

**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: Gestión y distribución de productos audiovisuales					
Programa elaborado por Mtro. Victor Manuel Moreno Mora		Fecha de elaboración: 06/08/2014			Fecha de revisión y/o actualización: Nuevo		
Ciclo de Formación: Profesional					Semestre: 6to		
Clave:	HT:	HP:	TH:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Modalidad del curso:	Modalidad Educativa
	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico – práctico	Escolarizada
Programas educativos en los que se imparte: Materias afines en la DES de Educación y Humanidades							
Prerrequisitos:		UA antecedente recomendada: N/A			UA consecuente recomendada:		
Presentación de la unidad de aprendizaje: Introducir al alumno en las múltiples actividades relacionadas a la gestión (creación, producción, reproducción), así como con los procesos de distribución y los distintos mercados donde se insertan los productos audiovisuales.							
Propósito de la unidad de aprendizaje: Durante este curso los alumnos podrán conocer los diferentes procesos de gestión, creación, producción y reproducción de diversas identidades gráficas o productos audiovisuales, creados por ellos mismos, o involucrándose en la investigación de mercado para así poder crear una identidad o producto a la medida de un consumidor.							
Competencias profesionales Gestión		Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso Los estudiantes adquirirán competencias y conocimientos profesionales para cumplir con el perfil de egreso.					

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE			
Contenidos		Secuencia temática	
En esta materia se abordarán los temas pertinentes para que el estudiante comprenda la gestión y distribución de productos audiovisuales.		<ol style="list-style-type: none"> 1. El significado del signo 2. Sociología de la comunicación 3. Estrategias de la comunicación 4. Gestión en el diseño 5. La dirección de arte: El Director de Arte 6. El objeto, el producto y la identidad gráfica 7. La identidad gráfica y el ambiente 8. El uso del diseño en la comunicación y la gestión publicitaria, de producto, del diseño en la producción audiovisual 9. Creación de productos audiovisuales 10. Diseño de identidad y responsabilidad social 	
DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA			
Nombre de la Unidad de Competencia 1. Gestión		<ul style="list-style-type: none"> • Gestión y distribución 	
Propósito de la Unidad de Competencia		<ul style="list-style-type: none"> • Formar profesionales mejor preparados y mejor adaptados a las demandas cambiantes de la sociedad y del mercado profesional en la gestión de creación de identidades gráficas y productos. • Introducir el estudiante en la dinámica de los procesos de creación, producción audiovisual y reproducción de identidades gráficas y de productos en la actual exigente y cambiante sociedad. • Que los alumnos aprendan a utilizar los materiales y las herramientas convencionales y digitales para la creación de identidades gráficas en la gestión y en los productos audiovisuales. • El alumno aprenderá a trabajar y tomar decisiones de manera individual y en equipo para formarse como freelance o dentro de un equipo de trabajo en alguna empresa. • El alumno aprenderá a gestionar y a crear identidades gráficas y productos audiovisuales con el fin de involucrarlos y utilizarlos como parte de su producto. 	
Elementos de competencia		<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas y conceptos para la gestión de proyectos audiovisuales y su distribución 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de comunicación • Comunicación • Gestión
Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado	
		60 horas al semestre	
Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)			

Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Método de proyectos	(X)
Investigación por equipo	()	Seminarios	()
Aprendizaje cooperativo	()	Coloquio	()
Ensayo	()	Taller	(X)
Mapas conceptuales	()	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		()	
Seminario de investigación		()	
Estudio de Casos		(X)	
Foro		()	
Demostraciones		()	
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)]:		Discusión dirigida, diario reflexivo	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
Puntualidad en la entrega de los ejercicios		20%	
Participación individual y colectiva en clase		15%	
Entrega de trabajos de investigación		15%	
Entrega de un proyecto personal y grupal al final del semestre		25%	
Presentación de proyectos en grupo al final del semestre		25%	
PERFIL DEL DOCENTE			

Maestro o doctor en áreas afines a la licenciatura y a la materia, con experiencia docente comprobable e investigación aplicada de preferencia

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BÁSICAS

- Edward Booth-Clibbom, Daniele Baroni. Il linguaggio della grafica. Arnoldo Mondadori Editore, 1979
- Raquel Pelta, Diseñar hoy, Temas contemporáneos de diseño gráfico, Editorial Paidós, Barcelona, 2004
- Acaso, María. El lenguaje visual. Editorial Paidós, Barcelona, 2009

COMPLEMENTARIAS