

## CARTA DESCRIPTIVA (FORMATO MODELO EDUCATIVO UACJ VISIÓN 2020)

### I. Identificadores de la asignatura

<b>Instituto:</b>	IADA	<b>Modalidad:</b>	Presencial
<b>Departamento:</b>	Diseño	<b>Créditos:</b>	7
<b>Materia:</b>	Video Digital	<b>Carácter:</b>	Obligatoria
<b>Programa:</b>	Licenciatura en Diseño Gráfico	<b>Tipo:</b>	Curso-Taller
<b>Clave:</b>	DIS-1429-00		
<b>Nivel:</b>	Intermedio		
<b>Horas:</b>	6 por semana	<b>Teoría:</b> 3	<b>Práctica:</b> 3

### II. Ubicación

<b>Antecedentes:</b>	<b>Clave</b>
Competencias comunicativas	HUM-215600
Bocetaje e ilustración	DIS-2321-00
Introducción a la imagen	DIS-2320-00
Percepción y color	DIS-1409-00
Teorías de la comunicación	DIS-2009-00
Introducción a la teoría del diseño	DIS-2005-00
Fotografía I	DIS-1417-00
<b>Consecuente:</b>	
Taller de Retórica y Semiótica de la Imagen	DIS-1420-00
Diseño Multimedia	DIS-1431-00

### III. Antecedentes

**Conocimientos:** principios básicos de composición de fotografía, iluminación, teoría del color, comunicación y diseño.

**Habilidades:** manejo de la cámara fotográfica, uso de lámparas de iluminación de estudio, análisis, síntesis y esquematización de mensajes, exposición de ideas en forma oral y por escrito.

**Actitudes y valores:** Responsabilidad y puntualidad en sus tareas individuales y grupales; presentación limpia y ordenada de sus trabajos; calidad y ética en su desempeño; tener iniciativa, disciplina y organización; ser receptivo, participativo, con actitud crítica y creativa.

#### **IV. Propósitos Generales**

Dictar las bases del lenguaje y narrativa audiovisual, sus características y géneros de producción, a fin de desarrollar en el alumno habilidades que le faciliten el uso del lenguaje audiovisual como forma de expresión y aplicación del diseño gráfico. Con ello será capaz de diseñar, realizar y editar un producto con particularidades del lenguaje para video; pasando por las etapas de producción audiovisual (preproducción, producción y post producción) que implican con ello el guionismo, la grabación y la edición.

#### **V. Compromisos formativos**

##### **Intelectual: (conocimiento)**

El estudiante conocerá las características del lenguaje audiovisual (cine, televisión, video, audio, tecnologías digitales) y su proceso de producción. Comprenderá la importancia del lenguaje de las imágenes en movimiento en la sociedad actual y la inmersión del diseño gráfico como parte de la narrativa audiovisual. Manejará la narrativa audiovisual para producir un video en el que se incluyan elementos de diseño gráfico.

##### **Humano: (habilidades)**

El estudiante desarrollará el uso de tecnicismos del lenguaje audiovisual, manejo y tratamiento de guionismo para formatos de video, manejo de equipo técnico básico para producción audiovisual. Estructurará la narrativa audiovisual con rigor de formato para video en donde presentará sus posibilidades expresivas, artísticas y humanitarias con impacto en la cultura popular y en beneficio de la sociedad.

##### **Social: (habilidades)**

El estudiante tendrá responsabilidad y puntualidad en sus tareas individuales y grupales, presentará en forma limpia y ordenada los trabajos de guionismo y de registros con cámara. Superará los trabajos anteriores con calidad y excelencia. Compartirá sus conocimientos, experiencias y opiniones con el grupo. Asimilará el lenguaje audiovisual y sus medios de difusión como maneras masivas e internacionales de comunicación, intercambio de ideologías, cultura, costumbres y tendencias intelectuales.

