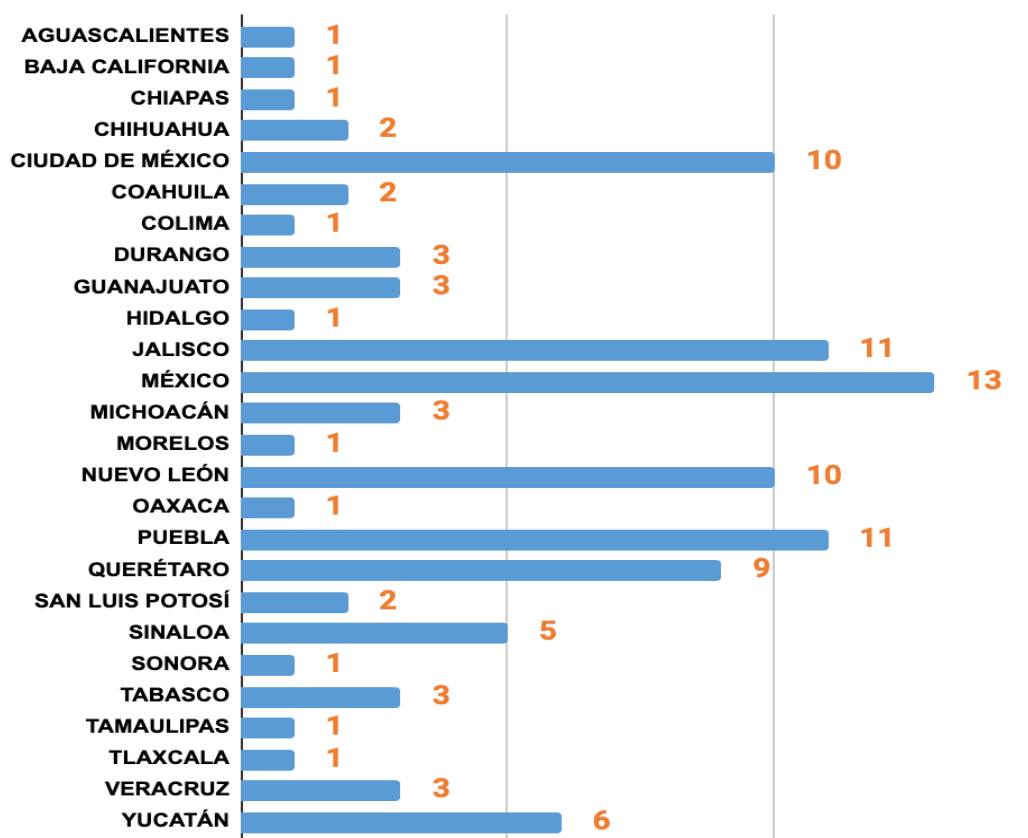


Figura 30. Recuento de programas educativos afiliados a la ANUIES afines a medios audiovisuales por estado

Fuente: Elaboración propia con base en información del Anuario Estadístico de Educación Superior (ANUIES, 2019).

A nivel nacional, en datos del Consejo para la Acreditación de la Educación Superior de las Artes (CAESA, 2019), organismo reconocido por el Consejo para la Acreditación de la Educación Superior, A. C. (COPAES), se encuentran acreditados 11 programas educativos de los 106 identificados en IES afiliadas a la ANUIES, correspondiendo al 10.4% el total de programas acreditados.

Se presenta, en la Tabla 4, la evolución de la matrícula de programas afines al de Licenciado de Medios Audiovisuales y acreditados por el CAESA, durante los últimos cinco años.

Tabla 4

Evolución de matrícula de programas afines acreditados por el CAESA

Estado	Institución	Programa	14/15	15/16	16/17	17/18	18/19
Baja California	Universidad Autónoma de Baja California	Licenciado en Medios Audiovisuales	299	211	191	278	250
Chiapas	Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas	Licenciatura en Artes Visuales	112	99	117	203	231
Chihuahua	Universidad Autónoma de Ciudad Juárez	Licenciatura en Artes Visuales	45	45	43	194	116
Ciudad de México	Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura	Licenciatura en Artes Visuales	186	186	96	288	360
	Universidad Nacional Autónoma de México	Licenciatura en Artes Visuales	377	343	320	937	984
Hidalgo	Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo	Licenciatura en Artes Visuales	93	94	86	218	216
Jalisco	Universidad de Guadalajara	Licenciatura en Artes Audiovisuales	53	54	489	91	85
Michoacán	Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo	Licenciatura en Artes Visuales	124	140	122	259	275
Nuevo León	Universidad Autónoma de Nuevo León	Licenciatura en Artes Visuales	72	67	63	175	211
		Licenciatura en Lenguaje y Producción Audiovisual	250	299	338	770	855
Querétaro	Universidad Autónoma de Querétaro	Licenciatura en Artes Visuales	315	278	249	521	429
			1926	1816	2114	3934	4012

Fuente: Elaboración propia con base en información del Anuario Estadístico de Educación Superior (ANUIES, 2019) y del Consejo para la Acreditación de la Educación Superior de las Artes (CAESA, 2019).

De estos programas, únicamente la UABC oferta el programa de LMA como tal; la Universidad de Guadalajara oferta la Licenciatura en Artes Audiovisuales y la Autónoma de Nuevo León el programa en Lenguaje y Producción Audiovisual. El resto de las instituciones cuentan con el programa en Artes Visuales. Como se observa en la tabla anterior, en la región noroeste solamente se ubican la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez y la de LMA de la UABC, lo que implica una ventaja para el programa que alberga esta última.

En la región noroeste de la ANUIES, específicamente, hay nueve programas afines distribuidos en cuatro estados, cinco de ellos de sostenimiento público y el resto privado. Es de notar que Sinaloa es el estado que cuenta con el mayor número al tener cinco programas, le sigue Chihuahua con dos, y Baja California y Sonora con uno cada uno; mientras que Baja California Sur no cuenta con ningún programa registrado.

Como se observa en la Tabla 5, en la región noroeste se ofertan en total 421 lugares para ingreso a los programas afines a la LMA, contabilizando una matrícula de 935 alumnos, de los cuales el 46.41% (434) son hombres y el 53.58% (501) son mujeres.

El programa con mayor oferta es la Licenciatura en Diseño y Arte Visual (38.47%) disponible en Sinaloa, en la Universidad Autónoma de Occidente; seguido del programa de LMA de la UABC (16.86%), la Licenciatura en Artes Visuales que oferta tanto la Universidad Autónoma de Sinaloa (14.21%) como la de Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (10.45%).

Con respecto a la oferta y matrícula, el programa con mayor número de alumnos es el de LMA de la UABC, representando un 26.73% del total, seguido de la Licenciatura en Diseño Gráfico y Artes Visuales (21.39%) y Licenciatura en Diseño y Artes Visuales (17.32%) de la Universidad Autónoma de Occidente en Sinaloa y la Licenciatura en Artes Visuales en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (12.40%).

Tabla 5*Lugares ofertados y matrícula de programas afines en la región noroeste*

SOSTENIMIENTO	ESTADO	INSTITUCIÓN	PROGRAMA	LUGARES OFERTADOS	MATRICULA	H	M
Pública	Baja California	Universidad Autónoma de Baja California	Licenciado en Medios Audiovisuales	71	250	163	87
Pública	Chihuahua	Universidad Autónoma de Ciudad Juárez	Licenciatura en Artes Visuales	44	116	38	78
Pública	Sinaloa	Universidad Autónoma de Occidente	Licenciatura en Diseño y Artes Visuales	162	162	67	95
Pública		Universidad Autónoma de Sinaloa	Licenciatura en Artes Visuales	60	48	15	33
Pública		Universidad Autónoma de Occidente	Licenciatura en Diseño Gráfico y Artes Visuales	0	200	89	111
Pública		Universidad Autónoma de Sinaloa	Técnico Superior Universitario en Fotografía y Producción en Vídeo Digital	30	22	15	7
Privada		Enseñanza e Investigación Superior, A.C.	Licenciatura en Diseño Gráfico y Animación	18	64	27	37
Privada		Sonora	Enseñanza e Investigación Superior, A.C.	Licenciatura en Diseño Gráfico y Animación	36	73	20
TOTAL				421	935	434	501

Fuente: Elaboración propia con información del Anuario Estadístico de Educación Superior (ANUIES, 2019).

Por su parte, según reporta la Coordinación General de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar (CGSEGE) de la Universidad Autónoma de Baja California en su registro de estadística poblacional (UABC, 2019b), la institución ha registrado en promedio 9,263 alumnos de nuevo ingreso, y más de 60 mil como su población estudiantil general en el periodo 2015-1 al 2019-2, como puede apreciarse en la Figura 31.

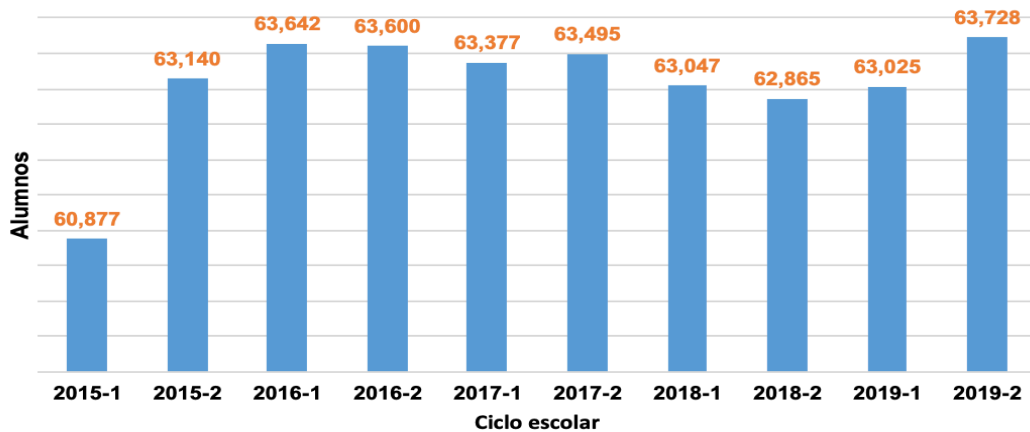


Figura 31. Registro de la población general de la UABC según la CGSEGE por ciclo escolar

Fuente: Elaboración propia con información de la CGSEGE (UABC, 2019b)

La Figura 32 muestra las variaciones en la población general y de nuevo ingreso registrada en el programa de Licenciado en Medios Audiovisuales, cuyo comportamiento se ha mantenido estable durante los últimos ciclos escolares. Cabe aclarar que el descenso en la matrícula en los últimos años se debe a la oferta del programa, ya que en ciclos escolares anteriores era, en promedio, de 51 espacios para alumnos de nuevo ingreso.

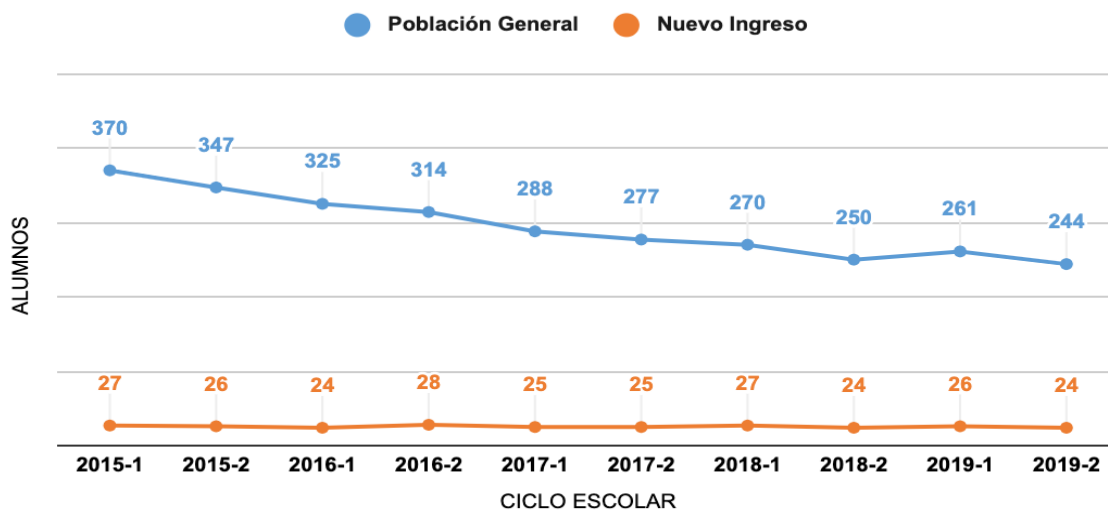


Figura 32. Variación de la población general y de nuevo ingreso de LMA

Fuente: Elaboración propia con información de la CGSEGE (UABC, 2019b)

En la Tabla 6 se indica el porcentaje de espacios que oferta la Facultad de Artes, en relación con la demanda al programa educativo de LMA. Se puede apreciar que durante los cinco procesos de selección mencionados en la tabla presentaron el examen de selección 982 aspirantes y fueron seleccionados 290, lo que representa el 30% del total de la demanda. Por proceso de selección, de 2014-2015 a 2018-2019, la demanda aumentó, en promedio, 5% por proceso, mientras que la oferta se mantuvo en 25 espacios para alumnos de nuevo ingreso por ciclo escolar. Esto debido a la capacidad de infraestructura con la que dispone la Facultad de Artes para este programa educativo.

Es importante señalar que, como resultado de las gestiones realizadas para ampliar la infraestructura y en cumplimiento de las políticas institucionales en relación con la oferta educativa, a partir del proceso de selección 2020-2021 se ofertarán 50 espacios por ciclo escolar, lo que significaría el 100% de aumento en oferta al programa de LMA.

Tabla 6

Oferta y demanda del programa de LMA de la UABC

PROCESO DE SELECCIÓN	DEMANDA	OFERTA (SELECCIONADOS)	
		Cantidad	%
2014-2015	142	78	55
2015-2016	149	53	36
2016-2017	212	56	27
2017-2018	233	50	21
2018-2019	246	53	22
TOTAL	982	290	30

Fuente: Elaboración propia con información de la CGSEGE-UABC

En resumen, podemos observar que es notable la centralización de programas educativos afines a medios audiovisuales en las regiones centro-sur y metropolitana del país con 23 programas cada una, en comparación con la región

noroeste que cuenta con nueve de ellos. La oferta de espacios del programa de LMA de la UABC, durante el periodo 2018-2019, representó el 1% del total de la oferta a nivel nacional. En la zona noroeste, la oferta de este programa, en el mismo periodo, en relación al total de la zona fue del 16.86%. Cabe señalar que, aun con los programas ofertados en los estados de Sinaloa y Sonora, Baja California cuenta con la única propuesta de licenciatura de carácter público en medios audiovisuales, lo que representa una ventaja en la zona noroeste contribuyendo a descentralizar dicha oferta.

Por lo anterior y, debido a la demanda de espacios para ingresar al programa educativo de LMA, se considera pertinente continuar con la oferta del programa.

1.2. Estudio de referentes

El estudio de referentes se integra por tres tipos de análisis, los cuales están enfocados a fundamentar la modificación o actualización del programa a través de evaluar la profesión y su prospectiva, de realizar una comparación de programas educativos y de revisar diversos organismos nacionales e internacionales que permitan enriquecer el plan de estudios.

1.2.1. Análisis de la profesión y su prospectiva

Objetivo

Analizar la profesión, su evolución y sus campos de acción a nivel nacional e internacional con el fin de fundamentar la modificación o actualización del programa de estudio de Licenciado en Medios Audiovisuales.

Método

El análisis de la profesión y de su prospectiva se llevó a cabo a través de una investigación documental. Se consultaron publicaciones y documentos electrónicos referentes al programa educativo de LMA, tales como la Revista Iberoamericana de Comunicación, la Revista de Estudios Literarios de la Universidad de Málaga y del Instituto de Publicaciones Power de la Universidad de Sydney, así como publicaciones de editoriales Paidós y Kayró. Entre los criterios de selección de estas fuentes de información se consideró la relevancia sobre el tema de estudio, la autenticidad de quienes los editan y su accesibilidad. Estos documentos permitieron describir el entorno de la profesión y sus prácticas, así como realizar el análisis de las profesiones afines a los medios audiovisuales, y la evolución de esta profesión en el contexto regional, nacional e internacional. Lo anterior se elaboró conforme al procedimiento establecido en la *Metodología de los estudios de fundamentación para la creación, modificación y actualización de programas educativos de licenciatura* de la UABC (2018a).

Resultados

Como lo anuncia en su objetivo, el programa de Licenciado en Medios Audiovisuales que oferta la Facultad de Artes de la UABC busca formar profesionales competentes en aplicar las técnicas de la producción audiovisual partiendo de ideas innovadoras que propicien la generación de productos rentables según las exigencias sociales y de respeto al medio ambiente. Este nace, entre otras razones, debido a la ausencia de la producción audiovisual como eje de conocimiento o especializaciones en las unidades académicas que ofertaban los programas más cercanos al área, como lo es el de comunicación.

Actualmente, el programa contempla que sus egresados produzcan contenidos para televisión, video, las nuevas tecnologías y cine, a partir de una base teórica enfocada y desarrollada desde la gramática cinematográfica, de las imágenes en movimiento, la teoría del montaje, técnicas de edición, métodos de escritura para la pantalla, formas de producción, fotografía y post-producción (UABC, 2017).

Hablar de la producción audiovisual y, específicamente, de la cinematografía, según Edgar Morín (1972), implica inventores, soñadores y hombres y mujeres de múltiples oficios pertenecientes a una misma familia y que “navegan en las mismas aguas donde surge el genio” (p. 17), así como “un vasto y complejo fenómeno sociocultural, un hecho social total” (Christian Metz, 1973, p. 27). Se habla de una serie de fenómenos distintos que requieren enfoques teóricos específicos, los cuales remiten a una institución en el sentido jurídico-ideológico, a una industria como inserto en un mercado, a una producción significativa y estética a partir de su creación como producto artístico y por tanto cultural, y a un conjunto de prácticas de consumo, como los aspectos más esenciales que se envuelven en la producción fílmica (Aumont, Bergala, Marie y Vernet, 2008).

En este sentido, el creador o creadora audiovisual requiere también habilidades, aptitudes y conocimientos teóricos y técnicos particulares que respondan a las necesidades de la producción en esta área, desde su inclusión en

la labor general hasta la especialización, el trabajo colaborativo y su inserción en el contexto en que se desenvuelva.

Con base en lo anterior, la UABC, en el perfil de egreso de Licenciado en Medios Audiovisuales, señala que sus egresados y egresadas podrán desempeñarse como escritores, productores, directores, cinefotógrafos, videógrafos, editores, diseñadores de audio, etc. Específicamente, a partir del diseño de proyectos audiovisuales, desde ideas y conceptos innovadores, utilizando métodos de escritura y visualización para lograr mensajes efectivos; de la producción audiovisual utilizando las técnicas de dirección, cinefotografía y sonido, para generar material del más alto estándar de calidad; construir discursos audiovisuales basándose en las teorías del montaje para concretar propuestas y cumplir los objetivos del proyecto audiovisual con eficacia, originalidad y responsabilidad social; del manejo de sistemas informáticos y nuevas tecnologías en el proceso de producción; y la administración de la producción audiovisual sistematizando el proceso de realización para optimizar de forma eficiente los recursos humanos, materiales y financieros gestionándolos con honestidad y responsabilidad (UABC, 2017).

Así, se pretende abarcar, en lo posible, las facetas y disciplinas necesarias en la creación audiovisual y su adaptación a la constante evolución del contexto global que en apenas cinco décadas se ha transformado radicalmente debido a los avances tecnológicos y, particularmente, al advenimiento del internet.

La prensa escrita fue de las primeras víctimas, ya que, con el acceso rápido y completo, así como formatos más accesibles, los usuarios la han ido dejando atrás. En todo el mundo empezaron a cerrar sus puertas diarios de gran prestigio; otros, adecuándose a las demandas contemporáneas, recuperaron parte de su audiencia a través de sus portales en internet, e incluso algunos migraron totalmente a la red (Martínez, 2010). El video, que apenas había nacido a principios de la década de los 80, también sufrió los efectos de los avances tecnológicos con el advenimiento de los ordenadores de bajo costo. Los ingresos por post-producción y animación bajaron notablemente, obligando a muchas casas del giro a cerrar sus puertas o a cambiar el modelo de negocio (Anand, 2019).

La televisión abierta también ha sido golpeada por el paso del tiempo y el avance tecnológico. Entre la migración de los patrocinadores y las audiencias a otros medios de mayor oferta y su competencia directa por parte de los servicios de *streaming*, este medio ha regresado a sus orígenes en amplios horarios nocturnos; la comercialización de productos o su traslado a la televisión de paga, que a su vez se ha movido a las plataformas digitales, incluso han incursionado en otros servicios como el de telefonía e internet en un intento de expandir su oferta y/o mantenerse en el mercado (Trejo, 2011).

Las producciones para televisión, tales como series y películas de bajo presupuesto, han encontrado otros medios para su proyección, de menores costos y mayores alcances. La industria fílmica comienza a salirse de las salas de cine y de los videocentros dejando de lado su exclusividad artística y de inversión millonaria como sustento. Así, por ejemplo, grandes consorcios como *Fox*, *HBO* y *CBS*, además de sus canales de televisión, mudaron parte de sus producciones al servicio de plataformas en *streaming* (como *ClaroVideo* que ofrece varios canales de la cadena *Fox* y de *HBO*, aun cuando estos tienen su propia plataforma: *Fox Play* y *HBO Go*. *Amazon Prime Video* contiene producciones exclusivas de *CBS* a través de *CBS AllAccess*; por mencionar algunos casos), otras como *Disney*, *Cinépolis*, *Televisa* e incluso *Walmart* han incursionado lanzando sus propias plataformas (*Disney+*, *Cinépolis Klic*, *Blim Tv* y *Vudu*, respectivamente) (Orellana, 2020); otras más como *Blockbuster* se vieron obligadas a cerrar sus puertas ante la llegada de *Netflix* (Anand, 2019).

Sin duda alguna, las opciones se han diversificado, desde la oferta, tanto de paga como gratuita, así como la gama de público para el cual se dirigen y el acceso a producciones de cualquier parte del globo, ofrece al usuario la posibilidad de contenido casi personalizado y, por otro lado, representa el aumento en la competencia por el mercado, por lo tanto, la necesidad de realizadores aptos para estas transformaciones (Anand, 2019).

Los antiguos sistemas de edición con moviola verticales desaparecieron del mercado para dar paso a los ordenadores; las casas de animación desaparecieron o se transformaron; las cámaras evolucionaron, sacando del mercado la

tecnología análoga para dar paso a equipos cada vez más sofisticados transformando no solo la manera de hacer cine, sino también la manera de entenderlo. Del cine silente se ha cruzado la frontera hacia lo que el teórico Jean Baudrillard (1978) explica como hiperrealidad, en donde la espectacularidad de las imágenes llega más allá de lo creíble, apropiándose de la realidad y transformando la vida diaria en televisiva y cinematográfica, por lo que se vuelve una guerra por la mejor tecnología y los mejores efectos especiales, por la significación y el sentido, pero también de comercialización y de los excesos, como señala este autor. Del cinematógrafo de los Lumière y los efectos de Méliès solo quedan sus bases teóricas, y con este advenimiento tecnológico también se ha propiciado la modificación de las reglas cinematográficas (Baudrillard, 1984).

Ante esto, la profesión ha evolucionado, de la misma forma en que lo hicieron los procesos relacionados con tecnología, hábitos de consumo y mecanismos de distribución. En la última década, los sistemas analógicos han sido prácticamente discontinuados para dar lugar a estaciones de trabajo digitales semiautomatizadas. Estos cambios han modificado las rutas tecnológicas de los procesos de producción audiovisual, tanto en el cine como en la televisión y el video. El dominio de estas herramientas exige una permanente actualización a los profesionales del campo, sin obviar el estudio de la tradición narrativa y las dimensiones poética y estética que hacen del cine una disciplina artística (Torres, 2018).

Entre las profesiones afines al programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales, podemos mencionar:

- Licenciado en Ciencias de la Comunicación: genera propuestas de comunicación en las áreas de medios masivos y redes mediáticas, desarrollo organizacional, mercadotecnia, difusión cultural, científica y social (Universidad Autónoma de Nuevo León [UANL], 2020a).
- Licenciado en Cinematografía: cineastas en las áreas de la dirección, la producción, el guion, la actuación, la fotografía, la edición, el sonido y el diseño de arte (Escuela Superior de Cine y Multimedia Ilumina, 2016)

- Licenciatura de Diseño Gráfico y Animación: desarrolla y produce diseños y animaciones acordes con las necesidades de cualquier organización (TECMILENIO, 2020).
- Licenciatura en Diseño Multimedia: crea, desarrolla e implementa proyectos artístico-tecnológicos en el área de medios digitales (Universidad Anáhuac, 2020).

Los contenidos que hoy y antes se estudiaban en las escuelas de comunicación, cine y medios audiovisuales, sin duda deben actualizarse de manera constante, tal como lo hace la industria audiovisual, así como incluir nuevo conocimiento y cambiar las formas de enseñanza. Además, deben adaptarse a las nuevas formas de comunicar y a los avances tecnológicos que, evidentemente, corresponden a las demandas de mercado nacionales y globales.

En el programa de Licenciado en Medios Audiovisuales de UABC, se consideran, en el corto y mediano plazo, unidades de aprendizaje relacionadas con el diseño y la programación. Esto, porque se deben explorar nuevas formas de comunicar, ya que una de las mayores transformaciones se ha dado en los espacios visuales. Ejemplo de esto es que las nuevas generaciones cada vez se alejan más de las pantallas de los televisores o de las salas de cine, para acceder a los contenidos a través de sus aditamentos móviles o pantallas de computadora. Asimismo, los espectaculares electrónicos tendrán que evolucionar, y es ahí donde se comunicará estrictamente a través de la imagen. De este modo, los estudiantes en el área deberán atender aspectos específicos como el diseño de espacios visuales, adaptación a las nuevas tecnologías de producción, trabajo multidisciplinario con artistas de otras áreas para innovar en sus producciones, y desarrollo de técnicas de montaje, para privilegiar la acción sobre la palabra hablada.

Esencialmente, la atención debe ser puesta en el diseño del mensaje. Más allá de las reglas o aprender a operar nuevas paqueterías, se debe centrar la atención en las formas de razonar, tanto del receptor como del emisor. A final de cuentas, equipos y paquetería cuentan con instructivos, tutoriales o portales que proveen información, pero en ninguno de ellos se cuenta con instrucciones para

razonar o entender la forma de razonar de la audiencia. En la actualidad, prácticamente cualquier persona puede asumirse como periodista, fotógrafo y cineasta; es la profesionalización, que trae consigo calidad y contenido, lo que marca la diferencia, como señala Metz (1973). La institución cinematográfica no es sólo la industria del cine que funciona bien para llenar las salas, sino que es también la “maquinaria mental” que produce contenidos innovadores y competitivos para un público cada vez más exigente y con mayor acceso (Martín, 2002, p. 262).

Para quienes egresen del programa existe, además, un nicho de empleo posible y probable en el futuro debido al clúster cinematográfico o audiovisual creciente en la costa del Pacífico, maquilando parte de las producciones del sur de California, como se ha venido haciendo con Hollywood a tan poca distancia pero que se ha afianzado desde que la *Fox* creó sus estudios en las costas bajacalifornianas. No es inesperada la conformación de nuevos espacios de producción, distribución y proyección en la región como respuesta a la necesidad creciente y la incursión local en la industria audiovisual con su respectiva demanda de servicios y mano de obra (Partida, 2020).

Desde sus inicios, el cine se ha adaptado a las demandas del contexto: de ser un instrumento científico, hermano de la fotografía documental, a ser un instrumento lúdico y espectacular. El mercado actual no es distinto; exige evolución, especialización, inmediatez y calidad, por lo que sus creadores deben estar capacitados para responder a estas demandas con compromiso y la responsabilidad propia de la creación y configuración de mensajes (Sedeño, 2009).

En resumen, los medios pueden cambiar de nombre, evolucionar o desaparecer, pero prevalecerá la esencia de la comunicación, incluso con el más elemental de los modelos y por supuesto de sus actores como la parte esencial.

Con base en lo anterior, como señala en su misión la Facultad de Artes de la UABC, el papel del programa educativo será formar, capacitar y actualizar profesionales en el campo de las artes, considerando la creación artística como

actividad generadora de conocimiento y experiencia sensible; desarrollar la investigación y la cultura, así como difundir las diversas manifestaciones artísticas, factores fundamentales para el desarrollo humano en el marco de un proyecto de comunidad universitaria (UABC, 2007a).

De esta manera, se concluye que el plan de estudios de Licenciado en Medios Audiovisuales de la Facultad de Artes de la UABC es acorde con la profesión a nivel nacional e internacional en el ámbito cinematográfico y de producción de video y producción, que son unos de los principales campos de acción de la profesión en el contexto local, nacional e internacional.

1.2.2. Análisis comparativo de programas educativos

Objetivo

Realizar un análisis comparativo para identificar las mejores prácticas en los programas educativos nacionales e internacionales afines al de Licenciado en Medios Audiovisuales, de acuerdo con los criterios de calidad, trascendencia y reconocimiento.

Método

A través de la consulta de diversas fuentes como bases de datos y planes y programas de estudio de diversas instituciones educativas reconocidas por organismos acreditadores, se realizó un análisis comparativo que permitió identificar las prácticas, características y estrategias educativas más destacables para ser considerados en la revisión y actualización del programa de Licenciado en Medios Audiovisuales.

Dicho análisis se realizó considerando cinco programas nacionales acreditados por el CAESA. Otras características que se consideraron para su selección, además de que estuvieran acreditados, fueron su proximidad y afinidad con el programa de LMA de la UABC y que pertenecieran a la región Noreste de la ANUIES. Además, se analizaron cinco programas internacionales acreditados por la Asociación Internacional de Escuelas de Cine y Televisión (CILECT, por sus siglas en francés) y la Asociación Nacional de Escuelas de Arte y Diseño (NASAD, por sus siglas en inglés) que son afines al programa en cuestión y cercanas a la región.

Al abordar cada uno de los programas, se consideraron, primeramente, sus datos generales: fecha de creación, duración y distribución de créditos, requisitos de ingreso complementarios a los de la institución, ejes o áreas de conocimiento en que se concentran, así como la descripción de la organización académica. Para continuar con el análisis comparativo de los objetivos que persigue cada uno, se analizó el perfil de ingreso, el de egreso que se constituirá desde el plan de

estudio que propone cada dependencia, y las particularidades que se pueden observar en relación al programa de Licenciado en Medios Audiovisuales de la UABC.

Resultados

Tomando como fuente de información primaria las páginas oficiales de IES y sus respectivos departamentos (donde es posible consultar los planes y programas de estudio, así como sus requisitos de ingreso y la información general de las instituciones y de los programas mismos), se consideraron para este estudio comparativo los siguientes programas educativos:

Como programas nacionales: la Licenciatura en Diseño y Arte Visual de la Universidad Autónoma de Occidente en el estado de Sinaloa, la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (Chihuahua), la Licenciatura en Lenguaje y Producción Audiovisual de la Universidad Autónoma de Nuevo León, la Licenciatura en Artes Audiovisuales de la Universidad de Guadalajara (Jalisco) y la Licenciatura en Cinematografía de la Universidad Nacional Autónoma de México (Ciudad de México).

En el ámbito internacional, se consideraron: la Licenciatura en Artes, Cine y Televisión (*Bachelor of Arts in Film and Television*) de la Universidad de California en Los Ángeles (*University of California Los Angeles - UCLA*); la Licenciatura en Bellas Artes con grado en Artes Cinematográficas, Producción de Cine y Televisión (*Bachelor of Fine Arts in Cinematic Arts, Film & Television Production*) de la Universidad del Sur de California (*University of Southern California, USC*); Licenciatura en Bellas Artes con grado en Cinematografía (*Bachelor of Fine Arts in Filmmaking*) de la Universidad Woodbury (*Woodbury University*), estas tres en California, Estados Unidos; además, el Grado en Cine y Medios Audiovisuales (*Grau en Cinema i Mitjans Audiovisuals*) de la Escuela Superior de Cine y Audiovisuales de Cataluña perteneciente a la Universidad de Barcelona (*Escola Superior de Cinema i Audiovisuals de Catalunya*) en Barcelona, España; y finalmente, las especialidades en Creación Audiovisual impartidas en el Curso

Regular de la Escuela Internacional de Cine y Televisión, en Cuba. En la Tabla 7, se muestra información general de las IES, nacionales e internacionales, seleccionadas para el estudio comparativo.

Tabla 7

Programas educativos seleccionados para el análisis comparativo

PROGRAMAS EDUCATIVOS				
PROGRAMA	INSTITUCIÓN O DEPENDENCIA	UBICACIÓN	ACREDITACIÓN	SITIO WEB
NACIONALES				
Licenciatura en Diseño y Arte Visual	Universidad Autónoma de Occidente (UAdeO) - Arquitectura, Diseño y Arte.	Guasave y Culiacán, Sinaloa	No acreditada	https://uadeo.mx
Licenciatura en Artes Visuales	Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ) - Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte.	Ciudad Juárez, Chihuahua	CAESA	http://www.uacj.mx
Licenciatura en Lenguaje y Producción Audiovisual	Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL) - Facultad de Artes Visuales.	Monterrey, Nuevo León	CAESA	https://www.uanl.mx
Licenciatura en Artes Audiovisuales	Universidad de Guadalajara (UdeG) - Arte, Arquitectura y Diseño,	Guadalajara, Jalisco	CAESA, CILECT	http://www.udg.mx
Licenciatura en Cinematografía	Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) - Escuela Nacional de Artes Cinematográficas.	Ciudad de México	CILECT	https://www.unam.mx
INTERNACIONALES				
Bachelor of Arts in Film and Television	University of California Los Angeles (UCLA) - School of Theater, Film, and Television.	California, Estados Unidos	CILECT	http://www.tft.ucla.edu
Bachelor of Arts degree in Cinematic Arts, Film & Television Production	University of Southern California (USC) - School of Cinematic Arts.	California, Estados Unidos	CILECT	https://cinema.usc.edu
Bachelor of Fine Arts in Filmmaking	Woodbury University - School of Media Culture & Design.	California, Estados Unidos	NASAD	https://woodbury.edu
Grau en cinema i mitjans audiovisuals	Escola Superior de Cinema i Audiovisuals de Catalunya (ESCAC) - Universitat de Barcelona.	Barcelona, España	CILECT	https://escac.com
Curso Regular: especialidades en creación audiovisual	Escuela Internacional de Cine y Televisión (EICTV).	San Antonio de los Baños, Cuba	CILECT	http://www.eictv.org

Fuente: Elaboración propia con información de las páginas web oficiales de las instituciones educativas.

La Universidad Autónoma de Baja California oferta el programa de Licenciado en Medios Audiovisuales en la Facultad de Artes, campus Mexicali, el cual se encuentra acreditado por el CAESA. Este consta de un total de 328 créditos (CR) divididos en ocho semestres y 29 unidades de aprendizaje obligatorias, donde nueve de ellas se enfoca en el área de conocimiento de Realización, seis en Escritura/Creación, cinco en Post-producción y, finalmente, cuatro unidades que se enfocan en el área de Administración (ver Tabla 8). Esta distribución se concentra en tres etapas de formación: básica, disciplinaria y terminal, siendo esta última en la que los alumnos definen, a través de cursos optativos, el perfil de egreso que complementa las cinco áreas de conocimiento obligatorias mencionadas (UABC, 2007a).

Tabla 8

Datos generales del programa educativo de LMA ofertado en la UABC

DATOS GENERALES							
Programa	Dependencia	Fecha de creación	Duración	CR	UA	Requisitos de ingreso	Ejes o áreas de conocimiento
Licenciado en Medios Audiovisuales	UABC	2007*	8 semestres	328	29 Obligatorias 16 Optativas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Examen de conocimiento ▪ Examen Psicométrico 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realización ▪ Diseño Digital ▪ Escritura / Creación ▪ Post Producción ▪ Administración

Fuente: Elaboración propia con información del programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales de la Facultad de Artes (UABC, 2007a).

*Vigencia a partir del ciclo escolar 2008-1.

El programa de Licenciado en Medios Audiovisuales es la aportación del Centro de Estudios y Producción Audiovisual (CEPA) a la Facultad de Artes. El CEPA tiene su origen en el Departamento de Tecnología Audiovisual creado en 1981 con el objetivo de divulgar el conocimiento científico, apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje y promover las actividades artísticas desarrolladas en la

universidad y en el estado de Baja California a través de productos audiovisuales (UABC, 2007a); además, se indica que el programa educativo forma profesionistas capacitados para responder a los cambios económicos y sociales que demande el entorno, en su dinámica cambiante y cada vez más globalizado, como se lee a continuación en la Tabla 9:

Tabla 9

Objetivos del programa educativo de LMA ofertado en la UABC

PROGRAMA	DEPENDENCIA	OBJETIVOS
Licenciado en Medios Audiovisuales	UABC	<p>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; buscando de esta manera fortalecer la política institucional de ampliación de la cobertura y diversificación de la oferta de la educación superior.</p> <p>Desde 2008 a la fecha el programa de Licenciado en Medios Audiovisuales forma a profesionales competentes para aplicar las técnicas de la producción audiovisual a partir de ideas innovadoras para lograr productos audiovisuales que sean económicamente rentables con respecto a la sociedad y al medio ambiente.</p>

Fuente: Elaboración propia con información del programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales de la Facultad de Artes (UABC, 2007a).

Además de los requisitos de ingreso propios de la institución (examen de conocimiento y examen psicométrico), se enlistan, en la Tabla 10, los conocimientos, habilidades y actitudes deseables en el aspirante a ingresar al programa:

Tabla 10

Perfil de ingreso del programa educativo de LMA ofertado en la UABC

PROGRAMA	DEPENDENCIA	PERFIL DE INGRESO
----------	-------------	-------------------

Licenciado en Medios Audiovisuales	UABC	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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.
-------------------------------------------	-------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fuente: Elaboración propia con información del programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales de la Facultad de Artes (2007a).

Por otro lado, con la oferta mencionada, como se presenta en la Tabla 11, el egresado del programa tendrá el siguiente perfil de egreso:

Tabla 11

Perfil de egreso del programa educativo de LMA ofertado en la UABC

PROGRAMA	DEPENDENCIA	PERFIL DE EGRESO
Licenciado en Medios Audiovisuales	UABC	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. ▪ 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, cine, fotografía 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. ▪ 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.

Fuente: Elaboración propia con información del programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales de la Facultad de Artes (UABC, 2007a).

Tomando como punto de partida lo descrito respecto al programa de Licenciado en Medios Audiovisuales de la UABC, continuamos ahora con lo correspondiente a los programas nacionales.

La Licenciatura en Diseño Gráfico y Artes Visuales de la UAdeO en Sinaloa, es la más cercana a la región de las consideradas para su análisis. No se tienen datos de la fecha de creación del programa, ni de los créditos de los que se compone. Las 52 unidades de aprendizaje que integran el programa están divididas en dos áreas de acentuación: Comunicación gráfica y Apreciación del arte. Señala como ejes transversales la formación en cultura ambiental y sustentabilidad, derechos humanos, cultura para la paz y equidad de género y formación en cultura emprendedora. Como requisito para titulación, solicita la acreditación por parte del Programa Institucional para la Formación en Lenguas Extranjeras (PIFLEX) del Centro de Estudio de Lenguas Extranjeras (CELE) de la misma institución (UAdeO, 2020).

Como su nombre lo indica, se enfoca mayormente hacia la producción de artes plásticas, siendo Fotografía, Ilustración digital, Fotodiseño digital y Arte cinematográfico las únicas unidades de aprendizaje pertenecientes al área audiovisual, por lo que, aun siendo uno de los más cercanos geográficamente al programa de Licenciado en Medios Audiovisuales, dista en sus enfoques del programa ofertado por la UABC.

La Licenciatura en Artes Visuales de la UACJ en Ciudad Juárez, aunque no distingue sus áreas de formación o de conocimiento en la información de su portal oficial, distribuye su plan de estudios en nivel principiante, intermedio y avanzado y en 49 unidades de aprendizaje, entre las que se distinguen: Arte fronterizo, Competencias comunicativas con enfoque de género, Teoría de la posmodernidad y Teoría del cuerpo, permitiendo un acercamiento hacia lo sociocultural que el resto de los programas propuestos no considera. Sin embargo, al igual que en el anterior, su encuadre es también hacia la producción de artes plásticas, con dos unidades de aprendizaje afines exclusivamente al área audiovisual: Fotografía y Medios audiovisuales (UACJ, 2020).

La Licenciatura en Lenguaje y Producción Audiovisual de la UANL, en Nuevo León, divide sus 34 unidades de aprendizaje en tres áreas de formación: Curricular de formación general universitaria, Curricular de formación básica profesional y Curricular de formación profesional. A diferencia de las dos

anteriores, este programa sí se enfoca en la formación audiovisual; no sólo en la producción, sino que mantiene un equilibrio con la teoría, crítica y análisis. Se distinguen entre sus unidades de aprendizaje: Contexto social de la profesión, Tópicos selectos para el desarrollo académico, profesional y ética, Sociedad y profesión, como obligatorias en apoyo al seguimiento académico de sus estudiantes. Este programa solicita como requisito de ingreso un portafolio digital y el cumplimiento de un curso propedéutico, además de los exámenes estandarizados requeridos por la institución (UANL, 2020b).

