

# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

## COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

### PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Instituto Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** 2022-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Narrativa Gráfica
- 5. Clave:** 40107
- 6. HC:** 02 **HT:** 01 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **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

Ervey Leonel Hernández Torres  
Jorge Alberto Cid Cruz

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

Daniela Mercedes Martínez Plata  
Paloma Rodríguez Valenzuela

**Fecha:** 09 de febrero de 2021

## **II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

La unidad de aprendizaje de Narrativa Digital dota al estudiante de las herramientas metodológicas para la elaboración de contenidos audiovisuales para distintos públicos y plataformas, además, de adquirir habilidades de análisis de teorías sobre la narrativa.

Esta asignatura se imparte en la etapa disciplinaria con carácter de obligatoria y pertenece al área de conocimiento de Comunicación Visual.

## **III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

Diseñar narrativas, a partir del análisis de las teorías y metodologías narratológicas, para generar campañas de contenido aplicado a proyectos de diseño, con creatividad, innovación y respeto a la propiedad intelectual.

## **IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE**

Prototipo de narrativa audiovisual para medios de comunicación que se compone de un guión técnico, guión literario, plot, y storyboard.

**V. DESARROLLO POR UNIDADES**  
**UNIDAD I. Características de las buenas historias**

**Competencia:**

Identificar los elementos narrativos, mediante la examinación de las características de las historias consideradas como las mejores en el estudio de la narratología, para sentar las bases en la elaboración de historias propias, con pensamiento crítico y objetividad.

**Contenido:**

- 1.1 Simplicidad
- 1.2 Sorpresa
- 1.3 Concreción
- 1.4 Verosimilitud
- 1.5 Emoción

**Duración:** 6 horas

## UNIDAD II. Marcas y storytelling.

### **Competencia:**

Analizar el concepto de storytelling, para conocer cómo se aplica al diseño de marcas comerciales, mediante el estudio de los referentes teóricos y sus técnicas de aplicación, con creatividad e innovación.

### **Contenido:**

- 2.1 Estrategias y tácticas
- 2.2 Experiencias de marca

**Duración:** 6 horas

## UNIDAD III. Planeación de la acción

### **Competencia:**

Analizar el concepto de estructuras narrativas, para conocer cómo se aplica al diseño de marcas comerciales, mediante el estudio de los referentes teóricos y sus técnicas de aplicación en escenarios y personajes, con creatividad e innovación.

### **Contenido:**

- 3.1 Estructuras para el arco narrativo
- 3.2 Storyboarding
- 3.3 Planificación de escenarios
- 3.4 Diseño-ficción

**Duración: 6 horas**

## UNIDAD IV. Planeación de la emoción

### **Competencia:**

Analizar el concepto de emoción, para conocer cómo se aplica al diseño de marcas comerciales, mediante el estudio de los referentes teóricos y sus técnicas de aplicación en discursos narrativos, con creatividad e innovación.

### **Contenido:**

- 4.1 Economía de la experiencia
- 4.2 El viaje emocional
- 4.3 Concreción
- 4.4 Arquetipos
- 4.5 Emoticonos
- 4.6 El color como generador de emociones

**Duración:** 6 horas

## UNIDAD V. Planeación de la sensación

### **Competencia:**

Examinar el concepto de sensación, para conocer cómo se aplica al diseño de marcas comerciales, mediante el estudio de los referentes teóricos y sus técnicas de aplicación en el diseño multisensorial, con creatividad e innovación.

### **Contenido:**

- 5.1 La mirada
- 5.2 Principios de la Gestalt
- 5.3 El ofrecimiento
- 5.4 Economía conductual
- 5.5 Diseño multisensorial