##### **Profesional: (conocimiento)**

El estudiante diseñará y realizará mensajes audiovisuales en donde implicará los conocimientos del diseño gráfico. Utilizará la narrativa audiovisual como forma de expresión profesional tanto como responsable de una producción o como colaborador de la misma. Tendrá bases para estimar los costos y tiempos de producción de un audiovisual, considerando equipos requeridos para la calidad de producto audiovisual que se desee difundir y resultados estimados de impacto.

#### **VI. Condiciones de operación**

**Espacio:** Aula multimedia

**Laboratorio:** Cómputo

**Mobiliario:** Mesa para equipo de cómputo  
Sillas

**Población:**  
20 - 25

**Material de uso frecuente:** Computadora con acceso a internet, software de edición de video y audio, proyector para video, fotos e imágenes, bocina para computadora para la presentación de videos didácticos, películas y clips de video con sonido. Cámara de video digital, tripie, Dolly, micrófono externo, equipo de iluminación y base de chroma key para ejercicios y práctica en clase.

**Requerimientos:**

Actualización de software de edición de video e imágenes debido a que el retraso tecnológico limita las capacidades de aprendizaje de los alumnos. Proyector en buenas condiciones, ya que la calidad de los videos proyectados es indispensable para el entendimiento de la correlación entre los temas teóricos vistos y los ejemplos proyectados. Debido a que es una materia audiovisual, la mayor parte del material cuenta con sonido, por lo que es también indispensable las bocinas. Cámara digital HD con conexión HDMI, tripie, Dolly, micrófono, chroma key para hacer ejercicios en clase y la enseñanza de los elementos básicos de la producción y narrativa audiovisual.

**Condiciones especiales:** No aplica

## VII. Contenidos y tiempos estimados

Temas	Contenidos	Actividades
UNIDAD 1 Introducción al lenguaje audiovisual.  Semana 1	Encuadre contextualizado de la importancia de la materia para la actividad del diseñador gráfico.  1.1.- Breve historia de la cinematografía. 1.1.1.- Aparatos de registro y proyección. 1.1.2.- La cronofotografía. 1.1.3.- El fenómeno de la persistencia retiniana.  1.2.- Características del lenguaje cinematográfico.	Presentación del curso-taller, revisión y comentarios acerca del contenido, la evaluación y las condiciones de trabajo en la clase. Exploración de los conocimientos y habilidades a adquirir y desarrollar en el curso y las expectativas del alumno sobre el mismo. Intercambio de información entre integrantes del curso.  Exposición del profesor sobre el contenido. Uso de materiales didácticos para proyección en PowerPoint y video. Intervención del alumnado con sus experiencias con aparatos de registro audiovisual y uso de tecnologías digitales. Retroalimentación del docente al grupo.

