



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**  
**PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN**  
**DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**  
**Programa de la asignatura**

Laboratorio de Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia II

<b>Clave:</b>	<b>Semestre:</b> 8º	<b>Campo de conocimiento:</b> Tecnológico-Digital, Investigación-Producción	<b>No. Créditos:</b> 10
<b>Carácter:</b> Obligatoria de elección		<b>Horas</b>	<b>Horas por semana</b>
<b>Tipo:</b> Teórico-Práctica		<b>Teoría:</b> 2	<b>Práctica:</b> 6
		8	
<b>Modalidad:</b> Laboratorio		<b>Duración del programa:</b> 16 semanas	
<b>Total de Horas</b> 128			

**Seriación:** No ( ) Sí ( x ) **Obligatoria** ( ) **Indicativa** ( x )

Asignatura antecedente: Laboratorio de Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia I

Asignatura subsecuente: Ninguna

**Objetivo general:**

Aplicar los fundamentos teórico-prácticos que integran el diseño audiovisual y de hipermedia en el desarrollo de un proyecto personal de producción audiovisual con aplicaciones y mensajes específicos.

**Objetivos específicos:**

1. Diseñar una producción audiovisual transmediática, híbrida o network.
2. Revisar y aplicar procesos de producción audiovisual acordes con las necesidades del proyecto.
3. Someter el proyecto a un proceso de post producción.
4. Analizar y aplicar los procesos de gestión para la exhibición del proyecto.
5. Evaluar los resultados conforme al proceso de exhibición.
6. Promover la práctica y la experimentación de procesos de investigación-producción en medios audiovisuales.

<b>Índice Temático</b>			
<b>Unidad</b>	<b>Tema</b>	<b>Horas</b>	
		<b>Teóricas</b>	<b>Prácticas</b>
1	Selección del proyecto	4	12
2	Desarrollo del guión	4	12
3	Preproducción	4	12
4	Producción	5	15
5	Postproducción	5	15
6	Exhibición	5	15
7	Valoración	5	15
<b>Total de horas:</b>		32	96
<b>Suma total de horas:</b>		128	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Selección del proyecto 1.1 Desglosar las fases del proceso. 1.2 Elaborar propuestas. 1.3 Evaluación y selección.
2	Desarrollo del guión 2.1 Planteamiento de la idea central. 2.2 Redacción de la sinopsis. 2.3 Escaleta. 2.4 Desarrollo del guión. 2.5 Mapa. 2.6 Storyboard.
3	Preproducción 3.1 Plan de trabajo. 3.2 Casting. 3.3 Scouting. 3.4 Selección de herramientas y recursos gráficos. 3.5 Plan de producción.
4	Producción 4.1 Proceso de realización. 4.2 Fotografía. 4.3 Control y aplicación de sonido. 4.4 Selección de talento.
5	Postproducción 5.1 Edición. 5.2 Manipulación de gráficos. 5.3 Aplicación de efectos 5.4 Selección e integración de piezas musicales. 5.5 Diseño sonoro. 5.7 Masterización.
6	Exhibición 6.1 Selección de herramientas de exhibición. 6.2 Gestión de espacios. 6.3 Estrategias de promoción.
7	Valoración 7.1 Herramientas de evaluación. 7.2 Encuesta. 7.3 Entrevista.

**Bibliografía básica:**

Acuña, A. y Romo, M. (2008). Diseño instruccional multimedia. España: ITESM, MIXEL Consulting.  
Ayala Blanco, Jorge. La justeza del cine mexicano. México, CUEC – UNAM, 2011  
Baños, R. (2003). Cómo enseñar a investigar en Internet. México: Trillas.  
Beacque, Antoine de. Nuevos Cines, Nueva Crítica: El Cine en la Era de la Globalización, Barcelona, Paidós, 2006  
Bernal, Francisco. Técnicas de Iluminación en Fotografía y Cinematografía, Barcelona, Omega, 2003  
Beuchot y González, Alberto Eduardo. Espejos de Luz: Aproximaciones a la Hermenéutica Cinematográfica en Tres Casos, México, Limusa, 2006  
Brea, J.L. (2000). Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema,

postmedia. Acción paralela, 5. España: Edipo.  
 Cairns, Graham. El Arquitecto Detrás de la Cámara: La Visión Espacial del Cine. Madrid, Abada Editores, 2007  
 Castro, G. (2003). Diseño y desarrollo multimedia: sistemas, imagen, sonido y video. México: Alfaomega/Rama.  
 Català, Joseph María. La puesta en imágenes, conceptos de dirección cinematográfica. Barcelona, Paidós, 2001  
 Gregory, M. (2005). Gestión de proyectos. España: ANAYA Multimedia.  
 Gubern, Román. Del Bisonte a la Realidad Virtual. Barcelona, Anagrama, 1996  
 Gutiérrez San Miguel, Begoña. Teoría de la Narración Audiovisual. Madrid, Cátedra, 2006  
 Landucci, Sandro. Villalobos, Roxana. Coordinación Editorial, Las Rutas del Cine Mexicano Contemporáneo, México, Conaculta – Imcine, 2006.  
 Ortega, J. y Chacón, A. (2007). Nuevas Tecnologías para la educación en la era digital. España: Ediciones Pirámides.

**Bibliografía básica:**

Barnwell, J. (2009). Fundamentos de la creación cinematográfica. España: Parramón.  
 Castro, G. et al. (2003). Diseño y desarrollo multimedia: sistemas, imagen, sonido y video. México: Alfaomega/Rama.  
 Cubitt, S. (1993). Videography: Video Media as Art and Culture. Londres: MacMillan.  
 Gálvez, A. (2004). Posicionamientos y puestas en pantalla. Un análisis de la producción de sociabilidad en los entornos virtuales. Barcelona: UAB.  
 Goodwin, A. Dancing in the Distraction Factory: Music Television and Popular Culture. Minneapolis, University of Minnesota Press, 1992.  
 Núñez, C. (2002). Objetos de aprendizaje; Una herramienta para la innovación educativa. México: Centro de recursos de innovación educativa.  
 Rodríguez, A. La dimensión sonora del lenguaje audiovisual. Barcelona, Paidós, 1998.  
 Vernallis, C. Experiencing music video: aestheTIC and cultural context, New York, Columbia University Press. 2004.

**Sugerencias didácticas:**

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	( )
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	( )
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	( )
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	( )

**Mecanismos de evaluación del aprendizaje:**

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	( )
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	( )
Otras: Evaluación de proyecto	( )

**Perfil profesiográfico:**

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.