

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:** Discurso Audiovisual
- 5. Clave:** 40111
- 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

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: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje es diferenciar los componentes del discurso audiovisual para interpretar el potencial narrativo de los elementos visuales y sonoros. La utilidad de esta radica en que le permite al estudiante proponer estrategias para el discurso audiovisual. Se imparte en la etapa disciplinaria con carácter obligatorio y pertenece al área de conocimiento Tecnología.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Aplicar los componentes del discurso audiovisual, a partir de la interpretación adecuada del potencial narrativo de los elementos visuales y sonoros, para proponer estrategias de comunicación audiovisual aplicables a proyectos de diseño, con sentido crítico, innovación y asertividad.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elabora propuesta de estrategias de discurso audiovisual aplicables a proyectos de diseño. Debe contener imágenes y argumentos, así como las características de entrega determinadas por el docente.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Evolución del discurso audiovisual

Competencia:

Diferenciar los factores sociales e históricos característicos del discurso audiovisual en sus diferentes vertientes, a partir de la revisión teórica de casos representativos, para comprender sus aplicaciones a futuros proyectos audiovisuales, con innovación y sentido crítico.

Contenido:

Duración: 3 horas

- 1.1 Factores socio-históricos de los medios audiovisuales
- 1.2 Evolución del discurso cinematográfico
- 1.3 Evolución del discurso televisivo
- 1.4 Discurso audiovisual para contenidos en plataformas digitales

UNIDAD II. Lenguaje audiovisual

Competencia:

Diferenciar los elementos del lenguaje audiovisual en sus diferentes vertientes, a partir de la revisión teórica de casos representativos, para comprender sus aplicaciones a futuros proyectos audiovisuales, con innovación y sentido crítico

Contenido:

- 2.1 Encuadres
- 2.2 Ángulos
- 2.3 Movimientos de cámara
- 2.4 Ambientación y escenografía

Duración: 4 horas

UNIDAD III. Dimensiones del discurso audiovisual

Competencia:

Diferenciar las dimensiones del discurso audiovisual en sus diferentes ámbitos, a partir de la revisión teórica de casos representativos, para comprender sus aplicaciones a futuros proyectos audiovisuales, con creatividad y sentido crítico.

Contenido:

- 3.1 Representación visual
- 3.2 Discurso sonoro
- 3.3 Narrativa
- 3.4 Enfoque, color e iluminación
- 3.5 Montaje y edición
- 3.6 Efectos visuales y animación

Duración: 3 horas

UNIDAD IV. Guionismo

Competencia:

Distinguir las estructuras formales para la planeación de discursos audiovisuales, a través de la revisión de los diferentes formatos, para comprender sus aplicaciones a futuros proyectos audiovisuales, con creatividad, sentido crítico y respeto a la propiedad intelectual.

Contenido:

- 4.1 Formatos para elaboración de guión
- 4.2 Formatos para elaboración de storyboard
- 4.3 Formatos para la planeación de la producción audiovisual

Duración: 3 horas

UNIDAD V. Diseño de proyectos audiovisuales

Competencia:

Diseñar propuestas de discurso audiovisual, para su aplicación en las diferentes vertientes, mediante las herramientas teóricas - conceptuales del lenguaje audiovisual y el manejo de las estructuras, con creatividad, innovación y respeto a la propiedad intelectual.

Contenido:

- 5.1 Estructuras para el diseño de spot institucional
- 5.2 Estructuras para el diseño de spot comercial
- 5.3 Estructuras para el diseño de spot social

Duración: 3 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD V				
1	Spot institucional	<p>1. Atiende las indicaciones del docente para realizar documentación técnica para el diseño de spot institucional.</p> <p>2. Realiza mapa conceptual del spot.</p> <p>3. Utiliza los software de edición de texto, mapas de bits y vectores, para redactar las propuestas de cada apartado técnico. 4. Compila la documentación técnica en archivo portable optimizado.</p> <p>5. Entrega a docente para revisión.</p> <p>6. Realiza correcciones e integra a propuesta de spot.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Lápiz HB • Software de edición texto • Software de edición de vectores • Software de edición de mapas de bits Computadora • Internet 	15 horas
2	Spot comercial	<p>1. Atiende las indicaciones del docente para realizar documentación técnica para el diseño de spot comercial.</p> <p>2. Realiza mapa conceptual del spot.</p> <p>3. Utiliza el software de edición de texto, mapas de bits y vectores, para redactar las propuestas de cada apartado técnico. 4. Compila la documentación técnica en archivo portable optimizado.</p> <p>5. Entrega a docente para revisión.</p> <p>6. Realiza correcciones e integra a propuesta de spot.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Lápiz HB • Software de edición texto • Software de edición de vectores • Software de edición de mapas de bits Computadora • Internet 	15 horas

3	Spot social	<p>1. Atiende las indicaciones del docente para realizar documentación técnica para el diseño de spot social.</p> <p>2. Realiza mapa conceptual del spot.</p> <p>3. Utiliza los software de edición de texto, mapas de bits y vectores, para redactar las propuestas de cada apartado técnico. 4. Compila la documentación técnica en archivo portable optimizado.</p> <p>5. Entrega a docente para revisión.</p> <p>6. Realiza correcciones e integra a propuesta de spot.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Lápiz HB • Software de edición texto • Software de edición de vectores • Software de edición de mapas de bits Computadora • Internet 	18 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):

- Estudio de caso
- Método de proyectos
- Técnica expositiva
- Debates
- Ejercicios prácticos
- Foros
- Empleo de las tecnologías de la información y comunicación
- Propuesta de material audiovisual

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investigación
- Estudio de caso
- Trabajo en equipo
- Exposiciones
- Organizadores gráficos
- Cuadros comparativos
- Material visual

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

- 4 evaluaciones parciales.....	80%
Organizadores gráficos por unidad	
- Propuesta de estrategias de discurso audiovisual aplicables a proyectos de diseño.	20%
Total	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Cousins, M. (2020). *The story of film: revised edition*. Pavilion Books.
- Hunt, R. E. (2016). *El lenguaje cinematográfico*. Paidotribo.
- Lupton, E. (2019). *El diseño como storytelling*. Gustavo Gili.
- Rafois, R. (2010). *El diseño audiovisual* (15 ed.). Gustavo Gili. [clásica].
- Ríos, J. J. (diciembre, 2018). El cine ¿un lenguaje?. *Revista Interiorgráfico*, (XVIII).
[https://www.interiorgrafico.com/edicion/decimo-octava-edicion diciembre-2018/el-cine-un-lenguaje](https://www.interiorgrafico.com/edicion/decimo-octava-edicion-diciembre-2018/el-cine-un-lenguaje)

Complementarias

- Ballo, J. & Pérez, X. (2007). *La semilla inmortal: los argumentos universales del cine*. Anagrama. [clásica]
- Fernández, F. (2010). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Paidós México. [clásica]
- Jullier, L. (2006). *¿Qué es una buena película?*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.
- Sánchez, J. (2015). *¿Cómo analizar un videoclip desde el punto de vista narrativo?* Editorial UOC.
- Wilhelm, M. (Productor), y Cameron, J. (Director). (2018). *Jame's Cameron Story of Science Fiction*. [Serie]. AMC Studios.

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Discurso Audiovisual debe contar con título de Licenciado en Diseño, Lic. en Comunicación o área afín, con conocimientos avanzados Diseño Audiovisual; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico e innovador.