

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

Programas de Asignatura

Semestre VI
ORIENTACIÓN EN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

ARTE CONTEMPORÁNEO

Semestre: sexto

Carácter de la asignatura: obligatoria para las cinco orientaciones

Créditos: 6

Horas por semana: 3

Horas por semestre: 48

Horas teóricas: 3

Seriación: Arte del siglo XIX al XX

Tipo de asignatura: teórica

OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:

Iniciar al alumno al estudio de las corrientes artísticas básicas de la época contemporánea.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:

Al finalizar el curso, el alumno:

- a) Conocerá los orígenes de las vanguardias del siglo XX
- b) Conocerá y valorará la cultura y el arte contemporáneo.
- c) Conocerá los orígenes de los movimientos más recientes.
- d) Reconocerá los principales elementos constitutivos de los estilos artísticos correspondientes a la época estudiada.
- e) Identificará las posibles influencias entre ellos

CONTENIDO TEMÁTICO

Hrs. por unidad

Unidad I: Las vanguardias a principios del siglo XX

12

1.1. Expresionismo

1.1.1. "El puente" y "El jinete azul"

1.2. Neoprimitivismo

1.3. Abstraccionismo

1.4. Fauvismo

1.5. Cubismo

1.5.1. Cubismo analítico

1.5.2. Cubismo sintético

1.6. Futurismo

Unidad II: El arte entre guerras

12

2.1. Dadaísmo

2.2. Surrealismo

2.3. Suprematismo

2.4. Constructivismo

2.5. La Bauhaus y el arte industrial

Unidad III: El arte contemporáneo de posguerra **12**

- 3.1. Expresionismo abstracto
- 3.2. Op-art
- 3.3. Arte pop
- 3.4. "Minimal art"
- 3.5. Arte conceptual
- 3.6. "Land art"
- 3.7. "Arte povera"
- 3.8. El posmodernismo
- 3.9. La deconstrucción

Unidad IV: Arte contemporáneo de México y América Latina **12**

- 4.1. El muralismo mexicano
- 4.2. Vanguardismo
- 4.3. Últimas tendencias

Método de enseñanza sugerido: Exposición teórica apoyada con material audiovisual.

Método de evaluación sugerido: Examen. Trabajos parciales de investigación, reportes escritos de visitas a museos y exposiciones.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

DeMicheli, Mario: Las vanguardias artísticas del siglo XX

Alianza (Alianza Forma N. 7) Madrid 1994

Dorfles, Gilo: Últimas tendencias del arte de hoy

Labor. Barcelona 1985

Rewald, John: El postimpresionismo. De Van Gogh a Gauguin

Alianza (Alianza Forma N. 31), Madrid 1990

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA

Paz, Octavio: Apariencia desnuda

FCE. México.1991

ANIMACIÓN II

Semestre: sexto

Carácter de la asignatura: obligatoria para la orientación en audiovisual y multimedia, optativa para las demás orientaciones.

Créditos: 4

Horas por semana: 4

Horas por semestre: 64

Horas prácticas: 4

Seriación: Animación I

Tipo de asignatura: práctica

OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:

Introducir al alumno en el conocimiento de la historia y técnicas de animación tridimensional y aplicarlas en un proceso creativo dentro de los medios de comunicación visual.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:

Al finalizar el curso, el alumno:

- a) Adquirirá conocimientos histórico-técnicos generales de los equipos, procesos y materiales, que intervienen en la realización de la animación tridimensional.
- b) Aplicará los conocimientos en ejercicios de aplicación práctica.

CONTENIDO TEMÁTICO

Unidad I: Maquetas y modelos

1.1. Personajes

1.2. Escenografías

Unidad II: Animación tridimensional de objetos

2.1. Animación con muñecos articulados

2.1.1. Marionetas

2.1.2. Muñecos mecánicos motorizados

2.1.3. Personajes a escala

2.2. Animación por pixilación

2.2.1. Objetos

2.2.2. Personas

2.2.3. Muñecos mecánicos

2.2.4. Lapsos de tiempo

2.3. Muñecos de plastilina o modelados

2.4. Animación en tablero de agujas

Hrs. por unidad

32

32

Método de enseñanza sugerido: Exposición teórica y ejercicios prácticos sobre composición y producción de la animación tridimensional al realizar una animación para un video aplicando sus conocimientos de las técnicas vistas.