<p>Semana 2</p>	<p>1.3.- Los géneros cinematográficos.</p> <p>1.4.- Televisión y video. 1.4.1.- Orígenes de la televisión analógica. 1.4.2.- Televisión digital. 1.4.3.- Difusión a través de la TV y de soportes de imagen audiovisual (analógicos y digitales).</p> <p>1.5.- Características del lenguaje televisivo y de video.</p> <p>1.6. Formatos de programas televisivos y géneros de producción en video.</p> <p>1.7.- Introducción a software Adobe Premiere PRO CC de edición de video.</p>	<p>Exposición del profesor sobre el contenido. Uso de materiales didácticos para proyección en PowerPoint, video en diversos soportes y bajo descarga de Internet. Intervención del alumnado con sus experiencias de visionado de programas de televisión y video tanto en televisión, reproducción de discos como descarga de Internet. Retroalimentación del docente al grupo.</p> <p>Exposición del profesor sobre la interface del software y la captura de clips de video. Ejercicio del alumnado para crear un proyecto, la secuencia, la captura y ensamblado de clips de video en los tracks, resolución y tamaño de pantalla.</p>
<p>UNIDAD 2 La Preproducción: diseño, planeación y el guión audiovisual.</p> <p>Semana 3</p>	<p>2.1.- El proceso de producción audiovisual. 2.2.- El guión audiovisual. 2.2.1. Etapas para la elaboración de un guión. 2.3.- El guión literario. 2.3.1.- El argumento, contenido o subtexto. 2.3.2.- Características en la redacción del guión literario. 2.3.3.- La estilística en la redacción del guión literario. 2.4.- El guión técnico. 2.4.1.- Formatos de guión técnico para diversos productos audiovisuales. 2.5.- El Storyboard. 2.5.1.- Definición, usos y propósitos. 2.5.2.- Bocetaje para la producción audiovisual.</p>	<p>Exposición del profesor sobre el contenido. Uso de materiales didácticos para proyección en PowerPoint, video en diversos soportes, ejemplos de guión literario, guión técnico y storyboard. Ejemplos de Making off (Detrás de cámaras) de alguna película para observar la importancia del diseño de producción. Elaboración de una breve historia por parte del alumnado, en forma individual, considerando varios elementos (pitching) que se les aportan para ello. Identificar la estructura dramática de una historia (película). Trabajo individual. Retroalimentación del docente al grupo.</p> <p>Integración de equipos de trabajos para definir el tema de producción en video para el trabajo final de la materia e ir construyendo la estructura de la historia (argumento), el guión literario, guión técnico y el storyboard.</p>
<p>UNIDAD 3 La Producción y el registro audiovisual. Lenguaje técnico de los medios audiovisuales. Parte I.</p> <p>Semana 4</p>	<p>3.1.- La cámara de video. Controles básicos, lentes y distancias focales. 3.2.- Emplazamientos y desplazamientos de la cámara. 3.3.- Ángulos y perspectivas. 3.4.- Composición visual (técnicas de encuadre)</p>	<p>Exposición del profesor sobre el contenido. Uso de materiales didácticos para proyección en PowerPoint, Prezi, video en diversos soportes. Retroalimentación del docente al grupo.</p>

Semana 5	Prácticas con cámara.	Se realizarán prácticas con cámara por parte del alumnado utilizando a compañeros como modelos para establecer los emplazamientos, ángulos y perspectivas visuales. Retroalimentación del docente al grupo.
Semana 6	3.5.- Iluminación. 3.5.1.- Uso de Adobe Premier PRO CC para correcciones de iluminación, color, RGB, saturación y contraste.	Exposición del profesor sobre el contenido. Uso de materiales didácticos para proyección en PowerPoint, video en diversos soportes y películas. Ejercicios en Adobe Premier PRO CC con clips de video para corrección de la iluminación. Retroalimentación del docente al grupo.
Semana 7	3.6.- El sonido en la producción audiovisual. 3.6.1.- El registro de sonido. 3.6.2.- Clasificación de los micrófonos por su captación de la señal. 3.6.3.- Direccionalidad y selectividad sonora. 3.6.2.- Perspectiva del sonido. 3.7.- La música y la imagen audiovisual. 3.7.1. Funciones narrativas de la música en un producto audiovisual. 3.7.2.- Tipo de inserciones musicales para un programa audiovisual. 3.7.3.- Uso de Adobe Premier PRO CC para muestreo, estandarización del sonido, musicalización, ganancia de audio y reducción de ruido.	Exposición del profesor sobre el contenido. Uso de materiales didácticos para proyección en PowerPoint, video en diversos soportes y películas. Ejercicios en Adobe Premier PRO CC con clips de video para muestreo, estandarización del sonido, musicalización, ganancia de audio y reducción de ruido. Retroalimentación del docente al grupo.
UNIDAD4 La Postproducción: contexto de la edición audiovisual. Lenguaje técnico de los medios audiovisuales. Parte II.	4.1.- Escenarios y maquillaje 4.1.1. Criterios a considerar en la escenografía. 4.1.2.- Formas básicas de escenarios. 4.1.3.- Escenario de Chroma key. 4.1.4.- Unidades especiales del set. 4.1.5.- El color. Uso de la pintura. 4.1.6.- Vestuario y maquillaje. 4.1.7.- Uso de Adobe Premier PRO CC para implementación de filtros, retocar imagen, RGB y uso del chroma key.	Exposición del profesor sobre el contenido. Uso de materiales didácticos para proyección en PowerPoint, video en diversos soportes y películas. Ejercicios en Adobe Premier PRO CC con clips de video para uso de filtros, corrección de color y uso del chroma key. Retroalimentación del docente al grupo.
Semana 8		

