



**Universidad Autónoma del Estado de México
Secretaría de Docencia
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales**



PROGRAMA DE ESTUDIOS POR COMPETENCIAS

I. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

ESPACIO ACADÉMICO: FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES							
PROGRAMA EDUCATIVO: Licenciatura en Comunicación					ÁREA DE DOCENCIA: Disciplinarias de la Comunicación		
APROBACIÓN ACTUALIZACIÓN POR LOS HH. CONSEJOS ACADÉMICO (704) Y DE GOBIERNO (782)			Fecha de actualización: 28 de Junio 2019		Actualizado por: Lic. Héctor Rodrigo Vázquez García		
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: Creatividad y Producción Audiovisual							
CLAVE	HORAS DE TEORÍA	HORAS DE PRÁCTICA	TOTAL DE HORAS	CRÉDITOS	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	CARÁCTER DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	NÚCLEO DE FORMACIÓN
L42920	2	2	4	6	Curso	Optativa	Integral
PRERREQUISITOS: Ninguna		UNIDAD DE APRENDIZAJE ANTECEDENTE: Ninguna			UNIDAD DE APRENDIZAJE CONSECUENTE: Ninguna		
PROGRAMAS ACADÉMICOS EN LOS QUE SE IMPARTE: Licenciatura en Comunicación							



II. PRESENTACIÓN

Los grandes avances logrados en materia tecnológica y digital en el ámbito audiovisual han producido como resultante nuevos conceptos, formatos y flujos de trabajo en el área de la producción audiovisual, convirtiendo a la edición y la post-producción en procesos mucho más creativos y de alta exigencia. La creciente cantidad de medios disponibles para el despliegue de las piezas audiovisuales tales como la televisión, internet, DVD interactivos, teléfonos móviles y otros dispositivos portátiles obligan al profesional audiovisual a conocer y entender estos medios, de manera de estar capacitado para preparar contenidos acordes a estos nuevos requerimientos. En la actualidad las cadenas de televisión y servicios de post-producción necesitan profesionales especializados en sistemas digitales de edición y post-producción no lineal. Dichos profesionales deben ser capaces de entender el mundo audiovisual en su globalidad, de manera de aprovechar los recursos tecnológicos de manera óptima y creativa. Es por estas razones que surge la necesidad de un profesional capaz de integrar las distintas herramientas durante el proceso creativo, y que a la vez tenga el conocimiento global en cuanto a tecnologías que participan en dicho proceso. El productor creativo tiene que conocer todas y cada una de las etapas del proceso para poder escoger las mejores opciones, los medios técnicos adecuados y el equipo humano idóneo. La producción creativa, pues, aparece como el motor de la industria audiovisual

III. LINEAMIENTOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

DEL PROFESOR	DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Canalizar con oportunidad las problemáticas académicas con el respectivo tutor. ▪ Revisión puntual del desempeño de cada alumno. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Las contempladas por el Reglamento Interno de la Facultad para efectos de asistencia, evaluación y responsabilidad. ▪ Puntualidad en la asistencia, desarrollo y entrega de productos.

IV. PROPÓSITO GENERAL

Planear y diseñar un esquema idóneo para cada producción, partiendo del sistema de producción audiovisual clásico, considerando que se articulan elementos, administrativos, legales, humanos, técnicos, tecnológicos y logísticos para una



adecuada coordinación y colaboración con el equipo creativo, dentro de cada una de las etapas, desde la idea creativa hasta la venta, distribución, transmisión o proyección del producto audiovisual.

V. COMPETENCIAS GENÉRICAS

- Capacidad para analizar los principales fenómenos sociales, culturales, económicos y políticos que inciden en el entorno regional, local, nacional e internacional desde una perspectiva que los comprenda como procesos comunicativos tanto mediáticos como no mediáticos.
- Vincular la actividad profesional con las necesidades de crecimiento y desarrollo prioritarias en los ámbitos comunitario, regional y nacional.
- Capacidad para investigar, recabar datos, procesar información y actualizar conocimientos sobre la situación económica, política, social y medioambiental a nivel regional, nacional e internacional.
- Capacidad para generar, fomentar y estimular la creatividad.
- Generar ideas originales y soluciones innovadoras.
- Generar intervenciones prácticas alternativas que mejoren procedimientos y resultados. 5.5 Capacidad para desarrollar productos y servicios así como lograr resultados con recursos limitados. 7 Capacidad para desarrollar trabajo en equipo y grupos colaborativos.
- Trabajar en equipos y grupos para fines estratégicos.
- Actuar con responsabilidad, tolerancia y flexibilidad ante posturas y opiniones divergentes.
- Proponer y comunicar públicamente las opiniones y aportaciones personales argumentativa y fundamentalmente.

