



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE
DISEÑO

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS
IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

Unidad Académica: Facultad de Diseño							
Programa Educativo: Licenciatura en Diseño		Nombre de la unidad de aprendizaje: Taller de desarrollo de proyecto de producción					
Programa elaborado por Comisión curricular		Fecha de elaboración: Abril 2016			Fecha de revisión y/o actualización:		
Ciclo de Formación: Profesional					Semestre: 6		
Clave:	HT:	HP:	TH:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Modalidad del curso:	Modalidad Educativa
	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctico	Escolarizada presencial
Programas educativos en los que se imparte: UAEM, licenciatura en Diseño y Comunicación en Medios Audiovisuales. Materias afines en Facultad de Humanidades, Facultad de Arquitectura o Instituto de Ciencias de la Educación							
Prerrequisitos: Conocimientos de fotografía, procesos de producción, edición y montaje; desarrollo de guiones; diseño de audio, administración básica.		UA antecedente recomendada: Taller de cine y video con edición			UA consecuente recomendada: Cine y video: no ficción		
Presentación de la unidad de aprendizaje: En esta UA se pondrán en práctica todos los conocimientos relacionados con la gestión de producción de proyectos audiovisuales, así como todos los criterios administrativos relacionados con los mismos.							
Propósito de la unidad de aprendizaje: Que el estudiante sea capaz de producir, gestionar y administrar proyectos audiovisuales.							
Competencias profesionales • Capacidad de análisis		Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso Los alumnos serán capaces de planear, gestionar y administrar un proyecto audiovisual y desarrollarlo a través de todas las					

<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de investigación • Capacidad de gestión 	etapas de la producción.
ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	
Contenidos	Secuencia temática
<ol style="list-style-type: none"> 1. Equipo humano 2. Guión 3. Producción 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Equipo humano <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Guión 1.2. Producción <ol style="list-style-type: none"> 1.2.1. Productor 1.2.2. Director de producción 1.2.3. Director de locaciones 1.2.4. Ayudante de producción 1.3. Dirección <ol style="list-style-type: none"> 1.3.1. Director 1.3.2. Primer y segundo ayudante 1.3.3. Secretaria de rodaje 1.4. Dirección de arte y escenografía 1.5. Vestuario y maquillaje 1.6. SFX 1.7. Cámaras e iluminación 1.8. Sonido 1.9. Edición y postproducción 2. Guión <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Estructura 2.2. Tiempos 2.3. Adaptaciones 3. Producción <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Presupuestos 3.2. Financiación 3.3. Plan de rodaje 3.4. Orden de rodaje 3.5. Scouting 3.6. Pitching 3.7. Derechos
DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA	
Nombre de la Unidad de Competencia 1 Gestión y administración de proyectos	

Propósito de la Unidad de Competencia	Que el alumno adquiriera las competencias necesarias para la producción de proyectos		
Elementos de competencia	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	Redacción Análisis Investigación Edición Administración	Dirección Administración Gestión	Ética Trabajo colaborativo
Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado	
Cámara de video, estación de edición y software especializado		4 horas semanales	
Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Método de proyectos	()
Investigación por equipo	(X)	Seminarios	()
Aprendizaje cooperativo	(X)	Coloquio	()
Ensayo	()	Taller	()
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	()
Otros:			
Técnica de Enseñanza sugerida		Marque la técnica empleada (X)	
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del profesor		(X)	
Debate o Panel		()	
Lectura comentada		(X)	
Seminario de investigación		()	
Estudio de Casos		(X)	
Foro		()	
Demostraciones		(X)	
Ejercicios prácticos (series de problemas)		(X)	
Experimentación (prácticas)		()	
Trabajos de investigación documental		()	
Anteproyectos de investigación		()	
Organizadores gráficos (Diagramas de Venn, Mapas semánticos, etc.)		()	
Otra [especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, discusión dirigida, juego de papeles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras)]:			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Evaluaciones parciales por unidad será el 60%

Evaluación de proyecto final 40%

Se considerará la asistencia y la participación en clase

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

REFERENCIAS

Básicas

Barnwell, J. (2009). *Fundamentos de la creación cinematográfica*. Barcelona: Parramón.
Edgar-Hunt, R. (2010) *Dirección*. Barcelona: Parramón.
Worthington, C. (2010) *Producción*. Barcelona: Parramón.

Complementarias

Edgar-Hunt, R., Marland, J. y Richards, J. (2010) *Guión*. Barcelona: Parramón.
Edgar-Hunt, R., Marland, J. y Rawle, S. (2010) *The language of film*. Barcelona: Parramón.
Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona: Paidós comunicación.