<p>Semana 9</p>	<p>4.2.- Edición. Definición y elementos: Unión, yuxtaposición, orden, espacio, tiempo, flujo, acción y ritmo.  4.2.1.- Formas de edición.  4.2.2.- Continuidad audiovisual y posibilidades narrativas: lineal, paralela y de orden complejo.  4.2.3.- Formas de transición: orden de las tomas, punto y forma de corte.  4.2.4.- Uso de efectos visuales como elementos de transición.  4.2.5.- Uso de Adobe Premier PRO CC para elementos de transición y efectos visuales.</p>	<p>Exposición del profesor sobre el contenido.  Uso de materiales didácticos para proyección en PowerPoint, video en diversos soportes y películas.  Ejercicios en Adobe Premier PRO CC con clips de video para uso de elementos de transición y efectos visuales.  Retroalimentación del docente al grupo.</p>
<p>Semana 10</p>	<p>4.3.- Graficas y títulos  4.3.1.- Proceso de creación icónica en el grafismo.  4.3.2.- Tipología de los grafismos.  4.3.3.- Factores a considerar en la producción de títulos y gráficas.  4.3.4.- Diseño gráfico en el cine.  4.3.5.- Elementos gráficos en la producción televisiva y de video.  4.3.6.- La función del diseñador gráfico en la producción audiovisual.  4.3.7.- Uso de Adobe Premier PRO CC para diseño y elaboración de títulos y créditos.</p>	<p>Exposición del profesor sobre el contenido.  Uso de materiales didácticos para proyección en PowerPoint, video en diversos soportes y películas.  Ejercicios en Adobe Premier PRO CC con clips de video para la elaboración de títulos y créditos de salida de un audiovisual.  Muestra de los mejores y peores carteles de cine de todos los tiempos  Muestra de créditos cinematográficos y televisivos para análisis e intercambio de información entre integrantes del curso.  Retroalimentación del docente al grupo.</p>
<p>Semana 11</p>	<p>Ejercicio práctico análisis de una película o documental para determinar el uso de los elementos del lenguaje audiovisual.  Inicio del trabajo final.</p> <p>Información adicional con el software para edición Adobe Premier PRO CC:  -Exploración de los formatos de video, sus diferencias,  -Renderizar, salvar y exportar video.</p>	<p>El profesor proyecta una película o documental para que el alumnado realice un ejercicio práctico de análisis de los elementos del lenguaje audiovisual y el estilo narrativo.  Retroalimentación del docente al grupo.</p> <p>Trabajar con Adobe Encoder en la transformación y reconversión de formatos de video para diferentes propósitos. NTSC, HD, 2K, 4K, H.264, AVCHD, archivos .M2TS, MPG4, AVI, etc.</p>

Semana 12	<p>-Efectos para darle una impresión visual más cinematográfica al video.  -Agregar viñetas.  -Estabilizador de deformación.  -Hacer efecto de zoom.</p> <p>Revisión y entrega de avances de estructura de la historia y del guión literario</p>	Retroalimentación del docente al grupo.
Semana 13	<p>Revisión y entrega del guión técnico y del storyboard.  Inicio de registro en cámara.</p>	Retroalimentación del docente al grupo.
Semana 14	<p>Registro de imagen y sonido.  Inicio de edición del proyecto.</p>	Retroalimentación del docente al grupo.
Semana 15	<p>Edición de proyecto de video final el cual deberá estar planteado en mínimo 5 minutos de producción.  Contener diversidad en emplazamientos y movimientos de cámara.  Incluir al menos un ángulo picado, contrapicado y/o aberrante. Contener el uso de una imagen en Chroma key. Contener diálogo grabado y musicalización.  Contener título y créditos finales.</p>	<p>Editar en clase el video final para consultar con el profesor cualquier duda o problema que presente.  Retroalimentación del docente al grupo.</p> <p>Acompañar al alumnado por equipos para el registro en pantalla verde o azul.</p>
Semana 16	<p>Final de la edición, renderizado y exportar video. Entrega de video final para evaluación y proyección con el grupo.</p>	<p>La entrega del video final por equipos se realizará durante la semana de exámenes finales.</p>