VI. ÁMBITO DE DESEMPEÑO

- Empresas televisivas de cualquier tamaño, públicas o privadas; empresas audiovisuales y agencias publicitarias, así como en el campo de la educación para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje.



VII. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE

Desde el aula, el alumno desarrollará capacidades para observar su propio entorno desde un punto de vista sociocultural, tomando como objetos de referencia fenómenos comunicativos que ocurren en diferentes ámbitos, desde la vida cotidiana en sus dimensiones de comunicación interpersonal, a la vida colectiva en las dimensiones de comunicación social, institucional, mediática.

VIII. NATURALEZA DE LA COMPETENCIA

(Inicial, entrenamiento, complejidad creciente, ámbito diferenciado)

Complejidad creciente.



IX. ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

X. SECUENCIA DIDÁCTICA

Unidad I

Conocer y comprender algunas de las técnicas utilizadas en la generación de ideas creativas para aplicarlas en todo el proceso de elaboración de productos audiovisuales.

Unidad II

Conocerá los diferentes perfiles profesionales que intervienen en las distintas fases del proceso de producción audiovisual (pre- producción, realización y post-producción), para conformar equipos de trabajo.

Unidad III

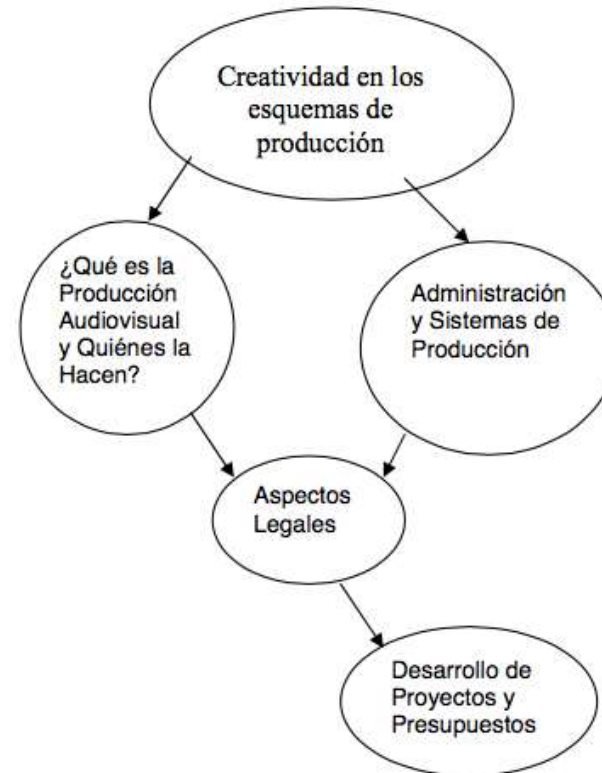
Obtendrá una visión completa del proceso de **producción**, distribución y financiamiento para identificar y optimizar los recursos necesarios en la elaboración de videos originales.

Unidad IV

Analizar el marco legal en que se desarrollan las actividades de producción audiovisual y aplicar los procedimientos administrativos relativos a la gestión de la producción del video de acuerdo con la legislación vigente.

Unidad V

Analizar las fuentes y formas más utilizadas en el financiamiento de productos audiovisuales, e identificar comparar y evaluar los modelos de financiamiento directo, indirecto, público y privado, para elaborar proyectos y partidas de presupuestos de una obra audiovisual, determinando los recursos económicos necesarios y optimizando la asignación de los mismos.