La Licenciatura en Artes Audiovisuales de la UdeG, en Guadalajara, distribuye sus unidades de aprendizaje en cuatro áreas de formación: Básica común obligatoria, Básica particular obligatoria, Especializante obligatoria y Formación optativa abierta. En este programa se observa una diferencia en los requisitos de ingreso, ya que no utiliza los exámenes estandarizados, sino lo que denominan “prueba de aptitud artística”. En dicha prueba, el aspirante demuestra que cuenta ya, previo al ingreso, con los conocimientos técnicos y teóricos para la realización audiovisual a través de un examen de cultura general, uno de análisis fílmico, un ejercicio fotográfico y otro de escritura, así como una entrevista con un comité evaluador y la presentación de una carta de motivos para su ingreso. Permite como opciones de titulación: desempeño académico sobresaliente, producción de materiales educativos (guías comentadas o ilustradas, paquete didáctico, propuesta pedagógica), demostración de habilidades, tesis, tesina e informes (UdeG, 2020).

Finalmente, el programa de Licenciatura en Cinematografía, que alberga la UNAM en Ciudad de México, se divide en dos etapas: la primera se denomina Formación básica, en la que, según se explica, el alumno adquiere los conocimientos básicos de la cinematografía profesional y que se constituye en los primeros cuatro semestres; la segunda, es la etapa de Formación de profundización, donde el aprendizaje se concentra en alguno de los campos o ejes que oferta el programa y se constituye en los últimos cuatro semestres. Los ejes de profundización de esta última etapa son: Realización de cine de animación, Realización de cine de ficción, Realización de cine documental, Guion, Montaje,

Dirección de fotografía, Dirección de arte, Producción y Diseño de sonido; entre las que se determinan la cantidad de créditos (de 352 a 356) y las unidades de aprendizaje a cursar que pueden ser de 49 a 56. Debido a esta especialización, así como a la trayectoria y demanda de la licenciatura, el programa solicita a los aspirantes una serie de condiciones de ingreso particulares, entre las que se enuncian: contar con equipo de cómputo, solvencia económica para la realización de prácticas y ejercicios, y para la compra y/o renta de equipo, disposición de tiempo para viajar de manera frecuente, dedicación de tiempo completo y, de forma enfática, contar con conocimientos previos sobre la cultura cinematográfica tanto nacional como mundial, así como de aspectos técnicos y narrativos del lenguaje cinematográfico. Propone, además, tres modalidades de titulación: tesis fílmica, tesis escrita o informe académico de experiencia profesional (UNAM, 2020).

Cabe mencionar que estos dos últimos programas se encuentran acreditados: en el caso del programa de UdeG, a nivel nacional e internacional (CAESA y CILEC); y el de UNAM, a nivel internacional (CILEC), posicionándose como instituciones sólidas y de competencia directa, pese a sus requisitos de ingreso y a su distancia geográfica, con el programa de la UABC.

A continuación, en la Tabla 12, se muestran los datos generales de los programas educativos nacionales que se consideran en el presente estudio. Los cinco programas varían en el número de créditos, número de unidades de aprendizaje, así como en los requisitos de ingreso y áreas de formación.

Tabla 12

Datos generales de los programas nacionales considerados en el análisis comparativo

DATOS GENERALES							
Programa	Dependencia	Fecha de creación	Duración	CR	UA	Requisitos de ingreso complementarios	Ejes o áreas de acentuación o formación
Licenciatura en Diseño Gráfico y Artes Visuales	UAdeO	De la dependencia 1974	8 semestres	*ND	52	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Examen EXANI II ▪ Curso de inducción 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comunicación gráfica ▪ Apreciación del arte

Licenciatura en Artes Visuales	UACJ	De la dependencia 1973	Al término de los créditos	317	49	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Examen de admisión a Licenciatura ▪ Examen EXHCOBA 	*ND
Licenciatura en Lenguaje y Producción Audiovisual	UANL	2001	9 semestres	198	34	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Examen EXANI-II ▪ Examen psicométrico ▪ Curso propedéutico ▪ Portafolio digital 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Área curricular de formación general universitaria ▪ Área curricular de formación básica profesional ▪ Área curricular de formación profesional
Licenciatura en Artes Audiovisuales	UdeG	1996	9 semestres	476	64	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Examen de conocimientos y/o habilidades específicas (Prueba de Aptitud Artística): <ul style="list-style-type: none"> ◦ Etapa 1: Examen de cultura general ◦ Etapa 2: Análisis fílmico, ejercicio fotográfico, ejercicio de escritura. ◦ Etapa 3: Entrevista y carta de motivos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Área de formación básica común obligatoria. ▪ Área de formación básica particular obligatoria. ▪ Área de formación especializante obligatoria. ▪ Área de formación optativa abierta.
Licenciatura en Cinematografía	UNAM	1963	8 semestres	352 a 356	49 a 56	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Examen general de Ingreso a la UNAM 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Formación básica ▪ Formación de profundización en los siguientes ejes: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Realización de cine de animación ◦ Realización de cine de ficción ◦ Realización de cine documental ◦ Guion ◦ Montaje ◦ Dirección de fotografía ◦ Dirección de arte ◦ Producción ◦ Diseño de sonido

Fuente: Elaboración propia con información de páginas web de las instituciones educativas.

*Información no disponible.

El programa que oferta la UABC presenta varias diferencias respecto a los otros programas considerados en el estudio, aunque sí coincide en la necesidad por la inserción de los egresados en entornos cada vez más dinámicos y demandantes acordes a las exigencias de las industrias culturales contemporáneas. En este sentido, la necesidad del programa de Licenciado en Medios Audiovisuales tiende hacia el factor económico y la generación de productos innovadores y rentables acorde a las demandas sociales y del medio ambiente, como se lee en los objetivos antes enunciados.

La mayoría de las propuestas aquí consideradas tienen como objetivos formar profesionistas comprometidos socialmente, responsables, honestos y humanistas. Igual que en el programa de la UABC, se puede identificar el interés en formar vínculos con la sociedad a través de la producción audiovisual (ver Tabla 13).

Así, además de estos intereses comunes, el programa de Licenciatura en Lenguaje y Producción Audiovisual de la UANL (2020b), pretende que sus egresados adquieran aptitudes para la evaluación de la información y su transformación en códigos comunicativos. Por su parte, la Licenciatura en Artes Audiovisuales de la UdeG (2020), menciona su interés por la formación de cineastas que persigan un cine innovador; además, con identidad nacional, y que contribuya al fortalecimiento y la unión de los pueblos latinoamericanos y del Caribe. En este mismo sentido y en sintonía con la distribución de sus áreas de formación en ejes de profundización, la UNAM (2020), en su programa de Licenciatura en Cinematografía, busca formar profesionistas comprometidos con las grandes causas y transformaciones de las culturas y sociedades nacionales y planetarias. El programa de Licenciatura en Diseño Gráfico y Artes Visuales de la UAdeO (2020), no cuenta con los objetivos publicados en su portal.

Tabla 13

Objetivos de los programas nacionales considerados en el análisis comparativo

PROGRAMA	DEPENDENCIA	OBJETIVOS
Licenciatura en Diseño Gráfico y Artes visuales	UAdeO	*ND
Licenciatura en Artes Visuales	UACJ	Formar profesionistas honestos, responsables, humanistas, competentes, comprometidos con el arte, con la función social que este desempeña para la humanidad; con la capacidad de producir obra visual como artistas de manera profesional, de poseer un pensamiento crítico analítico sobre el fenómeno artístico y de aplicar sus conocimientos vinculándose con la comunidad de forma teórica o a través del objeto de arte.
Licenciatura en Lenguaje y Producción	UANL	Formar profesionales capaces de crear y desarrollar productos audiovisuales que cumplan con los requerimientos sociales, complementando con otras áreas del conocimiento la producción; con aptitud para evaluar la información

Audiovisual		y transformarla en códigos de comunicación.
Licenciatura en Artes Audiovisuales	UdeG	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Formar profesionales de la producción audiovisual que apliquen sus capacidades analíticas y sus competencias profesionales con dedicación, responsabilidad y honestidad. ▪ Formar jóvenes cineastas comprometidos con el bien social y con una constante búsqueda de un cine innovador, con identidad nacional, pero que también fortalezca y consolide la unión de los pueblos latinoamericanos y caribeños.
Licenciatura en Cinematografía	UNAM	Formar cineastas especializados en las distintas ramas de la expresión audiovisual poseedores de un alto sentido estético y social que se exprese en sus obras y ejercicios profesionales mediante una visión crítica responsable y comprometida con las grandes causas y transformaciones de las culturas y sociedades nacionales y planetarias.

Fuente: Elaboración propia con información de páginas web de las instituciones educativas.

*Información no disponible.

En cuanto al perfil de ingreso que solicita cada programa, es de esperarse la coincidencia en cuanto al requisito de afinidad de los aspirantes por los ejes y objetivos que se persigue en cada caso, tales como gusto por el arte y la comunicación, sensibilidad ante las manifestaciones culturales y cultura general, referida, específicamente, a las diversas expresiones artísticas que se mencionan en la mayoría de las propuestas (ver Tabla 14). Otro aspecto en que la mayoría coincide es en la disposición para el trabajo en equipo, no sólo como parte de su formación colaborativa, sino que, como en el caso del programa de la UNAM, se considera como parte fundamental de la labor del profesionista en el desarrollo de proyectos cinematográficos.

Entre las particularidades observadas, es de destacar la preocupación del programa de la UABC y de la UdeG por el contexto social y cultural al señalar la tolerancia y respeto por las ideologías y culturas en el primer caso, además de la conciencia y respeto al patrimonio cultural, así como el manejo adecuado de la información en el segundo.

Los programas de la UACJ, la UdeG y la UNAM requieren, también, que el aspirante cuente con conocimientos específicos orientados a la producción audiovisual. Así, el programa de la UACJ, orientado a las artes plásticas, solicita que se cuente con el dominio básico de alguna de las áreas que oferta; el de la UdeG, con aptitudes como la coordinación motriz, memoria visual, dominio del símbolo y relaciones abstractas, entre otras; finalmente, la UNAM, además de nociones básicas sobre el cine, su historia y características; especifica como requisito, conocimiento sobre historia y política contemporánea mexicana e internacional, así como de cine en general y mundial.

Por otro lado, el programa de la UABC se enfoca mayormente en la afinidad y vocación, no tanto en los conocimientos previos o de especialización.

Tabla 14

Perfiles de ingreso descritos en los programas nacionales considerados en el análisis comparativo

PROGRAMA	DEPENDENCIA	PERFIL DE INGRESO
Licenciatura en Diseño Gráfico y Artes visuales	UAdeO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sensibilidad a las manifestaciones culturales en especial a las relacionadas con las artes visuales. ▪ Interés por el diseño gráfico como un fenómeno de comunicación. ▪ Inclinação natural hacia el dibujo y los medios digitales. ▪ Capacidad para el trabajo en equipo. ▪ Pensamiento reflexivo y propositivo para la resolución creativa de problemas relacionados a la comunicación gráfica.
Licenciatura en Artes Visuales	UACJ	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tener interés en todas las manifestaciones artísticas, principalmente en las artes visuales. ▪ Conocer de forma elemental la producción en y de disciplinas artísticas como la pintura, escultura, fotografía y video. ▪ Estar familiarizado con la historia del arte y su evolución partiendo de diferentes géneros artísticos, corrientes y estilos. ▪ Practicar la producción de disciplinas propias de la formación del programa (pintura, escultura, fotografía y video). ▪ Contar con vocación, capacidad y habilidad para la expresión y representación visual y poseer cualidades críticas, creativas y sensitivas. ▪ Contar con un dominio básico de ejecución de disciplinas como pintura, escultura, fotografía, video y dibujo. ▪ Ser capaz de producir, disertar, analizar, conceptualizar, racionalizar ideas, en función de su desarrollo académico.

Licenciatura en Lenguaje y Producción Audiovisual	UANL	<p>El aspirante deberá poseer habilidades que le permitan enfrentarse a los nuevos paradigmas de la educación superior, como son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El aprendizaje autónomo, ▪ El conocimiento de un segundo idioma, ▪ La capacidad de comunicarse de manera efectiva, ▪ Contar con un alto grado de organización, ▪ Propositivo para reflejar su capacidad creativa, ▪ Con capacidad para trabajar en equipo, ▪ Flexible a las diferentes posibilidades de solución, ▪ Dispuesto a la mejora continua en los aspectos teórico-prácticos, que le permitan desarrollar ideas mediante el soporte audiovisual. <p>El aspirante deberá contar con conocimientos de cultura general, especialmente en las áreas de humanidades, literatura y artes. Tendrá como principal interés el desarrollo de los lenguajes audiovisuales, considerando el constante cambio e hibridación que proponen los nuevos medios. Deberá mostrar, también, interés en la planificación y diseño de las producciones audiovisuales, así como en el conocimiento de la cultura y la industria audiovisual desde una postura reflexiva y crítica.</p>
Licenciatura en Artes Audiovisuales	UdeG	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Intereses. En las artes, la literatura y la música, sistemáticos y humanistas, en los fenómenos de la comunicación humana tanto individuales como masivos, técnicos, culturales y cinematográficos. ▪ Aptitudes. De coordinación auditivo motriz, amplitud de la memoria visual, dominio del símbolo y relaciones abstractas, observación e ingenio, complementación de causa–efecto, adaptabilidad, sentido de organización y mando, creatividad. ▪ Actitudes. Conciencia y respeto al patrimonio cultural, para desarrollar habilidades y técnicas de diversa índole en pro del manejo adecuado de la información con fines comunicacionales.
Licenciatura en Cinematografía	UNAM	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interés por proponer comunicaciones artísticas originales. ▪ Una actitud de compromiso, disciplina y constancia en su proceso creativo, por la exigencia académica de la profesión. ▪ Capacidad para trabajar en equipo, ya que será parte fundamental en su labor como profesional en los diversos proyectos donde participe. ▪ Amplia cultura general; así como conocer la producción de diversas manifestaciones artísticas (teatro, pintura, música y literatura). ▪ Conocimientos de: historia y política contemporánea de México; política e historia internacional; cine mexicano en general y cine mundial. ▪ Nociones básicas de los principales teóricos del cine, los géneros de cine y sus características. ▪ Capacidad de crítica, autocrítica y resistencia.

Fuente: Elaboración propia con información de páginas web de las instituciones educativas.

Cada uno de los programas considerados en este estudio se propone, a través de sus lineamientos, unidades de aprendizaje, ejes o áreas de conocimiento, contribuir a la formación de profesionistas que cuenten con conocimientos, aptitudes, actitudes y habilidades particulares en cada caso.

En lo que se refiere a la Tabla 15, se coincide en los perfiles que los egresados y egresadas sean competentes en la planeación, diseño y producción de proyectos en el área a la cual se enfocan, ya sea en las artes plásticas o en los medios audiovisuales, así como en la capacidad del profesionista por la actualización en el uso de nuevas tecnologías en la búsqueda de innovación y ajuste a los requerimientos de los avances globales.

A excepción de los programas de la UABC y la UAdeO, se continúa con el interés por el compromiso y responsabilidad con el entorno. Así, por ejemplo, de manera enfática, el programa de la UACJ (2020) menciona que el egresado deberá construir espacios de comunicación visual con la comunidad a través de redes de acción o la formación de grupos; también, que será capaz de generar preguntas y respuestas sobre aspectos socioculturales, se conducirá de forma ética y con valores en su entorno, además de incidir activamente en este con actitudes sustentables y comprendiendo la pluralidad mexicana, la autonomía, los derechos humanos y su relación con el desarrollo, ciudadanía, interculturalidad y con respecto a las diferencias.

En este mismo tono, el programa de la UANL (2020b) busca la formación de profesionistas que desarrollen sus productos cumpliendo con los requerimientos sociales que permitan la mejora de la convivencia con el entorno y que aporten al acervo de la cultura global. Por su parte, el programa de la UdeG (2020) menciona la necesidad del compromiso con la comunidad y de proponer e innovar en formas audiovisuales en sintonía a las necesidades y desarrollo de la cultura tanto regional como nacional. Finalmente, el programa de la UNAM (2020), de manera específica, señala que sus egresados serán capaces de argumentar, desde sus producciones, sobre la situación económica, social, política y cultural tanto de México como a nivel global, además de que estarán comprometidos con las problemáticas sociales más cercanas.

En cuanto a las particularidades que presenta cada programa, algunos de ellos señalan interés en la profesionalización constante de sus estudiantes aun después de egresar. La UACJ (2020) propone profesionistas con conocimientos metodológicos para continuar con sus estudios en diversas opciones de posgrado; los de la UANL (2020b) serán capaces de llevar a cabo el aprendizaje de forma autónoma y continua, mientras que los de la UAdeG (2020) continuarán contribuyendo a su propia universidad, fungiendo como asesores en la implantación y producción de proyectos audiovisuales y multimedia en los centros universitarios de dicha institución.

Otro aspecto particular es el interés en la capacitación de profesionistas en la administración de sus propias producciones, acorde a las demandas del entorno cada vez más competitivo al que se enfrentan. Así, la UABC se distingue por su enfoque hacia aspectos administrativos; señala que los egresados podrán lograr resultados rentables económicamente, con mensajes efectivos y con altos estándares de calidad, eficaces, de vanguardia, originales y responsables socialmente. Además, podrán administrar la producción audiovisual desde el proceso de realización hasta los recursos humanos, materiales y financieros, de manera óptima y eficiente, honesta y responsable (UABC, 2007a). En este mismo sentido, el programa de la UAdeO indica que sus egresados son capaces de gestionar y hacer difusión cultural, además de museografía y crítica de arte.

Tabla 15

Perfiles de egreso descritos en los programas nacionales considerados en el análisis comparativo

PROGRAMA	DEPENDENCIA	PERFIL DE EGRESO
Licenciatura en Diseño Gráfico y Artes visuales	UAdeO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Profesionista formado con sentido ético y responsabilidad social en una cultura de paz y respeto a la diversidad, con competencias profesionales para subsanar necesidades de comunicación gráfica en el diseño y planeación de mensajes audiovisuales a través de la creación plástica. ▪ Utiliza diversos sistemas de impresión, para la elaboración y desarrollo de proyectos de diseño editorial. ▪ Planea y analiza el proceso de diseño. ▪ Es productor de bienes artístico-culturales que permitan sintetizar la teoría y la práctica en la plástica actual. ▪ Hace gestión y difusión cultural, museografía y crítica de arte. ▪ Planea el proceso de la obra, creando propuestas de solución a problemas en un contexto local y global proactivamente, que le permite desarrollarse con una actitud emprendedora e innovar en la solución de problemas en el ámbito de su profesión.
Licenciatura en Artes Visuales	UACJ	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer y manejar su especialidad de producción artística con calidad. ▪ Distinguir entre los diferentes géneros artísticos. ▪ Conocer las corrientes y estilos dominantes en la historia, desde sus orígenes hasta la instauración del concepto contemporáneo del arte. ▪ Dominar la historia del arte y su evolución hasta poder reflexionar, actuar y disertar de manera crítica sobre los conceptos del arte contemporáneo. ▪ Contar con los conocimientos metodológicos necesarios para ingresar a diversas opciones de posgrado. ▪ Construir espacios de comunicación visual con la comunidad mediante la formación de grupos y redes de acción para la investigación, producción y divulgación del arte. ▪ Crear obra visual como artista a través del dominio de la técnica y

		<p>lenguajes contemporáneos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ser capaz de criticar sobre la obra de arte impulsando el estudio y la práctica del arte como fenómeno social. ▪ Desempeñarse con un pensamiento crítico e informado, capaz de hacerse nuevas preguntas y plantear respuestas en relación con el panorama social y cultural. ▪ Poseer habilidades sobre la tecnología emergente para la producción de arte. ▪ Tener la habilidad de expresión en un segundo idioma, preferentemente en inglés. ▪ Mostrar sensibilidad y disciplina por el arte. ▪ Conducirse en su entorno social con valores éticos e identidad para poder actuar con honestidad y responsabilidad como productor independiente, así como dentro de las instituciones culturales y artísticas. ▪ Incidir activamente en su entorno asumiendo actitudes sustentables, comprendiendo la construcción de la pluralidad en México, reconociendo su autonomía, identificando la cultura de derechos humanos y su relación con el desarrollo, la ciudadanía y la interculturalidad, y mostrando respeto a las diferencias.
Licenciatura en Lenguaje y Producción Audiovisual	UANL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Formar profesionales capaces de crear y desarrollar productos audiovisuales que cumplan con los requerimientos sociales, complementando con otras áreas del conocimiento la producción. ▪ Aptitud para evaluar la información y transformarla en códigos de comunicación que permita una mejora en la convivencia social y con el entorno, al presentar nuevas formas de entendimiento de los procesos evolutivos de la sociedad. ▪ Que aporten al acervo cultura global, producciones audiovisuales asertivas y eficaces; cumpliendo con su responsabilidad de manera ética, con sentido crítico y valorando el conocimiento a través de la ciencia y el humanismo. ▪ Capaces de llevar a cabo el aprendizaje de manera autónoma y de forma continua.
Licenciatura en Artes Audiovisuales	UdeG	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Profesional capacitado para llevar a cabo programas de producción de video, así como identificar, analizar, diseñar y desarrollar propuestas concretas para el mejor desempeño de la producción de video, con un sentido de responsabilidad y compromiso hacia la comunidad. ▪ Será capaz de proponer e innovar formas audiovisuales acordes con las necesidades y al desarrollo de la cultura regional y nacional. ▪ Será capaz de fungir como asesor en la implantación y producción de proyectos que impliquen materiales audiovisuales y multimedia, en los distintos ámbitos de acción de los centros universitarios de la Red Universitaria en Jalisco.

Licenciatura en Cinematografía	UNAM	<p>Conocimientos para:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Clasificar y criticar las teorías, métodos, escuelas y técnicas de la cinematografía nacional y mundial. ▪ Interpretar con lenguaje cinematográfico las artes narrativas y dramáticas. ▪ Argumentar, a través de las producciones cinematográficas, sobre la situación económica, social, política y cultural de México y el mundo. <p>Habilidades para la creación cinematográfica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Convertir ideas y conceptos en elementos concretos, visuales y sonoros. ▪ Aplicar instrumentos tecnológicos en la realización cinematográfica. ▪ Adaptarse visual y auditivamente a las nuevas tecnologías videocinematográficas. <p>Actitudes de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Compromiso con la propia expresión artística y los valores estéticos de la cinematografía, así como con las problemáticas sociales más cercanas. ▪ Reflexión crítica sobre su trabajo y la producción cinematográfica en general. ▪ Templanza y racionalidad ante las presiones externas a la creación cinematográfica.
--------------------------------	------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fuente: Elaboración propia con información de páginas web de las instituciones educativas.

En este apartado, se consideraron también cinco programas internacionales: tres en California, uno en España y uno en Cuba. Al igual que en los casos anteriores, se presentan sus generalidades y se continúa con un análisis de los objetivos, perfiles de ingreso y perfiles de egreso, con el propósito de identificar aquellas particularidades, coincidencias y divergencias que contribuyan al mejoramiento del programa propuesto en la UABC. La información se describe a partir de la información de las páginas web de las instituciones educativas (ver Tabla 16).

Lo primero que podemos notar es que, a diferencia de los programas nacionales, estos tienen una trayectoria mucho más larga en la formación de profesionistas del área audiovisual, en particular de cineastas. Por ejemplo, la University of Southern California (USC) se identifica a sí misma como la primera universidad de Estados Unidos en ofrecer una Licenciatura en Cinematografía; aunque esta se establece hasta 1932, inicia su labor desde 1929 (USC, 2020). Por su parte, *Woodbury University* (2020), data de 1884, mientras que sus primeras preocupaciones por el diseño y el arte inician en 1931 cuando se establece la división de Artes Profesionales donde se abordan varios campos relacionados al diseño como arte comercial y dibujos animados, entre otros; sería hasta 1994 que esta división se organiza en la Escuela de Arquitectura y Diseño, en donde se

establecería la Licenciatura en Bellas Artes con grado en Cinematografía. Por su parte, el programa de la University of California Los Angeles (UCLA) tiene sus bases en el Departamento de Artes Teatrales que data de 1947; siendo hasta 1960 cuando el departamento se convierte en Facultad de Bellas Artes, donde se oferta el pregrado en Cine (UCLA, 2020).

El establecimiento de los programas en estos años no es fortuito. Se desarrollan al tiempo que Hollywood lo hace como la meca del cine estadounidense, exigiendo al mercado la oferta de profesionistas con las habilidades y conocimientos necesarios para mantener la producción, lo que continúa vigente. Incluso, estos programas californianos mencionan, como parte de sus ventajas y promociones, su cercanía con casas productoras, estudios y distribuidoras como los de la *Warner Bros*, *CBS*, *Paramount Pictures*, etc., en las que el alumnado puede hacer pasantías o prácticas, así como la posibilidad de tomar clases o participar en producciones con profesionales galardonados en todas las áreas de la cinematografía (Gago, 2019).

En Latinoamérica, el Curso Regular de la Escuela Internacional de Cine y Televisión de Cuba (EICTV) inició con el enfoque hacia la producción audiovisual en 1986. Destaca en su propia descripción que surge en colaboración entre el Comité de Cineastas de América Latina, como filial de la Fundación del Nuevo Cine Latinoamericano y con el apoyo del gobierno de la República de Cuba (EICTV, 2020).

En los casos internacionales, los requisitos y las áreas de acentuación también son distintos a los nacionales, aunque podemos encontrar algunas coincidencias entre ellos. La mayoría solicitan ensayos personales y muestras de su trabajo creativo y, de forma particular, algunos programas enfatizan en requisitos que ayuden a definir e identificar la personalidad, expectativas e intereses del aspirante, así como también su experiencia en el área.

El programa de la UCLA (2020), por ejemplo, solicita cuatro ensayos para ingresar: uno personal, otro sobre sus expectativas de vida, una muestra de escritura y uno crítico o creativo. Se orienta a tres áreas particulares: estudios de

cine y medios, en donde se trabaja con historia, teoría y estética; producción orientada a cine, televisión, digital, experimental y animación; y lo que denominan como oficios o arte de cine y televisión, trabajando directamente con escritura, dirección, fotografía, grabación de sonido y edición.

Los estudiantes de este programa transitan por el plan de estudios de la siguiente forma: aquellos en primer y segundo año se inscriben cada trimestre en uno o dos cursos diseñados como preparación para la especialización (principalmente estudios de cine y medios), al tiempo que completan sus requisitos de educación general, redacción, literatura y título de idioma extranjero; en su tercer año exploran y desarrollan una gama de habilidades artesanales que cubren los aspectos principales de la producción de cine, televisión y medios digitales; en su último año, se concentran en su elección de producción/dirección cinematográfica (narrativa y documental), escritura de guiones, cinematografía, animación, medios digitales o edición/post-producción. Los estudiantes deben completar una pasantía profesional en su año *junior* o *senior* como parte del grado.

Por su parte, el programa de la USC (2020) solamente se enfoca al área de producción, señalando dirección, edición, cinematografía, sonido, producción y diseño de producción como sus principales abordajes. El programa señala que los estudiantes que lo cursan reciben una experiencia intensiva de producción, que se combina con asignaturas optativas de otros programas de la Escuela de Artes Cinematográficas entre las que se incluyen estudios críticos, escritura, animación y medios interactivos. Un aspecto particular de este programa es el proceso de ingreso, el cual solicita, además de lo propio de la institución, una serie de requisitos orientados hacia la expresión misma de los deseos y expectativas del solicitante. Por ejemplo, un ensayo sobre sus experiencias, antecedentes, y sobre el tipo de historias que el aspirante quiere contar, además de una muestra de su escritura enfocada a su capacidad narrativa y una de medios, apelando a su capacidad creativa y habilidad de medios; un portafolio creativo y una descripción sobre su participación en un proyecto exitoso y otra en la de un proyecto fallido, y tres cartas de recomendación.

Woodbury (2020), por otro lado, solamente solicita un portafolio y propone como opcional la presentación del examen de ingreso, una carta de recomendación y un ensayo personal, señalando que, aunque no es necesario, podría contribuir a la selección. A diferencia de las dos anteriores, este programa, además de Producción e Historia del cine, integra a sus áreas de formación Post-producción y Negocio de entretenimiento; líneas que también considera la UABC para el desarrollo de su programa. Según se indica, los estudiantes comienzan con clases de producción, cinematografía, escritura, sonido y edición en el primer semestre; continúan con la creación de películas de tesis en cursos específicos diseñados para su escritura, preproducción, producción y post-producción; finalmente, se aborda el lado comercial del entretenimiento con las líneas de derecho, marketing, producción y desarrollo profesional.

De igual modo lo hace el programa de ESCAC en España, que incluye como sus áreas de formación la Narración audiovisual, los Estudios fílmicos y la Tecnología, pero también lo que denominan Oficios Cinematográficos. Este programa, al igual que los anteriores, solicita un portafolio y una prueba audiovisual, además de una de aptitud personal y una entrevista. Los estudiantes transitan por el sistema europeo de transferencia de créditos que reconoce su trabajo en clases lectivas, estudio personal, seminarios, prácticas y proyectos. El plan de estudios está estructurado por materias y cada una puede contener una o más asignaturas de formación básica, obligatoria, optativa de itinerario y optativa de mención (dirección, dirección artística, dirección de fotografía, guion, montaje, producción, producción digital y sonido). Para concluir el programa se deben realizar prácticas externas en las que se aplican y complementan los conocimientos adquiridos, a la vez que favorecen la adquisición de competencias para el ejercicio de actividades profesionales y un trabajo final de grado desarrollado de manera colectiva y destinado a acreditar la consecución madura de las diferentes competencias adquiridas (ESCAC, 2020).

El programa cubano de la EICTV también tiene una larga lista de requisitos de ingreso entre los que señala que el aspirante debe tener entre 22 y 30 años y, a diferencia de los ya revisados, indica que todas las pruebas y documentación

deberán ser realizadas o entregados de forma presencial. La documentación es: curriculum vitae, un portafolio de materiales, un autorretrato y una carta de motivación. Entre las pruebas se señalan una de capacidades y cultura general, una relacionada con la especialización a la que se quiere entrar y, finalmente, una presentación sobre las razones para estudiar en dicha escuela y la respuesta a las preguntas que el jurado podría hacerle. Las especialidades a las que se refiere son también con una orientación hacia la producción: dirección de ficción, dirección de documental, producción, guion, televisión y nuevos medios, fotografía, sonido y edición (EICTV, 2020).

Este programa se divide en etapas que corresponden a los tres años de duración: el primero es dedicado a la polivalencia y tiene por objetivo formar al estudiante en una perspectiva audiovisual desde el conocimiento y la práctica especializada al mismo tiempo que se desenvuelven en equipo. Durante esta etapa realizan un cortometraje de tres minutos y se trabaja directamente en el set de filmación como el aula de clases; el segundo año está dedicado a la especialización hacia la cual se orientan, en este realizan un documental de 13 minutos y un cortometraje de ficción de 10 minutos rodados en comunidades cercanas; finalmente, el tercer año se enfoca a la realización de la tesis, la cual dependerá de la especialidad de la cual se trate.

Estos programas, aun con ejes sobre Historia del cine o Negocios de entretenimiento, tienen un enfoque predominante hacia la producción y, la mayoría de ellos, señalan que su método de aprendizaje se centra en la práctica más que en la teoría, enfatizando la importancia de iniciar la formación colaborando directamente en proyectos cinematográficos fuera del aula. Esto muestra una notable diferencia con el programa de LMD de la UABC, el cual busca una formación integral desde la idea misma hasta la realización y distribución de proyectos en el mercado, mientras los programas internacionales apelan a aspirantes ya inmiscuidos en el mundo de la cinematografía que van directo a la producción.

Tabla 16

Datos generales de los programas internacionales considerados en el análisis comparativo

DATOS GENERALES							
Programa educativo	Dependencia	Fecha de creación	Duración	CR	UA	Requisitos de ingreso complementarios	Ejes o áreas de acentuación o formación
Bachelor of Arts in Film and Television	UCLA	1960	4 años	104	27	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ensayo personal ▪ Ensayo Life Challenge ▪ Muestra de escritura ▪ Ensayo crítico o de Escritura creativa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Estudios de cine y medios (historia, teoría y estética) ▪ Producción (cine, televisión, digital, experimental y animación) ▪ Arte de cine y televisión (escritura, dirección, fotografía, grabación de sonido y edición).
The Bachelor of Fine Arts in Cinematic Arts, Film & Television Production	USC	1932	4 años	128	23	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Suplemento de escritura de USC. ▪ Declaración personal de artes cinematográficas: experiencias distintivas, características, antecedentes, valores y / o puntos de vista del mundo, qué quiere decir como cineasta creativo, el tipo de historias que quieres contar. ▪ Muestra de medios: video narrativo, serie fotográfica. ▪ Lista de portafolio creativo ▪ Pregunta de colaboración 1: Descripción de un proyecto exitoso en el que haya contribuido o liderado. ▪ Pregunta de colaboración 2: Descripción de un proyecto en el que haya trabajado que haya sido un fracaso. ▪ Tres cartas de recomendación. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Disciplinas de producción: dirección, edición, cinematografía, sonido, producción y diseño de producción.
Bachelor of Fine Arts in Filmmaking	Woodbury University	1994	4 años	123	22	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Portafolio ▪ Opcionales: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Exámenes de ingreso a la universidad ◦ Cartas de recomendación ◦ Ensayo personal 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Producción ▪ Post-Producción ▪ Historia del cine ▪ Negocio de entretenimiento
Grau en cinema i mitjans audiovisuals	ESCAC	1993	3 años	180	27	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prueba de Aptitud Personal (PAP): ▪ Prueba Audiovisual (una pieza audiovisual a realizar en 24h en base a las indicaciones de la convocatoria) ▪ Portafolio ▪ Entrevista Personal 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Narración audiovisual, ▪ los oficios cinematográficos, ▪ los estudios filmicos y ▪ la tecnología

Curso Regular: especialidad es en creación audiovisual	EICTV	1986	3 años	*ND	*ND	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tener edad mínima de 22 años y edad máxima de 30 años, al momento de hacer el examen. ▪ En cita presencial: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Prueba de capacidades y cultura general. ◦ Prueba relacionada con la Especialización que desean cursar. ◦ Presentación breve y sobre las razones para estudiar en la escuela, además de responder a preguntas del jurado. ▪ Documentación requerida a entregar: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Formulario de Inscripción. ◦ Curriculum vitae impreso. ◦ Portafolio de materiales en cine, video, foto fija, música, artes gráficas, literatura, teatro, prensa, etc. ◦ Autorretrato en cualquier soporte y técnica. ◦ Carta de motivación. 	Especialidades: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dirección de ficción ▪ Dirección de documental ▪ Producción ▪ Guion ▪ Televisión y nuevos medios ▪ Fotografía ▪ Sonido ▪ Edición
--------------------------------------------------------	-------	------	--------	-----	-----	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fuente: Elaboración propia con información de páginas web de las instituciones educativas.

*Información no disponible.

Nota: Los créditos de los que se componen estos programas son señalados en sus planes de estudio como *Unidades* y las unidades de aprendizaje como *Cursos*, con excepción del programa de ESAC que diferencia entre “créditos” y “materias” respectivamente.

En la Tabla 17, se aprecian los objetivos de los programas internacionales considerados en análisis comparativo. Recordemos que dentro de los objetivos del programa de la UABC se encuentran la innovación y el logro de productos económicamente rentables para su propio contexto, coincidiendo con el programa de la ESCAC que mantiene también un interés por el profesionista en el ámbito laboral, señalando que pretenden formar estudiantes que puedan incorporarse al sector cinematográfico y audiovisual a partir de la teoría y la práctica; señala, además, que proporciona la capacidad narrativa, los conocimientos y habilidades para ejercer los diferentes oficios del sector.

Los programas californianos difieren en sus enfoques en varios aspectos, por ejemplo: mantienen como parte de sus ventajas y atributos la posibilidad de que el estudiante se inserte en la industria de Hollywood, directamente desde su ingreso a la licenciatura, aunque, por otro lado, coinciden en que conozcan y laboren en todas las áreas que implica el proceso de producción.

Específicamente, el programa de la Universidad de Woodbury (2020) indica que tiene como objetivo alcanzar la excelencia académica, a partir de la experiencia que se le exige al estudiante en las diferentes áreas, proporcionándoles recursos de la industria y la conexión con redes de trabajo profesionales, además de que participan y aprenden sobre la producción de películas, escritura de guiones, edición, sonido, cinematografía, dirección, producción y comercialización y distribución, abarcando todo el proceso.

El programa de la USC (2020), en este mismo sentido, señala la importancia del entorno colaborativo para el logro del aprendizaje, por lo que uno de sus objetivos es la exposición integral a todas las facetas que implica la producción audiovisual e incluyen, como objetivo distinto, la posibilidad de trabajar en diferentes formatos, desde la pantalla grande tradicional hasta las pantallas de dispositivos móviles o contenido episódico.

En la UCLA, a diferencia de las anteriores, se orienta hacia un aprendizaje más individual y menos hacia el mercado, señalando que busca ayudar a que los estudiantes puedan descubrir sus capacidades como artistas y comunicadores independientes (UCLA, 2020).

Por su parte, el curso regular de la EICTV (2020) sí mantiene el enfoque colaborativo y comprometido con el equipo de trabajo, que se ha venido enunciando en los casos previos, al señalar que busca crear una generación cohesionada de trabajo sólido dentro y fuera del programa. Como particularidad, pretende la formación de realizadores con una mirada emancipada y emancipadora, lo que implica también un compromiso con su propia autonomía y la de su entorno.

Tabla 17

Objetivos de los programas internacionales considerados en el análisis comparativo

PROGRAMA	DEPENDENCIA	OBJETIVOS
Bachelor of Arts in Film and Television	UCLA	El departamento ofrece enfoques profesionales y académicos para el estudio de los medios y busca ayudar a los estudiantes a descubrir sus poderes como artistas y comunicadores independientes.

The Bachelor of Fine Arts in Cinematic Arts, Film & Television Production	USC	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nuestro objetivo es brindar a los estudiantes una exposición integral a todas las facetas de la producción de películas, televisión y medios interactivos. ▪ Los objetivos principales del programa de producción de cine y televisión son desarrollar la capacidad del estudiante para expresar ideas originales e inculcar una comprensión profunda de los aspectos técnicos y estéticos de las películas y la televisión. ▪ Los estudiantes aprenden todos los aspectos del arte de contar historias y desarrollan la capacidad de llevar al público en viajes emocionales utilizando una amplia gama de habilidades cinematográficas. ▪ Los estudiantes aprenden a acceder a este poder único trabajando en muchas formas, desde películas tradicionales de pantalla grande hasta aquellas diseñadas para las pantallas de teléfonos celulares más pequeñas, hasta contenido episódico en múltiples formatos. ▪ Los cursos de producción proporcionan experiencias cinematográficas individuales y grupales y la oportunidad de aprender todos los aspectos de la cinematografía en un entorno colaborativo.
The Bachelor of Fine Arts in Cinematic Arts, Film & Television Production	Woodbury University	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La Universidad de Woodbury transforma a los estudiantes en profesionales innovadores que contribuirán de manera responsable a la comunidad global. ▪ Alcanzamos la excelencia académica al centrarnos en la participación decidida de los estudiantes, establecer asociaciones externas y garantizar que todos nuestros procesos, servicios y entorno enriquezcan la experiencia del estudiante. ▪ El programa prepara a los graduados para carreras en cine, televisión y programación web. ▪ Los estudiantes aprenden producción de películas, escritura de guiones, edición, sonido, cinematografía, dirección, producción y comercialización y distribución de películas a pocos kilómetros de los principales estudios de entretenimiento, proporcionando una gran cantidad de recursos de la industria y conexiones de redes.
Grau en cinema i mitjans audiovisuals	ESCAC	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El Grado en Cinematografía pretende formar a los estudiantes para que puedan incorporarse al sector cinematográfico y audiovisual en general. ▪ El Grado ofrece a los estudiantes la formación teórica y práctica necesaria para el ejercicio profesional de nivel universitario en los ámbitos de trabajo de la titulación. ▪ En el Grado se imparte una formación básica y polivalente que proporciona al estudiante capacidad narrativa a través del lenguaje audiovisual y también conocimientos y habilidades básicas en los diferentes oficios del sector. ▪ Los estudiantes deben poder expresarse a través del lenguaje audiovisual, así como conocer y ser capaces de ejercer de manera creativa sus diferentes oficios: dirección de ficción, dirección de documental, dirección de arte, dirección de fotografía, guion, montaje, producción digital y sonido. ▪ Es importante que cualquier persona que quiera desarrollarse profesionalmente en el ámbito cinematográfico tenga unos conocimientos sólidos en las áreas de la narración audiovisual, los oficios cinematográficos, los estudios fílmicos y la tecnología, ya que los conocimientos y competencias son necesarios sea cual sea la posterior especialización del estudiante y futuro profesional. ▪ El Grado ofrece una formación en estas cuatro grandes áreas básicas de conocimiento (narración audiovisual, los oficios cinematográficos, los estudios fílmicos y la tecnología) y proporciona la base necesaria para poder acceder al Máster en Cinematografía, impartido por la ESCAC y que proporciona una formación ya especializada en el oficio cinematográfico escogido.
Curso Regular: especialidades en creación audiovisual	EICTV	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ser un centro para la formación de realizadores audiovisuales con una mirada emancipada y emancipadora, lo que la convierte en una de las más importantes y singulares escuelas del mundo. ▪ El objetivo de la Escuela es crear una generación cohesionada, que trabaje de manera solidaria y comprometida durante los años de estudios y en su vida profesional.