### VIII. Metodología y estrategias didácticas

#### Metodología Institucional:

- a) Elaboración de ensayos, monografías e investigaciones (según el nivel) consultando fuentes bibliográficas.
- b) Elaboración de reportes de películas vistas y su relevancia con los temas dados en clase.
- c) Practicas interactivas de elaboración de ejercicios en clase guiados por el profesor.

- d) Trabajos en equipo en donde cada integrante experimenta diferentes roles de la producción audiovisual.

Estrategias del Modelo UACJ Visión 2020 recomendadas para el curso:

- a)

#### IX. Criterios de evaluación y acreditación

a) **Institucionales de acreditación:**

Acreditación mínima de 80% de clases programadas. Al exceder las 6 faltas, se obtiene un SD instantáneamente.

Entrega oportuna de trabajos individuales y en equipo.

Pago de derechos

Calificación ordinaria mínima de 7.0

Permite examen único: Si

b) **Evaluación del curso**

Acreditación de los temas mediante los siguientes porcentajes:

Ejercicios de guionismo (pitching, estructura dramática): 10%

Prácticas con cámara: 20%

Análisis de narrativa y elementos del lenguaje audiovisual en una película: 5%

Guiones y storyboard - trabajo final por equipo: 20%

Producción Video -trabajo final por equipo: 40%

Participación en Clase: 5%

#### X. Bibliografía

**Bibliografía obligatoria:**

**BORDWELL**, David; **THOMPSON**, Kristin; tr. Yolanda Fontal Rueda (1995). *El arte cinematográfico: una introducción*. Barcelona: Paidós.  
Ubicación Colección General Biblioteca Otto Campbell



N.º de referencia PN1995.9A8 Z38 2000

**CEBRIAN** Herreros, Mariano (2003). *Información televisiva*, Mediaciones, contenidos, expresión y programación, Madrid, España: Editorial Síntesis.

Ubicación Colección General Biblioteca de la Ciudad Universitaria

N.º de referencia PN4784.T4 C43 2003

**CEBRIAN** Herreros, Mariano (2004). *La información en televisión*, Obsesión mercantil y política, Barcelona, España: Editorial Gedisa.

Ubicación Colección General Biblioteca de la Ciudad Universitaria

N.º de referencia PN4784.T4 C43 2004

**CEBRIÁN** HERREROS, Mariano (2004): *Modelos de televisión: generalista, temática y convergente con Internet*. Barcelona: Paidós.

Ubicación Colección General Biblioteca Central Carlos Montemayor

N.º de referencia GE8700.78 C43 2004

**DELGADO**, José Ángel; **TAUSIET**; Antonio y **IVARS**, Camino (2015). *El mundo del rodaje – Proceso de realización audiovisual*. España: Publicaciones Altaria.

**EÏZENSHTEÏN**, Sergueï Mijaïlovich; edit. Michael Glenny y Richard Taylor; tr. José García Vázquez (c2001). *Hacia una teoría del montaje*. Barcelona: Paidós.

Ubicación Colección General Biblioteca Central Carlos Montemayor

N.º de referencia PN1998.A3 E5918 2001

**FABE**, Marilyn (2014). *Closely Watched Films: An Introduction to the Art of Narrative Film Technique*. Edition: Tenth anniversary edition. Berkeley: University of California Press.

eBook. Base de datos: eBook Collection (EBSCOhost).

**FERNANDEZ** Díez, Federico; **MARTINEZ** Abadía, José (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*, Paidós Papeles de Comunicación 22, Ed. Paidós Ibérica, S.A., Barcelona, España.

