

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali; y Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Industrial
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Fotografía y Video de Producto
- 5. Clave:** 40191
- 6. HC:** 01 **HT:** 00 **HL:** 04 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



Equipo de diseño de PUA

Anabel Cortez Burciaga
Christian Aracely Vargas Esparza

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

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 02 de marzo de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje es brindar los conocimientos de manejo teórico y práctico de la cámara DSRL; así como, desarrollar conocimientos técnicos de iluminación de estudio enfocados en la fotografía de producto. Esto le permite al estudiante producir fotografía y video digital que permita presentar sus propios proyectos y comunicar un mensaje persuasivo.

Se imparte en la etapa terminal con carácter optativo y pertenece al área de conocimiento Diseño.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Producir fotografía y vídeo digital, a partir del manejo teórico-práctico de la cámara DSRL, para presentar las características de un determinado producto, a partir de la construcción de un mensaje persuasivo, informativo o narrativo dirigido a un público meta, con una actitud creativa, responsable y profesional.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

1. Proyecto integrador de fotografía de producto el cual debe tener calidad técnica y composición.
2. Video demostración el cual muestra el manual de uso de un producto u objeto. Debe tener calidad técnica y composición.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Técnica fotográfica

Competencia:

Identificar los aspectos fundamentales de la técnica fotográfica, a partir del análisis de los tipos de cámara, formatos y características, para producir registro fotográfico, con actitud proactiva, sistemática y curiosidad.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 1.1. La cámara
 - 1.1.1. Tipos y formatos de cámara
 - 1.1.2. Las lentes
 - 1.1.3. El fotómetro
 - 1.1.4. Exposición
 - 1.1.5. ISO
 - 1.1.6. Diafragma
 - 1.1.7. Velocidad de Obturación
 - 1.1.8. Modos semiautomáticos
- 1.2. Iluminación
 - 1.2.1. La luz y su medición
- 1.3. Temperatura del color
- 1.4. Histograma
- 1.5. Enfoque
- 1.6. Composición
- 1.7. Revelado de imagen

UNIDAD II. Estudio fotográfico

Competencia:

Diferenciar los principios de iluminación, considerando las propiedades físicas de la luz, para el desarrollo de una expresión plástica y la creación de un mensaje persuasivo, con creatividad, dedicación y orientado a los detalles.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 2.1. Planos y encuadre
- 2.2. Medición de la luz y su correcta exposición
 - 2.2.1. El uso del fotómetro
 - 2.2.2. El uso de la tarjeta de grises y colores
- 2.3. Tipos de lámparas de estudio
 - 2.3.1. Lámparas de luz continua
 - 2.3.2. Lámparas de estrobos
- 2.4. El fondo fotográfico
 - 2.4.1. Fondo con iluminación en clave alta
 - 2.4.2. Fondo con iluminación en clave baja
 - 2.4.3. Fondo con iluminación en degradados

UNIDAD III. Fotografía de producto

Competencia:

Elaborar un proyecto de fotografía de producto identificando distintas necesidades comerciales, a través de técnicas avanzadas de iluminación y manipulación de imágenes digitales, para cumplir con los objetivos del plan de publicidad, con una actitud de eficiencia y observación.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 3.1. Introducción a la fotografía de producto
- 3.2. Conceptualización de una sesión de producto
- 3.3. El bodegón
- 3.4. Iluminación de producto
 - 3.4.1. Materiales opacos
 - 3.4.2. Cerámica
 - 3.4.3. Metal
 - 3.4.4. Madera
 - 3.4.5. Porcelana
- 3.5. Revelado de archivos RAW
- 3.6. Retoque para producto

UNIDAD IV. Producción audiovisual

Competencia:

Desarrollar habilidades básicas del video digital, a partir del conocimiento técnico y discursivo de la imagen en movimiento, para presentar las características de los productos y dar a conocer una marca, con creatividad, organización y liderazgo.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 4.1. Lenguaje Audiovisual
- 4.2. Planos, movimientos y ángulos
- 4.3. Composición
- 4.4. Iluminación, color y sonido
- 4.5. Teoría del montaje
- 4.6. Edición en software no-lineal
- 4.7. Tipos de transiciones audiovisuales
- 4.8. Posproducción
- 4.9. Optimización y divulgación de contenidos multimedia