Fuente: Elaboración propia con información de páginas web de las instituciones educativas.

Aunque solamente la ESCAC presenta un programa estructurado, en donde se puede identificar claramente cada uno de los apartados que se han enunciado, los de la USC y Woodbury, en diferentes secciones de su portal, manifiestan su interés por el tema de la inclusión.

La USC (2020), por ejemplo, afirma que todos sus programas admiten hombres y mujeres, independientemente de su raza, color, religión, género, origen nacional, edad, discapacidad, orientación sexual o condición de veterano discapacitado; que las y los solicitantes son evaluados utilizando los mismos criterios, sean o no residentes de California, manteniendo igualmente las mismas tarifas y la misma matrícula y que una vez admitidos, todos los alumnos cuentan con los mismos derechos para participar en los programas y actividades de la universidad.

Woodbury (2020) promociona los programas de la institución incluyendo el tema como parte de sus ventajas; dedica un apartado a señalar que es considerada una Institución de Servicio Hispano³ (HSI, por sus siglas en inglés), designada así por el Departamento de Educación de los Estados Unidos al ser una universidad que cumple con un porcentaje significativo de estudiantes hispanos en su matrícula.

El programa de la ESCAC (2020), en un listado muy específico y puntual, solicita en sus aspirantes una base formativa en el arte, el humanismo o en aspectos científico-técnicos que le permitan cumplir con los estudios que propone y que se orientan hacia la comunicación, la expresión, las actitudes sociales, la investigación y la tecnología; que deberían estar constituidos por un conjunto de conocimientos, competencias y habilidades como el dominio correcto y fluido de la expresión en sus diferentes modos; valorar la pertinencia de la información utilizando las fuentes adecuadas para obtenerla, capacidad para realizar su conversión y adecuarla a su asimilación, para estructurarla y sintetizarla; además de utilizar entornos no presenciales para la comunicación digital, capacidad de creatividad y emprendedora y la disposición para relacionarse adecuadamente con su propio contexto, entre otras. De manera un poco menos descriptiva, el

³ En su portal, Woodbury señala al respecto que esta asignación permite que las instituciones soliciten subvenciones que pueden ser utilizadas con fines académicos al servicio de todas las etnias en la institución, incluido el desarrollo del profesorado, de los programas académicos, del equipo o de los laboratorios para la enseñanza, etc. Se indica también que hay alrededor de 400 colegios y universidades que han sido designados como HSI en los Estados Unidos. Esta designación se le ha otorgado a dicha universidad desde 2001 y afirman que la última se otorgó para el periodo de 2019 a 2024.

programa de la UABC coincide con este programa en el interés que debe tener el aspirante por el arte y las formas de comunicación y con ello, la capacidad de síntesis y de observación; además, como el resto de los programas en apartados diversos, la disposición para trabajar en equipo.

Entre otros aspectos, que no se identifican como perfil de ingreso (ver Tabla 18) pero que se hace explícito en diferentes apartados y descripciones de los programas de estudio, se hacen notables dos de ellos: la necesidad de tener nociones básicas en la producción de medios audiovisuales y de contar con experiencia en el área antes de entrar a los programas. Ambos puntos son fácilmente identificables en los requisitos de ingreso, donde es común la solicitud de portafolios o descripciones de proyectos en los que se haya trabajado, como en el método de aprendizaje que describen y promocionan, en el que el estudiante ingresa directamente a formar parte de producciones en las que podrán poner en práctica sus habilidades y conocimientos adquiridos previamente.

Tabla 18

Perfiles de ingreso de los programas internacionales considerados en el análisis comparativo

PROGRAMA	DEPENDENCIA	PERFIL DE INGRESO
Bachelor of Arts in Film and Television	UCLA	*ND
The Bachelor of Fine Arts in Cinematic Arts, Film & Television Production	USC	El comité de admisiones de la facultad evalúa las solicitudes de originalidad, claridad, visión personal y excelencia artística. No hay entrevistas de admisión, pero se puede contactar a los solicitantes para obtener más información o aclaraciones sobre los materiales enviados. El comité asegura que todos los solicitantes sean juzgados de manera equitativa limitando la evaluación a los elementos enumerados.
The Bachelor of Fine Arts in Cinematic Arts, Film & Television Production	Woodbury University	*ND

Grau en cinema i mitjans audiovisuals	ESCAC	<p>Los futuros estudiantes de esta titulación deberían poseer una base formativa, ya sea de carácter artístico, humanístico o científico-técnico, que los sitúe en disposición de afrontar los estudios planteados desde unos pilares sólidos en los ámbitos de la comunicación, la expresión, las actitudes sociales, la investigación y la tecnología, que deberían estar constituidos por un conjunto de conocimientos, competencias y habilidades, entre las cuales podemos destacar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dominio correcto y fluido de la expresión, tanto a nivel oral como escrito, en lengua castellana y catalana. ▪ Capacidad de sostener una relación comunicativa en lengua inglesa. ▪ Aptitudes analíticas y críticas respecto del lenguaje corporal, plástico y audiovisual. ▪ Capacidad de expresar con corrección ideas, experiencias o sentimientos a través de la comunicación no verbal. ▪ Capacidad para valorar la pertinencia de la información obtenida en función de los objetivos propuestos. ▪ Capacidad de conversión de la información localizada en conocimiento apto para su asimilación. ▪ Capacidad de estructurar y sintetizar información, así como de extraer conclusiones. ▪ Capacidad de búsqueda de información a través de fuentes diversas (bibliográficas, plásticas, hemerográficas, videográficas, etc.). ▪ Capacidad para gestionar la información y aprovechar las posibilidades comunicativas de las redes virtuales. ▪ Capacidad para utilizar los entornos no presenciales de la comunicación digital, para la interacción, la cooperación y el autoaprendizaje. ▪ Capacidad para trabajar con herramientas ofimáticas y de producción audiovisual. ▪ Capacidad creativa y emprendedora. ▪ Capacidad de compromiso ético y social. ▪ Disposición de relacionarse adecuadamente dentro de su propio entorno sociocultural, así como de poseer una actitud respetuosa y receptiva delante de otros.
Curso Regular: especialidades en creación audiovisual	EICTV	*ND

Fuente: Elaboración propia con información de páginas web de las instituciones educativas.
*Información no disponible.

En relación con el tema del perfil de egreso, la información se refleja en la Tabla 19, donde solo el programa de EICTV no lo presenta, pero el resto, incluido el de la UABC, coinciden en la capacitación de estudiantes en todas las etapas de la producción audiovisual, desde la generación de ideas hasta su colocación en el mercado, en algunos casos; son recurrentes en la importancia de que los egresados sean capaces de adaptarse a los nuevos medios y tecnologías.

La UCLA (2020), además, incluye la posibilidad de explorar en el trabajo de ex alumnos, así como de maestros como parte de la motivación para el logro de metas similares a las que han alcanzado quienes ya han egresado de la institución.

Woodbury (2020) habla de “nuevos medios”. Especifica que sus profesionistas podrán crear documentales, filmes independientes, *shows* de televisión, *webisodes* y medios para las nuevas plataformas, desde películas para pantalla grande hasta aquellas diseñadas para las pantallas de dispositivos móviles, e incluso contenido episódico en múltiples formatos.

ESCAC (2020), también de un modo muy específico, al igual que su perfil de ingreso, menciona primero una serie de competencias básicas y generales entre las cuales se incluyen: que sus egresados sean competentes en la elaboración y defensa de argumentos y resolución de problemas dentro de su área de estudio, tengan la capacidad de reunir e interpretar dudas relevantes para emitir juicios, incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética; que puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado; y de manera particular, señala que sus estudiantes hayan desarrollado las habilidades de aprendizaje necesarias para continuar su formación profesional de manera autónoma, entre otras.

Incluye un listado de las competencias específicas a su área de estudio, en las que destaca la capacidad de asimilar los mecanismos del lenguaje audiovisual para transformarlos en historias para narrar, así como la capacidad e instrumentos para analizar y valorar discursos fílmicos. Divide este listado en cada uno de los oficios cinematográficos, desde el dominio de las técnicas y mecanismos de la dirección, su planificación, realización y supervisión; la capacidad de idear, desarrollar y escribir guiones; concebir, diseñar y materializar el tratamiento de la obra audiovisual, el vestuario y la utilería implicados; el registro, diseño y post-producción sonora; estructurar, gestionar y tratar el material audiovisual a través de los recursos y estrategias del montaje y la postproducción; hasta la capacidad de asumir la gestión de la preproducción, producción y post-producción de los efectos digitales del proyecto audiovisual.

Finalmente, estos dos programas, Woodbury y ESCAC, coinciden en el conocimiento y utilización adecuada de las últimas tecnologías en el sector

audiovisual, así como en la capacidad de sus egresadas y egresados para trabajar en entornos colaborativos, pero también autónomas e independientes, en este último, en contextos interdisciplinarios y multiculturales.

Es de notar que el programa de la UABC es el único que, explícitamente, incluye en su perfil de egreso interés en que sus estudiantes estén capacitados en el diseño de proyectos económicamente rentables, que generen mensajes eficientes y de calidad a partir de ideas innovadoras y a través de técnicas eficientes de producción. Aunque algunos programas incluyen en sus ejes la gestión de proyectos y se plantea la especialización a través de todo el proceso de producción audiovisual, solo el programa de la UABC especifica la administración de dichas producciones, representando una ventaja por sobre los demás programas, considerando también, el contexto industrial en que se encuentra.

Tabla 19

Perfiles de egreso de los programas internacionales considerados en el análisis comparativo

PROGRAMA	DEPENDENCIA	PERFIL DE EGRESO
Bachelor of Arts in Film and Television	UCLA	El Departamento de Cine, Televisión y Medios Digitales de UCLA capacita a los innovadores creativos del mañana en todos los aspectos de las artes y oficios de la imagen en movimiento, desde lo estético hasta lo tecnológico. Al mismo tiempo, el departamento explora el mejor trabajo de antiguos maestros de cine y televisión en los cursos de cine y estudios de medios, y alienta a los estudiantes a aspirar a logros similares. Afirmamos la importancia de contar historias como la forma en que los seres humanos dan peso y significado al paso más importante de sus vidas.
Curso Regular: especialidades en creación audiovisual	EICTV	*ND
The Bachelor of Fine Arts in Cinematic Arts, Film & Television Production	Woodbury University	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los estudiantes colaboran para aprender todos los aspectos de la realización de cine, televisión y nuevos medios. ▪ Crean documentales, filmes independientes, shows de televisión, <i>webisodes</i> y medios para las nuevas plataformas. ▪ Énfasis en individuos y grupos de producción, diseño digital, efectos visuales, 3D, diseño de producción, realizaciones mundiales y transmedia. ▪ Desarrollo de habilidades en todas las disciplinas clave de producción: dirección, edición, sonido producción, cinematografía y diseño de producción. ▪ Los estudiantes aprenden todos los aspectos del arte de contar historias y desarrollan la capacidad de llevar al público en viajes emocionales utilizando una amplia gama de habilidades cinematográficas. ▪ Los estudiantes aprenden a acceder a este poder único trabajando de muchas formas, desde películas tradicionales de pantalla grande hasta aquellas diseñadas para las pantallas de teléfonos celulares más pequeñas, hasta contenido episódico

		<p>en múltiples formatos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los cursos de producción proporcionan experiencias cinematográficas individuales y grupales y la oportunidad de aprender todos los aspectos de la cinematografía en un entorno colaborativo.
Grau en cinema i mitjans audiovisuals	ESCAC	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencias básicas y generales <ul style="list-style-type: none"> ◦ Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio. ◦ Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse mediante la elaboración y defensa de argumentos y resolución de problemas dentro de su área de estudio. ◦ Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar dudas relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios, que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética. ◦ Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. ◦ Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. ◦ Capacidad de colaborar con los demás y de contribuir en un proyecto común para trabajar en equipos interdisciplinarios y en contextos multiculturales en el ámbito cinematográfico. ◦ Capacidad de trabajar autónomamente, tomar decisiones y adaptarse a las nuevas situaciones en el ámbito cinematográfico. ◦ Capacidad crítica y autocrítica y capacidad de mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas. ◦ Capacidad de formular, diseñar y gestionar proyectos y de buscar e integrar nuevos conocimientos y aptitudes desde la creatividad en el ámbito cinematográfico. ◦ Capacidad para valorar el impacto social y medioambiental de sus actuaciones. ▪ Competencias específicas <ul style="list-style-type: none"> ◦ Asimilar los mecanismos del lenguaje audiovisual y ser capaces de utilizarlos para narrar historias. ◦ Poseer las capacidades e instrumentos para analizar y valorar todo tipo de discursos fílmicos. ◦ Conocer las últimas tecnologías de aplicación en el sector audiovisual y ser capaces de utilizarlas de forma adecuada. ◦ Demostrar dominio de las técnicas y mecanismos de la producción de obras audiovisuales a lo largo de los procesos de ideación, desarrollo y explotación de las mismas. ◦ Demostrar dominio de las técnicas y mecanismos de la dirección de obras audiovisuales y poder llevar a cabo la planificación, realización y supervisión de una producción audiovisual. ◦ Demostrar capacidad para idear, desarrollar y escribir guiones de obras audiovisuales de diferentes características. ◦ Tener capacidad para concebir, diseñar y materializar el tratamiento lumínico, cromático y visual en general en el marco de una obra audiovisual. ◦ Tener capacidad de concebir, diseñar y desarrollar el espacio, el vestuario y el atrezzo implicados en la producción de una obra audiovisual. ◦ Demostrar capacidad para llevar a cabo los procesos involucrados en el registro, el diseño y la postproducción sonora de una obra audiovisual. ◦ Ser capaces de estructurar, gestionar y tratar adecuadamente el material audiovisual a través del dominio de los recursos y estrategias del montaje y la postproducción. <p>Ser capaces de asumir la gestión de los procesos de preproducción, producción y postproducción de los efectos digitales en una producción audiovisual.</p>

Fuente: Elaboración propia con información de páginas web de las instituciones educativas.

*Información No Disponible.

A manera de resumen para este apartado, es de notar que el programa de Licenciado en Medios Audiovisuales de la UABC presenta importantes ventajas sobre los programas considerados para el análisis comparativo. Entre estos, se coloca como la única opción en la región noroeste que ofrece cursar una licenciatura orientada a medios audiovisuales y no en artes plásticas o únicamente a la cinematografía, sino que permite la exploración en otras áreas como la animación, el diseño web y multimedia, la realización documental o televisiva, fotografía, producción ejecutiva, entre otras disciplinas que integra su plan de estudio, dando lugar a un panorama más amplio del quehacer audiovisual.

La licenciatura otorga la preparación y conocimientos administrativos necesarios para competir en el mercado laboral al cual buscarán insertarse, no solamente como artistas creativos, sino también como profesionistas competentes e innovadores, capaces de trabajar de manera independiente o de forma colaborativa al integrarse a algún equipo de trabajo. El eje de formación en Administración distingue al programa de entre los demás abordados, adecuándose al contexto y a las demandas sociales y económicas actuales de la región, pero también del mercado global.

Además, ofrece la posibilidad de integrar a su matrícula a alumnos sin conocimientos específicos previos, más allá de los considerados por los exámenes estandarizados de la universidad; las exigencias de ingreso se orientan más hacia el gusto, la afinidad y la vocación por la profesión permitiendo que un público más amplio pueda considerarla como una opción viable.

Entre las áreas de oportunidad identificadas se destaca la oferta que incluyen otros programas de opciones concretas para continuar con la formación académica al integrar en sus planes de estudio, materias relacionadas a la profesionalización y a la metodología para el ingreso a posgrados, lo que asegura una continua preparación y vinculación con la institución. Cabe recordar que, en el estudio de egresados realizado para este documento, la mayoría de los participantes no ha continuado con sus estudios y no han concluido con sus trámites de titulación.

Asimismo, se identifica un interés por la responsabilidad social que enfrenta el profesionista en medios audiovisuales, tanto en la producción de mensajes y discursos, como en el tratamiento de las historias que cuenta, lo cual podría reforzarse a través de la inclusión de materias de corte sociocultural (desde crítica social, análisis de discursos, hasta el enfoque de género y arte fronterizo) al programa de estudios, contribuyendo a una formación integral pero también comprometida y responsable.

1.2.3. Análisis de organismos nacionales e internacionales

Objetivo

Analizar los referentes nacionales e internacionales que señalan competencias, contenidos de dominio y prácticas que deben cubrirse para apoyar a la actualización del plan de estudios de Licenciado en Medios Audiovisuales.

Método

Para este apartado, se realizó una investigación documental a partir de fuentes digitales, donde se consultaron los requerimientos de organismos acreditadores nacionales e internacionales. Se consideró como referente nacional al Consejo para la Acreditación de la Educación Superior de las Artes (CAESA), así como la Asociación Internacional de Escuelas de Cine y Televisión (CILECT), la Asociación Nacional de Escuelas de Arte y Diseño (NASAD) y la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (ANECA) a nivel internacional.

Para el análisis, primeramente, se identificaron y analizaron los marcos de referencias de evaluación de los organismos acreditadores. En el caso del CAESA, también se consideraron los resultados de la evaluación para la acreditación del programa de LMA, de modo que fuera posible identificar contenidos de dominio y prácticas de la profesión que señalan o recomiendan para actualizar el plan de estudios. En el ámbito internacional, se revisaron las necesidades formativas y objetivos, establecidos por la ANECA, que deben de orientar a los programas educativos de esta profesión.

Posterior a la revisión, se documentaron aspectos y requerimientos que deben de considerarse en la modificación o actualización del programa educativo.

Resultados

El programa de Licenciado en Medios Audiovisuales de la UABC se encuentra acreditado por CAESA, que se describe como una Asociación Civil sin fines de lucro, reconocida por el Consejo para la Acreditación de la Educación Superior, A. C. (COPAES); se integra por instituciones de educación superior que tienen entre sus carreras aquellas enfocadas al arte, así como por miembros honorarios de reconocida trayectoria. El CAESA tiene como misión contribuir al aseguramiento de la calidad y permanente mejora de los programas educativos en cualquiera de las disciplinas artísticas que ofrecen las instituciones de educación superior públicas y privadas de México, por medio de la evaluación y acreditación, así como llevar a cabo otras acciones que resulten en el beneficio de la formación artística profesional y el papel de las artes en la sociedad del conocimiento (CAESA, 2019).

El proceso de acreditación de este consejo considera su evaluación a través de una serie de categorías y criterios (ver Tabla 20) que permiten valorar a agentes, actores, procesos y resultados de los programas académicos; las actividades sustantivas tales como la docencia, investigación y extensión; y las adjetivas como el apoyo y gestión administrativa.

Tabla 20

Categorías y criterios para la acreditación de programas del CAESA

CAESA	
Categorías	Criterios
1. Personal académico	Reclutamiento
	Selección
	Contratación
	Desarrollo
	Categorización y Nivel de Estudios
	Distribución de la carga académica de los docentes de tiempo completo
	Evaluación
	Promoción
2. Estudiantes	Selección
	Ingreso
	Trayectoria Escolar
	Tamaño de los grupos

	Titulación
	Índices de Rendimiento Escolar por Cohorte Generacional
3. Plan de estudios	Fundamentación
	Perfiles de Ingreso y Egreso
	Normativa para la permanencia, egreso y revalidación
	Programas de las Asignaturas
	Contenidos
	Flexibilidad Curricular
	Evaluación y Actualización del Plan de Estudios
4. Evaluación del aprendizaje	Difusión
	Metodología de Educación Continua
5. Formación integral	Estímulos al Rendimiento Académico
	Desarrollo de Emprendedores
	Actividades Culturales y Artísticas
	Actividades Deportivas y Físicas
	Orientación Profesional
	Orientación Psicológica
	Servicios Médicos
6. Servicios de apoyo para el aprendizaje	Enlace Unidad Académica-Familia
	Tutorías
	Asesorías Académicas
7. Vinculación – extensión	Biblioteca Acceso a la Información
	Vinculación con los Sectores, Público, Privado y Social
	Seguimiento de Egresados
	Intercambio Académico
	Servicio Social
	Bolsa de Trabajo
8. Investigación- Creación- Ejecución	Extensión
	Líneas y Proyectos de Investigación
	Recursos para la Investigación-Creación
	Difusión de la Investigación- Creación
9. Infraestructura y equipamiento	Impacto de la Investigación-Creación
	Infraestructura
10. Gestión administrativa y financiamiento	Equipamiento y Mobiliario
	Planeación, Evaluación y Organización
	Recursos Humanos Administrativos, de Apoyo y de Servicios
	Recursos Financieros

Fuente: Elaboración propia con información del CAESA (2019).

Como podemos observar, el CAESA establece un marco de referencia en lo que se refiere al diseño, desarrollo y evaluación del programa educativo, pero no establece los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que definen la profesión del programa educativo.

Una vez realizado el análisis de las categorías y criterios del marco de referencia, aplicados al programa educativo de LMA, así como los resultados,

respecto a la categoría de plan de estudios en la evaluación realizada en 2017 por el CAESA, en este estudio se consideran las sugerencias establecidas en el informe, mismas que se recomienda que sean tomadas en cuenta en las futuras modificaciones o rediseños curriculares del plan de estudios:

- Se mantenga la preocupación de consulta y diagnosticar cuáles son las necesidades sociales, culturales y políticas que el programa educativo debe tomar en cuenta para su mejor inserción en el contexto donde se imparte.
- Se observen las disposiciones institucionales con respecto a las etapas y competencias profesionales que respondan al perfil de egreso acorde a los avances tecnológicos y de desempeño que este promueva.
- Se mantenga la preocupación de establecer la congruencia y la articulación con los propósitos del diseño curricular que responda al perfil de egreso acorde a los avances tecnológicos y de desempeño que este promueva.
- Mantener la vigilancia y el respeto a la correlación entre los atributos de las competencias señaladas en el modelo educativo institucional y las asignaturas, ya que esto posibilita una mayor congruencia con los requerimientos del perfil de ingreso de la carrera.
- Mantener la congruencia entre el perfil de egreso con los objetivos del programa, ya que esto posibilita brindar mayor certeza del cumplimiento de los propósitos que persigue la formación profesional de la carrera.
- Mantener el establecimiento de las relaciones horizontales y verticales y la proporción de la flexibilidad en cuanto a las cargas teóricas y optativas ya que ha resultado ser un mecanismo efectivo en la organización del plan de estudio.
- En los programas de las asignaturas tener el cuidado de incorporar todos los elementos que se establecen como necesarios de un programa.
- Mantener la evaluación colegiada y el seguimiento del plan de estudios con finalidad de continuar mejorándolo y actualizándolo (CAESA, 2017).

A nivel internacional, la Asociación Nacional de Escuelas de Arte y Diseño (NASAD) establece estándares nacionales para títulos universitarios y de posgrado. Además, brinda asistencia a instituciones y personas dedicadas a actividades artísticas, académicas, educativas y otras relacionadas con el arte y el diseño. Su proceso de acreditación se centra en dos aspectos principales: la calidad educativa, a partir de los estándares reconocidos a nivel nacional (Estados Unidos de América) y desarrollados por la asociación, tomando en cuenta los objetivos de la institución y su idoneidad para la misma; y una revisión a la probidad institucional, evaluando si la institución está proporcionando los servicios educativos que promociona al público, y si sigue sus propios procedimientos operativos establecidos. Los estándares de calidad que establece son: Propósitos de la institución y unidad de arte / diseño tamaño y alcance, Finanzas gobierno y administración, Facultad y personal instalaciones, equipo, tecnología, salud y seguridad, Biblioteca y recursos de aprendizaje, Reclutamiento, admisión-retención, mantenimiento de registros y asesoramiento, Materiales publicados y sitios web, Participación de la comunidad, Articulación con otras instituciones; Evaluación, planificación y proyecciones, Normas y procedimientos operativos para instituciones propietarias y, Normas y procedimientos operativos para los campus filiales, programas externos (NASAD, 2019).

De igual manera, se analizó el Centre International de Liaison des Ecoles de Cinéma et de Télévision, CILECT (2016, 2017). Según señala su estatuto, es una organización sin fines de lucro que se constituyó en Cannes, en mayo de 1995, por iniciativa del *Institut des Hautes Etudes Cinématographiques* (IDHEC), durante el segundo encuentro internacional de escuelas de teatro y televisión. Su objetivo es “desarrollar y promover los más altos estándares de educación, investigación y formación para cine, televisión y medios vinculados”, a través de foros mundiales y regionales para el intercambio de las mejores prácticas en materia artística, pedagógica, metodológica y administrativa para todos sus miembros (p. 3). De manera muy específica, la asociación enlista, en su formato de aplicación para instituciones, nueve criterios a considerar para la acreditación de los programas enfocados a la enseñanza de la producción cinematográfica:

Misión y estrategia, Financiamiento, Educación, Incentivos a estudiantes, Recursos humanos, Facilidades y equipo, Participación en investigación o colaboración internacional, Alianzas estratégicas con la industria y Graduados exitosos.

Sin embargo, al igual que el CAESA, NASAD y CILECT no establecen las competencias, contenidos de dominio y prácticas que deben cubrirse para apoyar a la actualización del programa educativo de Licenciado en Medio Audiovisuales. No obstante, existen varias coincidencias entre los criterios solicitados por cada organismo y/o asociación, presentan especial atención en la coherencia que debe existir entre el plan y programa de estudios y su puesta en práctica. Así, por ejemplo, el perfil de egreso deberá coincidir con el desarrollo de las unidades de aprendizaje, pero también, con la disposición técnica, tecnológica y teórica que es capaz de proporcionar cada institución académica.

En el caso particular del programa ofertado por la UABC, se debe poner atención particular en varios aspectos, como lo referente a sus estudiantes y egresados, la investigación y el compromiso con la comunidad.

En el primer aspecto, los organismos acreditadores coinciden en el requisito del seguimiento a egresados, la educación continua y la titulación. Se requiere la promoción de programas que permitan la permanente inclusión y actualización del egresado en su misma institución, de modo que se puedan conocer los problemas y dificultades a los que se enfrenta; pero, al mismo tiempo motivar a la comunidad estudiantil en el seguimiento y actualización de su formación. Cubriendo así, otros aspectos enunciados por las asociaciones, como los estímulos y el mejoramiento del rendimiento escolar.

La investigación, según marcan los organismos consultados, representa un aspecto fundamental, ya que permite el fomento al trabajo colaborativo, el avance científico y, por consecuencia, la vinculación y compromiso con la comunidad, siendo este el tercer punto que requiere atención por parte del programa de la UABC.

Por otra parte, la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (ANECA, 2005), órgano encargado de realizar actividades de evaluación, certificación y acreditación del sistema universitario español; partiendo de la experiencia española y de algunos países europeos en el tema de la comunicación audiovisual, establece las necesidades formativas que deben de orientar los programas educativos de esta profesión, mismas que se resumen en los siguientes puntos:

- Capacidad analítico-crítica de naturaleza pluridisciplinaria.
- Competencias en el campo de la investigación tanto académica como aplicada.
- Buena preparación técnica y profesional.
- Experimentación práctica en talleres, seminarios, laboratorios docentes, estudios de rodaje y mercado profesional.
- Capacidad creativa y dominio del lenguaje audiovisual.
- Predisposición a la innovación en los diferentes soportes y producciones audiovisuales y digitales.
- Facilidad para adaptarse a la comunicación multimedia y los futuros entornos tecnológicos.

De igual manera, la ANECA (2005) expone los objetivos fundamentales que todo programa educativo del área de comunicación audiovisual debería tener:

- Fomentar, en el estudiante, la capacidad crítica, analítica y reflexiva en relación al hecho audiovisual, con un conocimiento técnico y estético de las formas, procesos y tendencias de la comunicación visual del entorno.
- Promover en el estudiante la adquisición de un conocimiento básico y generalista de los principales acontecimientos y mensajes que configuran el panorama actual de los medios audiovisuales, de las representaciones icónicas y acústicas y de su evolución. La dimensión espacial de este conocimiento es fundamental en la medida que contribuye a desarrollar la diversidad disciplinaria y la variedad de funciones de la comunicación audiovisual en las sociedades contemporáneas.

- Proporcionar al estudiante un conocimiento exhaustivo de las técnicas y procesos de creación y difusión audiovisuales en sus diversas fases, así como las interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y receptores. Esta formación lo capacitará en la toma de decisiones creativas y profesionales en el campo de la comunicación audiovisual y de la gestión de los recursos tecnológicos y humanos en las empresas del sector.
- Promover en el estudiante el conocimiento de las metodologías y conceptos aplicables en las diferentes ramas de investigación, desarrollo e innovación de la comunicación audiovisual y los futuros entornos tecnológicos.
- Promover que el estudiante se exprese con claridad y coherencia en las lenguas propias de su comunidad, así como tener conocimiento de otros idiomas, en particular el inglés, para comunicarse en su ejercicio profesional.

Con base en los referentes nacionales e internacionales consultados, se concluye que es importante mantener, en la modificación o actualización del programa educativo de LMA, la coherencia que existe entre el programa de estudios y su puesta en práctica, así como desarrollar los programas de las unidades de aprendizaje tomando como base el perfil de egresados, y fortalecer las estrategias para el mejoramiento del rendimiento escolar y la titulación.

En el caso particular del programa ofertado por la UABC, no cuenta con objetivos del programa, como los establecidos por la ANECA, por lo que resulta importante considerarlos en la propuesta de actualización o modificación.

2. Evaluación Interna del Programa Educativo

2.1. Evaluación de fundamentos y condiciones de operación del programa educativo

Objetivo

Evaluar los fundamentos y condiciones de operación del programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales (LMA) para sustentar la modificación o actualización de dicho programa según corresponda.

Método

Para la evaluación de los fundamentos y condiciones de operación del programa educativo se llevaron a cabo una investigación documental y una empírica. A través de estas, se analizaron la misión, visión, objetivos, perfil de ingreso, perfil de egreso, matrícula total y de nuevo ingreso, presupuesto/recursos del programa, y estructura organizacional para la operación del mismo.

En la investigación documental, se consultaron fuentes de información como el plan de estudios 2008-1 de LMA, el Modelo educativo y Plan de Desarrollo Institucional (PDI) de la UABC, el Plan de Desarrollo (PDFA) y Manual de organización y procedimientos de la Facultad de Artes. Para el análisis y ordenamiento de información se acudió a la técnica de análisis de contenido con base en dos categorías: (1) Propósitos del programa, misión y visión, y (2) Condiciones generales de operación del programa. Se identifican, describen y analizan cada uno de los indicadores de las categorías como lo establece la *Metodología de los estudios de fundamentación para la creación, modificación y actualización de programas educativos de licenciatura de la UABC (2018a)*.

En la investigación empírica se realizó una encuesta. Para recabar información se elaboró y aplicó un cuestionario digital, mediante la plataforma *Google Forms*, (ver Anexo E) con reactivos de opción múltiple, párrafo y

cuadrícula de varias opciones. El instrumento estuvo dirigido a los docentes del programa educativo, con la finalidad de conocer su opinión, entre otros aspectos, sobre la coincidencia del perfil de ingreso con las características de los alumnos aceptados en primer ingreso, la pertinencia del perfil de egreso con las necesidades y problemáticas sociales, y el logro de este en los egresados del mismo, así como la pertinencia de las unidades de aprendizaje, las condiciones del personal académico y de la estructura organizacional para la operación del plan de estudios.

Para el análisis de los datos del cuestionario, se generó de la plataforma de *Google Forms* un reporte en Excel. Con el fin de sintetizar la información, en cada pregunta se agruparon los datos cuantitativos, en porcentajes y/o frecuencias para elaborar las tablas o figuras. El procedimiento permitió organizar y analizar el contenido de la información generada de la encuesta y elaborar las conclusiones.

Para efectos de recopilación de información, la dirección de la Facultad de Artes convocó al 100% de la planta académica, obteniendo respuesta del 100% de ellos (34), por lo que se trabajó con el total de la población, siendo el 62% hombres y 38% mujeres.

Resultados

2.1.1. Propósitos del Programa, Misión y Visión.

Misión, visión y objetivos del Programa Educativo

En congruencia con la filosofía educativa y el *Modelo educativo de la UABC* (2018d), el cual postula que el aprendizaje de los estudiantes es el eje de todos los procesos que intervienen en la labor educativa, lo que exige nuevas formas de concebir las funciones sustantivas de docencia, investigación y extensión en interacción permanente y vinculadas de manera que impacten en los procesos de aprendizaje, así como las tareas adjetivas y de gestión.

El plan de estudios de LMA pretende responder activamente a las problemáticas del entorno, habilitando al futuro egresado para insertarse de

manera exitosa en el dinámico escenario de las industrias culturales del siglo XXI. Buscando, de esta manera, fortalecer la política institucional de Calidad y pertinencia de la oferta educativa (UABC, 2019a). Con base en lo anterior, la Facultad de Artes tiene como misión “formar de manera integral profesionales del arte, creativos e innovadores, comprometidos con la inclusión social y el desarrollo sustentable; producir obra artística y generar conocimiento en torno al arte; así como difundir y divulgar sus resultados” (UABC, 2019c, p. 33).

La visión es “en 2030, la Facultad de Artes es una unidad académica reconocida en los ámbitos nacional, transfronterizo e internacional por la calidad de sus programas educativos, su producción artística y académica, así como por el impacto de estas actividades en la concepción y desarrollo de la vida cultural de la región” (2019c, p. 33). Además, la unidad académica mantiene vínculos de colaboración con diversas instituciones culturales, públicas y privadas, que favorecen el desarrollo integral de los estudiantes, su inserción en el campo laboral y su formación como agentes promotores del desarrollo sociocultural de la región.

El programa educativo de LMA, de manera particular, no cuenta con misión, visión ni objetivos, ya que, al momento de elaborar la propuesta, no eran elementos requeridos para efectos de integrarse al documento para su revisión y aprobación. Sin embargo, en su momento se apegaron a los de la Facultad de Artes, los cuales fueron guía para el presente programa.

Dentro de los diferentes mecanismos que la Facultad de Artes utiliza para la promoción de los programas educativos que garanticen el cumplimiento de su misión, visión y objetivos, son las presentaciones de los programas educativos en los cursos de inducción dirigidos a los estudiantes de nuevo ingreso, donde se proporciona información sobre el plan de estudios y sus características, tales como el perfil de ingreso y competencias generales de egreso, las etapas de formación, unidades de aprendizaje obligatorias y optativas por etapa. Además, de manera permanente, se cuenta con el apoyo y asesoría del Área de Orientación Educativa y Psicopedagógica y del programa de tutorías, así como de la

información que necesiten para realizar con éxito el ingreso, trayectoria y permanencia dentro del programa.

Perfil de Ingreso. El plan de estudios 2008-1 (UABC, 2007a) establece como deseable, en su perfil de ingreso, que los estudiantes que aspiren a ingresar al programa de LMA posean 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.

El perfil de ingreso del programa educativo se difunde en la página web de la UABC y de la unidad académica. A nivel institucional, se realiza el evento conocido como EXPO-UABC en la explanada de la Vicerrectoría campus Mexicali, donde se les brinda información general del programa educativo a los alumnos de las instituciones de educación medio superior que asisten.

En la Universidad Autónoma de Baja California se cuenta con un proceso institucional definido para efectos de admisión a los programas educativos. La valoración del perfil de ingreso se lleva a cabo, en primera instancia, a través de los resultados de un examen psicométrico que tiene como propósito conocer el perfil del aspirante, brindar orientación educativa y crear estrategias de intervención acordes con las características y requerimientos de los alumnos, atendiendo los estándares psicométricos establecidos por organismos internacionales. Este examen se conforma de tres instrumentos: cuestionario de

rasgos de personalidad, cuestionario de intereses vocacionales y programa de desarrollo integral de la persona.

Posteriormente, se realiza el concurso de selección para ingreso a licenciatura en el cual se aplica un examen de conocimientos a los aspirantes. Resultado de lo anterior y del curso de inducción, la unidad académica obtiene información sobre las deficiencias en conocimientos, habilidades y actitudes de los alumnos de nuevo ingreso.

Con base en lo anterior, se concluye que el perfil de ingreso del programa de LMA coincide con las características de los alumnos de nuevo ingreso. Sin embargo, se considera necesario enunciar por separado los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que caractericen al alumno con mayores aptitudes para un determinado campo de estudio, como se especifica en la *Guía metodológica para la creación y modificación de los programas educativos de la Universidad Autónoma de Baja California* (2010).

Perfil de Egreso. El perfil de egreso del programa de LMA se encuentra estrechamente relacionado con los objetivos del plan de estudios, en el cual se destaca la formación de profesionales competentes para aplicar técnicas eficientes en la producción de mensajes audiovisuales a partir de ideas innovadoras, para lograr 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, cine, fotografía 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.

- 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 (UABC, 2007a).

Por lo antes mencionado, se considera que el perfil de egreso del programa educativo de LMA es viable y pertinente, debido a que los egresados cumplen con las competencias planteadas en este y atienden las necesidades sociales derivadas del diagnóstico.

Sin embargo, se ha encontrado un área de oportunidad para fortalecer el perfil de egreso, ya que en los procesos de retroalimentación con egresados y empleadores se identificaron debilidades en áreas de formación, específicamente la realización de productos audiovisuales, su creación y tratamiento en post-producción. Esto debido al fenómeno de la globalización que requiere constantemente de actualización para adaptarse a las nuevas tecnologías y a las exigencias del mercado laboral.

2.1.2. Condiciones generales de operación del programa educativo

Matrícula Total y de Primer Ingreso. La matrícula estudiantil del programa educativo, con base en la Figura 33, ha disminuido aproximadamente un 34% con respecto a la matrícula de 2015. Esto se debe, como se mencionó en el apartado de oferta y demanda, a que en los ciclos escolares anteriores la oferta del

programa era, en promedio, de 51 espacios, y a partir del 2015 se ofertan en promedio 25. Como podemos observar, la matrícula se mantiene equilibrada en los periodos uno del 2018 y 2019, así como los periodos dos de los mismos años, lo cual manifiesta una estabilidad y el interés vigente de los futuros profesionales por estudiar el programa educativo de LMA.

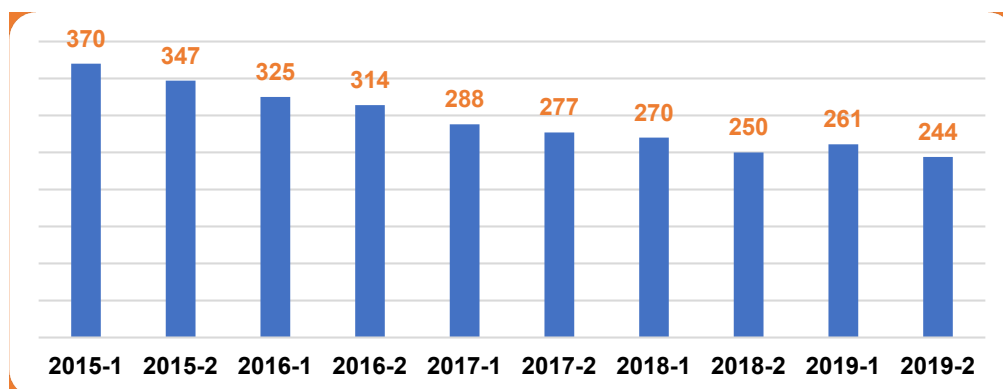


Figura 33. Evolución de la matrícula durante los últimos cinco años

Fuente: Elaboración propia con datos de los registros escolares de ingreso de la Coordinación General de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar de la UABC (UABC, 2019b).

La matrícula estudiantil de nuevo ingreso al programa educativo, con base en la información que se presenta en la Figura 34, se ha mantenido durante los últimos cinco años.

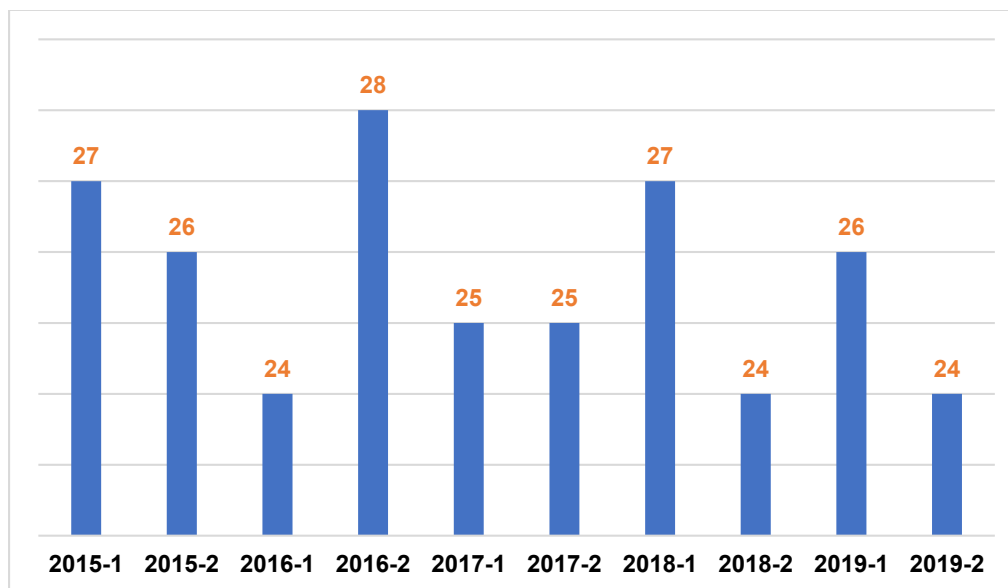


Figura 34. Matrícula de primer ingreso durante los últimos cinco años

Fuente: Elaboración propia con datos de los registros escolares de ingreso de la Coordinación General de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar (UABC, 2019b).