Método de evaluación sugerido: Trabajos parciales y examen.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

AAVV: Il film d'animazione in Europa

Abano Terme, 1971.

Budassi, Enzo: Arte e tecnica del film d'animazione

Edizioni Bizzarri, Roma, 1972.

Halas & Manvell: The technique of film animation

Focal Press, London, 1976.

Holman, Bruce: Puppet Animation in the Cinema-History and Technique

Tantivy Press, London, 1975.

Kinsey, A.: Animated film making

London, 1970.

Madsen, Roy: Animated film. Concepts, methods, uses

Interland Press, New York, 1970.

Maltin, Leonard: The Disney Films

New York, 1973.

Rondolino, Gianni: Storia del cinema d'animazione

Einaudi editore, Torino, 1974.

Russett, R.: Experimental Animation- An illustrate anthology

New York, 1976.

Stephenson, Ralph: The animated film

USA 2ª Edición 1977.

Tietjens: Así se hacen películas de dibujos

Instituto Parramón Ediciones, Barcelona, 1977.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Bendazzi, Giannalberto: Topolino e poi

Edizioni il Formichiere, Milano, 1978.

ANIMACIÓN DIGITAL II	
Semestre: sexto	
Carácter de la asignatura: obligatoria para la orientación en audiovisual y multimedia, optativa para las demás orientaciones.	
Créditos: 4	
Horas por semana: 4	
Horas por semestre: 64	
Horas prácticas: 4	
Seriación: Animación digital I	
Tipo de asignatura: práctica	
OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:	
Introducir al alumno en el conocimiento de la animación digital tridimensional y su aplicación en el proceso creativo dentro de los medios de comunicación.	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:	
Al finalizar el curso, el alumno:	
a) Conocerá la función del diseñador al tener como herramienta un ordenador digital que interviene en una producción tridimensional animada para cualquiera de los medios audiovisuales.	
b) Ampliará su visión gráfica al propiciar la experimentación con reflexión y análisis de la imagen digital tridimensional animada y su aplicación en los sistemas más modernos.	
c) Conocerá la historia y producción de la animación a través de los sistemas electrónicos digitales elementales y los paquetes en plataformas Silicon Graphics y estaciones de trabajo.	

CONTENIDO TEMÁTICO

Hrs. por unidad

Unidad I: Animación digital tridimensional en plataforma Silicon Graphics y estaciones de trabajo

1.1. Alias	32
1.2. Adobe Premiere	
1.3. Soft Image	
1.4. Creative	
1.5. Vértigo	
1.6. Topaz	

Unidad II: Animación digital tridimensional y sus aplicaciones

2.1. Videos	32
2.2. Entradas institucionales y créditos	
2.3. Cine	

Método de enseñanza sugerido: Exposición teórica y realización de ejercicios prácticos

Método de evaluación sugerido: Ejercicios parciales y examen.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Brown y Sedgewick: A system for Algorithm animation

SIGGRAPH, 1984, Computer graphics 18(3)

Bruderlin y Calvert: Directed Dynamic Animation of Human Walking

SIGGRAPH, 1989, Computer graphics 23(3).

Coquillart y Jancene: Animated Free-Form deformation: An interactive animation technique

SIGGRAPH, 1996 COMPUTER graphics 25(4)

Winman, William: Animación en WEB

Prentice Hall, México, 1997

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Hearn y Baker: Gráficas por computadora

Prentice Hall, México, 1995.