XI. DESARROLLO DE LAS UNIDADES DE COMPETENCIA

UNIDAD DE COMPETENCIA I	ELEMENTOS DE COMPETENCIA			
	CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES	VALORES
CONOCER Y COMPRENDER LAS TÉCNICAS MÁS UTILIZADAS EN LA GENERACIÓN DE IDEAS CREATIVAS PARA APLICARLAS EN TODO EL PROCESO DE ELABORACIÓN DE PRODUCTOS AUDIOVISUALES.	1. El Ser Creativo 2. Diferentes Personas, Diferentes Organizaciones, Diferentes Esquemas de Producción 3. Relaciones Humanas y Relaciones Públicas	Análisis Investigación Gestión Aplicación Verificación Observación Sociabilización	Reflexiva Creativa Apertura Colaboración	Respeto Responsabilidad Honestidad Tolerancia
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS		RECURSOS REQUERIDOS		TIEMPO DESTINADO
El docente expondrá con base en lecturas selectas. A partir de las lecturas, los alumnos seleccionarán las técnicas a utilizar. Desarrollarán un proyecto con las técnicas principales y elementos creativos que aporten cambios en la elaboración de productos audiovisuales.		- Aula con pintarrón - Pantalla - Bibliografía básica y complementaria		16 Horas lectivas 32 Horas actividades extra clase Total: 48 Horas
EVIDENCIA				PONDERACIÓN
PRODUCTOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO			
Participación activa en el aula.	Participación activa en el aula en cada sesión a partir de las lecturas expuestas por el docente. Se considerarán participaciones las intervenciones que formulen preguntas, comentarios o aportaciones pertinentes relacionadas explícitamente con el contenido de las lecturas o			10%



Universidad Autónoma del Estado de México
Secretaría de Docencia
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales



	los reportes de investigación propios o de los compañeros. Exposición a la clase, por turnos, de los avances en la elaboración del proyecto.	

UNIDAD DE COMPETENCIA II	ELEMENTOS DE COMPETENCIA			
	CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES	VALORES
<p>Conocerá los diferentes perfiles profesionales que intervienen en las distintas fases del proceso de producción audiovisual (pre-producción, realización y post-producción), para conformar equipos de trabajo.</p> <p>Además, conocerá las bases del lenguaje audiovisual.</p>	<p>1. Producción Audiovisual</p> <p>2. Lenguaje Audiovisual Básico</p> <p>2.1 Planos</p> <p>2.3 Ángulos</p> <p>2.2 Movimientos de cámara</p> <p>3. Equipo de Producción Audiovisual</p> <p>3.1 Crew de Producción</p> <p>3.2 Crew Creativo</p> <p>3.3 Staff</p> <p>3.4 Equipo de Apoyo</p>	<p>Identificación de perfiles de trabajo en el entorno de la producción.</p> <p>Identificación y uso conjunto de planos, ángulos y movimientos de cámara como narrativa visual.</p> <p>Desarrollo de equipos de trabajo con base en observación de los procesos de producción de los audiovisuales.</p> <p>Argumentación reflexiva de conceptos a partir de su verificación empírica.</p>	<p>Reflexiva</p> <p>Creativa</p> <p>Apertura</p> <p>Colaboración</p>	<p>Respeto</p> <p>Responsabilidad</p> <p>Honestidad</p> <p>Tolerancia</p>



**Universidad Autónoma del Estado de México
Secretaría de Docencia
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales**



ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS		RECURSOS REQUERIDOS	TIEMPO DESTINADO
<p>El docente solicitará la lectura extraclase de textos que refieran la relación entre diversas profesiones, así como el trabajo en equipo y la distinción en ello. Posteriormente serán comentadas en clase y se orientará a los alumnos para que identifiquen lo que implica el trabajo en equipo con otras profesiones. A través de ejemplos en video, el docente mostrará los distintos planos, ángulos y movimientos de cámara, para demostrar su uso narrativo, posteriormente se harán ejercicios de grabación para la práctica de los mismos por parte de los alumnos. Los alumnos propondrán la realización de una producción <i>ad hoc</i> y procederán a organizarse en equipos para el inicio de un audiovisual que sirvan como evidencia para un trabajo de investigación sobre el entorno próximo.</p>		<p>Pantalla, cámara de video, tripie, micrófonos, bibliografía y hemerografía, video.</p>	<p>8 Horas lectivas 16 Horas actividades extra Total: 24 Horas</p>
EVIDENCIA			PONDERACIÓN
PRODUCTOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO		
<p>Video de género libre. Participación activa en el aula.</p>	<p>Participación activa en el aula en cada sesión conforme la entrega de reportes parciales y los comentarios a lecturas expuestas por el docente. Se considerarán participaciones las intervenciones que formulen preguntas, comentarios o aportaciones pertinentes relacionadas explícitamente con el contenido de las lecturas o los reportes de investigación propios o de los compañeros.</p> <p>Video de un máximo de duración de 3 minutos, en formato mp4 en el que se utilicen correctamente diferentes planos, ángulos y movimientos de cámara.</p>		<p>20%</p>



