



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño
Departamento de Imagen y Sonido

Academia de Técnicas de Estudio y Creación Audiovisual

PROGRAMA DE ASIGNATURA

1.- DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1. Nombre de la materia:	VIDEO II		1.2. Código de la materia:	PR101
1.3 Departamento:	Departamento de Proyectos de Comunicación		1.4. Código de Departamento:	IS
1.5. Carga horaria	Teoría:	Práctica:	Total:	
	20hrs	20hrs	40hrs	
1.6 Créditos	1.8 Nivel de formación profesional:		Tipo de curso (modalidad):	
4	Licenciatura en Diseño para la Comunicación Gráfica		Presencial	

2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:

ÁREA DE FORMACIÓN	Optativa abierta
CARRERA:	Licenciatura en Diseño para la Comunicación Gráfica

MISIÓN:

La Universidad de Guadalajara, en las carreras del CUAAD, tiene como misión formar profesionales con: actitudes, habilidades y conocimientos para satisfacer las necesidades sociales, productivas y de mercado, por medio de la formación de profesionales que impacten en una mejor calidad de vida de la sociedad donde se desenvuelvan. En este contexto el Departamento de Teorías e Historia es una Unidad Académica Básica perteneciente a la División de Artes y Humanidades cuyos propósitos fundamentales son mantener actualizados los conocimientos teóricos, históricos, metodológicos y pedagógicos, que impactan en todas la licenciaturas adscritas a este Centro Universitario.

VISIÓN:

La Universidad de Guadalajara, en las carreras del CUAAD, tiene como misión formar profesionales con: actitudes, habilidades y conocimientos para satisfacer las necesidades sociales, productivas y de mercado, por medio de la formación de profesionales que impacten en una mejor calidad de vida de la sociedad donde se desenvuelvan. En este contexto el Departamento de Teorías e Historia es una Unidad Académica Básica perteneciente a la División de Artes y Humanidades cuyos propósitos fundamentales son mantener actualizados los conocimientos teóricos, históricos, metodológicos y pedagógicos, que impactan en todas la licenciaturas adscritas a este Centro Universitario.

FILOSOFÍA:

Incorporar los paradigmas del desarrollo sustentable, los derechos humanos, la democracia, la justicia y la equidad social, así como los que devienen del desarrollo de la sociedad del conocimiento, a través de los contenidos diseñados por los docentes e investigadores de este Departamento. Además de integrar en nuestros programas y cursos, el reforzamiento de la identidad y los valores locales y universales, en el contexto global.

PERFIL DEL EGRESADO:

VÍNCULOS DE LA MATERIA CON LA CARRERA:

Plataformas básicas para el aprendizaje del discurso audiovisual y sus similitudes con las características del mensaje a través del diseño gráfico.

MATERIAS CON QUE SE RELACIONA:

Estética, Teoría de la Forma, Semiótica de la Imagen, Diseños; I, II, III, IV, V, VI, VII, Caricatura, Expresión Gráfica, Psicología de la Percepción.

PERFIL DOCENTE

Que estudie la construcción del espacio visual; Realizador, Videasta, Diseñador Gráfico, Fotógrafo.

3.- OBJETIVOS GENERALES: Lo que el alumno debe saber hacer al finalizar el curso

3.1. INFORMATIVOS (conocer, comprender, manejar)

El alumno conocerá la narrativa audiovisual a partir de la estructura y la organización temporal

3.2. FORMATIVOS (INTELECTUAL: habilidades, destrezas; HUMANO: actitudes, valores; SOCIAL: cooperación, tolerancia; PROFESIONAL: formación integral.)

El alumno trabajará en solitario para que valore –ya sea lo positivo o negativo- de trabajar en equipo. Asimismo, tendrá la capacidad de ejercer un control sobre el mensaje a transmitir a través de los ejercicios hechos en clase.

4.- CONTENIDO TEMÁTICO PRINCIPAL. (Agrupando de preferencia en tres o cuatro unidades)

Se desarrolla la habilidad del dominio del mensaje a través del control del tiempo, por lo que se realizan 3 cortometrajes: uno de 3, otro de 5 y otro de 7 minutos

5.- METODOLOGÍA DE TRABAJO Y/O ACTIVIDADES PARA EL ALUMNO: Especificar solo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el AVANCE PROGRAMÁTICO, anexo.