Presupuesto / Recursos del Programa Educativo. Para efectos de dar cumplimiento con las funciones sustantivas, el PE opera con un presupuesto anual asignado por la Unidad de Presupuestos y Finanzas, dependiente de la Tesorería, mismo que la administración de la Facultad de Artes debe programar de acuerdo con las estratégicas y acciones del Plan de Desarrollo Institucional. El presupuesto se encuentra relacionado directamente con acciones del programa educativo. Para ello, la unidad académica define mediante la referencia de fortalezas y oportunidades las actividades a desarrollar en el programa educativo para su mejora continua.

Se cuenta, además, con apoyo de los programas de fortalecimiento a la excelencia educativa, de desarrollo profesional docente de tipo superior y del sistema integral de inversión pública, y de diversas organizaciones que apoyan la realización de eventos artísticos y culturales. Por su parte, la Facultad genera ingresos propios mediante la prestación de servicios profesionales, por pago de cuotas específicas, bonificación de Sorteos UABC, colegiaturas, teatro, grupos representativos y cursos culturales.

A manera de resumen, referente a este rubro, consideramos que existe un sistema para la gestión del presupuesto adecuado para atender las necesidades de operación del programa, se cumple ampliamente en lo referido a los procedimientos y lineamientos de asignación del gasto y rendición de cuentas que permite funcionar de manera eficiente, eficaz y transparente.

Estructura Organizacional para Operar el Programa Educativo. En su estructura organizacional, el programa educativo cuenta con el personal administrativo y de servicio, que permite la operación de los programas educativos que se ofertan en esta unidad académica. Por su situación geográfica, para el cumplimiento de las funciones, la dirección de la Facultad se apoya en tres subdirecciones y tres administraciones, ubicadas en los municipios que cuentan

con programas educativos; también, con dos jefaturas de oficina: una en la extensión Tecate y otra en el Centro de Estudios y Producción Audiovisual, ubicado en la ciudad de Mexicali. En el organigrama de la Facultad de Artes, campus Mexicali, se muestran los puestos y las relaciones que hay entre ellos (ver Anexo F).

A continuación, con base en el *Manual de Organización y Procedimientos de la Facultad de Artes* (UABC, 2015), se describe la función genérica de los puestos de autoridades y por áreas alineadas a la estructura institucional.

- Director. Vigilar dentro de la Facultad de Artes el cumplimiento de la legislación universitaria, de los planes y programas educativos, y en general de todas aquellas disposiciones y acuerdos que normen la estructura y funcionamiento de la unidad académica, dictando las medidas conducentes para que se desarrollen las labores en forma adecuada y eficaz.
- Subdirector. Coordinar los esfuerzos del personal que tiene a su cargo para el cumplimiento de las tareas académicas, así como apoyar al Director o sustituirlo en caso de ausencia para la vigilancia del cumplimiento de la legislación universitaria, de los planes y programas educativos, y en general de todas aquellas disposiciones y acuerdos que normen la estructura y funcionamiento de la Facultad de Artes, dictando las medidas conducentes para que se desarrollen las labores en forma adecuada.
- Administrador. Administrar en forma eficiente los recursos financieros y materiales, así como realizar los trámites administrativos que se requieran para el mejor desarrollo de las actividades de la Facultad de Artes.
- Coordinador de Formación Básica. Coordinar, supervisar y dar seguimiento a las actividades de orientación educativa, tutoría, servicio social comunitario y de formación integral en atención a las necesidades de los alumnos de etapa básica, así como participar en la formulación, actualización permanente, evaluación y acreditación de los planes y programas de estudio de la Facultad de Artes.

- Coordinador de Formación Profesional y Vinculación Universitaria. Coordinar, supervisar y dar seguimiento a las actividades académicas de las etapas disciplinaria y terminal de los programas educativos de la Facultad de Artes, la actualización de sus planes de estudio y la vinculación de la unidad académica con el entorno.
- Coordinador de Posgrado e Investigación. Coordinar, planear, organizar y evaluar la investigación científica y tecnológica, así como la oferta y actividades de los posgrados que se desarrollan en la Facultad de Artes.
- Coordinador de Programa Educativo. Coordinar las actividades académicas del programa educativo de licenciatura de su competencia ofertado por la Facultad de Artes, verificando el cumplimiento de los planes de estudio y el desarrollo adecuado y eficaz del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Responsable de Cooperación Internacional e intercambio. Promover y dar seguimiento a los trámites derivados de la participación de los alumnos y docentes en los programas de movilidad estudiantil y académica.
- Responsable de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar. Organizar, coordinar y controlar el registro escolar, así como los servicios a estudiantes de la Facultad de Artes.
- Responsable de Planeación y Desarrollo. Apoyar a los directivos de la institución en las tareas de planeación de los servicios, de la infraestructura educativa y todas aquellas que contribuyan al fortalecimiento de la Facultad de Artes.
- Responsable de Promoción, Difusión e Imagen Institucional. Promover, organizar, registrar y difundir las actividades y eventos académicos, artísticos y sociales que se realizan en la Facultad de Artes.
- Responsable de Servicio Social Comunitario. Promover y dar seguimiento a las actividades de servicio social comunitario, verificar el cumplimiento de

los objetivos y metas, así como la promoción de las actividades para evitar el rezago de los alumnos de la Facultad de Artes.

- Responsable de Tutorías. Coordinar, supervisar y evaluar las actividades de tutorías, verificando el cumplimiento de los objetivos y metas, así como la promoción de las actividades para evitar el rezago de los alumnos de la Facultad de Artes.
- Responsable de Orientación Educativa y Psicopedagógica. Atender las necesidades de los programas educativos en relación con la difusión de los programas educativos, la atención a alumnos de nuevo ingreso y la orientación psicopedagógica a alumnos y docentes.
- Responsable de Extensión Educativa y los Servicios. Programar y coordinar la realización de actividades de extensión de la Facultad de Artes para fomentar la difusión y los beneficios que aportan las manifestaciones artístico-culturales hacia la comunidad estudiantil y en general.
- Responsable de Prácticas Profesionales. Promover y dar seguimiento a la realización de prácticas profesionales de los alumnos de la Facultad de Artes, proporcionando al estudiante la información y asesoría necesaria para que aplique los conocimientos adquiridos en ambientes laborales reales.
- Responsable de Servicio Social Profesional. Promover y dar seguimiento al cumplimiento del servicio social profesional de los alumnos de la Facultad de Artes, proporcionándoles la información y asesoría necesaria para que realicen el trámite, desarrollo y liberación de su servicio social profesional.
- Responsable de Educación Continua. Organizar y promover las actividades de educación continua (diplomados, seminarios, cursos, talleres y demás actividades) de la Facultad de Artes dirigidas a alumnos, egresados, profesionales del campo de las artes y público en general.

- Responsable de Titulación y Seguimiento de Egresados. Dar seguimiento a alumnos en proceso de titulación y a egresados de programas educativos de la Facultad de Artes.
- Encargado de Gestión de la Calidad de los Programas Educativos. Coordinar los procesos de autoevaluación y acreditación de los programas educativos de la Facultad de Artes.

Se considera que la estructura organizacional es pertinente para la operación de este programa. Sin embargo, es necesario evaluar tanto el manual de procedimientos como la estructura organizacional para realizar las adecuaciones que resulten pertinentes de acuerdo con la reforma institucional que entró en vigor en enero de 2020.

Estudio empírico de profesores

En opinión de los docentes, de acuerdo con los resultados de la encuesta, el 56% consideran que siempre o casi siempre existe coincidencia del perfil de ingreso con las características de los alumnos aceptados en primer ingreso, mientras que el 44% opina que algunas veces.

En lo que se refiere a la Tabla 21, se muestran los resultados de los docentes encuestados sobre la pertinencia y viabilidad del perfil de egreso con las necesidades y problemáticas sociales. Al respecto, el 65% considera que *mucho*, el 25% *poco*, el 7% *totalmente* y 2% *nada*. En cuanto a si es pertinente con relación al plan de estudios, el 60% opina que *totalmente*, el 17% *mucho*, mientras que el 23% *poco*. Sobre si el perfil de egreso se logra en los egresados del programa educativo, entre *totalmente* y *mucho*, se encuentra el 67% de los docentes, y el 33% restante opina que *poco*.

Tabla 21*Pertinencia del perfil de egreso en opinión de los docentes*

Perfil de egreso	Escala de valoración en porcentajes			
	Totalmente	Mucho	Poco	Nada
Pertinente de acuerdo con las necesidades y problemáticas sociales	7	65	25	2
Pertinente con relación al plan de estudios	60	17	23	--
Se logra en los egresados del programa educativo	63	4	33	--

Fuente: Elaboración propia con datos de la encuesta al personal docente de PE.

En cuanto a la estructura organizacional, el 58% de los docentes encuestados coinciden que es pertinente para la operación del programa, el 23% opina que mucho y el restante 19% expresa que es poco pertinente. Por lo anterior, se estima que el 81% de la planta académica está satisfecha con la estructura organizacional de la Facultad de Artes, campus Mexicali.

Con base en el análisis realizado y a la opinión de los docentes, se plantean las siguientes áreas de oportunidad en lo que se refiere a los fundamentos y condiciones de operación del programa educativo de LMA:

- Establecer la misión, visión y objetivos del programa educativo.
- En el perfil de ingreso se considera necesario enunciar por separado los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que caractericen al alumno con mayores aptitudes para un determinado campo de estudio.
- Fortalecer el perfil de egreso, se identificaron debilidades en áreas de formación, específicamente la realización de productos audiovisuales, su creación y tratamiento en post-producción.
- Evaluar tanto el manual de procedimientos como la estructura organizacional para realizar las adecuaciones que resulten pertinentes de acuerdo con la reforma institucional que entró en vigor en enero de 2020.

2.2. Evaluación del Currículo

Objetivo

Evaluar el currículo específico y genérico del programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales para fundamentar su modificación o actualización.

Método

Para evaluar el currículo, se llevaron a cabo una investigación documental y una empírica con la finalidad de analizar el plan de estudios, el mapa curricular, las unidades de aprendizaje y la tecnología educativa y de la información para el aprendizaje, así como las actividades complementarias para la formación integral y la enseñanza de lenguas extranjeras.

Para el análisis documental, se consultaron fuentes de información como el plan de estudios 2008-1 de LMA, el Modelo educativo y Plan de Desarrollo Institucional y Estatuto Escolar de la UABC, así como las observaciones realizadas al programa educativo por el CAESA. Se efectuó una reunión de trabajo con directivos y coordinadores del programa para determinar las mejoras que deben realizarse al mapa curricular. En cuanto al análisis y ordenamiento de información se acudió a la técnica de análisis de contenido con base en dos categorías: (1) Modelo educativo y plan de estudios y (2) Actividades para la formación integral. Se identifican, describen y analizan cada uno de los indicadores de las categorías como lo establece la *Metodología de los estudios de fundamentación para la creación, modificación y actualización de programas educativos de licenciatura de la UABC (2018a)*.

Para el estudio empírico, se realizó una encuesta, a través de la aplicación de cuestionarios digitales (ver Anexos E y G) con reactivos de opción múltiple, párrafo y cuadrícula de varias opciones. El instrumento estuvo dirigido a profesores y alumnos del programa educativo. Esto con la finalidad de conocer la opinión, entre otros aspectos, las mejoras que deben realizarse al mapa curricular, identificar el grado de cumplimiento de los programas de las unidades de

aprendizaje y la suficiencia, funcionalidad y actualización de la infraestructura y el equipamiento tecnológico para utilizar las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), además de identificar las actividades que favorecen la formación integral de los estudiantes y determinar el grado de promoción de la enseñanza aprendizaje de lenguas extranjeras en el programa educativo e identificar el grado de suficiencia y efectividad de los apoyos. Posteriormente, se realizó la descripción del análisis de datos a través de tablas y figuras. Para efectos de recopilar la información, la dirección de la Facultad de Artes convocó al 100% de la planta académica y población estudiantil.

La muestra se calculó con base en la población y se utilizó una fórmula para muestras finitas con el 95% de confianza, con un margen de error del 5%. De los docentes (34) se obtuvo respuesta del 100%, por lo que se trabajó con el total de la población, siendo el 62% hombres y 38% mujeres. Con respecto a los alumnos, respondieron al llenado del cuestionario el 75% (183 de una población de 244), siendo el cálculo de la muestra requerida de 149 que corresponde al 61% del total de alumnos inscritos en el programa educativo. En relación con la etapa de formación de las y los estudiantes, el 21% corresponde a la etapa básica, el 43% a la disciplinaria, el 33% a la etapa terminal y el 3% no sabe en qué etapa de formación se encuentra.

Resultados

2.2.1. Modelo Educativo y Plan de Estudios

Plan de Estudios. El *Modelo Educativo de la UABC* parte de la misión y visión institucional y del contexto regional, nacional e internacional para definir los actores del proceso educativo, sus elementos y los principios orientadores; además, se derivan los atributos y componentes del mismo, que permiten caracterizar el proceso y descripción de la estructura curricular para planes y programas de estudio. Los principios orientadores del modelo educativo son:

- El alumno es un ser capaz, proactivo y crítico, con pensamiento autónomo y alto sentido de responsabilidad social, corresponsable de su propio proceso de formación integral y profesional y es el centro de la atención de los esfuerzos institucionales.
- El currículo se sustenta en el humanismo, donde se concibe al ser humano como una persona integral; el constructivismo, que promueve un aprendizaje activo y centrado en el alumno y en la educación continua; y la flexibilidad curricular, la formación integral y basado en un sistema de créditos con un enfoque por competencias profesionales, centrado en el aprendizaje del alumno y fundamentado en la evaluación colegiada; un currículo que incluye toda la generación de conocimiento que se logra con la docencia, investigación, vinculación, el servicio social y la práctica profesional considerándose en estas: la forma de estructurar contenidos, las políticas de vinculación con los sectores social y productivo, una creciente movilidad estudiantil y académica, la formación de valores éticos y profesionales y la incorporación de tecnologías de la información y comunicación, así como una pertinente vinculación con los sectores social y productivo, que constituyen escenarios de aprendizaje reales.
- El docente es un facilitador, gestor y promotor del aprendizaje que está en continua formación para el desarrollo de las competencias necesarias para el mejoramiento de su quehacer académico. Forma parte de cuerpos colegiados que generan y aplican conocimientos orientados a la solución de los problemas del entorno y coadyuvan al desarrollo regional y nacional.
- La administración es un apoyo a la consolidación del modelo educativo de la UABC; busca ser eficiente, ágil, oportuna y transparente al contribuir al desarrollo de la infraestructura académica, equipamiento y recursos materiales, humanos y económicos que den respuesta a las necesidades de formación de los principales actores del proceso educativo.

- La evaluación permanente es el proceso de retroalimentación de los resultados logrados por los actores que intervienen en el proceso educativo y permite reorientar los esfuerzos institucionales al logro de los fines de la UABC (UABC, 2018d).

El plan de estudios de LMA fue diseñado con base en los lineamientos de este modelo educativo y apegado a la *Guía metodológica para la creación y modificación de planes de estudios de la UABC* (UABC, 2010). Por lo anterior, el plan de estudios está basado en competencias, con características flexibles, fundamentado en valores, con una visión humanista y constructivista, con tutorías académicas y aprendizaje centrado en el alumno. Cuenta con un sistema de créditos que favorece la movilidad; considera, como parte de la formación integral, el desarrollo cultural, artístico, deportivo y el manejo de un segundo idioma, además de fomentar la vinculación a través del servicio social y la práctica profesional.

Aunado a lo anterior, en congruencia con el modelo educativo, el plan de estudios 2008-1 está estructurado bajo el enfoque de competencias profesionales y consta de un total de 328 créditos distribuidos en las tres etapas de formación: 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 (UABC, 2007a).

El plan de estudios de LMA 2008-1 está estrechamente relacionado con el modelo educativo. De acuerdo con la propuesta del plan de estudios los dos coinciden con la flexibilidad curricular, la estructura de tres etapas de formación, los programas de unidad de aprendizaje establecen competencias que el alumno conseguirá; en la etapa terminal se establece como requisito la vinculación y extensión de los servicios a través de prácticas profesionales y servicio social profesional; se ofertan diversas modalidades de aprendizaje y obtención de

créditos como son los estudio independiente, ayudantía docente, ayudantía de investigación, ejercicio investigativo, proyectos de vinculación, actividades artísticas, deportivas, culturales, cursos intersemestrales, intercambio estudiantil e idioma extranjero. Por lo que es indudable la relación entre el plan de estudios y el modelo educativo que apoya a los egresados proporcionándole, desde una visión prospectiva, las herramientas profesionales necesarias para afrontar los retos del cambiante campo ocupacional, resolviendo problemas y satisfaciendo las necesidades que la sociedad presenta (UABC, 2007a).

En relación con este tema, CAESA (2017), en el *Informe de evaluación con fines de acreditación* del programa educativo, menciona que en la revisión que realizó a las evidencias documentales y por las entrevistas, tanto con los estudiantes como los profesores, se pudo comprobar que hay una congruencia, consistencia y pertinencia con los propósitos y las actividades de enseñanza aprendizaje del programa educativo. Por lo anterior, sugiere que en futuras modificaciones curriculares se mantenga la preocupación de establecer la congruencia y la articulación con los propósitos del diseño curricular que responda al perfil de egreso acorde a los avances tecnológicos y de desempeño que este promueva.

En resumen, derivado del análisis anterior y de la opinión del organismo acreditador, se considera que existe congruencia entre el plan de estudios de LMA, el modelo educativo de la UABC y los requerimientos actuales de la profesión.

Mapa Curricular. Como parte del análisis del modelo educativo y plan de estudios, se realizó la revisión al mapa curricular, con él se identificaron las mejoras que se considera que deberían hacerse al mapa curricular del programa de LMA.

En este sentido, en una reunión celebrada en la Facultad de Artes, con la presencia del Director, Subdirectora, Coordinador del programa de medios audiovisuales y profesores, se revisaron la distribución de las unidades de

aprendizaje y se socializaron observaciones para cada una acerca de la carga de asignaturas por ciclo escolar, número de asignaturas por área de conocimiento, seriación de las asignaturas, congruencia y suficiencia de asignaturas prácticas y teóricas y congruencia de asignaturas por etapa de formación (vertical y horizontal).

Tras el análisis y discusión, se concluyó recomendar las siguientes mejoras al mapa curricular: buscar equilibrio en las cargas por ciclo escolar, ajustar la nomenclatura de las áreas de conocimiento, indicar las seriaciones obligatorias pertinentes, incluir asignaturas orientadas a los fundamentos teóricos sobre los que se basa la práctica disciplinaria y privilegiar la ubicación de las asignaturas con base en las rutas lógicas para el desarrollo de un proyecto de trabajo terminal que los estudiantes concluirán en el último ciclo: escritura-desarrollo de proyecto-preproducción-producción/rodaje-postproducción-distribución.

Programas de Unidades de Aprendizaje (PUA). Las unidades de aprendizaje del programa educativo de LMA se agrupan en las áreas de conocimiento definidas en el plan de estudio: realización (31%), diseño digital (17%), escritura/creación (21%), post producción (17%) y administración (14%).

La distribución de unidades de aprendizaje en cada etapa es: nueve obligatorias y dos optativas en la etapa básica, 16 obligatorias y ocho optativas en etapa disciplinaria y cuatro obligatorias, seis optativas, prácticas profesionales y proyectos de vinculación en la etapa terminal. Es importante mencionar que también se identifican nueve unidades de aprendizajes integradoras: cinco en etapa disciplinaria y cuatro en etapa terminal.

A continuación, se presentan los PUA que representan un área de oportunidad para el fortalecimiento del programa educativo, por lo que deberán someterse a revisión por las Academias para el análisis y aplicación de modificaciones identificadas con base a una evaluación colegiada. En la Tabla 22 y Tabla 23 queda de manifiesto que el 62% de los programas de las unidades de

aprendizaje obligatorias deben ser revisados en toda su estructura, así como el 75% de las optativas. Además, el 100% de los programas deberán actualizarse en el formato institucional PUA (UABC, 2019d), ya que en los existentes no está declarado el perfil del docente idóneo para impartir la asignatura correspondiente. Esto debido a que en el periodo 2008 no se consideraba este elemento como parte de los mismos. Sin embargo, es pertinente comentar que los profesores adscritos al programa poseen perfil docente acorde a la asignatura que imparten.

Tabla 22

PUA obligatorias que requieren modificaciones

Nombre del PUA	Propósito	Competencia	Contenido temático	Evidencia de desempeño	Referencias	Toda su estructura
Etapa Básica - Asignaturas Obligatorias						
Metodología de la Investigación	X		X		X	
Comunicación oral y escrita			X			
Administración						X
Ética						X
Estructura socioeconómica de México						X
Lenguaje de las imágenes en movimiento						X
Teoría y estética de la imagen			X			
Informática		X	X	X		
Apreciación Musical						X
Etapa disciplinaria - Asignaturas obligatorias						
Semiótica						X
Guion						X
Taller de escritura I						X
Taller de escritura II						X
Producción ejecutiva						X
Técnicas fotográficas						X
Cinefotografía			X			
Taller de realización			X			

Realización Documental	X	X				
Animación 2D						X
Diseño Digital Aplicado						X
Animación 3D						X
Taller de edición						X
Técnicas de grabación de sonido			X	X		
Teoría del montaje			X			
Diseño de audio						X
Etapa terminal - Asignaturas obligatorias						
Realización televisiva			X			
Taller de video						X
Realización cinematográfica		X	X			
Diseño web y multimedia						X

Fuente: Elaboración propia con información sobre la opinión de los directivos y profesores de la Facultad de Artes.

Tabla 23

PUA optativas que requieren modificaciones

Nombre del PUA	Propósito	Competencia	Contenido temático	Evidencia de desempeño	Referencias	Toda su estructura
Etapa básica - Asignaturas optativas						
Cine y Literatura						X
Taller de Lectura y Redacción			X			
Introducción al pensamiento filosófico						X
Etapa disciplinaria - Asignaturas optativas						
Antropología e Historia Regional						X
Espacio y Tiempo Cinematográfico						X
Reportaje periodístico						X
Narrativa Mexicana Contemporánea			X			

Sociología del cine						X
Crítica de cine						X
Épocas Cinematográficas						X
Introducción a la teoría cinematográfica						X
Teoría de la narración						X
Mercadotecnia						X
Dirección Escénica						X
Diseño de arte			X			
Historia de los medios audiovisuales			X			
Historia del cine mexicano			X			
Realización publicitaria						X
Diseño de Escenografía						X
Fotografía Subacuática						X
Épocas cinematográficas						X
Dibujo técnico						X
Diseño de escenografía						X
Modelado para animación		X			X	
Sistema de huesos						X
Principios de animación 3D		X			X	
Animación Avanzada						X
Iluminación y texturas	X				X	
Desarrollo de videojuegos						X
Efectos Visuales						X
Historia de la animación		X				
Etap terminal - Asignaturas optativas						
Adaptación cinematográfica						X
Animación cuadro por cuadro						X
Desarrollo de emprendedores						X
Dirección de cinefotografía						X
Dirección de doblaje			X			
Ficción animada						X

Generación de efectos especiales						X
Maquillaje para efectos especiales						X
Modelaje a escala						X

Fuente: Elaboración propia con información sobre la opinión de los directivos y profesores de la Facultad de Artes.

Por otra parte, en el programa educativo de LMA se promueve un segundo idioma. La asignatura Análisis del discurso de las artes se ofertó en inglés hasta el ciclo escolar 2018-2. Asimismo, se ha impartido, de manera semestral y alternada, las unidades de aprendizaje Idiomas I e Idiomas II. Esto, con la finalidad de colaborar en la nivelación de un segundo idioma (inglés), de tal manera que los alumnos solo tengan que cursar, en caso necesario, un tercer nivel para obtener la acreditación del idioma.

Tecnología Educativa y de la Información para el Aprendizaje. En lo correspondiente a la tecnología educativa y de la información para el aprendizaje, se cuenta con el sistema de red inalámbrica institucional Cimarred, con el que tanto estudiantes como profesores hacen uso de internet para dar soporte a los procesos de comunicación, aprendizaje, docencia e investigación que se desarrollan en el programa educativo.

Además, se tiene infraestructura y equipamiento para el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que permiten apoyar las actividades académicas de profesores y estudiantes del programa educativo. Se cuenta con cuatro aulas equipadas con pantalla de plasma y proyector con capacidad para 25 estudiantes, 25 computadoras con monitores planos de 21 pulgadas, software de edición, efectos especiales y sonido con licencias múltiples. En la biblioteca de la facultad se encuentran disponibles para consulta 4,040 libros, 374 DVD, 152 discos compactos y 24 videos.

En lo que corresponde a la Tabla 24, se da a conocer la oferta de unidades de aprendizaje en línea o plataformas durante los últimos cinco años. Se han impartido un total de 15 asignaturas: en la etapa de formación básica, tres

(dos obligatorias y una optativa); en la disciplinaria, nueve (cuatro obligatorias y cinco optativas); y en etapa terminal, tres optativas.

Tabla 24

Unidades de aprendizaje que se imparten en línea o plataforma

UNIDAD DE APRENDIZAJE	ETAPA	TIPO
2015-1		
Ética	Básica	Obligatoria
Género, violencia y medios audiovisuales	Terminal	Optativa
Presupuestos y fuentes de financiamiento para la producción	Terminal	Optativa
Semiótica	Disciplinaria	Obligatoria
Teoría de la narración	Disciplinaria	Optativa
2015-2		
Semiótica	Disciplinaria	Obligatoria
Teoría de la narración	Disciplinaria	Optativa
Adaptación cinematográfica	Disciplinaria	Optativa
Animación 2d	Disciplinaria	Obligatoria
Técnicas de grabación de sonido	Disciplinaria	Obligatoria
Introducción al pensamiento filosófico	Básica	Optativa
Estructura socioeconómica de México	Básica	Obligatoria
2016-1		
Semiótica	Disciplinaria	Obligatoria
Teoría de la narración	Disciplinaria	Optativa
Historia de los medios audiovisuales	Disciplinaria	Optativa
2016-2		
Adaptación cinematográfica	Disciplinaria	Optativa
Teoría de la narración	Disciplinaria	Optativa
Semiótica	Disciplinaria	Obligatoria
Historia del cine mexicano	Disciplinaria	Optativa
Historia de los medios audiovisuales	Disciplinaria	Optativa
2017-2		
Teoría de la narración	Disciplinaria	Optativa
Historia del cine mexicano	Disciplinaria	Optativa
Historia de la animación	Disciplinaria	Optativa
Semiótica	Disciplinaria	Obligatoria
Historia de los medios audiovisuales	Disciplinaria	Optativa
2018-1		
Guion	Disciplinaria	Obligatoria

Teoría de la narración	Disciplinaria	Optativa
Semiótica	Disciplinaria	Obligatoria
Épocas cinematográficas	Terminal	Optativa
Historia de la animación	Disciplinaria	Optativa
Historia del cine mexicano	Disciplinaria	Optativa
Historia de los medios audiovisuales	Disciplinaria	Optativa
2018-2		
Semiótica	Disciplinaria	Obligatoria
Historia de la animación	Disciplinaria	Optativa
Historia del cine mexicano	Disciplinaria	Optativa
Épocas cinematográficas	Terminal	Optativa
Historia de los medios audiovisuales	Disciplinaria	Optativa
Teoría de la narración	Disciplinaria	Optativa
2019-1		
Épocas cinematográficas	Terminal	Optativa
Teoría de la narración	Disciplinaria	Optativa
Historia de los medios audiovisuales	Disciplinaria	Optativa
Semiótica	Disciplinaria	Obligatoria
Historia del cine mexicano	Disciplinaria	Optativa
2019-2		
Historia del cine mexicano	Disciplinaria	Optativa
Semiótica	Disciplinaria	Obligatoria
Teoría de la narración	Disciplinaria	Optativa
Historia de los medios audiovisuales	Disciplinaria	Optativa
Épocas cinematográficas	Terminal	Optativa

Fuente: Elaboración propia con datos de la subdirección de la Facultad de Artes.

La Facultad de Artes oferta el Catálogo de Unidades de Aprendizaje en Línea (CUAL), mismo que es resultado de un trabajo de colaboración entre la Coordinación General de Formación Profesional, el Centro de Educación Abierta y a Distancia (CEAD) y la Facultad de Pedagogía e Innovación Educativa (FPIE), para ofrecer a la comunidad estudiantil la oportunidad de cursar, como parte de su carga académica semestral, unidades de aprendizaje optativas en modalidad en línea, útiles para su formación profesional.

Actualmente, la operación del programa CUAL es responsabilidad del CEAD, alineado a las directrices de la Coordinación General de Formación

Profesional en materia de desarrollo de competencias claves en la formación de estudiantes de la institución. Por otro lado, el CEAD, dentro de su catálogo de servicios, ofrece una plataforma para la administración de cursos, promoción de la investigación, establecimiento de redes académicas y diseño de objetos de aprendizaje. En este sentido, el CEAD establece y difunde los lineamientos para el diseño, preparación, registro y operación de unidades de aprendizaje en las modalidades semipresencial y a distancia a través de la plataforma Blackboard; además, se tiene acceso a recursos como la plataforma Classroom de Google.

2.2.2. Actividades para la formación integral

Actividades complementarias para la formación integral. La formación integral es un proceso que busca no sólo contribuir al desarrollo de competencias profesionales, sino también fomentar en los estudiantes nuevas actitudes y formas de vivir en sociedad, dando un nuevo sentido a los valores de justicia, libertad y solidaridad; al mismo tiempo, promueve nuevas maneras de relacionarse con los demás, con el mundo en que vivimos y con nosotros mismos; es decir, busca desarrollar todas las dimensiones del ser humano -éticas, estéticas, afectivas, corporales (UNESCO, 2007).

En este sentido, la UABC (2018d), en su Modelo Educativo, concibe a la formación integral como un atributo medular al articular programas y servicios institucionales orientados a apoyar al alumno a lo largo de su formación profesional mediante diversas estrategias que le permitan incorporarse y adaptarse al entorno escolar, resolver las problemáticas que se le presenten, tomar decisiones informadas en el ámbito académico y profesional; vincularse con su medio social, cultural y laboral, y fomentar su salud física y emocional.

En la búsqueda de lo anterior, en el *Modelo Educativo de la UABC* se establece como un principio fundamental ofrecer servicios eficientes de tutoría, asesoría académica y orientación educativa y psicopedagógica que coadyuven a

la formación integral del estudiante y generen altos índices de permanencia y de eficiencia terminal (UABC, 2018d).

Desde la normatividad la UABC, para efectos de lograr la formación integral de los estudiantes, se establece en el artículo 160 del *Estatuto Escolar de la UABC* que los planes de estudios incluirán actividades para la formación integral, a través de formación en valores, deportiva, artística, cultural, con un valor de hasta seis créditos durante el transcurso de estudios en el plan de estudios. Además, en el artículo 185 menciona que las unidades académicas, en coordinación con las vicerrectorías, promoverán la realización periódica de eventos deportivos, artísticos, recreativos y de difusión cultural, con el fin de fortalecer la formación integral de los alumnos (UABC, 2018b).

El *Plan de Desarrollo Institucional 2019-2023* (UABC, 2019a), en su sustento filosófico y psicopedagógico, manifiesta al humanismo, el cual destaca la concepción del ser humano como una persona integral para preparar alumnos con actitudes y formas de vivir sustentadas en la ética.

En este mismo documento, la Universidad, en apoyo a la formación profesional del estudiante a lo largo de su vida académica, establece cinco ejes transversales con los cuales pretende desarrollar habilidades, valores, actitudes y competencias profesionales, así como generar conocimiento expresado en productos académicos y actividades que se caractericen por su calidad, pertinencia, relevancia y compromiso social. Todo ello, con fundamento en valores éticos y universales de convivencia, prosperidad colectiva y solidaridad social. A continuación, se describen los ejes básicos plasmados en el PDI 2019-2023:

- Tutoría académica. Desde su ingreso, el alumno cuenta con el servicio de tutoría académica, que consiste en el acompañamiento de un docente que asume la función de tutor, quien lo apoya durante su trayectoria académica y le brinda información para facilitar la planeación y desarrollo de su proyecto académico y profesional.

- Cultura y deportes. Los alumnos tienen la posibilidad de acceder a cursos o actividades culturales, artísticas y deportivas, que pueden ser recreativas, formativas o competitivas, y realizarlas en diferentes unidades académicas, recibiendo créditos curriculares.
- Idioma extranjero. Los alumnos pueden incorporar idiomas extranjeros a través de cursos formales como parte de su plan de estudios, o bien en otras unidades académicas.
- Formación en valores. Permite la adquisición de conocimientos y el fomento de hábitos y actitudes que además de definir su perfil profesional a través de una adecuada instrucción, promueven el desarrollo integral de cada individuo para elegir, configurar y poner en marcha su propio proyecto de vida.
- Orientación educativa y psicopedagógica. La UABC contempla una serie de programas dirigidos a atender los diversos problemas que presenta el alumnado en su tránsito por la institución, como lo son la adaptación al ambiente universitario, el bajo desempeño escolar, los índices de reprobación y el rezago escolar (UABC, 2019a).

En la Facultad de Artes se han desarrollado, durante los últimos cinco años, actividades complementarias para la formación integral como los eventos anuales: Jornadas de salud y valorarte, con la participación en promedio de 364 alumnos; el Cine Club UABC y el Foro/coloquio de arte y género, con la participación aproximada de 225 alumnos por evento; A-TAR, muestra de cine estudiantil con 220 asistentes; pláticas de inclusión, perspectiva de género y salud emocional en las cuales participan 215 y la Semana cultural (aniversario) con la participación de 330. Además, se realizan los eventos Festival Internacional de Cine UABC y Entre Fronteras dirigidos a la comunidad universitaria y sociedad en general, los cuales cuentan en promedio 3000 y 3250 asistentes respectivamente.

Para fomentar e impulsar el emprendimiento en los estudiantes, la Facultad de Artes realiza acciones como las que se describen a continuación:

- Semestralmente, se busca que los programas puedan ofertar la unidad de aprendizaje asociada a emprendimiento.
- Promueve la presentación de proyectos en la Expo Emprendedores que se organiza cada año de manera institucional.
- Realiza un taller sobre Emprendimiento Cultural, donde participaron alumnos y egresados del programa de Medios Audiovisuales en el Encuentro de Egresados.

El plan de estudios de LMA incluye la opción de otorgar valor curricular a las actividades artísticas, deportivas y culturales; hasta tres créditos por curso y hasta seis máximos en las prácticas de dichas actividades.

Durante el periodo comprendido de 2015-1 a 2019-1, 382 estudiantes obtuvieron créditos optativos en actividades complementarias para la formación integral (arte, cultura, deporte y emprendimiento) como se muestra en la Tabla 25.

Tabla 25

Número de estudiantes que obtuvieron créditos optativos en actividades complementarias

Periodo	Estudiantes
2015-1	13
2015-2	145
2016-1	59
2016-2	24
2017-1	11
2017-2	12
2018-1	16
2018-2	48
2019-1	54
TOTAL	382

Fuente: Elaboración propia con datos de la subdirección de la Facultad de Artes.

Enseñanza de lenguas extranjeras. En el tema relacionado a la enseñanza de lenguas extranjeras, la normatividad de la UABC establece, en el artículo 116 del Estatuto Escolar, que el conocimiento de una lengua extranjera es parte indispensable de la formación de todo alumno. Este requisito académico se entenderá implícito en todos los planes de estudios de la universidad.

Por lo anterior, para el logro de las competencias en el LMA es requisito de egreso, en el plan de estudios vigente, que el alumno acredite el idioma extranjero en el nivel intermedio de comprensión y lectura de textos. Para el cumplimiento de este requisito, desde el ingreso a la licenciatura se informa al estudiante de esta disposición y se le motiva a ser evaluado en un examen de ubicación que ofrece de manera gratuita la Facultad de Idiomas de la UABC, exclusivamente, en primer semestre. El alumno, al conocer su nivel, puede optar por cursar los niveles requeridos.

Otra opción que se promueve, por medio de la actividad de tutoría, es el programa English for UABC que, a partir de junio de 2014, se imparte en la institución con el objetivo de ofrecer a los alumnos la oportunidad de estudiar en línea, de manera autodidacta, el idioma inglés, y así puedan cumplir con el requisito de egreso.

Aunado a la promoción de un segundo idioma, preferentemente el inglés, como ya se mencionó en el indicador de programas de unidades de aprendizaje; también, el estudiante del programa educativo de LMA, para cumplir con el requisito de titulación, puede obtener hasta 12 créditos optativos al cursar el idioma extranjero en la modalidad de otros cursos optativos (Idiomas I y II), mismos que tienen un costo extraordinario y se solicitan en la Facultad de Idiomas. Esta información se promueve desde el primer semestre con el fin de que el estudiante obtenga créditos optativos, cubra el requisito del segundo idioma que contribuya a su formación integral, y le sea útil como herramienta para tener acceso a información actualizada de su disciplina.

Estudio empírico de profesores. Con relación al plan de estudio y mapa curricular, el estudio solo se realizó con los docentes, debido a que se considera que tienen la visión integral del plan de estudios, por lo que pueden opinar objetivamente en cuanto a la idoneidad en la distribución y seriación de las asignaturas en el mapa curricular, así como la congruencia y suficiencia de asignaturas teóricas y prácticas, y de la relación horizontal y vertical de la secuencia de los contenidos de las unidades de aprendizaje, entre otros aspectos.

En este sentido, de acuerdo a la escala de valoración de *totalmente*, *mucha*, *poca*, *nada* y *no sé*; el 54% de los docentes expresa que existe *poca* idoneidad en la distribución y seriación de las asignaturas en el mapa curricular, el 40% que es *mucha*, 4% *totalmente* y un 2% dice que no sabe. En lo que concierne a la congruencia y suficiencia de asignaturas teóricas, el 46% considera que es *poca*, el 44%, *mucha*; un 4%, *totalmente*; y el 2% no sabe. Mientras que el mismo aspecto, pero referido a las asignaturas prácticas el 60% opinan que en *mucho* es congruente y suficiente, el 29% que es *poca* y el 11% que es *totalmente*.

Referido a los aspectos que integran el mapa curricular, los docentes consideran que deben realizarse mejoras: cambios en las asignaturas obligatorias (38%), en asignaturas optativas (23%) y en la seriación (21%); en una proporción del 16% opinan que las mejoras deben hacerse en las tres primeras (seriación, asignaturas obligatorias y optativas) y un 2% no saben sobre el tema.

En relación a la estructura de los programas de unidades de aprendizaje, mismos que se encuentran integrados, entre otros aspectos, por el propósito del curso, competencias, evidencias de desempeño, contenido temático, metodología de trabajo, criterios de evaluación y bibliografía; se obtuvieron los siguientes resultados, en cuanto a la opinión de los docentes que integran la planta académica del programa educativo:

En lo que corresponde a la congruencia entre el nombre y el contenido temático de los PUA, de acuerdo con la clasificación de la escala de valoración de *excelentes, buenos y regulares*, el 71% opina que es *buena*, el 21% que es *regular* y el 8% opina que es *excelente*, por lo que se considera que existe un 79% de satisfacción en la nomenclatura de los PUA. Respecto a si los contenidos temáticos de los PUA que imparten se encuentran actualizados, de acuerdo con la escala de valoración de respuesta de *totalmente, mucho, poco y nada*, el 58% de los docentes coinciden que *mucho*; 21%, que *totalmente*; y el 21%, que *poco*. En relación con la actualización de las referencias de información (bibliografía) de los PUA, el 40% considera que *mucho*, el 37% que *poco* actualizadas y el 23% que *totalmente*. Sobre la congruencia entre el propósito y la competencia planteada en el PUA, el 65% manifiesta que es *buena*, el 23% que es *excelente* y el 12% que es *regular*. En el cuestionamiento sobre si la realización de las prácticas o tareas que realizan en la asignatura que imparten implican la solución de problemas, el 63% respondió que es *buena*, 25% que *excelente* y el 12% que *regular*.

Respecto a si consideran que las asignaturas que imparten contribuyen a la formación profesional de sus alumnos, el 67% refiere que *totalmente*, el 29% dice que *mucho* y solo el 4% opina que *poco*.