**Duración:** 8 horas

## VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
<b>UNIDAD V</b>				
1	<b>Guión literario</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones del docente para elaborar un guión literario.</li> <li>2. Realiza borrador de guión.</li> <li>3. Utiliza el software de edición de texto.</li> <li>4. Compila archivos de texto en documento portable optimizado.</li> <li>5. Entrega a docente para revisión.</li> <li>6. Realiza correcciones e integra al prototipo de narrativa audiovisual.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papel</li> <li>- Lápiz HB</li> <li>- Software de edición de textos</li> <li>- Computadora</li> <li>- Internet</li> </ul>	4 horas
2	<b>Guión técnico</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones del docente para elaborar un guión técnico.</li> <li>2. Realiza borrador de guión.</li> <li>3. Utiliza el software de edición de texto.</li> <li>4. Compila archivos de texto en documento portable optimizado.</li> <li>5. Entrega a docente para revisión.</li> <li>6. Realiza correcciones e integra al prototipo de narrativa audiovisual.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papel</li> <li>- Lápiz HB</li> <li>- Software de edición de textos</li> <li>- Computadora</li> <li>- Internet</li> </ul>	4 horas
3	<b>Plot</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones del docente para elaborar un plot.</li> <li>2. Realiza borrador de plot.</li> <li>3. Utiliza el software de</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papel</li> <li>- Lápiz HB</li> <li>- Software de edición de textos</li> <li>- Computadora</li> <li>- Internet</li> </ul>	4 horas

		<p>edición de texto.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Compila archivos de texto en documento portable optimizado.</li> <li>5. Entrega a docente para revisión.</li> <li>6. Realiza correcciones e integra al prototipo de narrativa audiovisual.</li> </ol>		
4	<b>Storyboard</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones del docente para elaborar un storyboard.</li> <li>2. Realiza storyboard a mano.</li> <li>3. Digitaliza el storyboard en un archivo portable optimizado.</li> <li>4. Entrega a docente para revisión.</li> <li>5. Realiza correcciones e integra al prototipo de narrativa audiovisual.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papel</li> <li>- Lápiz HB</li> <li>- Computadora</li> <li>- Software para digitalizar</li> <li>- Internet</li> </ul>	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):**

- Proporciona información sobre las temáticas de narrativa audiovisual
- Presenta y explica temáticas para realizar proyectos de narrativa audiovisual.
- Proporciona ejemplos de proyectos narrativa audiovisual.
- Guía y supervisa las prácticas de taller.
- Revisa, retroalimenta y evalúa los avances del proyecto.
- Propicia la participación activa del estudiante.

### **Estrategia de aprendizaje (alumno):**

- Busca información sobre temáticas de narrativa audiovisual.
- Se guía a través de ejemplos de proyectos para realizar los propios.
- Realiza las prácticas de taller.
- Desarrolla prácticas de acuerdo a las especificaciones dadas.
- Aplica herramientas tecnológicas para el desarrollo de proyectos.
- Participa activamente en todas las actividades de enseñanza-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, 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 ..... 40%
- Evidencia de aprendizaje.....60%  
(Prototipo de narrativa audiovisual)
- Total**.....100%

## IX. REFERENCIAS

### Básicas

- Ayús, R. (2018). *La narrativa como acción: notas para una revisión del análisis narrativo*. <http://zaloamati.azc.uam.mx/handle/11191/3120>
- Glebas, F. (2012). *Iggy's Incredibly easy way to write a story*. Focal Press. [clásica]
- Lamarre, G. (2018). *Storytelling como estrategia de comunicación*. Editorial Gustavo Gili.
- Lupton, E. (2018). *El diseño como storytelling*. Editorial Gustavo Gili.
- Medina, V., Ramírez, M. & Figueroa, L. (2017). *La narrativa en la mirada*. Editorial UABC.
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Ma Non Troppo. [clásica]

### Complementarias

- Carrillo, A. (2013). *Fotografía, cine, juegos digitales y narratividad: Estudios sobre la sensibilidad novomediática*. Itaca. [clásica]
- Campbell, J. (2008). *The hero with a thousand faces (3er ed.)*. Princeton University Press. [clásica]
- Glebas, F. (2009). *Directing the story*. Focal Press. [clásica]
- Kohan, S. (2006). *La acción en la narrativa: las claves para desarrollar escenas, diálogos y personajes creíbles*. Alba. [clásica]
- Pimentel, A. (2012). *El relato en perspectiva*. UNAM. [clásica]

## **X. PERFIL DEL DOCENTE**

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Narrativa Gráfica debe contar con título de Licenciado en Diseño, Licenciado en Comunicación o área afín, con conocimientos avanzados de narratología; preferentemente con estudios de posgrado en Diseño y Visualización de la Información, y dos años de experiencia docente. Ser creativo, culto y vanguardista.