Ubicación Colección General Biblioteca Central Carlos Montemayor

N.º de referencia PN1994 F47 1999

**FIELD**, Syd (2001). *El libro del guión*, Editorial Plot.

Ubicación Colección General Biblioteca Central Carlos Montemayor

N.º de referencia PN1996 F475 2005

**GIBBS**, John. *Mise-En-Scene*, Columbia University Press.

**HERVÁS** Ivars, Christian (2002). *El diseño gráfico en televisión – Técnica, lenguaje y arte*, Madrid: Cátedra.

**LINARES QUINTERO**, Marco Julio (2002). *El guión: elementos, formatos y estructuras*. México: Pearson Educación.

Ubicación Colección General Biblioteca Otto Campbell

N.º de referencia PN1961 L55 2002

**MARTÍNEZ** Abadía, José y **SERRA** Flores, Jordi (2011). *Manual básico de técnica cinematográfica y dirección de fotografía*. Barcelona: Paidós.

**MCKEE**, Robert; tr. **LOCKHART**, Jessica (2004). *El Guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba Editorial.

Ubicación Colección General Biblioteca Otto Campbell y de la Ciudad Universitaria

N.º de referencia PN1996 M3518 2004 y PN1996 M3518 2011

**MEZA** Pérez, Maximiliano; CERVANTES de Collado, Cristina (1994). *Guión para medios audiovisuales -Cine, radio y televisión*, México, D.F.: Pearson Educación, Longman de México Editores, Alhambra Mexicana.

Ubicación Colección General Biblioteca Otto Campbell

N.º de referencia PN1996 M39 1994

**METZ**, Christian; tr. Josep Elías. (2001). *El significante imaginario: psicoanálisis y cine*. Barcelona: Paidós.

Ubicación Colección General Biblioteca Central Carlos Montemayor

N.º de referencia PN1995 M4718 2001

**METZ**, Christian; tr. Carles Roche. (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine 1964-1968*. Barcelona: Paidós.

Ubicación Colección General Biblioteca Central Carlos Montemayor

N.º de referencia PN1995 M4718 2002

**GONZÁLEZ** Treviño, Jorge Enrique (1994). *Televisión y comunicación-un enfoque teórico-práctico*, Ed. Universidad, 1ª. Ed., México, D.F.

Ubicación Colección General Biblioteca Central Carlos Montemayor

N.º de referencia HE8700.4 G65 1994

**HELLER**, Eva (2004) Reimpresión (2013): *Psicología del color*, Barcelona: Gustavo Gili.

Ubicación Colección General Biblioteca Otto Campbell

N.º de referencia BF789.C7 H4518 2013

**ORTIZ** Hernández, Georgina (2011). *El significado de los colores*. Trillas, México.

Ubicación Colección General Biblioteca de la Ciudad Universitaria y Central Carlos Montemayor

Nº de referencia GR932.C6 O77 2011 y GR932.C6 O77 2004.

**ORTIZ** Hernández, Georgina (2008). *Forma, color y significados*. Trillas, México.

Ubicación Colección General Biblioteca de la Ciudad Universitaria.

Nº de referencia BF789.C7 O77 2008

**ORTIZ** Hernández, Georgina (2004). *Usos, aplicaciones y creencias acerca del color*. Trillas, México.

Ubicación Colección General Biblioteca de la Ciudad Universitaria.

Nº de referencia BF789.C7 O77 2004

**PARKINSON**, David (2012). *History of film*. New York: Thames & Hudson Ltd.

Ubicación Colección General Biblioteca Otto Campbell

N.º de referencia PN1993.5A1 P37 2012

**RETANA** Corona, Mauricio (2009). *El arte de la iluminación*. Editorial Trillas, México.

Ubicación Colección General Biblioteca de la Ciudad Universitaria.