Por lo anterior, se identifica idoneidad de las unidades de aprendizaje. Sin embargo, se han detectado mejoras que deben realizarse al mapa curricular. Respecto a los cuatro principales aspectos en donde los docentes consideran deben realizarse estas mejoras, son las asignaturas obligatorias, las asignaturas optativas, la seriación y la ubicación de las asignaturas en los semestres.

Estudio empírico de estudiantes. A continuación, se presenta por área de conocimiento una descripción de los resultados que se obtuvieron de la información recabada de los estudiantes, relativos a la importancia que reconocen en los conocimientos recibidos que les apoyará en su ejercicio profesional.

Como se muestra en la Tabla 26, con el nivel de importancia *totalmente y mucho*, el 91% reconoce que los conocimientos del área de escritura/creación apoyarán su ejercicio profesional, con el 91% en posproducción, con el 86% en realización, con 84% en diseño digital y con el 84% en administración. También, se les cuestionó sobre cómo evalúan los conocimientos teóricos obtenidos: el 56% manifestó que son *buenos* y el 19% que *excelentes*, lo que se traduce en 75% de satisfacción. En cuanto a los conocimientos prácticos, el 55% los evalúa como *buenos* y un 24% *excelentes*, lo que estima un 79% de satisfacción.

Por lo anterior, se considera que en términos generales existe un nivel de aceptación en las y los estudiantes sobre los conocimientos teóricos y prácticos recibidos en el programa educativo de LMA.

Tabla 26

Conocimientos que los estudiantes reconocen que les apoyarán en su ejercicio profesional

Área de conocimiento	Nivel de importancia			
	Totalmente	Mucho	Poco	Nada
Escritura/creación	50%	41%	8%	1%
Diseño digital	40%	44%	15%	1%
Realización	46%	40%	12%	2%
Post-producción	56%	35%	8%	1%
Administración	38%	46%	14%	2%

Fuente: Elaboración propia con información de encuestas a estudiantes.

En cuanto al nivel de satisfacción con los métodos de enseñanza-aprendizaje, manifestaron estar *muy satisfechos* y *satisfechos* el 71% de los estudiantes; y con los procedimientos utilizados para la evaluación, el 77% expresó estar *muy satisfechos* y *satisfechos*. En este mismo sentido, con respecto a su formación profesional y a la pregunta expresa de cuál es el grado de

satisfacción en relación con lo aprendido en sus clases el 86% manifestó estar *muy satisfechos y satisfechos*.

De la misma forma, se reporta lo referido a la promoción del aprendizaje de un segundo idioma (preferentemente el inglés). Sobre el nivel de satisfacción en el caso del idioma inglés, el 86% de los estudiantes expresó estar *muy satisfechos y satisfechos*.

La Figura 35 expresa la opinión de los estudiantes en cuanto al grado de importancia de qué tan significativo considera que fueron los programas y servicios de las actividades artísticas-culturales, deportivas, emprendimiento y el segundo idioma para su formación integral. Las respuestas se clasificaron, en *totalmente importante, muy importante, poco importante y nada importante*. Los resultados indican que los estudiantes consideran totalmente y muy importantes las actividades artísticas-culturales y el segundo idioma con un 95% y 94% respectivamente, y con un 63% el emprendimiento. Las actividades deportivas las valoran con un 42% totalmente y muy importante, mientras que el 58% las consideran poco o nada importantes para complementar su formación integral. En opinión de los profesores consideran en un 88% que estas actividades contribuyen a la formación profesional de sus alumnos.

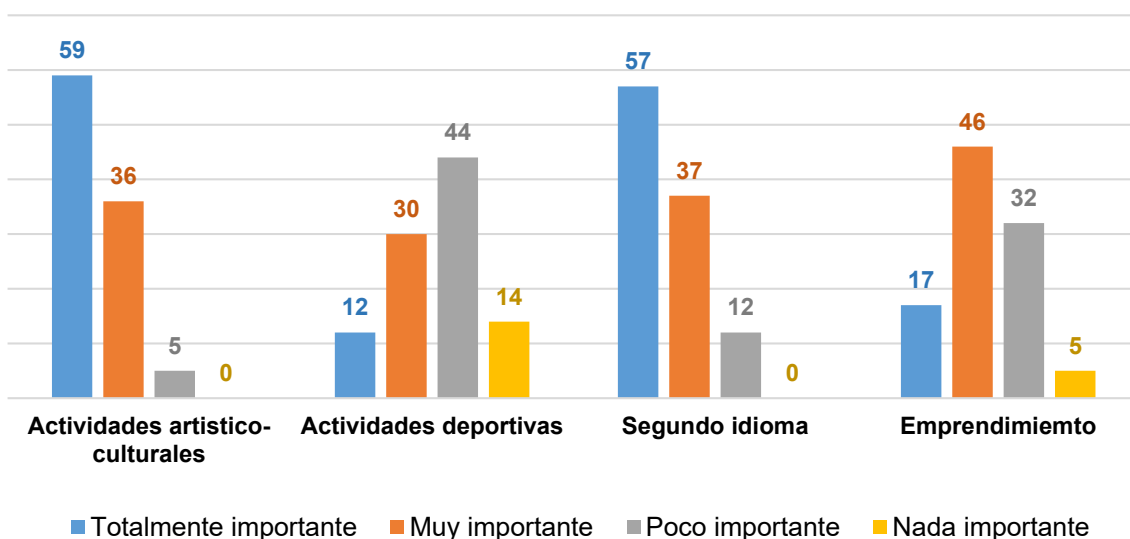


Figura 35. Importancia que los alumnos otorgan a las actividades complementarias para su formación

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos de la encuesta a estudiantes.

Con base en la información aquí presentada, se concluye que se promueven y realizan diversas acciones y estrategias que favorecen la formación integral de los estudiantes acorde a lo plasmado en el Modelo Educativo de la UABC y al PDI 2019-2023. Con relación a la enseñanza de un segundo idioma y a las actividades artístico-culturales, se considera que existe suficiencia y efectividad del apoyo para la enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, es conveniente poner un mayor énfasis en la promoción y difusión de las actividades deportivas entre los estudiantes.

Con base en el análisis realizado y en la opinión de los profesores y alumnos, se plantean las siguientes áreas de oportunidad en lo que se refiere al currículo:

- Mapa curricular:
 - Buscar equilibrio en las cargas por ciclo escolar tendiente a alcanzar un promedio de 30 horas por semana en cada ciclo.
 - Ajustar la nomenclatura de las áreas de conocimiento, de forma que correspondan a las diversas áreas de trabajo en el campo laboral e incorporar las asignaturas suficientes para el desarrollo de las competencias de cada área de conocimiento, particularmente en el caso del área de Administración (que bien podría denominarse área de Producción).
 - Indicar las seriaciones obligatorias pertinentes en los casos de asignaturas donde el desarrollo de las actividades de aprendizaje demanda conocimientos previos para el logro de las competencias del curso.

- Fortalecer el plan de estudios con asignaturas orientadas a los fundamentos teóricos sobre los que se basa la práctica disciplinaria.
- Privilegiar la ubicación de las asignaturas con base en las rutas lógicas para el desarrollo de un proyecto de trabajo terminal que los estudiantes concluirán en el último ciclo: escritura-desarrollo de proyecto-preproducción-producción/rodaje-postproducción-distribución.
- Los programas de unidades de aprendizaje deberán someterse a revisión por las Academias para el análisis y aplicación de modificaciones identificadas con base a una evaluación colegiada (tabla 22 y 23). Además, el 100% de los programas deberán actualizarse en el formato institucional PUA.
- Mantener la congruencia y la articulación con los propósitos del diseño curricular que responda al perfil de egreso acorde a los avances tecnológicos y de desempeño que este promueva.
- Fortalecer desde el plan de estudios las actividades deportivas.

2.3. Evaluación de la trayectoria escolar de los estudiantes por el programa educativo

Objetivo

Evaluar la trayectoria escolar de los estudiantes por el programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales con el fin de identificar fundamentos para modificar o actualizar dicho programa.

Método

Para la evaluación de la trayectoria escolar de los estudiantes se realizó una investigación documental y empírica con la finalidad de analizar el proceso de ingreso al programa, trayectoria escolar, egreso del programa y los resultados de los estudiantes en el programa de LMA.

En el análisis documental, se consultaron fuentes de información como el plan de estudios 2008-1 de LMA, el Sistema institucional de indicadores de la UABC, procedimientos y reportes de estadísticas de programas y acciones de tutoría, movilidad estudiantil, prácticas profesionales, servicio social, orientación educativa y psicopedagógica, asesorías académicas, de deserción, rezago, eficiencia terminal de egreso y titulación, entre otros. Para el análisis y ordenamiento de información se acudió a la técnica de análisis de contenido con base en cuatro categorías: (1) Proceso de ingreso al programa educativo, (2) Trayectoria escolar, (3) Participación de los estudiantes en los programas de

apoyo y (4) Resultados de los estudiantes. Se identifican, describen y analizan cada uno de los indicadores de las categorías como lo establece la *Metodología de los estudios de fundamentación para la creación, modificación y actualización de programas educativos de licenciatura de la UABC* (2018a).

Para conocer la opinión de profesores y alumnos sobre la contribución del servicio social, prácticas profesionales y movilidad estudiantil en la formación profesional, se realizó una encuesta, donde se utilizó un cuestionario digital (ver Anexos E y G) con reactivos de opción múltiple, párrafo y cuadrícula de varias opciones. Además, en el mismo instrumento se solicitó a los estudiantes su opinión sobre los programas de tutorías, orientación educativa y psicopedagógica, asesorías académicas y eventos académicos (concursos, presentaciones nacionales e internacionales). Posteriormente, se realizó la descripción del análisis de datos a través de tablas y figuras. Para efectos de recopilar la información, la dirección de la Facultad de Artes convocó al 100% de la planta académica y población estudiantil.

La muestra se calculó con base en la población y se utilizó una fórmula para muestras finitas con el 95% de confianza, con un margen de error del 5%. De los docentes (34) se obtuvo respuesta del 100%, por lo que se trabajó con el total de la población, siendo el 62% hombres y 38% mujeres. Con respecto a los alumnos, respondieron al llenado del cuestionario el 75% (183 de una población de 244), siendo el cálculo de la muestra requerida de 149 que corresponde al 61% del total de alumnos inscritos en el programa educativo. En relación con la etapa de formación de los estudiantes, el 21% corresponde a la etapa básica, el 43% a la disciplinaria, el 33% a la etapa terminal y el 3% no sabe en qué etapa de formación se encuentra.

Resultados

2.3.1. Proceso de ingreso al programa educativo

Estrategias de difusión, promoción y orientación del programa educativo.

Con el propósito de dar a conocer la oferta educativa de los programas que se imparten en la Facultad de Artes, se desarrollan diversas estrategias de difusión y promoción del programa educativo dirigidas a los alumnos potenciales a egresar de la educación media superior. La información referente al programa educativo de LMA se publica y está disponible de manera abierta en las páginas web de la UABC, la Coordinación General de Formación profesional y la Facultad de Artes. Asimismo, el programa educativo se promueve a través de las siguientes acciones y portales:

- Convocatoria institucional de nuevo ingreso a la UABC. Para la Facultad de Artes se emite de manera anual: <http://admisiones.uabc.mx/>
- Portal de internet de la Coordinación General de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar de la UABC: <http://cgsege.uabc.mx/web/csege1/convocatorias-para-aspirantes-a-ingresar1>
- Expo profesiones (Expo UABC). Se organiza anualmente, con el fin de ofrecer información sobre el programa educativo a los aspirantes a ingresar, procedentes de las diversas instituciones de nivel medio superior.
- Pláticas profesiográficas. Se imparten a estudiantes potenciales a egresar de nivel medio superior a través de los responsables de orientación educativa y psicopedagógica de las unidades académicas.
- Folletos. Sirven para brindar información más detallada sobre los programas educativos. Contienen la descripción del perfil de ingreso y de egreso. También, se mencionan los campos en donde se pueden desempeñar y las asignaturas por etapas de formación. Estos folletos se pueden obtener en las unidades académicas en los tres campus o en diversos eventos donde la Facultad de Artes sea invitada.
- Se participa en diferentes exposiciones que convocan algunas instituciones de educación pública como EXPO COBACH Vasconcelos, EXPO para

preparatorias en San Felipe, EXPO COBACH Plantel Estación Coahuila y EXPO Centro de Bachillerato Tecnológico Agropecuario No.41.

- También se promueve información sobre nuestros programas educativos en eventos y dependencias institucionales, tales como brigadas comunitarias, Departamentos de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar, y mediante la atención directa a personas que la soliciten de manera presencial y vía telefónica.
- Otros mecanismos de difusión y promoción de los programas educativos son los medios masivos de comunicación institucionales como la Gaceta Universitaria, Radio Universidad y el canal de televisión Imagen-UABC, así como en medios masivos de comunicación de la región.

Existe un procedimiento institucional para conocer el nivel académico de los estudiantes de nuevo ingreso. Este inicia en el momento de la convocatoria donde se realiza un examen de conocimiento y una encuesta de ingreso. El examen de selección de la UABC mide la capacidad que tienen los aspirantes para aplicar los conocimientos y habilidades que poseen y que serán requeridos para atender con éxito las demandas propias de su formación universitaria (UABC, 2018c).

De acuerdo al análisis de la información, se considera adecuada la difusión y promoción que se le da al programa educativo para el conocimiento de los alumnos potenciales a egresar de las instituciones de educación media superior, que conlleva a mantener la matrícula de primer ingreso.

2.3.2. Indicadores de Trayectoria Escolar

Control del desempeño de los estudiantes dentro del programa. A partir del periodo 2017-1, la Facultad de Artes cuenta con un sistema institucional para identificar la trayectoria escolar de sus estudiantes, el cual brinda información para conocer la eficiencia terminal, titulación, reprobación y rezago, entre otros.

Se realizó un estudio de trayectoria escolar sobre cinco cohortes generacionales: primero, 2010-2/2014-1; segundo, 2011-1/2014-2; tercero, 2011-2/2015-1; cuarto, 2012-1/2015-2 y quinto, 2012-2/2016-1.

De la información analizada por cohortes generacionales, se detectó que en promedio ingresaron por periodo escolar 58 alumnos. Sobre la tasa de retención, el 92% permaneció en el programa educativo y se cuenta, en promedio, con el 29% en rezago educativo. Es importante mencionar que estos índices de rezago se deben, principalmente, a la reprobación de unidades de aprendizaje y la reducción voluntaria de la carga académica. Cabe señalar que, en ambos casos (reprobación o reducción voluntaria de la carga), el programa de tutorías contempla el seguimiento y, en su caso, el apoyo de los tutores para canalizar a los alumnos con bajo rendimiento al área de orientación educativa y psicopedagógico, o bien, para ajustar de forma óptima la carga académica de los estudiantes.

El índice de aprobación promedio de las cinco generaciones analizadas es de 97%. Esto representa el porcentaje de alumnos que aprobó sus unidades de aprendizaje en cada periodo. A su vez, se cuenta con un 87% en rendimiento, lo que equivale al promedio obtenido por los alumnos en sus evaluaciones. Se revela que existe un 12% de deserción.

En lo que corresponde a los índices de aprobación de las unidades de aprendizaje, durante los periodos 2015-1 al 2019-1, el 100% de la matrícula (en más de dos ciclos escolares) aprobó las siguientes asignaturas: en la etapa básica, Lenguaje de las imágenes en movimiento (obligatoria); en la etapa disciplinaria, Taller de realización (obligatoria); en la etapa terminal, Diseño web y multimedia, Realización cinematográfica y Taller de video (obligatorias). Entre las asignaturas optativas se identificaron el Laboratorio creativo de iluminación, Dirección de fotografía y Fotografía digital creativa.

En la Tabla 27 se presentan las unidades de aprendizaje con mayores índices de reprobación recurrentes, por periodo escolar.

Tabla 27.

Unidades de aprendizaje con mayor índice de reprobación recurrente

Unidad de Aprendizaje	Etapa de formación	Tipo de asignatura	Periodo								
			2015-1	2015-2	2016-1	2016-2	2017-1	2017-2	2018-1	2018-2	2019-1
Cinematografía	Disciplinaria	Obligatoria	16%	24%	22%	42%	-	-	-	-	-
Animación 2D	Disciplinaria	Obligatoria	-	42%	38%	-	30%	-	-	35%	-
Estructura socioeconómica de México	Básica	Obligatoria	-	28%	-	-	54%	32%	-	-	34%
Historia de los medios audiovisuales	Básica	Optativa	-	-	21%	-	28%	-	38%	-	64%
Historia del cine mexicano	Básica	Obligatoria	-	-	-	-	43%	56%	40%	40%	50%

Fuente: Elaboración propia con datos de la subdirección de la Facultad de Artes.

Los casos especiales de aprendizaje o reprobación son atendidos cuando el tutor o el profesor de asignatura canaliza los casos al área de Orientación Educativa y Psicopedagógica, misma que da seguimiento al alumno con el fin de mejorar su rendimiento académico. En esta área se evalúa la situación del alumno, con el fin de identificar si sus problemas escolares tienen origen en un apoyo psicopedagógico, o si son académicos. Cuando los estudiantes están en situación académica especial son canalizados a la opción de evaluación permanente; además, se le integra a un programa de asesorías, que opera desde el periodo 2016-2. En este caso, los alumnos recibirán apoyo de un asesor para ser orientados y ayudarlos a mejorar su rendimiento académico.

Eficiencia Terminal. Según el Sistema Institucional de Indicadores de la UABC (2009), el término eficiencia terminal refiere al porcentaje de alumnos que aprobaron el total de créditos de un programa educativo con respecto al número de alumnos que ingresaron a dicho programa en la cohorte correspondiente, una vez transcurrido el tiempo promedio en que tardan los alumnos en aprobar la totalidad de créditos del programa educativo.

Debido a que el Consejo para la Acreditación de la Educación Superior de las Artes (CAESA) revisa y compara la eficiencia terminal de los programas educativos en arte, establece un porcentaje de eficiencia terminal por cohorte

generacional para estos programas. De acuerdo con la evaluación para la acreditación realizada al programa de LMA de la Facultad de Artes, recomienda una eficiencia terminal por cohorte generacional en 70%.

En la Tabla 28 se presenta la eficiencia terminal de cada una de las cohortes que han concluido durante los últimos cinco años. En la tabla se indican el número de alumnos de nuevo ingreso y el número y porcentaje de alumnos que han concluido los créditos de cada cohorte. En promedio, la eficiencia terminal es de 40.1%, misma que debe de mejorar para lograr el indicador deseado que el organismo acreditador establece.

Es importante fortalecer los programas de atención al estudiante con bajo rendimiento académico o con requerimientos de atención especial, con el fin de evitar el rezago escolar y que favorezcan la eficiencia terminal.

Tabla 28

Eficiencia terminal por cohorte en los últimos cinco años

PERIODO	INGRESO	EGRESO	ETC
2013-2 / 1017-1	24	18	75.0
2014-1 / 2017-2	46	20	43.4
2014-2 / 2018-1	49	18	36.7
2015-1 / 2018-2	27	9	33.3
2015-2 / 2019-1	26	4	15.3
	172	69	40.1

Fuente: Elaboración propia con datos de la subdirección de la Facultad de Artes.

Eficiencia en la Titulación u Obtención de Grado. La eficiencia de la titulación, en relación con el ingreso y con el egreso por cada una de las cohortes que han concluido en los últimos cinco años, la podemos observar en la Tabla 29. Se indica el número de alumnos de nuevo ingreso, el número y porcentaje de alumnos que han concluido sus créditos por cohorte, así como el número y porcentaje de alumnos que se han titulado. El porcentaje promedio de titulación con relación al ingreso es de 15.1% y, con respecto al egreso es de 37.6%.

Tabla 29*Eficiencia de titulación (ET) con respecto al ingreso y egreso*

PERIODO	INGRESO	EGRESO	TITULADOS	% ET CON RESPECTO AL INGRESO	% ET CON RESPECTO AL EGRESO
2013-2 / 1017-1	24	18	10	41.6	55.5
2014-1 / 2017-2	46	20	7	15.2	35.1
2014-2 / 2018-1	49	18	6	12.2	33.3
2015-1 / 2018-2	27	9	2	7.4	22.2
2015-2 / 2019-1	26	4	1	3.8	25.0
	172	69	26	15.1	37.6

Fuente: Elaboración propia con datos de la subdirección de la Facultad de Artes.

Por lo anterior, la Facultad de Artes ha implementado una serie de acciones para promover la titulación como a continuación se enlistan:

- Realizar una adecuada tutoría durante el proceso académico. Al iniciar el periodo escolar 2019-2 se llevó a cabo una reunión de tutorías con la comunidad estudiantil, en la cual se incluyó el tema relacionado con la normativa universitaria, recomendaciones y demás acciones para el proceso de titulación.
- Una vez iniciado el semestre, se publicó en los grupos de atención de alumnos en Facebook la oferta que tiene la Facultad de Idiomas para la acreditación de la lengua extranjera, así como los cursos disponibles.
- Se realizó un taller informativo para los alumnos potenciales a egresar, con la finalidad de revisar todos los eventos y detalles de su proceso de terminación de su formación.

Aunque se cuenta con sistemas institucionales que permiten analizar la trayectoria escolar y detectar problemáticas para la toma de decisiones, así como un programa de asesorías para brindar apoyos académicos para evitar el rezago y la deserción, se identifica como una oportunidad fortalecer el Área de Orientación Educativa y Psicopedagógica para mejorar la atención y los servicios a los estudiantes. Esta área, además de los 244 alumnos del programa educativo de

medios audiovisuales, atiende a 139 de artes plásticas y 65 de danza, con un total de 448 alumnos en la Facultad de Artes, campus Mexicali. Con base en estas cifras, se considera que las posibilidades de atención son insuficientes para ayudar a los estudiantes con problemas de este tipo.

Es importante valorar la implementación de un plan estratégico orientado a la necesidad de tomar acciones, que sea más efectivo y contribuya a elevar los índices de eficiencia terminal de egreso y titulación.

2.3.3. Participación de los estudiantes en programas de apoyo

Programas de Asesoría Académica, Regularización y Acciones de Nivelación a los Estudiantes. La Facultad de Artes, como estrategia que garantice el tránsito exitoso de los estudiantes en el programa educativo, ha implementado un programa de asesorías académicas. Este tiene como objetivo ofrecer un servicio de apoyo que beneficie el aprendizaje, a través de la implementación de un plan paralelo a las clases formales que contribuya a la comprensión de los contenidos relacionados con las asignaturas donde el alumno tenga dificultades, disminuyendo la posibilidad de la reprobación y/o deserción escolar.

En el programa se reconoce a cinco figuras principales para el desarrollo de su actividad: el alumno, el profesor-asesor, el alumno-asesor, el responsable del programa y responsable del Área de Orientación Educativa y Psicopedagógica. Para el desarrollo de este programa, el responsable del mismo, a inicio de cada periodo escolar, solicita de manera formal a los profesores los horarios disponibles para brindar la asesoría durante el semestre y emite dos convocatorias dirigidas a la comunidad estudiantil: una invitando a participar como alumno-asesor y otra a los interesados en recibir asesoría académica. Es requisito que los alumno-asesor sean estudiantes sobresalientes en las unidades de aprendizaje, mismos que deben estar supervisados por los académicos y registrados en el listado de alumnos asesores.

A continuación, se describe el procedimiento del programa de asesorías académicas de la Facultad de Artes:

- La asesoría académica podrá ser solicitada por los docentes, los tutores o por el alumno. Esta solicitud se realiza al responsable del programa, por medio del formato de solicitud de asesoría académica.
- De manera paralela, el responsable del programa remite la lista de los alumnos solicitantes al Área de Orientación Educativa y Psicopedagógica, para la integración de un expediente individual y la identificación de necesidades especiales de apoyo.
- El responsable del programa revisa los horarios dispuestos por los asesores y coordina las fechas de cita con los alumnos solicitantes. Posteriormente, notifica al asesor los horarios acordados para impartir las sesiones.
- El estudiante solicitante firma de aceptación el formato de seguimiento de asesorías, donde se especifica el nombre de su asesor y las fechas de sus sesiones, comprometiéndose a cumplir con sus asistencias.
- Una vez concluidas las sesiones (máximo tres), el asesor anota en el formato de seguimiento las sugerencias que considere pertinentes para el estudiante y el responsable del programa.
- El responsable del programa retroalimenta al alumno de acuerdo con el reporte entregado por el asesor.
- El alumno evalúa los servicios del programa por medio de un cuestionario de satisfacción.
- Antes de concluir el semestre, el responsable del Área de Orientación Educativa y Psicopedagógica envía al responsable del programa un reporte de los casos atendidos.
- Al término del periodo escolar, el responsable del programa envía un reporte de las asesorías realizadas a la subdirección de la unidad académica y coordinaciones correspondientes de la unidad académica.

Programa de Inclusión. Las estrategias y acciones de inclusión que se han llevado a cabo durante los periodos del 2016 al 2019 para favorecer el proceso de aprendizaje y adaptación de los estudiantes con necesidades educativas especiales son:

- Para las alumnas con discapacidad auditiva:
 - Taller de introducción al lenguaje de señas mexicano.
 - Taller de sensibilización en educación especial.
 - Plática de educación y discapacidad auditiva.
 - Gestión, desde los primeros semestres, con Fundación UABC para una laptop y audífonos con un software especial (Dictation.io).
- Para los alumnos con el trastorno del espectro autista (TEA):
 - Talleres de escuela inclusiva para fortificar el conocimiento y las prácticas docentes en la atención educativa para los alumnos en condiciones especiales.
 - Plática de sensibilización en el autismo.
 - Taller de sensibilización para la educación especial para maestros.
 - Conferencia sobre Arte y Discapacidad.
 - Taller de estrategias de inclusión con TEA (tres días) para docentes de la Facultad.
 - Plática de TEA.
- Para los estudiantes que presentaron alguna condición emocional:
 - Plática de depresión y ansiedad en estudiantes.
 - Plática sobre estrategias de manejo de estrés.
 - Plática de ansiedad y técnicas de intervención.
 - Taller de danza terapia.
 - Taller de yoga.
 - Actividad deportiva.
 - Conferencia sobre “Estrategias y hábitos de estudio en universitarios”.
 - Plática de estrategias de estudio.

- Plática de salud emocional.
- Educación para la salud (módulos de detecciones, plática de educación sexual y de cáncer cervicouterino).

Movilidad e Intercambio de Estudiantes. El intercambio estudiantil es un programa de servicio que apoya a los estudiantes de licenciatura para cursar unidades de aprendizaje, estancias de investigación y/o prácticas profesionales en instituciones nacionales e internacionales de educación superior de calidad, que puedan ser consideradas equivalentes a las que se encuentren incluidas del plan de estudios. Estas acciones favorecen a los estudiantes en la adquisición de nuevas competencias, capacidades profesionales y habilidades para adaptarse a un entorno lingüístico, cultural y profesional diferente, al mismo tiempo que fortalecen su seguridad, independencia y maduración profesional.

En lo que se refiere a la participación de nuestros alumnos en el programa de movilidad e intercambio, como se observa en la Tabla 30, durante el periodo comprendido del ciclo 2017-2 al 2019-2, hubo un total de 24 participaciones. De estas, dos fueron en instituciones nacionales y 22 en internacionales, correspondientes a ocho países diferentes; el país que cuenta con mayor número de participantes es España.

La difusión de la oferta de intercambio estudiantil se da a conocer a través de convocatorias, de manera oportuna, por diversos medios de comunicación interna. También, la unidad académica realiza un coloquio de experiencias de aprendizaje, donde los alumnos que han realizado movilidad estudiantil comparten información relevante y motivan a sus compañeros para que accedan a los apoyos disponibles dentro y fuera de la institución. Los principales obstáculos a los que se han enfrentado los participantes en programas de intercambio y movilidad son económicos.

Tabla 30

Movilidad e intercambio académico estudiantil

Ciclo escolar	Alumnos	Ámbito	Institución	País
2017-2	1	Internacional	Sogang University	Corea del Sur
	1	Nacional	Universidad Autónoma del Estado de México	México
	2	Internacional	Universidad Passau	Alemania
	1	Internacional	Escola de Cinema Audiovisual de Catalunya	España
2018-1	2	Internacional	Universidad Buenos Aires	Argentina
	1	Internacional	Pontificia Universidad de Colombia	Colombia
	1	Internacional	Universidad Rey Juan Carlos	España
	1	Internacional	Escola de Cinema Audiovisual de Catalunya	España
2018-2	3	Nacional	Universidad Nacional Autónoma de México	México
	1	Internacional	Universidad Politécnica de Valencia	España
	1	Internacional	Universidad Nacional de Colombia	Colombia
	1	Internacional	Universidad de Burgos	España
	1	Internacional	Escola de Cinema Audiovisuals de Catalunya	España
	1	Internacional	Instituto de Arte, Design E Empresa (IADE)	Portugal
	1	Internacional	Pontificia Universidad de Colombia	Colombia
2019-1	1	Internacional	Universidad Rey Juan Carlos	España
2019-2	1	Internacional	Universidad Nacional Mayor de San Marcos	Perú
	1	Internacional	Escola de Cinema Audiovisuals de	España

Ciclo escolar	Alumnos	Ámbito	Institución	País
			Catalunya	
	1	Internacional	San Diego State University	Estados Unidos
	1	Internacional	Universidad Rey Juan Carlos	España

Fuente: Elaboración propia con datos de la subdirección de la Facultad de Artes.

Actualmente, la UABC cuenta con un total de 188 convenios de cooperación académica -82 universidades nacionales y 106 internacionales- (UABC, 2019e). En la Tabla 31 se presentan los convenios con los que se han realizado actividades de intercambio estudiantil en los últimos 5 años.

Tabla 31

Convenios nacionales e internacionales

INSTITUCIÓN	TIPO DE CONVENIO	ÁMBITO
Escuela Nacional de Artes Cinematográficas (ENAC antes CUEC)	Específico	Nacional
Centro de Capacitación Cinematográfica	Específico	Nacional
Universidad Rey Juan Carlos (España)	Específico	Internacional
Escola de Cinema Audiovisuals de Catalunya (España)	Específico	Internacional
Universidad Autónoma del Estado de México	General	Nacional
Universidad Nacional Autónoma de México	General	Nacional
Universidad de Guadalajara	General	Nacional
Sogang University, Corea del Sur	General	Internacional
Universidad Passau Alemania	General	Internacional
Universidad de Buenos Aires Argentina (UBA)	General	Internacional
Universidad Rey Juan Carlos España	General	Internacional
Universidad de Vigo, España	General	Internacional
Pontificia Universidad Javeriana, Colombia	General	Internacional
Universidad Politécnica de Valencia	General	Internacional
Universidad Nacional de Colombia	General	Internacional
Universidad de Burgos	General	Internacional
Instituto de Arte, Design E Empresa-Uni (IADE)	General	Internacional
Universidad Nacional Mayor de San Marcos	General	Internacional

Fuente: Elaboración propia con datos de la subdirección de la Facultad de Artes.

Servicios de Tutoría. El programa institucional de tutorías es un servicio que se ofrece a los estudiantes de manera individual o grupal. Consiste en acompañarlos en su tránsito por el programa educativo y brindarles apoyo en aspectos de índole académico. Estos están encaminados a que los estudiantes diseñen un programa de actividades curriculares y extracurriculares que favorezcan la formación integral, y logren el perfil profesional deseado, respetando en todo momento la libertad en la toma de decisiones de su trayectoria académica.

Cada alumno, desde que ingresa, tiene derecho a que se le asigne un tutor académico, mismo que le da acompañamiento desde el inicio de su carrera hasta el término de la misma. La función del tutor es ser guía en aspectos académicos-administrativos como el servicio social, idioma extranjero, prácticas profesionales y formación integral, así como brindar recomendaciones sobre el perfil profesional y valores. También, apoya para identificar problemáticas de aprendizaje, de orden socioeconómico o de salud que enfrenta el estudiante, además de canalizarlo a la instancia que corresponda o requiera. El tutor tiene las siguientes responsabilidades

- Convocar a los tutorados, en cualquiera de las modalidades, a las sesiones establecidas por la unidad académica durante cada ciclo escolar, como mínimo.
- Establecer comunicación y obtener la información general del tutorado a fin de conocer su proyecto académico.
- Reconocer las necesidades específicas que le plantea el tutorado y orientarlo o canalizarlo considerando los servicios institucionales de apoyo académico.
- Consultar periódicamente el sistema institucional de tutorías (SIT) para dar seguimiento al avance académico de sus tutorados.

- Motivar la toma de decisiones acertada del tutorado para avanzar con éxito en su trayectoria académica, y en su futura inserción laboral acorde con su proyecto profesional.
- Brindar información adicional sobre la estructura y organización del plan de estudios, normatividad universitaria pertinente, modalidades de aprendizaje y obtención de créditos, servicios de apoyo académico y actividades extracurriculares.
- Habilitar las unidades de aprendizaje en el SIT para efectos de reinscripción, acorde con el avance del proyecto académico del tutorado y de la normatividad universitaria.
- Adquirir, permanentemente, la capacitación necesaria para ejercer la actividad tutorial (UABC, 2012).

De acuerdo con la información obtenida del SIT, en 2019-2, el programa educativo de LMA cuenta con una matrícula de 244 alumnos inscritos: 220 de reinscripción (RI) y 24 de nuevo ingreso (NI), mismos que se encuentran asignados a 14 tutores (13 de tiempo completo y uno de asignatura).

El 21% (3) de los tutores de este programa educativo tienen asignados entre 27 y 31 alumnos, el 64% (9) tiene entre 15 y 18 alumnos asignados y el 14% (2) entre 3 y 8 alumnos asignados, como se muestra en la Tabla 32.

Tabla 32

Tutores y número de tutorados asignados en el periodo 2019-2

No. de empleado	Nombre del tutor		No. de tutorados		
			RI	NI	Total
13083	Ramos Villavicencio Alejandra Jesús	Asignatura	8	0	8
15949	Conde Félix Cristina	TC	27	0	27
16874	Muñoz Bravo Lizbeth	TC	13	3	16
19755	Rosales Guerrero Carlos Federico	TC	16	0	16

20041	Martínez Martínez Jorge Alfredo	TC	15	0	15
20042	Beltrán Piedrín Rosa Herlinda	TC	31	0	31
20082	Valenzuela Ortega Christian René	TC	5	10	15
20233	Linares Borboa Raúl Fernando	TC	12	4	16
21481	Madrid Navarro Angélica Basilia	TC	15	5	20
21482	Torres Narváez Flor Angélica	TC	18	0	18
21483	León Guridi Salvador	TC	3	0	3
23910	López Pérez Luis Felipe	TC	12	2	14
24090	Orozco Orozco Jesús Humberto	TC	18	0	18
24977	Núñez Morales Axel Eduardo	TC	27	0	29
Total de alumnos inscritos al programa en 2019-2			220	24	246

Fuente: Elaboración propia con datos de la subdirección de la Facultad de Artes.

Servicios de Orientación Educativa y Psicopedagógica de Apoyo al Estudiante. El programa de servicios del Área de Orientación Educativa y Psicopedagógica, implementado en la Facultad de Artes, favorece el desempeño académico de los estudiantes en las distintas etapas de su formación profesional. Estos servicios se promueven en los ámbitos personal, escolar y profesional.

La atención a la comunidad estudiantil se brinda a través de la estimulación de las habilidades del pensamiento y la enseñanza de técnicas y hábitos de estudio. Además, brinda orientación vocacional y atención a problemas personales (familiares y de salud). También, otorga información a través de diferentes medios, ya sea en periódicos murales, conferencias, cursos, talleres o asesoría individualizada.

El Área de Orientación Educativa y Psicopedagógica se centra en los siguientes servicios:

- Orientación vocacional.
- Atención alumnos con situaciones emocionales.

- Técnicas de integración grupal.
- Motivación y técnicas de estudio.
- Estilo de aprendizaje.
- Educación sexual (prevención de enfermedades de transmisión sexual, VIH y embarazo durante los estudios).
- Estrategias para hábitos de estudio.
- Técnicas de manejo del estrés.
- Prevención del uso y abuso de drogas legales e ilegales.
- Orientación sobre depresión, suicidio, abuso sexual, bulimia, anorexia, ansiedad y agresión.
- Asesoría a docentes con alumnos con necesidades educativas especiales.

En la Tabla 33, se reporta que, durante los últimos cinco años, el Área de Orientación Educativa y Psicopedagógica ha atendido a un total de 149 estudiantes, brindando asesoría en diversos aspectos como trastornos emocionales, problemas de conducta, trámites de inscripción, entre otros.

Tabla 33

Servicios proporcionados por el área de Orientación educativa y psicopedagógica en los últimos cinco años

SITUACIÓN DETECTADA	NÚMERO DE ALUMNOS ATENDIDOS
Diagnóstico (Dx) de ansiedad y depresión (Dx. médico)	20
Síntomas de ansiedad y depresión (sin Dx. médico)	29
Situaciones emocionales	52
Trastorno del desarrollo (autismo)	5
Trastorno de aprendizaje (dislexia)	1
Discapacidad auditiva (hipoacusia y sordera profunda)	2
Daño orgánico (daño en la memoria de corto plazo)	1
Discapacidad motriz 0.67%	1
Daltonismo	1
Alumnos tercera oportunidad	22
Bajas (temporales y definitivas)	11

Otros (problemas de conducta y orientación para inscripción)	4
TOTAL	149

Fuente: Elaboración propia con datos del área de orientación educativa y psicopedagógico de la Facultad de Artes.

Prácticas Profesionales, Estancias y Visitas en los Diversos Sectores.

Las prácticas profesionales son un conjunto de actividades y quehaceres propios de la formación profesional para la aplicación del conocimiento y la vinculación con el entorno social y productivo. Tienen como objetivo contribuir en la formación integral de los estudiantes, a través de la combinación de conocimientos teóricos adquiridos en el aula con aspectos prácticos de la realidad profesional, así como desarrollar habilidades y competencias para diagnosticar, planear, evaluar e intervenir en la solución de problemas de la vida profesional, de conformidad con el perfil de su carrera.

En relación con los planes y programas de estudios, las prácticas profesionales son una fuente de información permanente para su adecuación y actualización. Además, permiten fortalecer y consolidar la vinculación de la Facultad y de la Universidad, con el entorno social y productivo.

Las prácticas profesionales son de carácter obligatorio, con un valor curricular de 15 créditos, las cuales pueden ser iniciadas 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 (UABC, 2007a). 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.

Durante los últimos cinco años han acreditado las prácticas profesionales un total de 216 estudiantes de LMA. De ellos, el 71% ha realizado esta actividad

académica en el sector productivo, el 17% en la UABC, el 7% en el sector educativo, el 3% en el estatal, 1% en el sector federal y 1% en el municipal.

Servicio Social. El Servicio Social Universitario (SSU) es el conjunto de actividades formativas y de aplicación de conocimientos que los estudiantes realizan, de manera obligatoria y temporal, en beneficio o interés de los sectores marginados de la sociedad. El SSU es requisito para obtener el título profesional.

El SSU está estructurado en dos etapas: la primera, se denomina servicio social comunitario (SSC) y comprende el conjunto de actividades que realizan los alumnos que cursan estudios de licenciatura, encaminadas al fortalecimiento de su formación valoral, y no requieren de un perfil profesional determinado. Esta etapa se puede realizar desde el ingreso al programa educativo, y para su acreditación deben realizarse un mínimo de 300 horas. La segunda, denominada servicio social profesional (SSP), abarca el conjunto de actividades que realiza los alumnos tendientes a la aplicación de conocimientos, habilidades, aptitudes y valores que hayan obtenido y desarrollado en el proceso de su formación universitaria. Esta etapa se realiza al cumplir con el 60% de los créditos del programa educativo y considera como mínimo 480 horas para su liberación, las cuales estarán comprendidas en un periodo mínimo de seis meses y máximo dos años (UABC, 2007b).

En el programa educativo de LMA se establece que, si un alumno participa en un programa de SSP 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 (UABC, 2007a). Las unidades de aprendizaje asociadas al SSP son las siguientes: Realización televisiva, Realización cinematográfica, Taller de video, Diseño web y multimedia y Taller de escritura II.

En la Tabla 34, referido a SSP, en el periodo 2019-1, se contaba con un total de 52 programas registrados. Durante los últimos cinco años, fueron asignados un total de 262 alumnos, de los cuales han liberado el 66%.

Tabla 34*Número de alumnos asignados y liberados en SSP*

Periodo	Asignados	Liberados
2015-1	22	16
2015-2	50	24
2016-1	32	38
2016-2	18	30
2017-1	29	10
2017-2	17	26
2018-1	28	10
2018-2	22	20
2019-1	44	-
Totales	262	174

Fuente: Elaboración propia con datos de la subdirección de la Facultad de Artes.

\

2.3.4. Resultados de los Estudiantes

Resultados en exámenes de egreso externos a la institución. Con la participación de nuestros estudiantes en diferentes eventos, tanto nacionales como internacionales, se demuestra la aplicación de las competencias que van desarrollando durante su formación profesional. En la Tabla 35, se muestran los diferentes reconocimientos obtenidos por los estudiantes durante los últimos cinco años.