Se revisan los proyectos antes de su realización para que el alumno entienda como controlar ; su producción, organización, estructura y significados del mensaje.

6.- RECURSOS DIDÁCTICOS

Manual-guía teórico, Películas, Pantalla de TV, Videocassetera, Media Player, Lap Top, Bocinas.

7.- CALIFICACIÓN, ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN. Especificar los criterios y mecanismos. (asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.)

-Cada alumno tiene 100 de calificación al inicio de la clase que se complementará con las evaluaciones ordinarias y de fin del curso, siempre y cuando el alumno participe en clase, entregue tareas y cumpla con las asistencias. De otra forma tendrá una calificación equivalente a su compromiso con la clase.

8.- BIBLIOGRAFÍA BÁSICA. Mínimo la que debe ser leída

ACHA, Juan, *Introducción a la creatividad artística*, (2002) Ed. Trillas, México.
ALTON, John, *Painting with light*, (1995) Los Ángeles, Cal., USA, Ed. University California Press.
ARNHEIM, Rudolf, *El pensamiento visual*, (1998) Barcelona, Paidós estética.
ARNHEIM, Rudolf, *El poder del centro*, (1984) Madrid, Alianza Forma.
ARNHEIM, Rudolf, *Hacia una psicología del arte*, (1980) Alianza Editorial, Madrid.
AUMONT, Jaques, Marie Michel, *Análisis del Film*, (1990) Paidós comunicación, Barcelona.
AUMONT, Jaques, *La imagen*, Buenos Aires, (1990) Paidós comunicación.
BARBIERI, Daniel, *Los lenguajes del cómic*, (1998) Barcelona, Paidós.
CASARES, Julio, *Diccionario ideológico de la lengua española*, (2004) Ed. Gustavo Gilly, Barcelona.
DONDIS, D.A., *La Sintaxis de la imagen*, (1990) Ed. G. Gilly, Barcelona.
EISNER, Will, *Comic & secuencial art*, (1985) USA, Poorhouse Press, 1985.
GASCA, Luis y Román Gubern, *El discurso del cómic*, (1994) Madrid, Cátedra.
GARRIOCK, P. R., *Masters of Comic Book Art*, (1978) London, Ed. Aurum.
GIANNETTI, Louis, *Understanding movies*, (2002) Ed. Prentice Hall, USA.
GÓMEZ MOLINA, Juan José, Lino Cabezas y Juan Bordes, *El manual del dibujo, estrategias de su enseñanza en el siglo XX*, (2001) Madrid, Cátedra.
HART, John, *The art of the storyboard*, (2008) Elsevier, Focal Press, USA.
KANDINSKY, Vasili, *De lo espiritual en el arte*, (2007) Ed. Paidós, España
LOISELEUX, Jaques, *La luz en el cine*, Barcelona, (2004) Paidós.
McCLOUD, Scout, *Entender el Cómic, El Arte Invisible*, (2007) Bilbao, Astiberri.
MAIOTTI, Ettore, *The painting the nude handbook*, (1991) Milan, Clarkson N. Potter.
MILLER, Frank, *The Dark Knight Returns*, (1986) Warner Books, New York.
RUSSELL, GAIMAN, P. Craig, Neel, *Coraline*, (2009) Barcelona, Roca Editorial.
SARTORI, Giovanni, *Homo videns, la sociedad teledirigida*, (2001) Ed. Taurus, México
SHAY, Laloggia y Eden H. Winfield, *Independent filmmakers's manual*, (1999) USA, Focal Press.
VILLAIN, Dominique, *El encuadre cinematográfico*, (1997) Paidós, Barcelona.
WARREN, Buckland, *Film theory and contemporary Hollywood movies*, (2009), Routledge, New York.
WOONG, Wicius, *Fundamentos del diseño*, (1995) Ed. Gustavo Gilly, México.

Fecha de revisión:

25 de septiembre 2013

Elaborado por:

Mtro. Leodegario Martín marín Payán