**Universidad Autónoma del Estado de México
Secretaría de Docencia
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales**



UNIDAD DE COMPETENCIA III	ELEMENTOS DE COMPETENCIA			
	CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES	VALORES
Obtendrá una visión completa del proceso de producción, distribución y financiamiento para identificar y optimizar los recursos necesarios en la elaboración de videos originales.	1. Administración de la Producción 1.1 Recursos Humanos 1.2 Recursos Financieros 1.3 Recursos Tecnológicos 1.4 Recursos Materiales 2. Sistema de Producción 2.1 Desarrollo de la idea 2.2 Planeación 2.3 Preproducción 2.4 Producción 2.4 Edición y Postproducción 2.5 Transmisión, proyección, distribución, venta.	Investigación Redacción Síntesis Discriminación Ordenación	Reflexiva Creativa Apertura Colaboración	Respeto Responsabilidad Honestidad Tolerancia
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS		RECURSOS REQUERIDOS		TIEMPO DESTINADO



Universidad Autónoma del Estado de México
Secretaría de Docencia
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales



<p>El docente iniciará la unidad de competencia exponiendo, por medio de - mapas conceptuales y lecturas comentadas, los conceptos de producción, - distribución y financiamiento, motivando a que los alumnos propongan la articulación conceptual que lleva a una definición en la clase de prácticas administrativas en la producción de audiovisuales. Al tiempo, los estudiantes - se darán a la tarea de registrar, por medio de testimonios orales a través de la experiencia del profesor. Con la asesoría del docente, y apoyado en lecturas adicionales comentadas en clase, los alumnos realizarán sus - cálculos financieros. Los presupuestos serán expuestos oralmente por cada alumno, con apoyo de recursos audiovisuales, a manera de texto genérico.</p>	<p>Aula con pintarrón, computadora, cámara de audio video, bibliografía básica y complementaria.</p>	<p>16 Horas lectivas 32 Horas Total: 48 Horas</p>
EVIDENCIA		PONDERACIÓN
PRODUCTOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	
<p>Intervención oral y escrita que demuestre la identificación total de los temas solicitados: Administración de una producción conteniendo los recursos a utilizar, y el sistema total de producción de un video desde la generación de la idea hasta la transmisión del mismo.</p>	<p>El alumno propondrá en clase las prácticas necesarias con las cuales desprenderá un proyecto de presupuesto para ser aplicado en una producción. Avalado por el docente, el alumno presentará en cada clase avances en el registro, investigación y presupuestación con agencias productoras de audiovisuales que permitan identificar sus prácticas en su cotidianidad y en su mundo del audiovisual. Los avances se comentarán en clase e ilustrarán el contenido de las lecturas que aportan la base conceptual. Al final de la unidad de competencia, cada alumno compartirá a la clase, de manera oral el relato en un formato genérico. La duración del relato en clase no deberá ser menor a cinco minutos ni excederse de diez, y será entregado al docente un guión por escrito con las ideas clave del presupuesto.</p>	<p>20%</p>



Universidad Autónoma del Estado de México
Secretaría de Docencia
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales



UNIDAD DE COMPETENCIA IV	ELEMENTOS DE COMPETENCIA			
	CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES	VALORES
Analizar el marco legal en que se desarrollan las actividades de producción audiovisual y aplicar los procedimientos administrativos relativos a la gestión de la producción del video de acuerdo con la legislación vigente.	1. Ley General de Radio, Televisión y Cinematografía. 2. Ley de Derechos de Autor. 3. Copy Right	<ul style="list-style-type: none"> • Indagación documental y analítica sobre las leyes que rigen los medios de comunicación, para describir su funcionamiento, estructura y competencias. • Discusión de la influencia de las leyes de RTC, derechos de autor y copy right, a través de ejemplos actuales. • Debatir sobre las diferencias de forma y fondo que distinguen a las leyes de comunicación, hacia la propuesta de un desarrollo de las mismas con sentido de responsabilidad. 	Reflexiva Creativa Apertura Colaboración	Respeto Responsabilidad Honestidad Tolerancia
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS		RECURSOS REQUERIDOS		TIEMPO DESTINADO



**Universidad Autónoma del Estado de México
Secretaría de Docencia
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales**



<p>El docente propondrá lecturas para comentar en clase diferentes conceptos de las leyes, para conducir la discusión hacia el reconocimiento de las mismas como instituciones influyentes en las dinámicas sociales, su reproducción y transformaciones. Para la ejemplificación de estos aspectos los alumnos investigarán casos particulares del funcionamiento, aplicación y competencias de instituciones mediáticas, exponiendo clase a clase avances, de los que se comentará su implicación con las leyes y características de las modificaciones que estas están teniendo vertidos en lecturas comentadas. Al final de la unidad, los alumnos presentarán un reporte escrito que analice estas consideraciones teóricas a la luz de referentes empíricos desprendidos de la actuación de medios de comunicación masiva en su propio entorno, procurando una mirada crítica, responsable y de responsabilidad social.</p>	<p>Pantalla, computadora, cámara de video, tripie, microfonos, bibliografía básica y complementaria</p>	<p>8 Horas lectivas 16 Horas actividades extra clase Total: 24 Horas</p>
EVIDENCIA		PONDERACIÓN
PRODUCTOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	
<p>Participación activa en el aula Proyecto Audiovisual</p>	<p>Participación activa en el aula en cada sesión conforme la entrega de avances en la recolección de evidencias. Se considerarán también como participaciones las intervenciones que formulen preguntas, comentarios o aportaciones pertinentes relacionadas explícitamente con el contenido de las lecturas.</p> <p>Se comenzará el trabajo de un proyecto audiovisual que se deberá ser concluido a final del curso, en esta unidad de competencia deberán entregarse avances de dicho proyecto, que será un video cortometraje en formato .mov con un máximo de 10 minutos de duración.</p> <p>De 4 a 6 participaciones en clase</p>	<p>20%</p>



**Universidad Autónoma del Estado de México
Secretaría de Docencia
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales**



UNIDAD DE COMPETENCIA V	ELEMENTOS DE COMPETENCIA			
	CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES	VALORES
<p>Analizar las fuentes y formas más utilizadas en el financiamiento de productos audiovisuales, e identificar comparar y evaluar los modelos de financiamiento directo, indirecto, público y privado, para elaborar proyectos y partidas de presupuestos de una obra audiovisual, determinando los recursos económicos necesarios y optimizando la asignación de los mismos.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Qué es y cómo se realiza un proyecto audiovisual? 2. Qué es y cómo se realiza un presupuesto? 3. El Package y Minipackage 4. Financiamiento de proyectos 5. Presentación de un proyecto audiovisual 	<ul style="list-style-type: none"> • Indagación documental y analítica sobre las leyes que rigen los medios de comunicación, para describir su funcionamiento, estructura y competencias. • Discusión de la influencia de las leyes de RTC, derechos de autor y copy right, a través de ejemplos actuales. • Debatir sobre las diferencias de forma y fondo que distinguen a las leyes de comunicación, hacia la propuesta de un desarrollo de las mismas con sentido de responsabilidad. 	<p>Reflexiva Creativa Apertura Colaboración</p>	<p>Respeto Responsabilidad Honestidad Tolerancia</p>
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS		RECURSOS REQUERIDOS		TIEMPO DESTINADO



**Universidad Autónoma del Estado de México
Secretaría de Docencia
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales**