Tabla 35

Reconocimientos obtenidos por estudiantes en eventos nacionales e internacionales

Alumnos	Reconocimiento	Cortometraje
2	Tercer lugar en el 8vo Festival Metropolitano de Cineminuto	El Camino
9	Primer lugar en Rally Derechos Humanos de las Mujeres	Cosas para niñas
9	Segundo lugar en Rally Derechos Humanos de las Mujeres	Después de ti

10	Mención honorífica en Rally Derechos Humanos de las Mujeres	En Papel
1	Primer lugar en Almeria Western Film Festival 2019	The Voice O The West
4	Primer lugar en Rally Humano Film Fest	Caos
7	Mejor fotografía en Rally Humano Film Fest	Vientos
2	Primer lugar en Concurso estatal de cortometrajes 2019	Esquina
3	Primer lugar en Algo por el centro	La última Frontera
3	Primer lugar en Festival de cortometraje universitario UVAQ, Morelia - México	La última Frontera
3	Mención honorífica en BannabáFest - Festival Internacional de Cine de Derechos Humanos, Panamá	La última Frontera
3	Mejor Documental en Imperial Valley Film Festival and Artist Showcase Valle Imperial, EU	La última Frontera
1	Mejor cortometraje en Festival Internacional de Cine de Valle Imperial	Travestía
1	Primer lugar en Hazlo Cortometraje	Travestía
1	Primer lugar FICUABC 2017	La Verónica

Fuente: Elaboración propia con datos de la subdirección de la Facultad de Artes.

Además de los reconocimientos de la tabla anterior, para el mismo periodo, se tuvo participación destacada en eventos como los que se presentan en la Tabla 36.

Tabla 36.

Participación de estudiantes en eventos académicos

Alumnos	Reconocimiento	Cortometraje
3	Finalista: Premio "Fausto Rossano per il Pieno Diritto alla Salute", Nápoles - Italia	La última Frontera
3	Selección: Cefalù film festival 2019, Palermo - Italia	La última frontera
3	Selección: Music Shorts Film Festival, Montana - EU	La última frontera
3	Selección: Baja California International Film Festival, Tijuana - México	La última frontera
3	Selección: Music Shorts Film Festival, Montana - EU	La última frontera
3	Selección: Baja California International Film Festival, Tijuana - México	La última frontera
3	Selección: Best of latin america short film festival, California - EU	La última frontera
3	Selección: NOVA Student Film Festival, Virginia - EU	La última frontera
3	Selección: First-Time Filmmaker Sessions, Londres - Reino Unido	La última frontera
3	Selección: CineAfro Cauca, Colombia	La última frontera

3	Selección: Hidalgo Film Fest Hidalgo, México	La última frontera
3	Finalista: Festival Internacional de Cine de Apatzingán, México	La última frontera
3	Finalista: Festival Internacional Cine sin Cines, Michoacán - México	La última frontera
3	Selección: Festival de Cinema de Caruaru, Caruaru - Brazil	La última frontera
3	Selección: FotoFilm Tijuana, Tijuana - México	La última frontera
3	Selección: Monterrey International Film Festival, Monterrey - México	La última frontera
3	Selección: 7ma Muestra Audiovisual: La Imagen de la Memoria, Medellín - Colombia	La última frontera
3	Selección: Shorts México - Festival Internacional de Cortometrajes de México, CDMX	La última frontera
3	Selección: ¡Gainesville Latino Film Festival's 2019 Short Film Competition!, Florida - EU	La última frontera
3	Selección: Festival de Cine de Ensenada 2019, Ensenada - México	La última frontera
3	Selección: Humano Film Festival 2019, Tijuana - México	La última frontera
3	Selección: Sinevizyon 2019, Alsancak, Cyprus - Turquía	La última frontera
3	Selección: ASA Humanitarian Film Festival 2019, Weimar - Alemania	La última frontera
3	Selección: Wadadli Short Film Festival 2019, Antigua y Barbuda	La última frontera
3	Selección: Festival Iberoamericano de Cortometrajes -IBEROFEST 2019, Bogotá - Colombia	La última frontera
3	Selección: Festival Internacional de Cine – CINESPACIO, Santiago de Cali - Colombia	La última frontera
3	Selección: Chihuahua International Film Festival, Chihuahua - México	La última frontera
3	Selección: Southern Screen Festival, Luisiana - EU	La última frontera
3	Mejor Documental: Imperial Valley Film Festival and Artist Showcase, Valle Imperial - EU	La última frontera
3	Selección: Fiorenzo Serra Film Festival, Sassari - Italia	La última frontera
3	Selección: Etnovideográfica 2019 – International. thnovideographyc Festival, Zaora - España	La última frontera
3	Selección: Festival de cine Irapuato 2019, Irapuato - México	La última frontera
3	Selección: 7° Festival Internacional de Cine de San Luis Potosí - México	La última frontera
7	Selecciones: Festival Cinema LTDO, Guanajuato – México	Chayo
7	Selección: Baja California International Film Festival, Tijuana - México	Chayo
7	Selección: Oaxaca Film Festival, Oaxaca - México	Chayo
7	Selección: Madriff indie film festival, Madrid – España	Chayo
7	Selección: FECEA - Festival Internacional de Cinema Escolar de Alvorada - Brazil	Chayo
7	Selección: Festival Internacional de Cine con Medios Alternativos FICMA - CDMX	Chayo
1	OMovies Festival in Napoli - Italia	Los muros que nos separan

1	Quito, Ecuador	Los muros que nos separan
1	Queer Film Festival Playa del Carmen - México	Los muros que nos separan
1	El Lugar Sin Límites #Festival ELSL	Los muros que nos separan

Fuente: Elaboración propia con datos de la subdirección de la Facultad de Artes.

También, nuestros estudiantes tuvieron participación como asistentes de producción en largometrajes y series de televisión tales como: *Fear the walking dead*, *Desierto* y *La Jaula de Oro*. Asimismo, participaron como asistentes de decoración en series de televisión como en *Monarca* y *Fear the walking dead* y en largometrajes como *Todos caen*, *Mentadas de padre*, *Sonora* y *Me gusta, pero me asusta*.

Estudio empírico de profesores. En cuanto al cumplimiento del perfil de egreso, se consultó a los profesores sobre la pertinencia y viabilidad entre el perfil de egreso en relación con el plan de estudios. Sus respuestas fueron: casi siempre con 60.4%, algunas veces con el 22.9% y el 16.7% mencionó que siempre.

Estudio empírico de estudiantes. En la Figura 36, se presentan los resultados sobre la opinión de los estudiantes en relación con los programas de apoyo en los que participan. Como se puede observar, tienen una opinión positiva con respecto al intercambio académico y las prácticas profesionales: las valoran como excelente y bueno en un 91% y 96% respectivamente. De la misma forma, se reporta una opinión regular en las asesorías académicas con 61%, el programa de tutorías con 58% y el servicio social universitario con 47%.

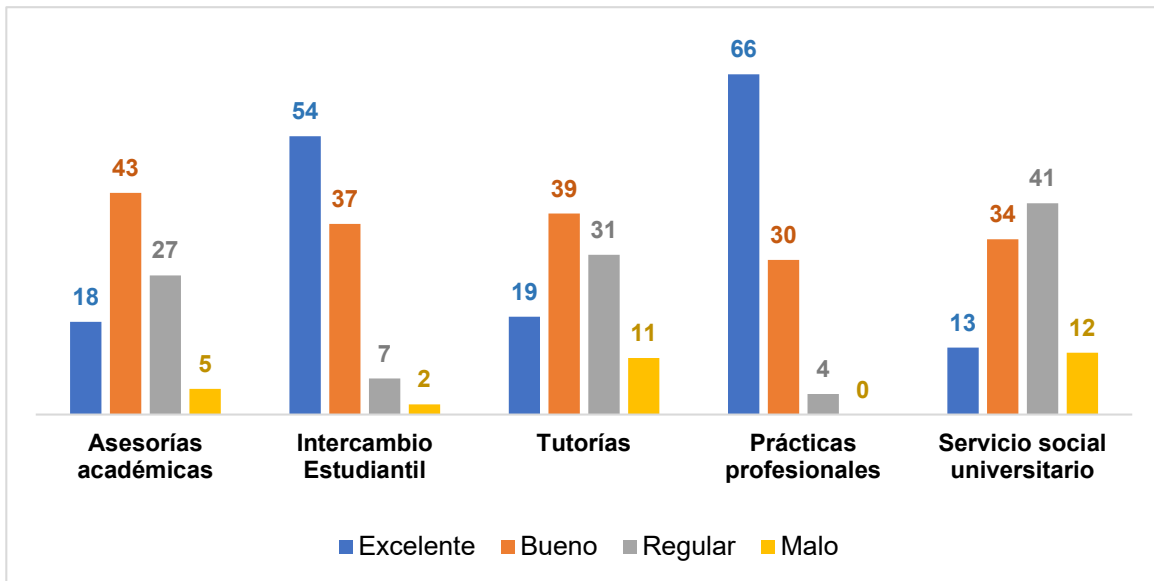


Figura 36. Importancia que los alumnos otorgan a la participación en programas de apoyo

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos de la encuesta a estudiantes.

En cuanto al apoyo brindado por la Facultad de Artes para la participación en eventos, el 24% de los estudiantes opina que son excelentes, el 42% que son buenos, el 27% que son regulares y el 7% que son malos.

De acuerdo con la encuesta realizada a estudiantes, el 69% y 11% se encuentra satisfechos y muy satisfechos respectivamente, con la formación recibida durante su trayectoria escolar, mientras que el 20% se encuentra poco satisfecho.

Los resultados de la evaluación de los estudiantes, relacionados con los conocimientos teóricos y prácticos, reportan con un 19% y 56% como excelentes y buenos los conocimientos teóricos; el 24% como regulares y el 1% como malos. Respecto a los conocimientos prácticos, reportaron una opinión excelente el 24%, como buenos el 55%, el 19% regulares y el 2% como malos.

Por otra parte, por áreas de conocimiento, se recabó información de los estudiantes en cuanto a los conocimientos que reconocen importantes en su ejercicio profesional (ver Figura 37). La opinión presenta porcentajes elevados para las áreas de conocimiento de escritura/creación y posproducción (91%), con

la valoración de *totalmente* importante y muy importante. De igual manera, el área de realización de producción (86%), administración (84%) y diseño digital (83%).

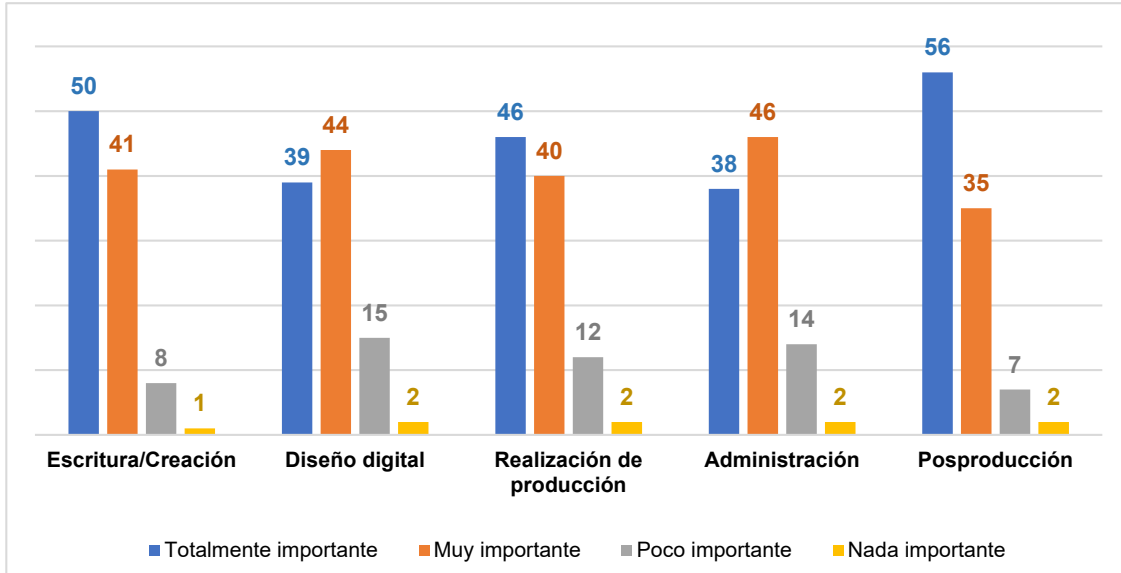


Figura 37. Conocimientos por áreas que los alumnos reconocen importantes en su ejercicio profesional

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos de la encuesta a estudiantes.

De la misma forma, en la Figura 38 reportan una opinión como *totalmente* importante y muy importantes para el ejercicio de su profesión las siguientes habilidades: producción audiovisual (100%), planeación (97%), organización (97%), diseño de proyectos, coordinación (94%), discurso audiovisual (94%), manejo de nuevas tecnologías (94%), dirección (92%), investigación (85%), administración (85%), manejo de sistemas de información (83%), evaluación (78%) y programación (69%).

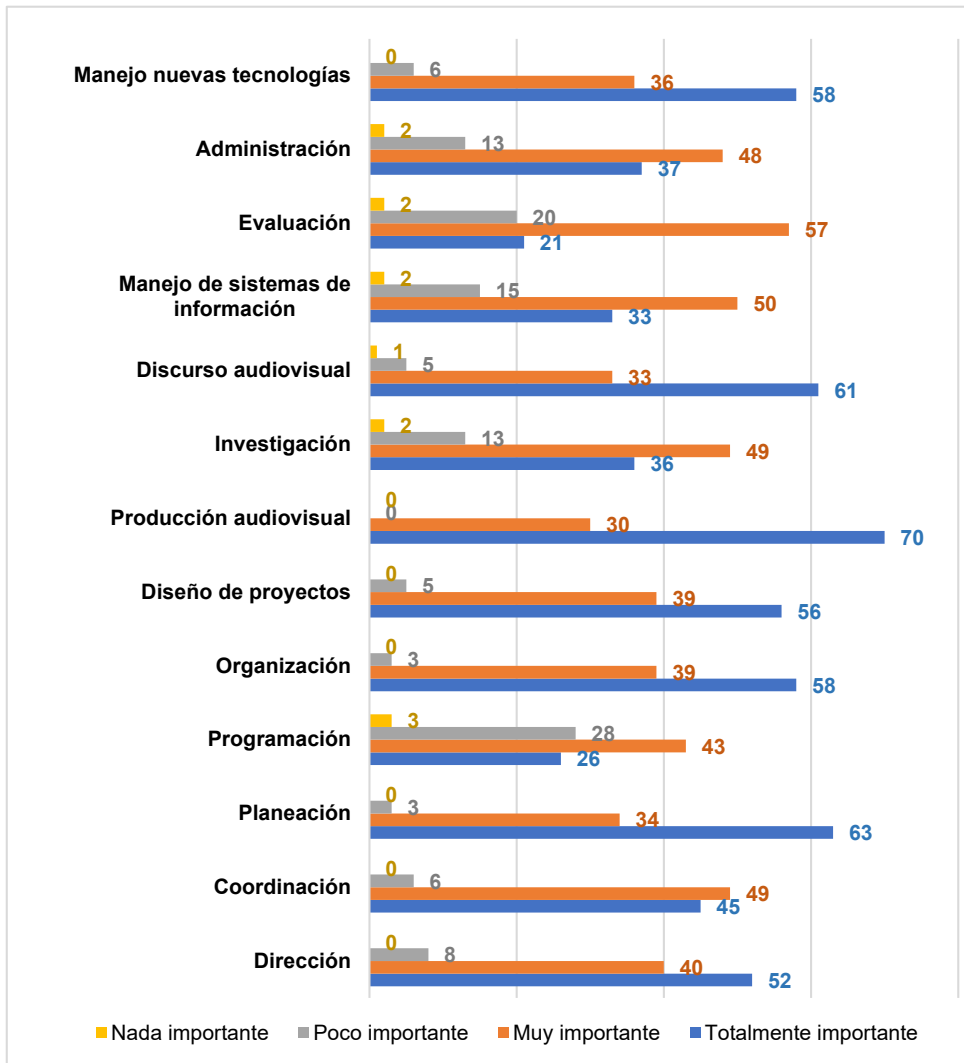


Figura 38. *Habilidades que los alumnos reconocen importantes en su ejercicio profesional*

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos de la encuesta a estudiantes.

En la Figura 39, se muestran los resultados sobre la opinión de las actitudes y valores que los estudiantes valoran como *totalmente* importante y muy importantes para el ejercicio de su profesión: trabajo en equipo (100%), responsabilidad (99%), creatividad (99%), solidaridad (98%), disponibilidad para el cambio (98%), pensamiento crítico (98%), ética (96%), propositivo (96%), liderazgo (96%), disciplina (96%), honestidad (96%), emprendedor (94%) y respeto al medio ambiente (92%).

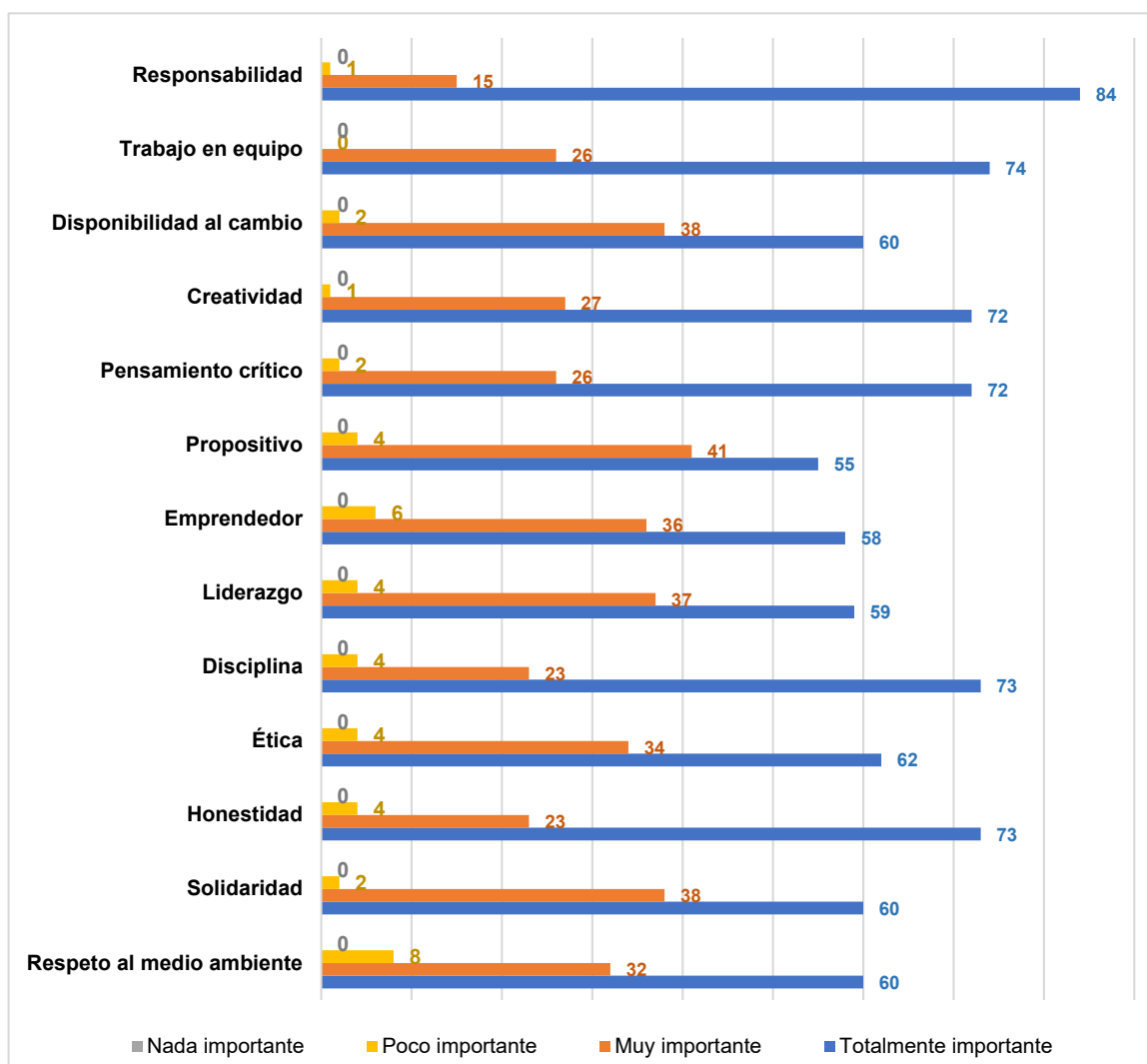


Figura 39. Actitudes y valores que los alumnos reconocen importantes en su ejercicio profesional

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos de la encuesta a estudiantes.

En conclusión, en la Facultad de Artes se desarrollan diversos programas, servicios y apoyos de acompañamiento a los estudiantes en las diferentes etapas de formación, con la finalidad de asegurar su permanencia y terminación oportuna de sus estudios. Estas acciones cuentan con normas y procedimientos establecidos de manera institucional, como el programa de asesorías académicas, la orientación educativa y psicopedagógica y el programa de tutorías.

En el tránsito por el programa educativo, los estudiantes participan en programas de apoyo de inclusión, servicio social, prácticas profesionales y de movilidad e intercambio estudiantil. Se reconoce que es necesario fomentar en la comunidad estudiantil la participación en intercambio académico, ya que son pocos los estudiantes que participan en este programa.

Respecto al perfil de egreso, podemos concluir que el programa vigente de LMA cumple con el logro de lo expresado en el perfil, por lo que es evidente que los mecanismos utilizados y establecidos dentro del plan de estudios resultan pertinentes para garantizar la adquisición de conocimientos, habilidades, actitudes y valores expresados en las competencias de egreso. No obstante, se requiere dar seguimiento oportuno a cada uno de los programas, apoyos y servicios para asegurar la conclusión exitosa del plan de estudios de nuestros estudiantes.

Se destacan como áreas de oportunidad en este apartado:

- Fortalecer los servicios de apoyo estudiantil para elevar los indicadores de aprobación y de eficiencia terminal por cohorte de egreso y titulación, así como la satisfacción de los estudiantes.
- Impulsar el servicio social universitario desde el plan de estudios destacando la importancia del mismo en la formación profesional de los estudiantes.

2.4. Evaluación del personal académico, infraestructura y servicios

Objetivo

Evaluar la suficiencia del personal académico, la infraestructura y los servicios que permiten operar el programa de LMA, a fin de fundamentar su modificación o actualización.

Método

Se realizó una investigación documental con información del área de la subdirección y la Coordinación del programa educativo de LMA, en la cual se analizaron los niveles de formación del personal académico, superación disciplinaria y habilitación académica, producción académica, formas de organización para el trabajo académico, entre otros, relativo a la planta docente actual.

En cuanto al análisis de infraestructura académica del programa educativo, se revisaron documentos en el área de administración de la unidad académica (inventarios, reportes, informes y reglamentos aplicables) referentes a las aulas, laboratorios, biblioteca, espacios para profesores y para encuentros académicos y culturales, así como otros espacios donde se imparte el programa, incluyendo las áreas de seguridad, deporte, recreación y convivencia, conectividad, y de acceso a personas con necesidades especiales. También, se consultó información en las páginas electrónicas de las Coordinaciones Generales de Posgrado e Investigación y Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar de la UABC. Además, se tomaron en cuenta las observaciones realizadas al programa educativo por parte de CAESA.

Para el análisis y ordenamiento de información se acudió a la técnica de análisis de contenido con base en cuatro categorías: (1) Personal académico, (2) Infraestructura académica, (3) Infraestructura física y (4) Servicios de apoyo. Se identifican, describen y analizan cada uno de los indicadores de las categorías

como lo establece la *Metodología de los estudios de fundamentación para la creación, modificación y actualización de programas educativos de licenciatura de la UABC* (UABC, 2018a).

Además, se llevó a cabo una investigación empírica con la realización de una encuesta, donde se aplicaron cuestionarios digitales (ver Anexos E y G) con reactivos de opción múltiple, párrafo y cuadrícula de varias opciones. Esto con el fin de recabar la opinión de los profesores y comunidad estudiantil sobre la infraestructura y servicios con los que la Facultad de Artes cuenta para la operación del programa de LMA. Posteriormente, se realizó la descripción del análisis de datos a través de tablas y figuras. Para efectos de recopilación de información, la dirección de la Facultad de Artes convocó al 100% de la planta académica y población estudiantil.

La muestra se calculó con base en la población y se utilizó una fórmula para muestras finitas con el 95% de confianza, con un margen de error del 5%. De los docentes (34) se obtuvo respuesta del 100%, por lo que se trabajó con el total de la población, siendo el 62% hombres y 38% mujeres. Con respecto a los alumnos, respondieron al llenado del cuestionario el 75% (183 de una población de 244), siendo el cálculo de la muestra requerida de 149 que corresponde al 61% del total de alumnos inscritos en el programa educativo. En relación con la etapa de formación de los estudiantes, el 21% corresponde a la etapa básica, el 43% a la disciplinaria, el 33% a la etapa terminal y el 3% no sabe en qué etapa de formación se encuentra.

Resultados

2.4.1. Personal académico

Composición actual del cuerpo docente. Para el desarrollo de las actividades académicas del programa educativo de LMA, se cuenta con 34 profesores, de los cuales seis (18%) son profesores de tiempo completo (PTC), cinco (15%) son técnicos académicos de tiempo completo (TATC) y 23 (67%) son profesores de

asignatura. Del total, el 56% cuenta con estudios de posgrado. A continuación, se muestran las tablas 37 y 38 que sintetizan la información referida al personal docente del programa educativo:

Tabla 37

Planta académica (2020-1) por tipo de contratación

Personal académico	Contratación	Absolutos	Relativos
Profesor	Tiempo completo	6	18%
	Asignatura	23	67%
Técnico Académico	Tiempo completo	5	15%
Totales		34	100%

Fuente: Elaboración propia con datos de la subdirección de la Facultad de Artes.

Tabla 38

Planta académica por grado máximo de estudios

Grado de estudio	Absolutos	Relativos
Licenciatura	15	44%
Maestría	18	53%
Doctorado	1	3%
Totales	34	100%

Fuente: Elaboración propia con datos de la subdirección de la Facultad de Artes.

Es importante señalar que, en la actualidad, la Facultad de Artes campus Mexicali tiene un total de diez académicos con la categoría de profesor investigador, de los cuales uno pertenece al Sistema Nacional de Investigadores.

Si bien, el programa ha operado con esta planta académica para cubrir en el programa educativo de LMA las competencias y contenidos plasmados en los programas de unidades de aprendizaje, es importante considerar que la proporción de profesores de tiempo completo por alumno es de 1/41, cuando el deseable para programas educativos de tipo prácticos individualizados es la de 1/33 (ANUIES, 1996).

Dentro del programa educativo, los profesores, además de cumplir con las funciones establecidas en el *Estatuto del personal académico de la UABC* (2014) de impartir educación y realizar investigación, acorde a la función principal de la clasificación de profesor, investigador o técnico académico; participan en actividades administrativas, en procesos de acreditación, programas de asesoría académicas y de tutorías, así como en la gestión de recursos, coordinaciones académicas y organización de eventos.

Desarrollo disciplinario y habilitación académica. En apoyo a la superación disciplinaria y habilitación académica, en la facultad se promueven eventos académicos tales como cursos, congresos, conferencias y seminarios, tanto externos como internos a la institución, mismos que se difunden por medio de material impreso (carteles, folletos, etc.), página web y correos electrónicos.

En cuanto a la actualización docente en área disciplinar, un promedio de cinco profesores participó, al menos, en un evento anual durante el periodo 2015 al 2017, mientras que en los dos periodos más recientes (2018 al 2019) lo hicieron un promedio de 17 profesores, como se observa en la Tabla 39.

Tabla 39

Participación de profesores en cursos disciplinarios en los últimos cinco años

Año	Información general del curso	Ámbito	No. profesores
2015	Arte porno y posporno: Miradas desde la posmodernidad Universidad de Querétaro, Facultad de Artes, junio	Nacional	6
2016	Arte y género, Universidad de Querétaro, Facultad de Artes, junio	Nacional	4
2017	Arte y mercadotecnia, INBA- Facultad de Artes	Nacional	6
2018	Arte complejidad y educación, UNAM- Facultad de Artes, noviembre	Nacional	15
2019	Arte, frontera e investigación, Universidad de Chiapas-	Nacional	18

	Facultad de Artes, diciembre		
--	------------------------------	--	--

Fuente: Elaboración propia con datos de la subdirección de la Facultad de Artes.

Con relación a la actualización de los profesores, como se muestra en la Tabla 40, en el lapso comprendido del periodo 2016-1 al 2019-1, los docentes de la facultad participaron en el Programa Flexible de Formación y Desarrollo Docente (PFFDD) de la UABC, asistiendo a diferentes cursos de actualización pedagógica

Tabla 40

Participación de profesores en el PFFDD de la UABC por periodo escolar

Periodo	Información del curso	No. profesores
2016-1	Elaboración y publicación de artículos académicos	2
	Educación y tecnologías: Modalidades alternativas	1
	Aplicaciones gratuitas de internet para la docencia	1
	Didáctica general	1
	Elaboración de unidades de aprendizaje	2
	Google Classroom: una herramienta de Google para la docencia	1
2016-2	Planeación del proceso de enseñanza aprendizaje con enfoque de competencias	1
	Blackboard para trabajo en línea	1
	Google Classroom: una herramienta de Google para la docencia	1
	Inducción a la universidad	1
	Conducción de cursos en línea	3
2017-1	Elaboración de unidades de aprendizaje con enfoque por competencias	3
	Elaboración de material didáctico pedagógico digital en video	1
	Estrategias didácticas para trabajar con alumnos con capacidades diferentes	2
	Desarrollo de las inteligencias múltiples para la docencia	1
	Elaboración de reactivos para evaluar el aprendizaje	4
	Google Classroom: una herramienta de google para la docencia	1
	Elaboración y publicación de artículos académicos	7
	Blackboard para trabajo en línea	1

	Diseño instruccional para cursos en línea	3
	Conducción de cursos en línea	3
	Estrategias didácticas apoyadas en TICC	1
	Competencias básicas para la docencia universitaria (en línea)	1
	Flipped classroom, diseño instruccional para cursos semipresenciales	1
Periodo	Información del curso	No. profesores
2017-2	Diseño instruccional para cursos en línea	2
	Conducción de cursos en línea	1
	Diseño de la planeación didáctica	1
	Planeación para la evaluación del aprendizaje	1
	Diseño de estrategias didácticas	2
	Inducción a la universidad	2
	Taller de herramientas de evaluación en Blackboard	1
	Flipped classroom, diseño, instruccional para cursos semipresenciales	1
	Estrategias didácticas apoyadas en TICC	3
	Aplicaciones gratuitas de internet para la docencia	1
	Google Classroom: una herramienta de Google para la docencia	1
	Competencias para la tutoría en UABC	1
	Estrategias didácticas para trabajar con alumnos con capacidades diferentes	4
	Elaboración de material didáctico pedagógico digital en video	1
Elaboración y publicación de artículos académicos	2	
2018-1	Blackboard para trabajo en línea	1
	Psicología educativa	1
2018-2	Competencias básicas para la docencia universitaria	1
	Educación y tecnologías: Modalidades alternativas	3
	Diseño instruccional para cursos en línea	1
	Aplicaciones gratuitas de internet para la docencia	1
	Diseño de rúbricas para la evaluación	1
	Estrategias para la formación de competencias en el nivel superior	2
	Bibliotecas electrónicas: una herramienta para la docencia	1
2019-1	Accesibilidad universal para entornos virtuales de aprendizaje	1
	Conducción de cursos en línea	1

Flipped classroom, diseño, instruccional para cursos semipresenciales	1
Equidad de género y educación	2
Planeación para la evaluación del aprendizaje	1
Estrategias didácticas apoyadas en TICC	1

Fuente: Elaboración propia con datos de la subdirección de la Facultad de Artes.

Producción Académica para el Programa. En cuanto a la producción académica de nuestros docentes, durante los últimos cinco años, se realizaron 12 publicaciones: cuatro de ellas en el área de análisis cinematográfico, tres en el área de semiótica sistémica, otras tres en el área de sociología del lenguaje y dos en el área de teoría y análisis cinematográfico. A continuación, se mencionan estas publicaciones por año:

En 2016, se publicaron dos documentos con los títulos: *Entre la tensión y el armisticio. Esquemas de ruptura y reconciliación entre sociolingüística y sociología del lenguaje*, ubicada en el área de sociología del lenguaje, y *Signo y disciplina: entre las ciencias del lenguaje y el lenguaje de la ciencia* del área de semiótica epistémica, cada uno de los títulos con la autoría de un profesor.

El año 2017, las publicaciones fueron tres: *Aproximaciones al cine musical en México: perspectivas de análisis y ponderación de impacto cultural*, ubicada en área de análisis cinematográfico con la participación de dos profesores; la segunda, *Peirce y la construcción de la imagen poética* del área de semiótica de la imagen, con la autoría de un académico, y la tercera, con la intervención de cuatro profesores, *Piensos, ensambles y otras moviolas. Reflexiones interdisciplinarias en torno al fenómeno cinematográfico*, ubicada dentro del área teoría y análisis cinematográfico.

En 2018, fueron tres publicaciones. En la primera, participaron dos académicos y lleva por título *Gimme the power. De la Resistencia en concierto al beat documental*, perteneciente al área de análisis cinematográfico; la segunda publicación de ese año, cuyo título es *Realidad y significación. El giro semiótico como perspectiva y propuesta de ponderación epistémica*, pertenece al área

semiótica epistémica donde participó un profesor; y la tercera, última de ese año, con el título *Cámara adentro* se encuentra en el área de teoría y análisis cinematográfico, con la participación de siete profesores.

Para el año 2019, se registraron cuatro publicaciones. La primera de ellas lleva por título *Hablar o no hablar pa'ipai. Organización social de la conducta lingüística en la comunidad indígena de Santa Catarina*, ubicada dentro del área de sociología del lenguaje, donde intervino un profesor; la segunda, con la participación de dos docentes, titulada *Hacia una semiótica de la pasión en el relato cinematográfico. El caso de Three Billboards Outside Ebbing, Missouri*, perteneciente al área de análisis cinematográfico; la tercera publicación lleva por título *Entre el desánimo y la animación: condiciones y retos de la industria animada en México*, perteneciente al área de sociología del lenguaje, con la autoría de dos académicos; la cuarta, se titula *Mirada divina. Cine documental como herramienta para el estudio del Land Art*, del área de análisis cinematográfico, con la participación de un docente.

Por otro lado, como parte de la producción académica, se realizaron, en los cinco años, nueve investigaciones. En 2015, con la participación de cinco profesores se concluyó el trabajo investigativo: *Un lustro de producción cinematográfica desde la Licenciatura en Medios Audiovisuales*. En el 2016, se concluyeron cuatro investigaciones: la primera de ellas, con la participación de cuatro profesores, se titula *Aproximaciones al cine musical en México: perspectivas de análisis y ponderaciones de impacto cultural*; la segunda, *Construir la realidad. Aproximación a los orígenes del cine documental*, realizada por cinco académicos; *Memorias sobre la construcción del diseño de producción en el caso de la coproducción Belzebuth*, es el título de la tercera investigación, donde colaboraron seis profesores y cuatro estudiantes; la cuarta, y última de este año, se titula *Cine musical en México*, concluida con la participación de cinco docentes. En el año 2017, no existen datos de haber registrado alguna investigación. En 2018, se llevó a cabo la investigación con el título *Impacto de la edad cronológica en la animación del lenguaje corporal*, donde participaron tres profesores y dos estudiantes. En 2019, se realizaron tres investigaciones en las

que participaron un total de 16 profesores y 17 estudiantes, en la primera de ellas *Entorno globalizado del arte*, participaron cuatro profesores y cuatro estudiantes; en la segunda, titulada *Poéticas de la palabra en la narrativa cinematográfica contemporánea*, colaboraron cuatro docentes y cinco alumnos; por último, cuatro profesores y cuatro estudiantes participaron en la investigación de *Videodanza e interdisciplina*.

Formas de Organización para el Trabajo Académico. Como se muestra en la Tabla 41, en la operación del programa educativo se cuenta con cuerpos colegiados para la organización del trabajo académico. Además de participar en el Consejo Universitario y Consejo Técnico de la Facultad, el personal docente también tiene participaciones en academias, comisiones, comités, entre otros, para tratar asuntos relacionados con el plan de estudios, actualización de los programas de unidades de aprendizaje, docencia, estrategias para la mejora del aprendizaje de los estudiantes y de la formación integral del alumnado.

Tabla 41

Cuerpos o grupos colegiados de la Facultad de Artes

Nombre	Actividades	Integrantes	Tipo de contratación
Consejo Universitario	Es el máximo órgano de autoridad colegiada de la UABC. Tiene la atribución de expedir el estatuto reglamentario de la Ley Orgánica, y todas las normas y disposiciones generales relativas a la estructura, organización y funcionamiento técnico, académico y administrativo de la universidad. Los integrantes participan en el estudio, aprobación o impugnación de las propuestas realizadas por las autoridades o la comunidad universitaria referentes, entre otras, a la crear y en su caso modificar o suprimir las unidades académicas, así como los programas de estudios y sus planes correspondientes.	<ul style="list-style-type: none"> • Profesores • Alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> • PTC • TATC
Consejo Técnico	Es el órgano interno facultado para proponer, adicionar, evaluar y regular las actividades académicas y escolares. Su función principal, es estudiar, aprobar o impugnar las propuestas realizadas por las autoridades o la comunidad	<ul style="list-style-type: none"> • Profesores • Alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> • PTC • TATC

	<p>universitaria de la unidad académica en materia de normatividades, distribución y uso de presupuestos, modificación de planes de estudio, otorgamiento de reconocimientos y análisis de toma de decisiones estratégicas para la vida colegiada, académica y escolar de la Facultad de Artes. Los representantes del personal académico son designados por mayoría de votos en asamblea general.</p>		
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Nombre	Actividades	Integrantes	Tipo de contratación
Comisión Dictaminadora	Es el órgano colegiado encargado de evaluar, dictaminar y resolver sobre la admisión y promoción del personal académico en los concursos de oposición y de méritos. Los representantes del personal académico son designados por mayoría de votos en asamblea general.	<ul style="list-style-type: none"> • Profesores 	<ul style="list-style-type: none"> • PTC • TATC
Consejo de vinculación	Es la instancia académica de comunicación y orientación formal entre la universidad, la Facultad de Artes y su entorno. Su objetivo es apoyar y asesorar en la realización de su misión y el cumplimiento de sus objetivos.	<ul style="list-style-type: none"> • Profesores • Representantes del sectores social, público y privado, de egresados de la universidad y de colegios y asociaciones de profesionistas 	<ul style="list-style-type: none"> • PTC • TATC
Academias por área de conocimiento del PE: realización, diseño digital, escritura/creación, posproducción y administración	Analizan, evalúan y proponen contenidos dominantes y emergentes que favorecen el desarrollo de la formación profesional de los alumnos en procesos continuos de revisión de contenidos; así como analizan y resuelven problemáticas académicas y escolares surgidas y generadas por la dinámica de comunidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Profesores que imparten asignaturas por área. 	<ul style="list-style-type: none"> • PTC, • TATC • Asignatura
Comité de modalidades de aprendizaje	Analizan, revisan y aplican los criterios que la normatividad vigente estipula para promover, fomentar y autorizar las diversas formas de aprendizaje que la UABC y la Facultad de Artes ofertan para alumnos y docentes.	<ul style="list-style-type: none"> • Director • Subdirector • Coordinador de PE 	<ul style="list-style-type: none"> • PTC • TATC

Comité de titulación	Analiza, valora y dictamina los proyectos de titulación que se someten para obtención del grado de Licenciado en Medios Audiovisuales bajo las modalidades de producción/realización, servicio social profesional (SSP) y prácticas profesionales (PP).	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador PE • Profesores • Responsable SSP • Responsable de PP 	<ul style="list-style-type: none"> • PTC • TATC
----------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------

Nombre	Actividades	Integrantes	Tipo de contratación
Comité evaluador de materiales didácticos y recursos de apoyo a la enseñanza	Con el fin de homologar los criterios de diseño y registro de materiales didácticos elaborados por el personal docente, el comité recibe, analiza, valora y dictamina las diversas formas que los profesores utilizan para generar ambientes de aprendizaje en sus planeaciones didácticas.	<ul style="list-style-type: none"> • Director • Subdirector • Coordinador de PE • Coordinador de etapa de formación 	<ul style="list-style-type: none"> • PTC • TATC
Comité de protección civil	Está diseñado para proporcionar una respuesta inmediata y eficaz a situaciones de emergencia o contingencia que pudiesen presentarse. Tiene como propósito prevenir impactos a la salud humana, proteger las instalaciones, el medio ambiente y asegurar la restauración de las actividades de manera rápida y efectiva.	<ul style="list-style-type: none"> • Profesores 	<ul style="list-style-type: none"> • PTC • TATC
Unidad interna de protección civil	Es el órgano operativo, cuyo ámbito de acción se circunscribe a las instalaciones e inmuebles de cada unidad académica, administrativa y de servicios ubicada en el campus; tiene la responsabilidad de desarrollar y dirigir las acciones de protección civil; así como elaborar, implementar y coordinar el programa interno correspondiente. Tiene el propósito de prevenir, auxiliar y restablecer las condiciones de operación normal del inmueble, ante los posibles riesgos que se presenten en sus instalaciones, protegiendo la integridad física y salud de sus ocupantes, así como atender y minimizar los daños de las instalaciones y equipos.	<ul style="list-style-type: none"> • Profesores 	<ul style="list-style-type: none"> • PTC • TATC

Fuente: Elaboración propia con información y de la subdirección de la Facultad de Artes.

