

**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**

<b>Clave</b>	<b>Semestre 06, 07, 08</b>	<b>Créditos 08</b>			
			<b>Campo de conocimiento</b>		
			<b>Etapa</b>		<b>Profundización</b>
<b>Modalidad</b>	<b>Curso (X) Taller ( ) Lab ( ) Sem ( )</b>	<b>Tipo</b>	<b>T (X)</b>	<b>P ( )</b>	<b>T/P ( )</b>
<b>Carácter</b>	<b>Obligatorio ( ) Optativo (X) Obligatorio E ( ) Optativo E ( )</b>	<b>Horas</b>			
		<b>Semana</b>	<b>Semestre</b>		
		<b>Teóricas 4</b>	<b>Teóricas 64</b>		
		<b>Prácticas 0</b>	<b>Prácticas 0</b>		
		<b>Total 4</b>	<b>Total 64</b>		

<b>Seriación</b>	
<b>Ninguna ( X )</b>	
<b>Obligatoria ( )</b>	
<b>Asignatura antecedente</b>	
<b>Asignatura subsecuente</b>	
<b>Indicativa ( )</b>	
<b>Asignatura antecedente</b>	
<b>Asignatura subsecuente</b>	

<b>Objetivo general:</b> Comprender los nuevos escenarios productivos audiovisuales en el entorno tecno-comunicativo.			
<b>Objetivos específicos:</b> 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).			
<b>Índice temático</b>			
	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
	<b>Total</b>	64	0
	<b>Suma total de horas</b>	64	
<b>Contenido Temático</b>			
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
<b>3.</b>	Aproximación a diferentes Términos de Realidad en el ámbito tecno-comunicativo 3.1 Realidad Física 3.2 Realidad Virtual 1.3 Realidad Aumentada
<b>4.</b>	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
<b>5.</b>	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
<b>Estrategias didácticas</b>	
<b>Evaluación del aprendizaje</b>	
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)	( )
<b>Perfil profesiográfico</b>	
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	
<b>Bibliografía básica:</b>	
<b>Tema 1</b>	

**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.