

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO



Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

**Plan de Estudios
de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación**

Nuevos escenarios tecnológicos en producción audiovisual

Clave	Semestre 06, 07, 08	Créditos 08	Campo de conocimiento			_____
			Etapa		Profundización	
			Modalidad	Curso (X) Taller () Lab () Sem ()	Tipo	T (X)
Carácter	Obligatorio () Optativo (X) Obligatorio E () Optativo E ()		Horas			
			Semana	Semestre		
			Teóricas 4	Teóricas 64		
			Prácticas 0	Prácticas 0		
			Total 4	Total 64		
Seriación						
Ninguna (X)						
Obligatoria ()						
Asignatura antecedente						
Asignatura subsecuente						
Indicativa ()						
Asignatura antecedente						
Asignatura subsecuente						

Objetivo general: Comprender los nuevos escenarios productivos audiovisuales en el entorno tecno-comunicativo.			
Objetivos específicos: El alumno: - Analizará los fundamentos para el diseño y desarrollo de proyectos productivos audiovisuales en los nuevos escenarios productivos. - Identificará y diferenciará las características de los <i>Términos de Realidad</i> a los que se enfrenta el productor audiovisual contemporáneo. - Conocerá los principios que caracterizan al Productor Audiovisual Digital (PAD).			
Índice temático			
	Temas	Horas Semestre	
		Teóricas	Prácticas
1	Introducción a los nuevos escenarios productivos audiovisuales	4	0
2	Principios teóricos para la comprensión del entorno tecno-comunicativo vigente	15	0
3	Aproximación a diferentes <i>Términos de Realidad</i> en el ámbito tecno-comunicativo	20	0
4	El Productor Audiovisual Digital (PAD)	10	0
5	Fundamentos para el diseño y desarrollo de proyectos audiovisuales en los nuevos escenarios productivos	15	0
	Total	64	0
	Suma total de horas	64	
Contenido Temático			
Temas	Subtemas		
1.	Introducción a los nuevos escenarios tecnológicos productivos audiovisuales 1.1. Descripción del escenario tecno-comunicativo vigente. 1.2. Identificación de las nuevas dinámicas productivas audiovisuales.		
2.	1. Principios teóricos para la comprensión del entorno tecno-comunicativo vigente 2.1 El lenguaje tecnologizado 2.2 La experiencia de lo analógico-digital		

	2.3 Posmodernidad 2.4 Hiperrealidad 2.5 El sistema tecno-comunicativo móvil
3.	Aproximación a diferentes Términos de Realidad en el ámbito tecno-comunicativo 3.1 Realidad Física 3.2 Realidad Virtual 3.3 Realidad Aumentada
4.	El Productor Audiovisual Digital (PAD) 4.1 Perfil del PAD 4.2 Composición de Realidades Tecno-Comunicativas 4.3 Convergencia entre lo audiovisual y lo informático
5.	Fundamentos para el diseño y desarrollo de proyectos audiovisuales en los nuevos escenarios productivos 5.1 Hacia la construcción de nuevos procesos productivos 5.2 La transmedialidad como estrategia de producción 5.3 Diseño conceptual del entorno-experiencia
Estrategias didácticas	
Evaluación del aprendizaje	
Exposición	(X)
Trabajo en equipo	(X)
Lecturas	(X)
Trabajo de investigación	(X)
Prácticas (taller o laboratorio)	()
Prácticas de campo	()
Aprendizaje por proyectos	(X)
Aprendizaje basado en problemas	()
Casos de enseñanza	()
Otras (especificar)	()
Perfil profesiográfico	
Titulo o grado	Licenciatura en Ciencias de la Comunicación y disciplinas afines.
Experiencia docente	Experiencia docente de dos años en Ciencias de la Comunicación.
Otra característica	
Bibliografía básica:	
Tema 1	

Vilches, L., ed. *Convergencia y transmedialidad. La ficción de la TDT en Europa e Iberoamérica.* España: Gedisa, 2013.

Tema 2

Aicher, O. *Análogo y digital.* Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2001.

Lipovetsky, G. & Serroy, J. *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna.* España: Anagrama, 2009.

Manovich, L. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital.* España: Paidós Comunicación, 2005.

Mirabito, M. M. A. *Las nuevas tecnologías de la comunicación.* España: Gedisa, 1998.

Aguado, J. M., Feijóo, C. & Martínez, I. J. *La comunicación móvil. Hacia un nuevo ecosistema digital.* España: Gedisa, 2013.

Tema 3

Burdea, G. & Coiffet, P. *Tecnologías de la realidad virtual.* España: Paidós, 1996.

Gubern, R. *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto.* España: Anagrama, 1996.

Hawking, S. & Mlodinow, L. *El gran diseño.* España: Editorial Crítica, 2010.

Tema 4

Manovich, L., *El software toma el mando.* España: Creative Commons. 2012.

Tema 5

Bernardo, N. *The producer's guide to transmedia. How to develop, fund, produce and distribute compelling stories across multiple platforms.* Portugal: beActive Books, 2011.

DeMarco Brown, D. *Agile User Experience Design.* USA: Morgan Kaufmann, 2013.

Gifreu Castells, A. *El documental interactivo. Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo.* Barcelona: UOC Press, 2013.

Francés, M. *La producción de documentales en la era digital. Modalidades, historia y multidifusión.* España: Ediciones Cátedra, 2003.

Bibliografía complementaria:

Furht, B., ed., *Handbook of Augmented Reality*. USA: Springer. 2011.

Gane, N. & Beer, D. *New Media: The Key Concepts*. United Kingdom: Berg. 2008.

Pérez de Silva, J., *La televisión ha muerto. La nueva producción audiovisual en la era de Internet: La tercera revolución industrial*. Barcelona: Gedisa. 2000.