Líneas de Generación, Aplicación del Conocimiento y su Transferencia al Programa. Actualmente, la Facultad de Artes campus Mexicali cuenta con dos cuerpos académicos (CA) asociados al programa educativo de LMA, cada uno con una Línea de Generación y Aplicación del Conocimiento (LGAC), como se muestra en la Tabla 42.

Tabla 42

Cuerpos académicos, LGAC y grados de consolidación

Cuerpo Académico	LGAC	Grado de consolidación
Teorías generales del arte y desarrollo de proyectos	Teorías generales del arte y desarrollo de proyectos	En formación
Estudios y producción audiovisual	Estudios y producción audiovisual	En formación

Fuente: Elaboración propia con información de la Coordinación General de Posgrado e Investigación de la UABC.

Actualmente, el cuerpo académico de Teorías generales del arte y desarrollo de proyectos tiene como responsable al profesor Mario Javier Bogarín Quintana, y cuenta con dos miembros: Alejandro Francisco Espinoza Galindo y Heriberto Martínez Yépez. En este CA se desarrollan tres proyectos:

- La imaginación teatral. Estudio sobre la imaginación en las metodologías de enseñanza teatral, desde la filosofía de la imaginación de María Noel Lapujade.
- Formación de la antología "Poesía de las américas".
- Kitsch, camp y aura. Conceptos actuales y aplicación de categorías a sensibilidades sociales en la crítica de arte.

El CA de Estudios y producción audiovisual tiene como responsable al profesor Raúl Fernando Linares Borboa. Sus miembros son: Angélica Basilia Madrid Navarro, Sergio Antonio Ortiz Salinas, Cristina Conde Félix y Jesús Humberto Orozco Orozco. A continuación, se mencionan los cuatro proyectos vigentes:

- Videodanza e interdisciplina.
- Multimedia como herramienta para el desarrollo lingüístico para niños con necesidades especiales.
- Poéticas de la palabra en la narrativa cinematográfica contemporánea.
- Entorno globalizado del arte.

Por lo anteriormente expuesto, se puede afirmar que la conformación de la planta académica cuenta con personal docente consciente de la importancia de mantenerse actualizado. Asimismo, se considera adecuado en experiencia, productividad y competitividad para atender, con calidad, el programa educativo de LMA. Los cuerpos académicos, en formación, requiere pasar a “en consolidación”, para posteriormente, en un mediano plazo, transiten a la etapa de consolidado.

Con base en la información anterior, sobre la composición del cuerpo docente por tipo de contratación y distribución por áreas de conocimiento necesarias del PE, se concluye que es adecuada con los perfiles necesarios para cubrir en las diferentes unidades de aprendizaje, las competencias y contenidos. Asimismo, se cuenta con una planta académica sólida para la atención del programa educativo, que se mantiene actualizado en su disciplina y constante participación en el Programa Flexible de Formación y Desarrollo Docente de la UABC. Además, participa en cuerpos colegiados y en producción académica.

2.4.2. Infraestructura Académica

La Facultad de Artes, en lo general, dispone de la infraestructura académica para el desarrollo de las actividades docentes. Las aulas, laboratorios, y demás

espacios para la práctica pedagógica están acondicionados con equipo, mobiliario y características físicas para cada área, según correspondan.

Aulas y Espacios para la Docencia y su Equipamiento. En la unidad académica, se cuenta con cuatro aulas de clase, cada una de ellas equipada con mesas de trabajo y sillas, pizarrón acrílico, pantalla de plasma, persianas y proyector, con capacidad para 25 alumnos.

Se considera que estos espacios son apropiados en cantidad, amplitud, seguridad, equipamiento, iluminación y ventilación requeridas para las funciones docentes del programa educativo de LMA.

Laboratorios y talleres específicos para la realización de prácticas, y su equipamiento. Para la realización de prácticas, declaradas en los programas de las unidades de aprendizaje, se cuenta con tres laboratorios con mesa de trabajo y sillas, 25 computadoras con monitores planos de 21', *software* de edición, efectos especiales y sonido con licencias múltiples y pantalla de plasma.

Además, por su orientación formativa, dispone de espacios propios del área de medios audiovisuales como son:

- Una sala audiovisual con capacidad para 100 personas (305 m²), butacas, proyectores de video, sistema de sonido surround, alfombra.
- Una cabina de grabación de audio con tratamiento acústico, dos computadoras, micrófonos unidireccionales, tripiés y filtros para micrófono.
- Un foro de cine con pizarrón, sillas plegables, mesas, mamparas.
- Un estudio de televisión con un área de 180 m², emparrillado para iluminación, lámparas de luz fría para iluminación, tres cámaras equipadas para estudio, tres tripiés con pedestal para estudio, seis monitores de video, cuarto de control con área de 10 m², mezclador de imagen análogo, consola de sonido, cabina de control con computadora y una videoteca con préstamo de equipo para grabaciones.

Otras instalaciones fuera de la sede (de acuerdo con la naturaleza del programa educativo). El programa educativo tiene la infraestructura académica necesaria para el desarrollo de competencias en situaciones reales, por lo que no requiere de instalaciones fuera de la unidad académica o de la Universidad.

Biblioteca. La biblioteca de la unidad académica brinda servicio de préstamo y consulta de libros a los usuarios para sus actividades académicas y de investigación. Se tiene un total de 4 979 recursos. De ese total, 4 040 son libros, 374 DVD, 267 referencias, 152 discos compactos, conjunto 66, tesis 54, videos 24, un casete y una reserva absoluta.

Adicionalmente, a nivel institucional, existen recursos electrónicos de los cuales nuestros estudiantes utilizan aquellos que se relacionan con las artes, mismos que describimos en la Tabla 43.

Tabla 43

Recursos electrónicos institucionales relativos a las artes

Editorial	Contenido	Área de conocimiento
Cambridge University Press Journals	Cambridge Online Complete Package Plataforma multidisciplinaria con acceso a 343 Journals Número de títulos del producto: 343 títulos Número de revistas con factor de impacto: 195 títulos Periodo cronológico del producto: Varía entre cada journal. La mayoría tiene acceso desde 1996. Acceso a retrospectivos: Sin restricciones.	Multidisciplinaria
COPYLEAKS	Herramienta para autenticación y detección de plagio en textos académicos.	Multidisciplinaria
ELSEVIER Journals	Scopus Base de datos de resumen y citas de estudios revisados por la literatura de investigación con más de 20.500 títulos de más de 5.000 editores internacionales.	Multidisciplinaria
Scopus	Base de datos de resumen y citas de estudios revisados por la literatura de investigación con más de 20.500 títulos de más de 5.000 editores internacionales.	Multidisciplinaria
Oxford University Press Journals	Es una colección multidisciplinaria de revistas en formato electrónico divididas en 5 grandes áreas temáticas dentro de las que se encuentra Artes y Humanidades con 70 títulos.	Multidisciplinaria
ProQuest Dissertations & Theses	Disertaciones y tesis base de datos. Distribución Temática de ProQuest Dissertations and Theses • Artes, negocios, humanidades y C. Sociales • Humanidades • Ciencias de la conducta, físicos y naturales • 2.7 millones de citas de disertaciones y tesis desde 1637 a la fecha • Colección de 1.4 millones de disertaciones de texto completo en formato PDF • +70,000 disertaciones y tesis en texto completo por asociaciones de publicación con 700 instituciones	Multidisciplinaria

	académicas de todo el mundo • Disertaciones Doctorales • Tesis de Maestría • Acceso ilimitado a copias digitales de instituciones propias y copias asequibles de otras.	
Springer Journal	Springerlink • Acceso continuo al contenido Contemporáneo de 1997 a la fecha con derecho a archivo electrónico institucional, con acceso también al contenido retrospectivo (fascículos publicados entre 1831 y 1996) Retrospectivos (OJA) • Títulos con derecho de acceso perpetuo (S. XIX y XX)	Multidisciplinaria
JSTOR	Base de datos que incluye colecciones de revistas JSTOR Arts and Sciences.	Ciencias Sociales

Fuente: Elaboración propia con información de Coordinación del programa educativo de LMA.

También existe mobiliario y equipo para la operación de la biblioteca. En atención de usuarios, se cuenta con un mostrador para el servicio de préstamo y devolución de ejemplares, cuatro estanterías para el acomodo de libros, un revistero, y una copiadora para el apoyo de copias, impresiones y escáner. Asimismo, facilita al usuario el acceso rápido y eficaz de los ejemplares que desea consultar. Para este fin, se tiene un área de búsqueda ubicada en la entrada de la biblioteca, misma que consta de cinco equipos de cómputo, tres mesas destinadas para la consulta, lectura e investigación de obras, además de una sala de lectura.

Espacios destinados para profesores. El personal académico dispone de una sala de juntas con mesa de trabajo y proyector, una sala de maestros con mesa de trabajo y dos Pc's; once cubículos con escritorio, equipo de cómputo e Internet para el desarrollo de su trabajo académico, de investigación, tutorías, asesorías académicas, entre otras.

Espacios para eventos académicos y culturales. Para encuentros académicos y culturales se cuenta con instalaciones tales como un teatro y una sala para exposiciones y medios. En el teatro universitario de la UABC, administrado por la Facultad de Artes, se presentan ceremonias y actos académicos, obras, conferencias, festivales, debates, entre otros; cuenta con 540 localidades fijas, escenario, dos camerinos con capacidad para 10 personas y

equipados con sanitarios y regaderas, además de oficinas administrativas, una taquilla, vestíbulo, cafetería y sanitarios.

Se han identificado las siguientes mejoras que requieren hacerse para la operación del programa (mobiliario, equipo y espacio):

- Cámara digital.
- Paquete de lentes.
- Sistema de trípode completo para camarógrafos y para lámparas.
- Batería recargable.
- Paquete de iluminación para producciones en locaciones o estudios (ARRILITE).
- Equipo de lámparas.
- Video proyector.
- Construcción de sistema de mamparas para estudio de grabaciones.
- Video kiosco informativo-interactivo multimedia.
- Equipo de aire acondiciona para laboratorios y estudio de televisión.
- Sistema de bombeo.
- Superficie metálica antiderrapante para escaleras.

2.4.3. Infraestructura física

Infraestructura física del lugar donde se imparte el programa (áreas verdes, canchas, estacionamiento, sanitarios, edificios administrativos, —entre otros aspectos—). La Facultad de Artes dispone de espacios físicos que complementan la actividad docente y propician la vida académica de los estudiantes. Se cuenta con espacios administrativos para brindar atención a la comunidad universitaria de la unidad académica. Los profesores de tiempo completo cuentan con cubículos con equipo de cómputo e internet para el desarrollo de su trabajo, brindar tutorías y asesorías a los estudiantes. También, disponen de una sala de trabajo y otra de

juntas con equipo de cómputo, así como con estacionamiento para profesores y estudiantes.

La condición de infraestructura para personas con alguna discapacidad se encuentra en óptimas condiciones. Las instalaciones como estacionamiento, conexión de edificios, entrada principal de primer piso, espacio para exposiciones y convivencia de alumnos, y foro de televisión cuentan con rampa de acceso para personas en silla de ruedas, y los sanitarios de hombres y mujeres de primer piso se encuentran acondicionados para personas en sillas de ruedas, además, de contar con elevador.

Seguridad de personas y bienes. Para la UABC y la Facultad de Artes, la protección y seguridad de estudiantes, personal académico, administrativo y de servicio, así como visitantes, es una actividad corresponsable y participativa. Por ello, se ha elaborado el Plan de Prevención y Respuesta a Emergencias (PPRE) como un instrumento para que se realicen las actividades en materia de protección civil. El PPRE se integró para cubrir los siguientes tipos de emergencias:

- Riesgos de origen natural identificados: sismos, temperaturas extremas, vientos intensos, precipitaciones torrenciales y tormentas eléctricas.
- Riesgos de origen humano o tecnológico identificados: incendio y explosión, fuga de gas inflamable, accidentes con instalaciones eléctricas, accidentes (golpes y heridas), enfermedades en general y epidemias, exposición a incendios externos (edificios vecinos y/o vehículos), exposición a fugas y derrames de productos químicos, sabotaje, atentados y terrorismo y disturbios, enfrentamientos y actos violentos (asaltos y secuestros).

Para el cumplimiento de los objetivos del PPER se cuenta con el Comité de Protección Civil y la Unidad Interna de Protección Civil integrados por profesores de esta unidad académica.

Comprometida con su comunidad y el medio ambiente, la Facultad de Artes se encuentra certificada por la Procuraduría Federal de Protección al

Ambiente (PROFEPA). La comunidad universitaria de la facultad participa en procesos de reciclaje de residuos peligrosos y no peligrosos (papel, cartón, aluminio, plásticos, cartuchos y pilas) con la finalidad de mejorar nuestro entorno y poder colaborar con otras organizaciones de nuestra comunidad que buscan el desarrollo social de Mexicali, como lo son la Fundación Hélice A.C.

Asimismo, con el fin de reducir los impactos negativos al ambiente, se cuenta con un Plan de manejo integral de residuos peligrosos basado en la NOM-052-SEMARNAT-2005. Este programa establece los mecanismos de manejo en el envasado, identificación y almacenamiento temporal de los residuos peligrosos que se generan en la facultad, hasta su disposición final.

Seguridad de personas discapacitadas. Para las acciones orientadas a la promoción del auto cuidado de la salud, se cuenta con el Centro Universitario de Promoción y Atención en Salud (CUPAS), ubicado en la unidad universitaria del campus Mexicali. Este centro tiene como objetivo coadyuvar en el mejoramiento de la calidad de vida, elevando los niveles de salud, a través de la promoción de la participación activa en el auto cuidado de la salud, mediante la adquisición de hábitos y estilos saludables. El CUPAS brinda servicios de monitoreo de signos vitales, vacunación, salud dental, salud mental y de primeros auxilios, entre otros, sin costo para los usuarios.

De manera general, para la protección de los datos personales, la Facultad de Artes se apeg a los avisos de privacidad de la UABC como es el Aviso de Privacidad Académico para el conocimiento del alumnado, egresados, de los aspirantes a ingresar y del público en general, así como el Aviso de Privacidad de Recursos Humanos para el conocimiento de los empleados administrativos, planta docente e investigadores, en los cuales la institución se compromete a no transferir los datos personales de los titulares, salvo aquellas excepciones que sean necesarias para el cumplimiento de los objetivos académicos propios de la naturaleza de esta universidad, y demás que prevea la Ley y la normatividad aplicable. De igual manera, cuenta con el Aviso de Privacidad de Quejas “No más”

para el conocimiento de la comunidad universitaria, y con el Aviso de Privacidad para Público en General para el conocimiento de aquellas personas externas a la comunidad universitaria.

Áreas deportivas, de recreación y convivencia. La Facultad de Artes cuenta con la cercanía de la unidad deportiva universitaria y un complejo acuático con alberca olímpica de la Facultad de Deportes, además de áreas verdes frente al edificios de aulas. Se considera que las condiciones de estos espacios, en términos generales, son suficientes, adecuadas y funcionales para el desarrollo de actividades deportivas, recreativas y de convivencia de la comunidad universitaria de la unidad académica.

Conectividad. En cuanto a conectividad se tiene servicio de internet. Se cuenta con acceso vía Wi-Fi para dispositivos móviles a través del sistema de red inalámbrica de UABC CIMARRED, que es una red de banda ancha con acceso para toda la comunidad universitaria de la Facultad. El acceso a internet es con velocidad de 181.93 Mbps. La unidad académica está equipada con un laboratorio de cómputo para fortalecer el acceso a las tecnologías de información.

Por lo anterior, podemos concluir que existe suficiencia, funcionalidad y actualización de la infraestructura y equipamiento tecnológico. Los alumnos y personal docente del programa educativo tienen a su disposición equipo de cómputo, acceso a internet y herramientas de apoyo en línea para favorecer el aprendizaje, así como para brindar condiciones de continuidad académica en casos de emergencias o contingencias. La administración de la unidad académica ofrece en préstamo computadoras portátiles, bocinas, adaptadores, proyectores, entre otros instrumentos tecnológicos. No obstante, se hace necesaria la gestión de recurso para cubrir las necesidades identificadas en mobiliario, equipo y espacios para mejorar la operación del programa.

2.4.4. Servicios de Apoyo

Administración Escolar. En lo que se refiere a la administración escolar, la Facultad de Artes cuenta con personas responsables para orientar a los estudiantes en sus trámites de inscripción, reinscripción, altas, bajas, titulación, becas, tutorías, entre otros. En su estructura organizacional encontramos, entre otros puestos, al Responsable de gestión escolar, Responsable de titulación y seguimiento de egresados, Responsable de tutorías y Responsable de orientación educativa y psicopedagógico. Aunado a lo anterior, se cuenta con los tutores y secretarías. Con base en las funciones establecidas en cada uno de los puestos, tienen la responsabilidad de elaborar informes a sus jefes inmediatos para tomar decisiones y generar acciones relacionadas con deserción, índices de reprobación, rezago y titulación de los alumnos.

Servicios Estudiantes. Como parte de los apoyos a estudiantes, también se brinda asesoría sobre el programa de afiliación al seguro facultativo (IMSS), el cual permite que los estudiantes que no cuentan con recursos suficientes para solicitar servicio médico privado sean beneficiados con un sistema de seguridad social que les brinde atención de asistencia médica, maternidad, quirúrgica, farmacéutica y hospitalaria. De la misma manera, en caso de requerir atención urgente, debido a un accidente dentro de las instalaciones de la universidad, los estudiantes son apoyados con un seguro de gastos médicos mayores.

En la UABC, la orientación educativa es entendida como un proceso de intervención psicopedagógica que tiene como fin primordial dotar al alumno de las herramientas intelectuales, actitudinales, emocionales o valorativas que le permitan conocer y desarrollar formas de vida satisfactorias acordes con sus potencialidades humanas.

A nivel institucional y también en la Facultad de Artes, existe el Área de Orientación Educativa y Psicopedagógica, la cual brinda a los estudiantes una

guía, cuyo propósito consiste en mejorar el desempeño escolar, así como aprovechar las oportunidades de formación que la universidad ofrece a través de su modelo educativo y planes de estudio. Además, mediante programas y acciones individuales y grupales propicia la estimulación de habilidades de pensamiento, el desarrollo de estrategias creativas de aprendizaje, y técnicas y dinámicas individuales que favorezcan el aprendizaje. A través de estos programas, la institución atiende diversos problemas del alumnado, tales como el bajo desempeño escolar, la adaptación al ambiente universitario, los índices de reprobación y el abandono escolar. Su asesoría pedagógica se centra en los servicios de orientación vocacional, motivación y técnicas de estudio, estilo de aprendizaje y problemáticas que afectan el desempeño escolar.

Becas Estudiantiles. El sistema de becas de la UABC, establecido para beneficiar a los alumnos que se encuentren inscritos en alguno de los programas educativos, cuenta con diversas becas para atender necesidades específicas de los estudiantes. Entre ellas podemos mencionar la beca económica, alimenticia, de servicio social, ejercicio investigativo, prórroga de pago, intercambio estudiantil, artístico y deportivo (UABC, 2019f). La Facultad de Artes, campus Mexicali, con base en la normativa institucional y del personal administrativo correspondiente al Área de Orientación Educativa y Psicopedagógica, difunde la información de becas durante cada periodo escolar, misma que es utilizada por los estudiantes para solicitar este apoyo a través del portal de alumnos.uabc.mx.

De acuerdo con estadísticas emitidas por la Coordinación General de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar, en los periodos comprendidos del 2014-2 al 2019-1, nuestros estudiantes han hecho uso de un total de 1,685 becas, lo que se traduce en un monto total de 7,493,289.23 pesos. La distribución de las becas por periodo se describe en la Tabla 44.

Tabla 44*Número de becas otorgadas a estudiantes de la Facultad de Artes*

Periodo	Becas	Monto
2014-2	190	1,067,588.02
2015-1	172	780,713.98
2015-2	196	965,993.41
2106-1	145	599,879.24
2016-2	195	866,944.89
2017-1	212	723,826.81
2017-2	144	761,974.97
2018-1	140	506,837.66
2018-2	149	657,867.93
2019-1	142	561,662.32
Totales	1,685	7,493,289.23

Fuente: Elaboración propia con datos de la Coordinación General de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar.

En lo referido al programa de LMA, de acuerdo con la Tabla 45, se han entregado un total de 26 becas a nuestros estudiantes con participación en movilidad, siete de ellos nacional y los restantes 19 con diferentes destinos internacionales. De estas, 24 fueron por un monto de \$570 310.38 pesos y dos por un total de \$ 10 000.00 dólares.

Tabla 45*Becas de movilidad e intercambio estudiantil otorgadas a alumnos de LMA*

Beca	Destino	Cantidad
Periodo 2017-1 (6)		
UABC	Sogang University, Corea del Sur	11,065
UABC	Universidad Autónoma del Estado de México	4,615.38
UABC	Universidad Passau, Alemania	11,065
UABC	Universidad Nacional Autónoma de México	2,500
UABC Internacional habla Hispana	Escola de Cinema I Audiovisuals de Catalunya	30,000
UABC	Universidad Passau, Alemania	11,065

Periodo 2017-2 (4)		
UABC	Universidad de Buenos Aires (UBA), Argentina	6,000
UABC	Universidad Rey Juan Carlos, España	6,000
ALAS Fundación UABC	Escola de Cinema I Audiovisuals de Catalunya	5,000 dlls
UABC	Pontificia Universidad Javeriana, Colombia	6,000
Periodo 2018-1 (3)		
Beca Santander ECOES	UNAM	25,000
Beca Santander ECOES	UNAM	25,000
UABC Internacional Habla Hispana	Universidad Rey Juan Carlos, España	30,000
Periodo 2018-2 (8)		
Beca Santander	UNAM	24,000
Beca Santander ECOES	UNAM	24,000
Beca Santander ECOES	UNAM	24,000
Beca Santander Iberoamericana	Universidad Politécnica de Valencia	50,000
Beca Santander Iberoamericana	Universidad Nacional de Colombia	50,000
Beca Santander Iberoamericana	Universidad de Burgos	50,000
UABC Internacional No habla Hispana	Escola de Cinema I Audiovisuals de Catalunya	30,000
UABC Internacional No habla Hispana	Instituto de Arte, Design E Empresa-Uni (IADE)	60,000
Periodo 2019-1 (1)		
Beca Santander Iberoamericana	Universidad Rey Juan Carlos, España	10,000
Periodo 2019-2 (4)		
UABC Internacional	Universidad Nacional Mayor de San Marcos	25,000
Beca Santander Iberoamericana	Escola de Cinema I Audiovisuals de Catalunya	25,000
UABC Internacional	San Diego State University	30,000
Beca ALAS	Universidad Rey Juan Carlos, España	5000 dlls

Fuente: Elaboración propia con datos de la subdirección de la Facultad de Artes.

Tránsito a la Vida Profesional. Para promover acciones que permitan orientar a los estudiantes en su inserción al ámbito profesional, a través del personal de la Coordinación de Formación Profesional de la Facultad (Responsable de titulación, seguimiento de egresados, prácticas profesionales), se difunden diversas acciones y apoyos que se realizan en programas institucionales como bolsa de trabajo e incubadora de negocios. Internamente, se ofrece asesoría en trámites de egreso y vinculación con empresas, entre otras.

La bolsa de trabajo, de acuerdo con el Estatuto Escolar, tiene por objetivo facilitar a los alumnos y egresados de la universidad su incorporación al mercado laboral, para poner en práctica sus aptitudes, conocimientos y habilidades profesionales en la solución de problemas de la comunidad. La bolsa de trabajo está a cargo de los departamentos de Formación Profesional y Vinculación Universitaria de cada campus, con las siguientes funciones:

- Promover y establecer vínculos con organizaciones del sector público, privado y social que puedan apoyar el tránsito de los alumnos y egresados al mercado laboral.
- Facilitar, sin costo alguno, información relevante sobre una amplia variedad de profesionistas.
- Promover la pertinencia de los planes y programas de estudio a través de la obtención y análisis de la información relevante sobre los perfiles profesionales que están demandando las empresas.
- Realizar periódicamente la difusión de este servicio entre los sectores público, privado y social y la comunidad universitaria.
- Establecer criterios operativos para el adecuado funcionamiento de este servicio (UABC, 2018b).

Por lo descrito en este apartado, en cuanto a los servicios de apoyo a los estudiantes, se concluye que se cuenta con suficiencia del personal académico, la infraestructura académica, la infraestructura física y los servicios de apoyo requeridos para la operación del programa educativo de LMA.

Estudio empírico de profesores. En cuanto a infraestructura académica, en los docentes evaluaron como excelentes y buenas lo siguiente: Las condiciones de las aulas (81%), laboratorios y talleres (86%), mobiliario y equipo (79%), biblioteca (71%), instalaciones deportivas (83%) y espacios culturales (85%).

Los resultados obtenidos en la encuesta a profesores, sobre su percepción en cuanto a la infraestructura física para la operación del programa educativo, en

términos generales son positivos. Se aprecian porcentajes altos respecto al servicio de agua potable (82%), seguridad en instalaciones (87%), acciones de protección civil (84%), sanitarios (77%), seguridad alrededor de la facultad (81%), y acciones tendientes al cuidado del medio ambiente (83%). Con una valoración regular, fueron reportadas la conectividad (61%) y las acciones tendientes a la atención de personas con discapacidad (58%).

Estudio empírico de estudiantes. En opinión de los estudiantes, en cuanto al grado de satisfacción sobre los diferentes aspectos relacionados con el trabajo realizado por sus profesores, se obtuvieron resultados positivos: en el nivel de *satisfechos* y *muy satisfechos* se mantuvo una constante en cuanto a lo que la Tabla 46 expresa. Con estos mismos niveles de satisfacción valoraron el conocimiento que tienen sobre la unidad de aprendizaje que imparten (85%), atención a estudiantes fuera de clase (76%), manejo de tecnología (74%), claridad en la exposición (71%) y métodos y técnicas (71%). Con porcentajes similares, se manifestaron en los siguientes aspectos: respeto al estudiante (81%), comunicación e interacción con estudiantes (77%), compromiso ético (77%), evaluación objetiva del aprendizaje (77%), pensamiento crítico (74%) y capacidad de liderazgo (70%).

Tabla 46

Porcentaje de satisfacción de los estudiantes relacionado con aspectos del trabajo realizado por el personal académico

Trabajo realizado por las y los docentes	Nivel de satisfacción expresado en porcentaje			
	Muy satisfecho	Satisfecho	Poco satisfecho	Insatisfecho
Conocimiento de la unidad de aprendizaje	23	62	22	3
Claridad expositiva	16	55	25	4
Métodos y técnicas	16	55	25	4
Atención fuera de clase	18	58	19	5
Manejo de tecnologías	14	60	22	4
Pensamiento crítico	26	48	20	6
Comunicación e interacción con estudiantes	26	51	18	5

Compromiso ético	26	51	19	4
Capacidad de liderazgo	20	50	26	4
Evaluación objetiva	25	52	19	4
Respeto al estudiante	33	48	14	5

Fuente: Elaboración propia con información de la encuesta a estudiantes.

Además, las opiniones de los estudiantes con respecto al trabajo realizado por sus profesores hacen evidente que el desempeño de los docentes es satisfactorio. Sin embargo, es oportuno comentar que se deben hacer las gestiones necesarias para aumentar el número de profesores de tiempo completo.

Asimismo, en cuanto a infraestructura académica, y considerando las respuestas de excelentes y buenas, los aspectos que fueron evaluados positivamente fueron: aulas (77%), laboratorios y talleres (72%), mobiliario y equipo (63%), biblioteca (75%), instalaciones deportivas (89%) y espacios culturales (81%).

Tocante a la administración escolar, la opinión de los estudiantes en las encuestas es positiva: el 73% valora los servicios de apoyo que brinda la Facultad como excelente y bueno.

Los resultados obtenidos en la encuesta a estudiantes, sobre su percepción en cuanto a la infraestructura física para la operación del programa educativo, en términos generales son positivos. Se pueden apreciar porcentajes altos respecto a servicio de agua potable (87%), seguridad en instalaciones (80%), acciones de protección civil (78%), sanitarios (77%), seguridad alrededor de la facultad (75%), y acciones tendientes al cuidado del medio ambiente (74%). Con una valoración regular, fueron reportadas las acciones tendientes al auto-cuidado de la salud (65%), a la atención de personas con discapacidad (61%), y conectividad (56%).

Con base en lo expresado tanto por los estudiantes como por los profesores, en lo que se refiere a infraestructura académica, se concluye que las condiciones de operación son buenas para apoyar las actividades académicas de ambos, permitiendo que se realicen las actividades de enseñanza y aprendizaje

con un alto nivel de calidad. Sin embargo, es importante considerar la observación realizada por el CAESA en la cual especifica que el espacio donde funciona la biblioteca de la Facultad de Artes, campus Mexicali, no cuenta con la infraestructura, ni con los títulos y volúmenes suficientes para brindar el servicio que el programa educativo requiere, por lo que recomienda que se realicen las gestiones pertinentes para que la biblioteca cuente con la infraestructura, el equipo y el acervo suficiente para brindar la atención que requiere la población estudiantil.

Conclusiones

Con base en el análisis de la información recabada a partir de la evaluación externa e interna del PE de Licenciado en Medios Audiovisuales, así como en la reflexión realizada sobre los datos de la Tabla 47, se expone lo siguiente:

El programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales atiende las necesidades y problemáticas sociales estatales, regionales, nacionales y globales inherentes a la profesión; resulta de gran impacto social y está asociado al desarrollo económico y cultural; es base para acceder a la población con diversos fines como promover la salud, el cuidado del medio ambiente, la diversidad cultural, y el entretenimiento y diversión. En la educación, favorece la creación de herramientas que facilitan y promueven la generación, aplicación y desarrollo del conocimiento, entre otros.

De acuerdo con las necesidades y problemáticas sociales, se considera que el perfil de egreso de este programa educativo es pertinente en términos de competencias, ya que proporciona las herramientas para generar productos de consumo y formas distintas e innovadoras de acercarse, pero, sobre todo, de apropiarse del cine en la región. También permite diseñar proyectos y producciones audiovisuales en el ámbito local, regional, nacional e internacional. Asimismo, con la apertura de los servicios digitales de contenido audiovisual, el incremento de festivales, congresos y muestras de cine, permite no solo a los artistas producir y exhibir sus obras, sino a las audiencias a participar de ellas.

Con base en la opinión de empleadores, las principales necesidades que deben ser atendidas se relacionan, primeramente, con las aptitudes que posee el profesional para integrarse al ejercicio laboral y, posteriormente, los aspectos propios de la formación en el área, específicamente, la realización de productos audiovisuales y su creación y tratamiento en post-producción. Esto sugiere ampliar los conocimientos relacionados con la mercadotecnia, administración, emprendimiento y la continua actualización técnica y creativa para atender ambos aspectos que, aunque han sido abordados por el programa educativo, representan un área de oportunidad para reforzar estas competencias en los estudiantes y

egresados. Además, fortalecer las habilidades para proyectar las producciones realizadas por los egresados, así como su disponibilidad para habilitarse en las nuevas tecnologías y flexibilidad para adaptarse a los requerimientos de los mercados audiovisuales.

La opinión de los egresados coincide con la de los empleadores, ya que ellos también sugieren que se fortalezca la experiencia profesional y la inserción en el mercado laboral, así como los conocimientos teóricos y prácticos de todas las áreas de conocimiento del programa educativo: en post-producción, con temas sobre producción en campo y producción en línea; en realización, temas sobre cinematografía; en administración, temas sobre mercado laboral, administración, legislación de medios, mercadotecnia, finanzas y gestión cultural, y en escritura/creación, principalmente, la investigación y la comunicación oral y escrita

El plan de estudios de Licenciado en Medios Audiovisuales de la Facultad de Artes de la UABC es congruente con la profesión a nivel nacional e internacional, ya que, en el ámbito cinematográfico, la producción de video y producción son unas de las principales actividades de la profesión en el contexto local, nacional e internacional. Sin embargo, deben considerarse unidades de aprendizaje relacionadas con el diseño y la programación, puesto que es necesario explorar nuevas formas de comunicar, exclusivamente, con la imagen, pues una de las mayores transformaciones se ha dado en los espacios visuales: las nuevas generaciones cada vez se alejan más de las pantallas de los televisores o de las salas de cine, para acceder a los contenidos a través de sus aditamentos móviles o pantallas de computadora, por lo que los espectaculares electrónicos tendrán que evolucionar, y es ahí, donde se comunicará, estrictamente a través de la imagen. De modo tal, que los estudiantes en el área deberán atender aspectos específicos como puede ser el diseño de espacios visuales, adaptación a las nuevas tecnologías de producción y el trabajo multidisciplinario con artistas de otras áreas para innovar en sus producciones.

Tomando en cuenta las recomendaciones del CAESA, se detecta la necesidad de promover y brindar las facilidades para que los alumnos cumplan satisfactoriamente su trayectoria y culminación de sus estudios; también, se deben

documentar de forma sistemática los procesos de trayectoria escolar y seguimiento de egresados pertinentes para la toma de decisiones en beneficio del programa educativo. Sugiere tomar en cuenta la opinión de la comunidad estudiantil sobre qué otro tipo de acciones consideran convenientes y/o necesarias para su bienestar y desarrollo integral. Asimismo, con el fin de mejorar los servicios y condiciones de atención a los estudiantes, aconseja tomar medidas remediales para atender las carencias en la que se encuentra la biblioteca y que se promueva la movilidad tanto estudiantil como docente, además de llevar a cabo la elaboración de un plan de expansión de la infraestructura que requiere el programa. En relación al plan de estudios, es pertinente atender las recomendaciones realizadas por este organismo acreditador.

En el análisis de los referentes nacionales destaca la investigación como un aspecto fundamental en los planes de estudio, ya que que permite el trabajo colaborativo, el avance científico y, por consecuencia, la vinculación y compromiso con la comunidad. Además, establecen necesidades formativas que deben de orientar los programas educativos de la profesión, como son: la capacidad creativa y dominio del lenguaje audiovisual, la innovación en los diferentes soportes y producciones audiovisuales y digitales, y la preparación técnica y profesional.

En relación con la congruencia entre el plan de estudios vigente y los requerimientos actuales de la profesión, se consideran congruentes, es decir, siguen siendo vigentes, pero habrá de incorporar prácticas emergentes que fortalezcan el perfil de egreso y contribuyan a satisfacer necesidades y resolver problemas sociales. De la misma manera, las competencias son congruentes, viables y pertinentes, debido a que los egresados cumplen con el perfil de egreso. Sin embargo, será necesario ajustar la nomenclatura de las áreas de conocimiento, de forma que correspondan a las diversas áreas de trabajo en el campo laboral e incorporar las asignaturas suficientes para el desarrollo de las competencias de cada área de conocimiento, particularmente, en el caso del área de Administración (que bien podría denominarse área de Producción).

Como parte de la evaluación del currículo, también se han detectado áreas de oportunidad en la distribución y seriación de las asignaturas. Es conveniente

indicar las seriaciones obligatorias pertinentes en los casos de asignaturas donde el desarrollo de las actividades de aprendizaje demanda conocimientos previos para el logro de las competencias del curso. Igualmente, existe la necesidad de establecer dentro del programa de unidad de aprendizaje las competencias previas y necesarias para lograr el éxito en la asignatura. En cuanto a la ubicación de las asignaturas, habrá de ser necesaria su revisión y considerar la reubicación de las que habrán de mantenerse y analizar la ubicación de las que se incorporen, así como las que habrán de fusionarse o eliminarse.

También, aun cuando en la opinión de los estudiantes y profesores existe congruencia y suficiencia en cuanto a la carga académica teórica y práctica, que permite el logro gradual de las competencias de egreso del programa, se ha identificado la necesidad de fortalecer el plan de estudios con asignaturas orientadas a los fundamentos teóricos sobre los que se basa la práctica disciplinaria.

En lo que corresponde a la distribución de las asignaturas, los propósitos y competencias por etapa de formación y área de conocimiento, el resultado del análisis arroja que son congruentes entre sí. No obstante, se debe privilegiar la ubicación de las asignaturas, con base en las rutas lógicas para el desarrollo de un proyecto de trabajo terminal que los estudiantes concluirán en el último ciclo: escritura-desarrollo de proyecto-preproducción-producción / rodaje-postproducción-distribución.

Resulta de vital importancia destacar que el dominio de otros idiomas, preferentemente el inglés, es pertinente y suficiente en relación con su aplicación a la profesión. Se promueve desde el primer semestre, no a nivel de dominio, sino con el fin de que esto contribuya a la formación integral y sea útil a los estudiantes como herramienta para tener acceso a información actualizada de su disciplina, además de que le permite obtener créditos optativos y cubrir el requisito del segundo idioma para su egreso.

En la dinámica de trabajo, fueron abordados en el análisis los programas de las unidades de aprendizaje (PUA), por lo que se realizan las siguientes consideraciones:

- En su conjunto, cada una de las competencias de las unidades de aprendizaje y de las etapas de formación contribuyen al cumplimiento del perfil de egreso del programa educativo vigente. Debe considerarse que el 76% de los PUA obligatorios deben ser actualizados en sus competencias, y de igual manera el 83% de las optativas.
- Los contenidos deberán ser actualizados con base en las competencias. El análisis identifica la necesidad de actualizar el 69% de los PUA obligatorios y el 90% de las optativas.
- Las referencias bibliográficas deberán ser actualizadas con base en los contenidos temáticos de los PUA. De acuerdo con los resultados del análisis, el 66% de los programas obligatorios tienen que ser modificados en sus referencias y el 83% de los optativos.
- La metodología de trabajo descrita en los programas de unidades de aprendizaje es pertinente de acuerdo con el Modelo Educativo de la UABC, pero es necesario revisarla y fortalecerla acorde a la actualización de competencias, contenidos y referencias. Los resultados del análisis indican que el 62% de los PUA obligatorios y el 75% de las optativas deben ser modificados en toda su estructura, lo que incluye la metodología de trabajo.
- Los criterios de evaluación descritos en los PUA atienden a una evaluación integral por competencias, debido a que consideran los conocimientos, habilidades y actitudes para afrontar situaciones de la vida profesional del egresado del programa.
- Es necesario revisar y mejorar las evidencias de desempeño de acuerdo con la actualización de competencias, contenidos y referencias. Los resultados del análisis indican que el 69% de los PUA obligatorios y en el 75% de las optativas deben modificarse.

- El perfil docente no se encuentra declarado en los PUA actuales, por lo que deberá incorporarse de acuerdo con los lineamientos universitarios establecidos.

Los resultados de la evaluación externa e interna del programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales sugieren cambios en competencias del perfil de egreso, actualización del plan de estudios acorde a los avances científicos y tecnológicos de la profesión, cambios en el mapa curricular (distribución y seriación de asignaturas), así como actualización de competencias, contenidos temáticos, referencias bibliográficas, metodología de trabajo, evidencias de desempeño e inclusión del perfil docente en los PUA. Aunado a lo anterior, es importante destacar que el programa educativo vigente carece de objetivos, misión y visión, por lo que se requiere integrar estos elementos como parte de la filosofía educativa del mismo. Por lo anterior, se propone realizar la modificación curricular del programa.