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE LABORATORIO

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Práctica de control de exposición	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza los conceptos teóricos vistos en clase. 2. Practicar en la aplicación: http://www.canonoutsideofauto.ca/play/ con el fin de reforzar los tecnicismos vistos en clase y pueda llevar a cabo su práctica 3. Conceptualiza un mensaje y realiza una sesión de fotografía comparativa en donde se registre 4 pares de fotos con las siguientes indicaciones: líquido en movimiento y congelado, objeto en movimiento y congelado y profundidad de campo. Así como una fotografía de día y de noche donde se manipulen los valores del ISO. 4. Toma 16 fotografías o más con el fin que te permitan elegir la adecuada, estudia cada detalle de la sesión, en donde se cumpla con la técnica correcta. 5. Bajar las imágenes digitales a la computadora para su revisión. 6. Elegir dentro del cuerpo del trabajo la foto que mejor se adecue a lo solicitado. 7. Entregar el resultado de la 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.). • Simulador de esquemas de iluminación. • Equipo • Cámara fotográfica DSLR • Cámara fotográfica • Mirrorless de iluminación. 	10 horas

		práctica digital o impreso.		
2	Práctica de retrato	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza los conceptos teóricos vistos en clase. 2. En base al documental de Netflix: Abstract the art design, temporada 1 episodio 7 Platón: Photography elaborará un ensayo de 1 cuartilla como mínimo con el fin de sensibilizarse en el tema de fotografía de retrato. 3. Conceptualiza un mensaje y realiza una sesión fotográfica de retrato. 4. Toma 16 fotografías o más con el fin que te permitan elegir la adecuada, estudia cada detalle de la sesión, en donde se cumpla con la técnica correcta y el mensaje. 5. Bajar las imágenes digitales a la computadora para su revisión. 6. Elegir dentro del cuerpo del trabajo la foto que mejor se adecue a lo solicitado. 7. Realizar el tratamiento digital en un software de manipulación de imágenes, para su correcta presentación. 8. Entregar el resultado de la práctica digital o impreso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.). • Simulador de esquemas de iluminación. • Equipo • Cámara fotográfica DSLR • Cámara fotográfica Mirrorless de iluminación. 	10 horas
UNIDAD II				
3	Sesión fotográfica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza los conceptos teóricos vistos en clase. 2. Practicar en la aplicación: http://www.canonoutsideofauto 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Recursos bibliográficos (libros, 	10 horas

		<p>.ca/play/ con el fin de reforzar los tecnicismos vistos en clase y pueda llevar a cabo su práctica</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Conceptualiza un mensaje (dado por tu docente) y realiza una sesión fotográfica con los diferentes estilos de iluminación. 4. Toma 16 fotografías o más con el fin que te permitan elegir la adecuada, estudia cada detalle de la sesión, en donde se cumpla con la técnica correcta. 5. Bajar las imágenes digitales a la computadora para su revisión. 6. Elegir dentro del cuerpo del trabajo la foto que mejor se adecue a lo solicitado. 7. Realizar el tratamiento digital en un software de manipulación de imágenes, para su correcta presentación. 8. Entregar el resultado de la práctica digital o impreso. 	<p>revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simulador de esquemas de iluminación. • Equipo • Cámara fotográfica DSLR • Cámara fotográfica Mirrorless de iluminación. 	
4	Sesión fotográfica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza los conceptos teóricos vistos en clase. 2. Practicar en la aplicación: http://www.canonoutsideofauto.ca/play/ con el fin de reforzar los tecnicismos vistos en clase y pueda llevar a cabo su práctica 3. Conceptualiza un mensaje (dado por tu docente) y realiza una sesión fotográfica con los diferentes tipos de planos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.). • Simulador de esquemas de iluminación. • Equipo • Cámara fotográfica DSLR • Cámara fotográfica Mirrorless de iluminación. 	10 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Toma 50 fotografías o más con el fin que te permitan elegir la adecuada, estudia cada detalle de la sesión, en donde se cumpla con la técnica correcta. 5. Bajar las imágenes digitales a la computadora para su revisión. 6. Elegir dentro del cuerpo del trabajo la foto que mejor se adecue a lo solicitado. 7. Realizar el tratamiento digital en un software de manipulación de imágenes, para su correcta presentación. 8. Entregar el resultado de la práctica digital o impreso 		
UNIDAD III				
5	Fotografía de producto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza los conceptos teóricos vistos en clase. 2. Conceptualiza un mensaje a comunicar y elige un tema para realizar una sesión de fotos de un producto. 3. Planifica los detalles y elementos de tu sesión fotográfica producto. 4. Toma 15 fotografías o más con el fin que te permitan elegir la adecuada, estudia cada detalle de la sesión, (caja de luz, bodegón, etc.) en donde se cumpla con la temática y técnica correcta. 5. Bajar las imágenes digitales a la computadora para su revisión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.). • Simulador de esquemas de iluminación. • Equipo • Cámara fotográfica DSLR • Cámara fotográfica • Mirrorless de iluminación. 	10 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 6. Elegir dentro del cuerpo del trabajo la foto que mejor se adecue a lo solicitado. 7. Realizar el tratamiento digital en un software de manipulación de imágenes, para su correcta presentación. 8. Entregar el resultado de la práctica digital o impreso. 		
UNIDAD IV				
6	Video demostración	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza los conceptos teóricos vistos en clase. Se organizan equipos donde por lo menos uno de los integrantes cuenta con cámara profesional o semipro. 2. Conceptualiza un mensaje a comunicar en donde se explique el uso y las ventajas de un producto determinado por el alumno. 3. Crear un argumento en donde se expongan las necesidades comerciales del cliente y representación de una marca. 4. Realizar un guión y una escaleta. 5. Dibujar un storyboard 6. Realizar un enlistado de recursos humanos y material necesarios para llevar a cabo la grabación. 7. Plantear un scouting 8. Crear un plan de grabación. 9. Llevar a cabo la grabación en tiempo y forma, según lo estipulado en el plan de 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.). • Equipo • Cámara fotográfica DSLR • Equipo computo • Software no-lineal 	14 horas