<p>El docente propondrá lecturas para comentar en clase diferentes conceptos, para conducir la discusión hacia el reconocimiento de los mismos como partes importantes para la producción de audiovisuales. Para la ejemplificación de estos aspectos los alumnos investigarán casos particulares del funcionamiento, aplicación y competencias de lo que es un proyecto total para la elaboración de un audiovisual. Al final de la unidad, los alumnos presentarán un reporte escrito que analice estas consideraciones teóricas a la luz de referentes empíricos desprendidos de la actuación de medios de comunicación masiva en su propio entorno, procurando una mirada crítica, responsable y de responsabilidad social.</p>	<p>Aula con pintarrón Computadora e impresora para elaboración de textos, cámara de video, bibliografía básica y complementaria</p>	<p>16 Horas lectivas 32 Horas actividades extra clase Total: 48 Horas</p>
EVIDENCIA		PONDERACIÓN
PRODUCTOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	
<p>Elaborar un mini packege Elaborar un Packege Elaborar un plan de financiamiento y comercial Proyecto audiovisual</p>	<p>Trabajo en equipo, por escrito. Presentación final del proyecto audiovisual.</p>	<p>30%</p>



XII. EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

UNIDAD DE APRENDIZAJE	PRODUCTO	PORCENTAJE	TOTAL
I	Participación activa en el aula	10%	10%
II	Video de género libre. Participación activa en el aula.	20%	30%
III	Intervención oral y escrita que demuestre la identificación total de los temas: Administración de una producción conteniendo los recursos a utilizar, y el sistema total de producción de un video desde la generación de la idea hasta la transmisión del mismo	20%	50%
IV	Participación activa en el aula Avances de proyecto audiovisual	20%	70%
V	Mini package Package Elaborar un plan de financiamiento y comercial Presentación final de proyecto audiovisual	30%	100%

XIII. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

No.	DATOS BIBLIOHEMEROGRÁFICOS	UNIDADES	CLASIFICACIÓN/ LOCALIZACIÓN
1.	Jhon Whitmore. Coaching. Ed. Paidós. España 2005	I	HD 58.82 W47 2003



Universidad Autónoma del Estado de México
Secretaría de Docencia
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales



2.	El Productor Cinematográfico, Jocoste Quesada, Jose G. Ed. Síntesis, España,1996	I	PN1995 9 P7 J33
3.	El Arte de Hablar y Escribir, Raúl Rojas Soriano, Ed. Plaza y Valdes, México, 2002	I	PC4410 .R65 2004
4.	Yo estoy Bien Tú Estás Mal, Edward de Bono, Ed. Diana, México, 1997	I	BF311 D384
5.	Manual Básico de Lenguaje y Narrativa Audiovisual, Federico Fernández Díez, Ediciones Paidós Ibérica, España, 1999	II	PN1994/F47
6.	La Cultura del Cine, Vicente J. Benet, Ediciones Paidós Ibérica, España, 2004	II	PN1995.B46 2004
7.	Producción Cinematográfica, Steven Bernstein, Alambra Mexicana, México 1994	II y III	PN1995.9 P7 B37
8.	Ley de Derechos de Autor	IV	Z609 M48 1995
9.	El Productor Cinematográfico, Jocoste Quesada, Jose G. Ed. Síntesis, España, 1996	V	PN1995 9 P7 J33



BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

No.	DATOS BIBLIOHEMEROGRÁFICOS	UNIDADES	CLASIFICACIÓN/ LOCALIZACIÓN
1.	Ellen J. Langer. La Creatividad Consciente. Ed. Paidós. España 2005	I	BF 408 .L354 2006
2.	Margarita Martínez, Maribel salvador. Aprender a trabajar en equipo. Ed. Paidós. España 2005	I	HD 66 M383 2005
3.	El proceso de creación de la mano del cineasta, Guillermo del Toro para la UOC.		youtube.com/watch?v=01IxQSshhuc
4.	Revista, Estudios Cinematográficos, CUEC-UNAM, número 26 (Esquemas de Producción)	II y III	NO DISPONIBLE
5.	La Persecución del Movimiento, Fernando Cienfuegos, Daniel Vallejo, UAEM, 1996	III	NO DISPONIBLE
6.	Ley General de Radio, Televisión	IV	sct.gob.mx/fileadmin/_migrated/content_uploads/Ley_Federal_de_Radio_y_Televisión.pdf