Tabla 47

Lista de verificación de preguntas de evaluación para determinar la modificación o actualizar programas educativos

EVALUACIÓN EXTERNA			
Pertinencia social			
PREGUNTA DE EVALUACIÓN	SI	NO	FUNDAMENTACIÓN
¿El programa educativo atiende a las necesidades y problemáticas sociales estatales, regionales, nacionales y globales inherentes a la profesión?	X		El programa de LMA resulta de gran impacto social, está asociada al desarrollo económico y cultural; es base para acceder a la población con diversos fines como promover la salud, el cuidado del medio ambiente; la diversidad cultural; el entretenimiento y diversión; en la educación favorece la enseñanza aprendizaje, entre otros.
¿El perfil de egreso, en términos de competencias, es pertinente de acuerdo con las necesidades y problemáticas sociales?	X		Se considera que el perfil de egreso del programa educativo es pertinente, en términos de competencias, ya que proporciona las herramientas para generar, además de productos de consumo, formas distintas e innovadoras de acercarse, pero, sobre todo, de apropiarse del cine en la región; diseñar proyectos y producciones audiovisuales en el ámbito local, regional, nacional e internacional. Con la apertura de los servicios digitales de contenido audiovisual, el incremento de festivales, congresos y muestras de cine, se permite no solo a los artistas producir y exhibir sus obras, sino a las audiencias a participar de ellas.
¿El perfil profesional del egresado, en términos de competencias, responde a los requerimientos del mercado laboral?		X	Con base a información de empleadores, las principales necesidades que deben ser atendidas se relacionan, primeramente, con las aptitudes que posea el profesional para integrarse al ejercicio laboral y, posteriormente, los aspectos propios de la formación en el área, específicamente, la realización de productos audiovisuales, su creación y tratamiento en post-producción; lo cual sugiere una revisión de áreas como la mercadotecnia, administración y emprendimiento y la continua actualización técnica y creativa para atender ambos aspectos que, aunque han sido abordados por el programa educativo, podrían representar áreas de oportunidad para el reforzamiento de estas competencias de los estudiantes y egresados.
Referentes			
PREGUNTA DE EVALUACIÓN	SI	NO	FUNDAMENTACIÓN
¿Existe congruencia entre el plan de estudios con el avance científico y tecnológico de la profesión?		X	El plan de estudios de LMA de la Facultad de Artes de la UABC, es congruente con la profesión a nivel nacional e internacional en el ámbito cinematográfico, de producción de video y producción, que son unas de las principales actividades de la profesión en el contexto local, nacional e Internacional. Sin embargo, deben considerarse unidades de

			aprendizaje relacionadas con el diseño y la programación; es necesario explorar nuevas formas de comunicar, exclusivamente con la imagen, pues una de las mayores transformaciones se ha dado en los espacios visuales. Las nuevas generaciones cada vez se alejan más de las pantallas de los televisores o de las salas de cine, para acceder a los contenidos a través de sus aditamentos móviles o pantallas de computadora, por lo que los espectaculares electrónicos tendrán que evolucionar, y es ahí donde se comunicará, estrictamente a través de la imagen. De modo tal, que los estudiantes en el área, deberán atender aspectos específicos como el diseño de espacios visuales, adaptación a las nuevas tecnologías de producción, el trabajo multidisciplinario con artistas de otras áreas para innovar en sus producciones.
¿Se toman en cuenta las consideraciones que organismos nacionales e internacionales proponen a la profesión y que permitan enriquecer el plan de estudios del programa educativo?	X		<p>Tomando en cuenta las recomendaciones del CAESA, se detecta la necesidad de promover y brindar las facilidades para que los alumnos cumpla, satisfactoriamente su trayectoria y culminación de sus estudios; documentar de forma sistemática los procesos de trayectoria escolar y seguimiento de egresados pertinentes para la toma de decisiones en beneficio del programa educativo.</p> <p>Considerar la opinión de la comunidad estudiantil sobre qué otro tipo de acciones consideran convenientes y/o necesarias para su bienestar y desarrollo integral.</p> <p>Tomar medidas remediales para atender las carencias en la que se encuentra la biblioteca, con el fin de mejores los servicios y condiciones de atención a los estudiantes. Promueva la movilidad tanto estudiantil como docente.</p> <p>Elaboración de un Plan de expansión de la Infraestructura que requiere el programa en beneficio de la formación profesional de los estudiantes.</p>
EVALUACIÓN INTERNA			
Evaluación del currículo			
PREGUNTA DE EVALUACIÓN	SI	NO	FUNDAMENTACIÓN
¿Existe congruencia entre el plan de estudios vigente y los requerimientos actuales de la profesión?	X		El plan de estudios y los requerimientos de la profesión son congruentes, es decir siguen siendo vigentes, pero habrá de incorporar prácticas emergentes que fortalezcan el perfil de egreso y contribuyan a satisfacer necesidades y resolver problemas sociales.
¿Las competencias del perfil de egreso son congruentes con los requerimientos actuales de la profesión?	X		Desprendido de la respuesta a la pregunta anterior, las competencias vigentes son congruentes, viables y pertinentes, debido a que los egresados cumplen en el perfil de egreso y con los requerimientos actuales de la profesión. Sin embargo, será necesario ajustar la nomenclatura de las áreas de conocimiento de forma que correspondan a las diversas áreas de trabajo en el campo laboral e incorporar las asignaturas suficientes para el desarrollo de las competencias de cada área de conocimiento, particularmente en el caso del área de Administración (que bien podría denominarse área de Producción).

¿Existe idoneidad en la distribución y seriación de las asignaturas en el plan de estudios?		X	<p>Se han detectado áreas de oportunidad, ya que es conveniente indicar las seriaciones obligatorias pertinentes en los casos de asignaturas donde el desarrollo de las actividades de aprendizaje demanda conocimientos previos para el logro de las competencias del curso.</p> <p>Igualmente, existe la necesidad de establecer dentro del programa de unidad de aprendizaje las competencias previas y necesarias para lograr el éxito en la asignatura. En cuanto a la ubicación de las asignaturas habrá de ser necesaria su revisión y considerar la reubicación de las que habrán de mantenerse y analizar la ubicación de las que habrán de incorporarse.</p>
¿Existe congruencia y suficiencia de asignaturas teóricas y prácticas por etapas de formación?		X	<p>Aun cuando tanto la opinión de los estudiantes como de profesores, existe congruencia y suficiencia en cuanto a la carga académica teórica y práctica, que permite el logro gradual de las competencias de egreso del programa, se ha identificado la necesidad de fortalecer el plan de estudios con asignaturas orientadas a los fundamentos teóricos sobre los que se basa la práctica disciplinaria.</p>
¿Existe congruencia en la distribución de las asignaturas de acuerdo con los propósitos y competencias por etapa de formación —vertical— y por áreas de conocimiento —horizontal—?		X	<p>Efectivamente, la distribución de las asignaturas, los propósitos y competencias de las mismas son congruente con las etapas de formación y áreas de conocimiento registradas en el programa, lo que permite la formación establecida en las competencias por etapa de formación y de egreso. No obstante, se debe privilegiar la ubicación de las asignaturas con base en las rutas lógicas para el desarrollo de un proyecto de trabajo terminal que los estudiantes concluirán en el último ciclo: escritura-desarrollo de proyecto-preproducción-producción/rodaje-postproducción-distribución.</p>
¿El dominio de otros idiomas es pertinente y suficiente en relación con su aplicación a la profesión?	X		<p>Se promueve desde el primer semestre el segundo idioma, aunque no al nivel de dominio, sino con el fin de que esto contribuya a la formación integral y le sea útil como herramienta para tener acceso a información actualizada de su disciplina, además de que el estudiante obtenga créditos optativos y cubra el requisito del segundo idioma para su egreso, por lo que se considera que es pertinente y suficiente.</p>
¿Las competencias generales de los programas de unidades de aprendizaje contribuyen al cumplimiento del perfil de egreso?		X	<p>En su conjunto cada una de las competencias de las unidades de aprendizaje y de las etapas de formación contribuyen al cumplimiento del perfil de egreso del programa educativo vigente. Considerando el análisis realizado el 76% de los PUA deben ser actualizadas en sus competencias, de igual manera el 83% de las optativas.</p>
¿Los contenidos de los programas de unidades de aprendizaje son pertinentes, suficientes y actuales?		X	<p>Los contenidos de los PUA deberán ser actualizados con base a las competencias. El análisis identifica la necesidad de actualizar el 69% de los PUA obligatorias y el 90% de las optativas.</p>
¿Las referencias bibliográficas de los programas de unidades de aprendizaje son pertinentes, suficientes y actuales?		X	<p>Las referencias bibliográficas deberán ser actualizadas con base a los contenidos temáticos de los PUA. De acuerdo a los resultados del análisis el 66% de los programas obligatorios tienen que ser modificados en</p>

			sus referencias y el 83% de las optativas.
¿La metodología de trabajo descrita en los programas de unidades de aprendizaje es pertinente de acuerdo al Modelo Educativo de la UABC?		X	Pero es necesario revisar y fortalecer la metodología de trabajo de acuerdo con la actualización de competencias, contenidos y referencias. Los resultados del análisis indican que el 62% de los PUA obligatorias y el 75% de optativas deben ser modificados en toda su estructura, lo que incluye la metodología de trabajo.
¿Los criterios de evaluación descritos en los programas de unidades de aprendizaje atienden a una evaluación integral por competencias?	X		Efectivamente los criterios de evaluación integral por competencias contenidos en los PUA consideran los conocimientos, habilidades y actitudes para afrontar situaciones de la vida profesional del egresado del programa.
¿Las evidencias de desempeño son congruentes con la competencia y contenidos de los programas de unidades de aprendizaje?		X	Es necesario revisar y mejorar las evidencias de desempeño de acuerdo con la actualización de competencias, contenidos y referencias. Se requiere modificar las evidencias de desempeño en el 69% de los PUA obligatorios y en el 75% de las optativas.
¿El perfil docente declarado en los programas de unidades de aprendizaje es idóneo para su impartición?			No Aplica. Los PUA en el periodo 2008 no consideraban este elemento como parte de los mismos. Sin embargo el perfil de los profesores adscritos al programa poseen un perfil acorde a la LMA.

Referencias

- Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación. (2005). *Libro Blanco, Títulos de grado en comunicación*. http://www.aneca.es/var/media/150336/libroblanco_comunicacion_def.pdf
- Anand, A. (26 de diciembre de 2019). *Netflix—Are You Still Watching?* The Mit Post. <https://themitpost.com/netflix-are-you-still-watching/>
- Asociación Nacional de Escuelas de Arte y Diseño. (2019). *NASAD National Association of Schools of Art and Design*. <https://nasad.arts-accredit.org/about/>
- Asociación Nacional de Escuelas de Arte y Diseño. (2020). *Accredited Institutions*. <https://nasad.arts-accredit.org/directory-lists/accredited-institutions/>
- Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior. (1996). *Programa de mejoramiento del profesorado de las instituciones de educación superior*. <http://publicaciones.anuies.mx/acervo/revsup/res101/txt8b.htm>
- Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior. (2019). *Anuario Estadístico de Educación Superior*. <http://www.anuies.mx/informacion-y-servicios/informacion-estadistica-de-educacion-superior/anuario-estadistico-de-educacion-superior>
- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., y Vernet, M. (2008). *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. (Trad. N, Vidal). (Trabajo original publicado en 2005). <http://www.panoramadelarte.com.ar/archivos/Aumont%20Jacques%20Estetica%20del%20cine.pdf>
- Banchs, M. A. (1986). Concepto de representaciones sociales. Análisis comparativo. *Revista Costarricense de Psicología*, 8(9), 27–40. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=fpbuGSgAAAAJ&citation_for_view=fpbuGSgAAAAJ:2osOgNQ5qMEC
- Barros Bastida, C., y Barros Morales, R. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(3), 26–31. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000300005&nrm=iso
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. <https://www.u->

cursos.cl/usuario/8c884c218360cd1a814d73bccaf3ff9a/mi_blog/r/culturaysimulacro_jeanbaudrillard.pdf

Baudrillard, J. (1984). *The evil demon of images*.
https://monoskop.org/images/4/47/Baudrillard_Jean_The_evil_demon_of_images_1987.pdf

Cámara Nacional de la Industria Cinematográfica. (2019). *Resultados semestrales 2019*.
<http://canacine.org.mx/informacion-de-la-industria/estadisticas/>

Centro Estatal de las Artes. (2019). *Centro Estatal de las Artes (CEART) - Mexicali*.
<https://www.mexicoescultura.com/recinto/66166/centro-estatal-de-las-artes-ceart-mexicali.html>

Centre International de Liaison des Ecoles de Cinéma et de Télévision. (2016). *CILECT Statutes*. http://www.cilect.org/gallery/2016_Statutes_ES.pdf

Centre International de Liaison des Ecoles de Cinéma et de Télévision. (2017). *CILECT Full members*. <https://www.cilect.org/profiles/countries/4#.XkX-7RMzbu0>

Comité de Planeación para el Desarrollo del Estado. (s.f.). *Actualización del Plan Estatal de Desarrollo 2014-2019*.
[http://www.copladebc.gob.mx/PED/documentos/Actualizacion del Plan Estatal de Desarrollo 2014-2019.pdf](http://www.copladebc.gob.mx/PED/documentos/Actualizacion_del_Plan_Estatal_de_Desarrollo_2014-2019.pdf)

Consejo para la Acreditación de la Educación Superior de las Artes. (2017). *Informe de evaluación con fines de acreditación* [Archivo PDF].

Consejo para la Acreditación de la Educación Superior de las Artes. (2019). *Programas Acreditados*. <http://caesa-artes.com/>

Consejo Nacional de Población. (2019). *Proyecciones de la Población de México y de las entidades federativas, 2016-2050*.
https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/487402/02_BCN.pdf

Escola Superior de Cinema i Audiovisuals de Catalunya. (2020). *Universitat de Barcelona*.
<https://escac.com>

Escuela Internacional de Cine y Televisión de Cuba. (2020). *Escuela Internacional de Cine y Televisión de Cuba*. <http://www.eictv.org>

Escuela Superior de Cine y Multimedia Ilumina. (2016). *Plan de estudios de la*

Licenciatura en Cinematografía. <https://www.escuelailumina.com/licenciatura>

Ford, L. (1994). Sunshine and Shadow: Lighting and Color in the Depiction of Cities on Film. In S. Aitken & L. Zonn (Eds.), *Place, power, situation and spectacle: a Geography of Film* (pp. 119–136). Rowman & Littlefield publishers, inc.

Gago, E. (2019). *Cómo Hollywood se convirtió en la meca del cine*. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20180226/441105690565/hollywood-meca-cine.html>

Hamui-Sutton, A. y Varela-Ruiz, M. (2013). *Metodología de investigación en educación médica. La técnica de grupos focales*. <https://www.researchgate.net/publication/265172470> *La tecnica de grupos focal es*

Iglesias Prieto, N. (2006). Frontera a cuadro: representaciones y autorrepresentaciones de la frontera México-Estados Unidos en el cine. *Revista Todavía*, 15.

Instituto de Cultura de Baja California. (2019). *Transición de la Administración Pública - Informe Ejecutivo*. Instituto de Cultura de Baja California. [http://www.icbc.gob.mx/doctos/2019/ICBC Presentacion para Comision de Enlace.pdf](http://www.icbc.gob.mx/doctos/2019/ICBC_Presentacion_para_Comision_de_Enlace.pdf)

Instituto Mexicano de Cinematografía. Secretaría de Cultura. (2019). *Anuario estadístico de cine mexicano 2018..* <http://www.imcine.gob.mx/wp-content/uploads/2019/06/Anuario-2018.pdf>

Instituto Mexicano para la Competitividad. (2018). *Compara Carreras 2018. Licenciatura: Técnicas audiovisuales y producción de medios*. <https://imco.org.mx/comparacarreras/carrera/213>

Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2014). *Encuesta Nacional de Consumo Cultural de México 2012*. http://internet.contenidos.inegi.org.mx/contenidos/Productos/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/encuestas/hogares/encc/2012/ENCCUM2012.pdf

Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2015). *Encuesta intercensal 2015*. <https://www.inegi.org.mx/programas/intercensal/2015/?ps=microdatos>

Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2017). *Anuario estadístico y geográfico de Baja California 2017*.

https://www.datatur.sectur.gob.mx/ITxEF_Docs/BCN_ANUARIO_PDF.pdf

Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2019a). *Banco de Información Económica*.
<https://www.inegi.org.mx/sistemas/bie/>

Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2019b). *Módulo sobre eventos culturales seleccionados* MODECULT.
https://www.inegi.org.mx/contenidos/programas/modecult/doc/resultados_modecult_may2019.pdf

Martin, M. (2002). *El lenguaje del cine*. (Trad. M. Segura). (Trabajo original publicado en s/f). [https://www.academia.edu/21747151/Marcel Martin - El Lenguaje del CinE](https://www.academia.edu/21747151/Marcel_Martin_-_El_Lenguaje_del_CinE)

Martínez, G. (01 de abril de 2018). BC promoverá industria fílmica en California. *El Economista*. <https://www.eleconomista.com.mx/estados/BC-promovera-industria-filmica-en-California-20180401-0080.html>

Martínez Molina, M. (2010). En un escenario complejo de transformación. La crisis de los grandes periódicos. *Infoamérica - Revista Iberoamericana de Comunicación*, enero-abri(2), 139–148.

Metz, C. (1973). *Lenguaje y Cine*. (Trad. J. Urrutia). (Trabajo original publicado en s/f). <https://es.scribd.com/document/233397445/Christian-Metz-Lenguaje-y-Cine>

Morín, E. (1972). *El cine o el hombre imaginario* (Trad. R. Gil). (Trabajo original publicado en 1956). <https://edgarmorinmultiversidad.org/index.php/descarga-el-cine-o-el-hombre-imaginario.html>

Observatorio Laboral, O. L. A. (2019). *Estadísticas de carreras profesionales por área*.
<https://www.observatoriolaboral.gob.mx/>

Orellana, R. (25 de enero de 2020). *Los mejores sitios y servicios para streaming y TV online*. Digital Trends Español. <https://es.digitaltrends.com/cine/servicios-para-streaming-y-tv-online/>

Organización de las Naciones Unidas. (2015). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*.
https://unctad.org/meetings/es/SessionalDocuments/ares70d1_es.pdf

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2007). *Informe sobre la educación superior en América Latina y el Caribe, 2000-2005: La metamorfosis de la educación superior*.

- https://www.ses.unam.mx/curso2013/pdf/informe_educacion_superiorAL2007.pdf
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2014). *Indicadores UNESCO de Cultura para el Desarrollo - Manual metodológico*. https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/iucd_manual_metodologico_1.pdf
- Partida Sandoval, R. A. (2020, 27 de Febrero). Impulsarán creatividad y capacitación. *Zata Tijuana*. <https://zetatijuana.com/2020/02/impulsaran-creatividad-y-capacitacion/>
- Sánchez Baltazar, A. N. (2018). Cuadro por cuadro: Mexicali en el cine de ficción, representaciones del paisaje y configuración identitaria de sus personajes [Universidad Autónoma de Baja California]. En *Instituto de Investigaciones Culturales--Museo: Vol. Maestría e*. <http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=cat05865a&AN=cim.231692&lang=es&site=eds-live>
- Secretaría de Turismo de Baja California. (s.f.). *Arte y Cultura – Baja California*. <https://bajanorte.com/arte-y-cultura/>
- Sedeño Valdellós, A. (2009). Cine digital: transformación de la industria y cambios en la forma de realizar. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*, 43. <https://webs.ucm.es/info/especulo/numero43/cinedigi.html>
- SIC-México. (2019). *Sistema de Información Cultural*. https://sic.cultura.gob.mx/lista.php?table=comp_cine&disciplina=&estado_id=2&municipio_id=0
- Torres Garrote, A. (2018). *La tecnología resucita el cine*. <https://www.uoc.edu/portal/es/news/actualitat/2018/029-tecnologia-cine.html>
- Trejo Delarbre, R. (2011). Panorama de la comunicación en México - Bajo el imperio de la televisión. *Infoamérica - Revista Iberoamericana de Comunicación*, mayo-agost(6), 75–85.
- Universidad Anáhuac (2020). *Licenciatura en Diseño multimedia*. <https://oaxaca.anahuac.mx/licenciaturas/oferta-academica-terminal>
- Universidad Autónoma de Baja California. Facultad de Artes. (2007a). *Programa Educativo de la Licenciatura en Medios Audiovisuales*. <http://www.facultaddeartesuabc.com/index.php/programas-educativos/medios>

- Universidad Autónoma de Baja California. (2007b). *Reglamento de Servicio Social de la Universidad Autónoma de Baja California*. [Archivo PDF]. http://sriagral.uabc.mx/Externos/AbogadoGeneral/Reglamentos/ReglamentosInstitucionales/09_REGL_SERV_SOC.pdf
- Universidad Autónoma de Baja California. Coordinación de Planeación y Desarrollo Institucional. (2009). *Sistema Institucional de indicadores (SII). Ficha técnica*. [Archivo PDF]. <http://www.uabc.mx/planeacion/sii/Fichas/Alumnos/Estatutaria/Ficha.pdf>
- Universidad Autónoma de Baja California. (2010). *Guía metodológica para la creación y modificación de los programas educativos de la Universidad Autónoma de Baja California*. <http://www.uabc.mx/formacionbasica/documentos/c15.pdf>
- Universidad Autónoma de Baja California. (2012). *Acuerdo que establece los lineamientos generales para la operación de las tutorías académicas*. http://www.uabc.mx/formacionbasica/documentos/Acuerdo_Tutorias.pdf
- Universidad Autónoma de Baja California. (2014). *Estatuto del Personal Académico de la Universidad Autónoma de Baja California*. [Archivo PDF]. http://sriagral.uabc.mx/Externos/AbogadoGeneral/Reglamentos/Estatutos/01_EstatutoPersonalAcademicoOctubre2014.pdf
- Universidad Autónoma de Baja California, Facultad de Artes. (2015). *Manual de organización y procedimientos Facultad de Artes* [Archivo PDF].
- Universidad Autónoma de Baja California. (2018a). *Metodología de los estudios de fundamentación para la creación, modificación y actualización de programas educativos de licenciatura*. [http://www.uabc.mx/formacionbasica/documentos/metodologia con ficha.pdf](http://www.uabc.mx/formacionbasica/documentos/metodologia_con_ficha.pdf)
- Universidad Autónoma de Baja California. (2018b). *Estatuto Escolar de la Universidad Autónoma de Baja California*. [Archivo PDF]. http://sriagral.uabc.mx/Externos/AbogadoGeneral/Reglamentos/Estatutos/03_EstatutoEscolarUABC_ReformasDic032018.pdf
- Universidad Autónoma de Baja California. Coordinación General de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar. (2018c). *Examen de selección. Guía de Estudio* <https://drive.google.com/file/d/0B06l0oSenLzNQm1fNXhZQmZXLUK/view>

Universidad Autónoma de Baja California. (2018d). *Modelo educativo de la UABC 2018. Cuadernos de Planeación y Desarrollo Institucional*. <http://www.uabc.mx/planeacion/cuadernos/ModeloEducativodelaUABC2018.pdf>

Universidad Autónoma de Baja California. (2019a). *Plan de Desarrollo Institucional 2019-2023*. http://www.uabc.mx/planeacion/pdi/2019-2023/PDI_2019-2023.pdf

Universidad Autónoma de Baja California, Coordinación General de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar. (2019b). *Estadísticas. Población estudiantil*. <http://cgsege.uabc.mx/web/cgsege/estadisticas>

Universidad Autónoma de Baja California. Facultad de Artes. (2019c). *Plan de Desarrollo de la Facultad de Artes*. [Archivo PDF]. <http://www.facultaddeartesuabc.com/documentos/direccion/PDFA2019-2023.pdf>

Universidad Autónoma de Baja California. Coordinación General de Formación Básica. (2019d). *Formato PUA. Modificación_Creación*. [Archivo Word]. <http://www.uabc.mx/formacionbasica/curricular.html>

Universidad Autónoma de Baja California. (2019e). *Programa de intercambio estudiantil*. UABC. <http://internacional.uabc.mx/ccia/es/programaintercambioestudiantil/>

Universidad Autónoma de Baja California. Coordinación General de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar. (2019f). *Convocatorias. Becas*. <http://cgsege.uabc.mx/web/cgsege/becas>

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. (2020). *Licenciatura en Artes Visuales*. <http://www.uacj.mx/>

Universidad Autónoma de Nuevo León. (2020a). *Licenciatura en Ciencias de la Comunicación*. <http://comunicacion.uanl.mx/>

Universidad Autónoma de Nuevo León. (2020b). *Licenciatura en Lenguaje y Producción Audiovisual*. <https://www.uanl.mx>

Universidad Autónoma de Occidente. (2020). *Licenciatura en Diseño Gráfico y Artes Visuales*. <https://uadeo.mx/>

Universidad de Guadalajara. (2020). *Licenciatura en Artes Audiovisuales*. <http://www.udg.mx>

Universidad Nacional Autónoma de México. (2020). *Licenciatura en Cinematografía*.
<https://www.unam.mx>

Universidad Tecmilenio. (2020). *Licenciatura en Diseño gráfico y animación*.
<https://tecmilenio.mx/es/carrera-profesional/licenciatura-diseno-grafico-animacion>

University of California Los Angeles (UCLA). (2020) School of Theater, Film, and
Television. <http://www.tft.ucla.edu>

University of Southern California. (USC). (2020). School of Cinematic Arts
<https://www.usc.edu/>

Woodbury University. (2020). School of Media Culture & Design. <https://woodbury.edu>

Anexos

Anexo A. Cuestionario de empleadores

CUESTIONARIO A EMPLEADORES

La **Universidad Autónoma de Baja California** busca mantener actualizada su oferta educativa atendiendo a las necesidades de cada sector productivo. En el campo de los medios audiovisuales, la transformación en las tecnologías y procesos de producción hacen de este seguimiento una necesidad fundamental.

La presente encuesta tiene como objetivo recabar información de las necesidades del campo como base para la modificación del plan de estudios de **Licenciado en Medios Audiovisuales** que ofrece la **Facultad de Artes** de la UABC. La información que proporcione será de suma importancia para llevar a cabo ese propósito.

INSTRUCCIONES: Responder en los espacios en blanco cada una de las preguntas planteadas o marcando (X) la opción correcta según se solicite en cada caso.

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Nombre de la empresa, organización o empleador				
Régimen jurídico	Público ()		Privado ()	
Giro de la empresa	Industria ()	Comercio ()	Servicios ()	
Empleados con que cuenta su empresa u organización	1 a 10 ()	11 a 50 ()	51 a 250 ()	250 o más ()
Ciudad:	Fecha:			
Teléfono(s):	Puesto que ocupa en la organización:			

CONTRATACIÓN

1. ¿Su organización cuenta actualmente con ESTUDIANTES de Licenciado en Medios audiovisuales?	Sí ()		No ()	
2. ¿Su organización cuenta actualmente con EGRESADOS con Licenciados en Medios audiovisuales?	Sí ()		No ()	
3. ¿Qué tipo de contratación tienen estudiantes y/o egresados de medios audiovisuales en su organización?	Permanente ()	Eventual ()	Ambos casos ()	
4. ¿Cuál es el criterio preponderante que utiliza para contratar profesionales en medios audiovisuales?	Que tenga experiencia ()	Que tenga un título universitario ()	Que cuente con una buena recomendación ()	
	Otro (especifique)			

5. ¿Cuáles son las características que toman en cuenta al contratar personal en el área de medios audiovisuales?	Aptitudes interpersonales () Actitud () Disposición () Trato personal () Comunicación	Aptitudes laborales () Creatividad () Responsabilidad () Iniciativa () Disciplina () Experiencia () Apertura a aprender	Conocimientos específicos () Animación () Producción () Manejo de medios () Creación audiovisual () Cine
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	Otro (especifique)
--	--------------------

6. De acuerdo con su experiencia en el campo, ¿cómo considera la demanda laboral de este tipo de profesionales?	En la actualidad	Alta ()	Media ()	Baja ()
	En el futuro	Alta ()	Media ()	Baja ()

PERFIL DEL PROFESIONAL EN MEDIO AUDIOVISUALES

7. ¿Qué función o puesto preponderante desempeña en su organización el profesional en medios audiovisuales? (Puede marcar más de una)	<input type="checkbox"/> Realización audiovisual <input type="checkbox"/> Animación digital <input type="checkbox"/> Diseño de páginas web <input type="checkbox"/> Asistente de dirección <input type="checkbox"/> Diseñador de audio <input type="checkbox"/> Guionista <input type="checkbox"/> Fotógrafo <input type="checkbox"/> Diseñador gráfico <input type="checkbox"/> Creativo audiovisual <input type="checkbox"/> Camarógrafo <input type="checkbox"/> Editor <input type="checkbox"/> Director de casa productora <input type="checkbox"/> Otro (especifique) <hr/>				
8. De acuerdo con los requerimientos de su organización, ¿cómo calificaría los siguientes CONOCIMIENTOS del profesional en medios audiovisuales?		Muy necesarios	Necesarios	Poco necesarios	No necesarios
	Escritura y creación				
	Diseño digital				
	Realización de productos audiovisuales				
	Administración (producción ejecutiva)				
	Postproducción				
	Segundo idioma				
Otros (especifique)					
9. De acuerdo con los requerimientos de su organización, ¿cómo calificaría las siguientes ACTITUDES Y/O VALORES del profesional en medios audiovisuales?		Muy necesarias	Necesarias	Poco necesarias	No necesarias
	Responsabilidad social				
	Respeto				
	Honestidad				
	Trabajo en equipo				
	Cuidado del medio ambiente				
	Proactividad y empatía				
Otras (especifique)					
10 De acuerdo con los requerimientos de su organización, ¿cómo calificaría las		Muy necesarias	Necesarias	Poco necesarias	No necesarias
	Manejo de software especializado				

siguientes HABILIDADES del profesional en medios audiovisuales?	Manejo de herramientas y equipo de iluminación				
	Manejo de cámaras de video, televisión y cine				
	Escritura de guiones				
	Diseño de proyectos audiovisuales				
	Planeación, organización y toma de decisiones				
	Creatividad				
	Manejo de herramientas y equipo de sonido				
	Efectos especiales de audio y video				
	Apreciación musical				
	Dirección y coordinación de equipos técnicos y artísticos				
	Comunicación interpersonal				
	Otros (especifique)				
	11 Además de los factores antes considerados, ¿qué propondría para mejorar la oferta educativa del programa de Licenciado en Medios Audiovisuales?				

Gracias por su participación

Anexo B. Descripción de centros de trabajo

SECTOR PRIVADO			
Empresa	Descripción	Sitio web	Ubicación
Canal 66. Red Intermedia S.A de C.V	Canal de entretenimiento e información local.	https://www.canal66.tv	Mexicali
TELEVISA Regional	Estación estatal de noticias y entretenimiento con cobertura de transmisión por aire.	https://televisaregional.com/baja-california/inicio/	Mexicali
LAVA Studio	Casa productora especializada en videos para empresas y creadores de contenido.	http://lavaexplosive.com	Mexicali
Planeta producciones	Provee a empresas, instituciones e individuos servicios de producción para televisión o sitios de internet, grabación de eventos sociales, videos corporativos, digitalización de video, entre otros.	http://www.planetaproducciones.com/	Mexicali
PULSAR Media House	Empresa especializada en Marketing y Comunicación.	http://www.estudiopulsar.mx/	Mexicali
Visual Creativos	Agencia de marketing y diseño, enfocados en planeación estratégica y creatividad publicitaria.	https://visual.com.mx	Mexicali
ABC publicidad Advertising Agency	Empresa de cobertura de eventos sociales en video y fotografía.	https://www.facebook.com/abcpublicidad.corp/?rf=815434005222920	Mexicali
Los DEADLINES	Agencia que trabaja con animación 3D 2D, modelado 3D arquitectónico, diseño gráfico, páginas web, redes sociales, fotografía, video aéreo.	http://losdeadlines.com/index.html	Mexicali
FIND A STORY Entertainment	Agencia dedicada a la producción audiovisual, diseño gráfico, logística de producción, diseño de arte y caracterización, entre otras.	https://www.facebook.com/findastorymexico/	Mexicali
Club SOLES de Mexicali	Club de baloncesto afiliado a la Liga Nacional de Baloncesto Profesional (LNBP)	https://www.solesmexicali.com	Mexicali
Emprise Soundlab	Producción musical y audiovisual, proporcionando apoyo personalizado a músicos, artistas y videógrafos de México y Estados Unidos.	http://emprisesoundlab.com/	Mexicali
BUWO	Agencia que se especializa en soluciones digitales de comunicación: diseño digital, programación, diseño web, mercadotecnia, diseño de audio y producción audiovisual.	https://www.facebook.com/buwoindustriacreativa/	Mexicali
El Tren Producciones	Casa Productora especializada en la elaboración de material audiovisual: fotografía, producción audiovisual, diseño de audio, logística de eventos y administración de redes sociales.	https://www.facebook.com/ElTrenProducciones/	Mexicali
Dominio Público / Digital Filmmaking Studio	Casa productora de video, animación y efectos digitales corporativos y para televisión.	https://www.facebook.com/DominioPublicoFilms/?tn-str=k*F	Mexicali
GX Producciones	Producción de videos y fotografía de eventos sociales.	https://gxproducciones.mypixieset.com	Mexicali

Cimarrón	Servicios de cobertura de eventos sociales y culturales, así como de apoyo logístico en producción audiovisual.		Mexicali
FRAV Francisco Rangel Audiovisual	Empresa dedicada a la producción de <i>spots</i> comerciales, videos corporativos, programas televisivos, fotografía aérea y subacuática.	http://www.franciscorangetaudiovisual.com/	Mexicali
Universidad Xochicalco Campus Mexicali	Institución de educación superior. Departamento de coordinación de Medios de Comunicación dedicado al levantamiento de imagen y sonido; edición de cápsulas audiovisuales, animación de gráficos y producción de material informativo	http://www.xochicalco.edu.mx/	Mexicali
VIVO FILMS Fotografía y Video	Empresa dedicada al servicio de diseño gráfico, fotografía y video para eventos.	https://www.facebook.com/vivofilms/	Mexicali
Elemento Cero Marketing Digital	Despacho de diseño y desarrollo digital especializado en el desarrollo de sitios web, consultoría en redes sociales, marketing digital, aplicaciones multimedia y diseño gráfico.	http://www.elementocero.com.mx	San Luis, Sonora
LIKU Studio	Realización de fotografía y video de espacios, productos e imagen, tanto comercial, industrial e institucional.	https://www.facebook.com/LIKUSTUDIO/	San Luis, Sonora
Cosmopolitan Grupo	Grupo inmobiliario dedicado al desarrollo de proyectos comerciales y residenciales, su desarrollo, construcción, administración y comercialización.	https://cosmopolitangroup.mx/	Tijuana
NEW MEDIA Studio	Servicio enfocado a campañas audiovisuales, <i>spots</i> promocionales, videos para redes sociales, cobertura de eventos entre otros.	https://newmediastudios.com/es/inicio/	Tijuana
Studio	Productora audiovisual dedicada a la creación e implementación de estrategias de comunicación, así como la realización de contenido audiovisual.	https://contactofilmstudio.wixsite.com/	Tecate
Life stories of two	Empresa dedicada a la producción de contenido audiovisual.	http://www.lifestoriesoftwo.com/	Ensenada
Mil Nubes	Compañía dedicada al desarrollo y producción de proyectos cinematográficos y contenidos para streaming.	https://www.facebook.com/MilNubesCine/	Ciudad de México

SECTOR PÚBLICO

Organización	Descripción	Sitio Web	Ubicación
Secretaría de Seguridad Pública del Estado de Baja California (SSPE)	Dependencia responsable de coordinar todos los esfuerzos encaminados a lograr un estado seguro en el que prevalezca la convivencia social en un ambiente de tranquilidad, respeto, confianza y paz social.	https://www.seguridadbaja.com.mx	Mexicali
Instituto de Cultura de Baja California (ICBC)	Institución dedicada a preservar, promover y difundir la cultura y las artes, así como generar las condiciones necesarias para que la sociedad tenga acceso a bienes, servicios, actividades artísticas y culturales.	http://www.icbc.gob.mx	Mexicali
Centro Estatal de las Artes (CEART)	Transmite mediante programas académicos, la calidad artística y difusión de alto nivel por parte de creadores y especialistas en este ámbito ya sea de manera nacional, internacional y estatal.	https://www.facebook.com/ceartmexicalibc/	Mexicali
Ayuntamiento de Mexicali	Responsable de otorgar los servicios públicos y administrar los recursos con que cuenta el municipio de Mexicali.	https://www.mexicali.gob.mx/XXIII/	Mexicali

Sistema para el Desarrollo Integral de la Familia (DIF)	Responsable de brindar bienestar social y protección a la población vulnerable de Baja California.	https://www.difbc.gob.mx	Mexicali
Universidad Politécnica de Baja California (UPBC)	Dedicada a impartir educación superior en los niveles de licenciatura, posgrado, especialización tecnológica y cursos de actualización en sus diversas modalidades.	http://www.upbc.edu.mx	Mexicali
Secretaría de Turismo de Baja California (Sectur)	Promover la infraestructura y equipamiento que contribuyan al fomento y desarrollo de la actividad turística de Baja California.	https://bajanorte.com	Mexicali
Secretaría de Educación Pública Baja California (SEP)	Proporcionar y promover los servicios de educación, cultura y deporte con equidad, calidad y sentido humano, en la formación para la vida de todos los habitantes de Baja California.	http://www.educacionbc.edu.mx/index.php	Mexicali
Gobierno del Estado de Baja California	Administrar los recursos humanos, materiales y servicios a cargo de la Administración Central del Poder Ejecutivo.	http://www.bajacalifornia.gob.mx	Mexicali

Anexo C. Cuestionario de egresados

El cuestionario fue aplicado a través de Internet, empleando la plataforma de Formularios de Google, mismo que puede consultarse en la siguiente liga:

<https://forms.gle/PMPLPR9N7sa4nRMo7>

Anexo D. Guía grupo focal

GUÍA GRUPO FOCAL

Objetivo: Recabar información para retroalimentar al programa educativo de Licenciado en Medios Audiovisuales de la Facultad de Artes la UABC.

Dirigido a: Egresados del programa educativo 2008-1

Tiempo aproximado: 2.5 horas

Preguntas específicas:

¿Se encuentran satisfecho con la formación recibida en el programa educativo de la Licenciatura en Medios Audiovisuales?

¿Qué conocimientos han requerido en su práctica profesional que no fueron impartidos durante su formación?

¿Qué habilidades han requerido en su desempeño profesional, que no fueron considerada en su formación?

¿Considera adecuada la formación profesional para ejercer su profesión)

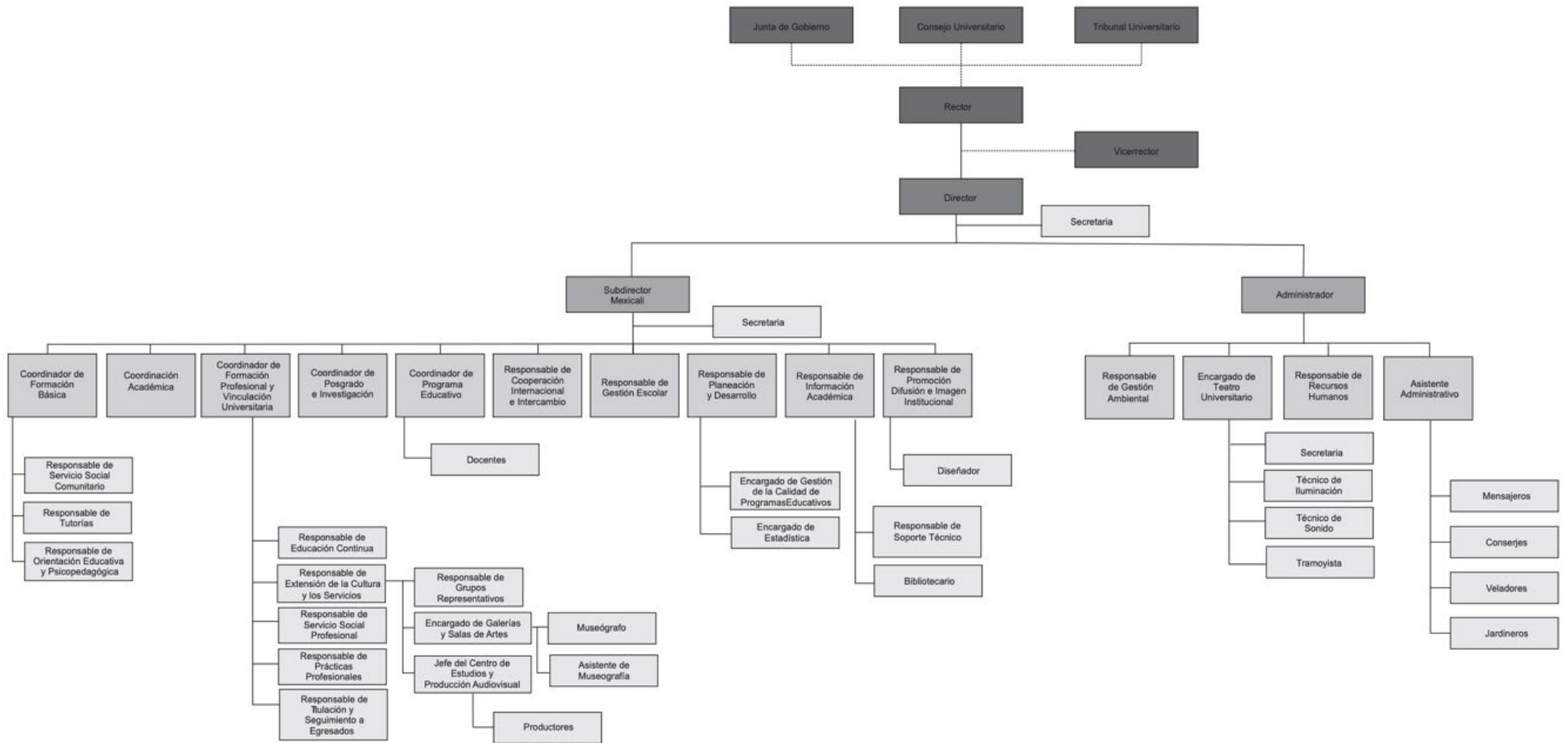
Pregunta de cierre:

¿Qué aspectos recomiendan a la Facultad reforzar en el plan de estudios que puedan mejorar el desempeño profesional?

Anexo E. Cuestionario de profesores

El cuestionario fue aplicado a través de Internet, empleando la plataforma de Formularios de Google, mismo que puede consultarse en la siguiente liga: <https://forms.gle/aSRemQaXmgtsH5yY6>

Anexo F. Organigrama de la Facultad de Artes, campus Mexicali



Anexo G. Cuestionario de alumnos

El cuestionario fue aplicado a través de Internet, empleando la plataforma de Formularios de Google, mismo que puede consultarse en la siguiente liga: <https://forms.gle/hPS4pA6xNKf8SLJm6>