		<p>grabación.</p> <ol style="list-style-type: none">10. Bajar los clips de video a la computadora para su revisión.11. Clasificar el material en carpetas.12. Editar el video en un software de edición no-lineal13. Exportar el video con el formato contenedor y el códec correcto.14. Difundir el video en la plataforma youtube a través del correo institucional.		
--	--	--	--	--

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):

- Presenta información sobre teorías y métodos básicos
- Presenta y resuelve ejercicios prácticos relacionados con las temáticas
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa actividades
- Elabora y aplica evaluaciones

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre teorías y métodos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Participa activamente en clase
- Realiza las prácticas de taller
- Trabaja en equipo
- Elabora y entrega actividades en tiempo y forma
- Presenta evaluaciones

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

- Evaluaciones parciales.....	20%
- Prácticas de laboratorio.....	30%
- Proyecto integrador de fotografía de producto...25%	
- Video demostración.....	25%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
Barthes, R. (2018). <i>La cámara lúcida</i> . Barcelona: Paidós.	500px. (2020). <i>About 500px</i> . [en línea]. Autor. [Consulta: 04/03/2021]. Recuperado de https://500px.com/about
Canon Canada Inc. (2021). Play. [en línea]. En <i>Canon because it counts</i> . [Consulta: 04/03/2021]. Recuperado de http://www.canonoutsideofauto.ca/play/	Adobe. (2020). <i>Guía del usuario de Lightroom Classic</i> . [en línea]. Autor. [Consulta: 04/03/2021]. Recuperado de https://helpx.adobe.com/es/lightroom-classic/user-guide.html
Carroll, H. (2015). <i>Read This If You Want to Take Great Photographs</i> . Edición Illustrated. London: Laurence King. [clásica]	Adobe. (2020). <i>Guía del usuario de Photoshop</i> . [en línea]. Autor. [Consulta: 04/03/2021]. Recuperado de https://helpx.adobe.com/es/photoshop/user-guide.html
Cartier-Bresson, H. (2017). <i>Fotografiar del natural</i> . Distrito Federal: Editorial Gustavo Gili.	Adobe. (2020). <i>Guía del usuario de Premiere Pro</i> . [en línea]. Autor. [Consulta: 04/03/2021]. Recuperado de https://helpx.adobe.com/es/premiere-pro/user-guide.html
Freeman, M. (2017). <i>El ojo del fotógrafo</i> . Barcelona: Blume.	Nikon. (2020). <i>Nikkor lens simulator</i> . [en línea]. Autor. [Consulta: 04/03/2021]. Recuperado de https://imaging.nikon.com/lineup/lens/simulator/
Freeman, M. (2019). <i>Guía completa de luz e iluminación en fotografía digital</i> . Barcelona: Blume.	Snapsort. (2020). <i>Camera comparison</i> . [en línea]. Autor. [Consulta: 04/03/2021]. Recuperado de http://snapsort.com/compare
Langford, M. (2015). <i>Langford's Basic Photography: The Guide for Serious Photographers</i> . London: Routledge. [clásica]	
Prakel, D. (2015). <i>Composición</i> . Barcelona: Blume. [clásica]	
Prakel, D. (2015). <i>Exposición</i> . Barcelona: Blume. [clásica]	
Prakel, D. (2015). <i>Iluminación</i> . Barcelona: Blume. [clásica]	
Salas, A. Z. (2015). <i>Manual de producción audiovisual para diseñadores</i> . Distrito Federal: Ediciones Universidad Autónoma de México. [clásica]	
Sans, M. (2019). <i>Aprende a fotografiar productos como un profesional</i> . Distrito Federal: Editorial Gustavo Gili.	
Soto, J. A., Aguirre, N., y Moreno, R. (2016). <i>Manual de producción audiovisual</i> . Chile: Ediciones UC.	

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Fotografía y Vídeo debe de contar con título de Licenciatura en Diseño Industrial, Arquitectura, Diseño Gráfico, Ciencias de la Comunicación o área afín, con conocimientos avanzados en fotografía digital, fotografía publicitaria, video digital, desarrollo de contenido multimedia y discurso visual; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico y con habilidades para el manejo de la tecnología.