



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: Escenografía para video					
Programa elaborado por Comisión curricular		Fecha de elaboración: Agosto 2014				Fecha de revisión y/o actualización:	
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 – Práctica	Escolarizada
Programas educativos en los que se imparte: Mencionar los programas educativos a los que puede acudir el estudiante a cursar la unidad de aprendizaje (cursos comunes) (Nombre de la institución o facultad, Nombre de la Licenciatura, nombre de la unidad de aprendizaje que es común a esta UA).							
Prerrequisitos: Elaboración de guion para ser interpretado y producido.		UA antecedente recomendada: Animación 2D digital				UA consecuente recomendada:	
Presentación de la unidad de aprendizaje: Exhibir y producir el entorno y la ambientación adecuada que refuerce el entendimiento de la historia que se muestra en diferentes tipos de escenarios.							
Propósito de la unidad de aprendizaje: Elaborar escenografías mediante el manejo de la estructuración del guion que se propone mostrar, comunicar por medios representativos el planteamiento y adecuación espacial de escenarios. Desarrollar creativamente soluciones viables para la construcción de escenografías utilizadas en TV, cine y video.							

Competencias profesionales Habilidad para la resolución de problemas Habilidad para el análisis de espacios y materiales Habilidad para trabajar en equipo	Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso Los estudiantes tendrán la capacidad de saber diseñar, organizar y poner en práctica estrategias y actividades para lograr la construcción de escenografías sencillas y complejas.
ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	
Contenidos	Secuencia temática
El estudiante desarrollara escenografías de diferentes tipos de ambientes y medios de comunicación, representará gráficamente el planteamiento y adecuación espacial de escenarios para su viabilidad en la construcción.	PROYECTO Y VISUALIZACIÓN Representación espacial Análisis de ambientes y espacios Elaboración de storyboard Idea principal construida con colores, texturas, luz, sombras, escala, interiores, exteriores Percepción del espacio Materiales Iluminación Procesos constructivos para escenografías REPRESENTACIÓN GRAFICA Elaboración del espacio escénico Plata, cortes, alzados y detalles explicativos Maquetas y modelos Despieces en montaje Instalaciones requeridas en una escenografía Diseño de escenografía interior Diseño de escenografía exterior PRODUCCIÓN DE ESCENOGRAFIA Presentación de propuesta escenográfica Presupuesto Ruta de elaboración y construcción

DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA

Nombre de la Unidad de Competencia 1 EL TEXTO Y SU VISUALIZACIÓN		El alumno podrá interpretar los espacios y ambientes que están el autor de un texto propone en su narrativa, para poder expresarlos en su propuesta escenográfica.		
Propósito de la Unidad de Competencia		Capacidad de platearse y solucionar problemas a través de una propuesta individual ó en colaboración y su visión de textos específicos para transmitir un proyecto escénico.		
Elementos de competencia	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores	
	Analizará y comprensión de textos para generar una propuesta abstracta espacial.	Habilidad para la resolución de problemas Habilidad para el análisis de espacios y materiales Habilidad para trabajar en equipo	Respeto Curiosidad Argumentación Interés académico Proactividad	
Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado		
Taller-aula para generar ambientes escenográficos.		3 Horas por semana. 16 semanas. 48 horas totales.		
Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)				
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()	
Estudios de caso	(X)	Método de proyectos	()	
Investigación por equipo	()	Seminarios	()	
Aprendizaje cooperativo	(X)	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			(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 el grupo	
Perfil del docente:	
Doctores o maestros que haya realizado una tesis en áreas afines al PE. Doctor en Ciencias y Artes para el Diseño. Artistas, diseñadores industriales o arquitectos con experiencia comprobable en medios audiovisuales.	
REFERENCIAS	
Básicas	Complementarias
Arias de Cossio, A. M. y Hernández Perea, J. (1991), <i>Dos siglos de escenografía en madrid</i> , Mondadori, Madrid. Davis, T. (2002), <i>Escenógrafos</i> , Océano, Barcelona. Ettedgui, P. (2001), <i>Diseño, producción y dirección artística</i> , Océano, Barcelona. Thorne, G. (2000), <i>Stage design: A practical guide</i> , Crowood Press, Londres.	