Nº de referencia PN2091.E4 R47 2009 Ver

**RODRIGUEZ**, Ángel (1998). *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*, Paidós Papeles de Comunicación 14, Ed. Paidós Ibérica, S.A., 1ª. Edición, Barcelona, España.,

Ubicación Colección General Biblioteca Otto Campbell

N.º de referencia P221.5 R63 1998

**STAM**, Robert (2014). *Teoría y práctica de la adaptación*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Ubicación Colección General Biblioteca Otto Campbell

N.º de referencia PN1997.85 S7318 2014

**TOSI**, Virgilio; tr. BROSSIN, Ma. de la Luz (1993). *El lenguaje de las imágenes en movimiento: Teoría y práctica del cine y la televisión en la investigación científica, la enseñanza y la divulgación*. Ed. Grijalbo, México.

Ubicación Colección General Biblioteca Central Carlos Montemayor  
N.º de referencia TR893 T6718 1993

**UTRAY**, Francisco; ARMENTEROS, Manuel y BENITEZ, Anto J. (Editores), (2015). *Postproducción digital – una perspectiva contemporánea*. Madrid: Publidisa.

**WIGAN** Williams, Mark; tr. Marga Català Puyol. (2008). *Imágenes en secuencia: animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash-ups y otras series ilustradas*. Barcelona: Gustavo Gili.

Ubicación Colección General Biblioteca Otto Campbell  
N.º de referencia NC997 W5418 2008

**ZAVALA** Alvarado, Lauro (2010): *Teoría y práctica del análisis cinematográfico*, México: Trillas.

**ZAVALA** Alvarado, Lauro (2007): *Manual de análisis narrativo: literario, cinematografía, intertextual*, México: Trillas.

Ubicación Colección General Biblioteca Central Carlos Montemayor  
N.º de referencia PN81 Z38 2007

**ZAVALA** Alvarado, Lauro (2003). *Elementos del discurso cinematográfico*. México: Universidad Autónoma Metropolitana-Unidad Xochimilco.

Ubicación Colección General Biblioteca Central Carlos Montemayor  
N.º de referencia PN1995 Z38 2003

#### **Bibliografía complementaria y de apoyo:**

**CALDERON** Sánchez, Humberto (2009): *Introducción al conocimiento de la imagen, Siglo XXI*, México.

Ubicación Colección General Biblioteca Otto Campbell  
N.º de referencia HM500 C35 2009

**LIZARAZO** Arias, Diego (2009): *Iconos, figuraciones, sueños – hermenéutica de las imágenes*, México: Siglo XXI.

Ubicación Colección General Biblioteca Otto Campbell  
N.º de referencia B2949.M4 L59 2009

**ZAVALA** Alvarado, Lauro (2000). *Permanencia voluntaria: el cine y su espectador*. México: Universidad Veracruzana.

Ubicación Colección General Biblioteca Central Carlos Montemayor  
N.º de referencia PN1995.9A8 Z38 2000

**ROYO**, Javier (2004). *Diseño Digital*. Paidós, Barcelona.

Ubicación Colección General Biblioteca Central Carlos Montemayor  
N.º de referencia TK7874.65 R69 2004

**SARTORI**, Giovanni, (2012): *Homo videns – la sociedad teledirigida*, México: Taurus.

Ubicación Colección General Biblioteca Central Carlos Montemayor  
N.º de referencia PN1992.6 S3718 2012

#### **X. Perfil deseable del docente**

Licenciado en comunicación, diseño gráfico o cine. Especializado en las tres etapas de la producción audiovisual. Maestro en comunicación e industria audiovisual.

#### **XI. Institucionalización**

**Responsable del Departamento:** Mtra. Guadalupe Gaytán Aguirre

**Coordinador/a del Programa:** Mtra. Tayde Edith Mancillas Trejo

**Fecha de elaboración:** Abril 2012

**Elaboró:** Dra. Gloria Olivia Rodríguez Garay (Primer rediseño Mayo 2015 - Mario E. Vázquez M.)

**Fecha de rediseño:** Diciembre 2016

**Rediseño:** Dra. Gloria Olivia Rodríguez Garay y Mtro. Oscar Antonio Moreno Huizar