DIRECCION DE ARTE II
Semestre: sexto
Carácter de la asignatura: obligatoria para la orientación en audiovisual y multimedia, optativa para las demás orientaciones.
Créditos: 6
Horas por semana: 4
Horas por semestre: 64
Horas teóricas: 2
Horas prácticas: 2
Seriación: Dirección de arte I
Tipo de asignatura: teórico-práctica
OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:
Introducir al alumno en la aplicación de los conocimientos de la dirección de arte en producciones audiovisuales. Así como en la investigación de conceptos y aplicaciones para las mismas. Estos incluyen escenografía, vestuario, utilería, maquetas, maquillaje, iluminación escénica y prototipos.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:
Al finalizar el curso, el alumno:
a) Será capaz de aplicar sus conocimientos en el diseño de la entidad corporal, en particular en el vestuario, maquillaje y caracterización de personajes para la producción audiovisual y escénica.
b) Conceptualizará y diseñará vestuario de acuerdo a la época y necesidades dramáticas de la producción.
c) Conocerá y aplicará los distintos tipos de maquillaje aplicados a las artes escénicas y a la producción audiovisual.
d) Conceptualizará, diseñará y manufacturará caracterizaciones de personajes en diversos materiales.

CONTENIDO TEMÁTICO	Hrs. por unidad
Unidad I: Vestuario	22
1.1. El ser humano como personaje principal en las artes escénicas y en las producciones audiovisuales	
1.2. Importancia del vestuario para la producción escénica y audiovisual	
1.3. Historia de la vestimenta	
1.3.1. Epoca antigua	
1.3.2. Epoca moderna	
1.3.3. Epoca contemporánea	
1.4. Materiales	
Unidad II: Maquillaje y caracterización	21
2.1. Maquillaje escénico	
2.1.1. Teatro	
2.1.2. Opera	
2.1.3. Danza	
2.2. Maquillaje para la producción audiovisual	
2.2.1. Televisión	
2.2.2. Cine	
2.2.3. Fotografía	
Unidad III: Caracterización	21
3.1. Concepto y diseño de máscaras y aplicaciones faciales y corporales	
3.2. Materiales	
3.3. Aplicación en piel	

Método de enseñanza sugerido: Exposición teórica, prácticas en salón, visitas a distintos escenarios y pláticas de especialistas de las distintas artes escénicas y de los distintos medios audiovisuales.

Método de evaluación sugerido: Trabajos parciales y exámenes.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Knapp: La comunicación no verbal

Ed. Paidós. Barcelona 1994

Davis, Flora: La comunicación no verbal

Ed. Alianza. Barcelona 1985

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Barthes, Roland: El sistema de la moda

Ed. Siglo XXI. México 1984

ECONOMÍA, ADMINISTRACIÓN Y MERCADOTECNIA II	
Semestre: sexto	
Carácter de la asignatura: obligatoria para las cinco orientaciones	
Créditos: 4	
Horas por semana: 2	
Horas por semestre: 32	
Horas teóricas: 2	
Seriación: Economía, administración y mercadotecnia I	
Tipo de asignatura: teórica	
OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:	
Introducir al alumno en el conocimiento de las propuestas teóricas de la Economía para la comprensión de las relaciones entre los sectores productivos y de servicios.	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:	
Al finalizar el curso, el alumno:	
a) Definirá a la administración y a la mercadotecnia como conocimientos y técnicas que apoyan el ejercicio profesional así como la canalización de los productos generados por el profesionista del diseño y la comunicación visual.	
b) Definirá los vehículos de comunicación visual que se insertarán en el mercado, a partir del conocimiento que proporciona la mercadotecnia.	
c) Integrará los conocimientos sobre economía, administración y mercadotecnia para aplicar la práctica profesional del diseño y la comunicación visual en proyectos específicos de cada orientación profesional.	

CONTENIDO TEMÁTICO

Unidad I: La Industria del Diseño y la Comunicación Visual

Hrs. por unidad

11

- 1.1. Tipos de empresas e instituciones
- 1.2. El producto: estándares internacionales de calidad
- 1.3. Procesos: reingeniería y productividad
- 1.4. Recursos humanos

Unidad II: La Mercadotecnia: sus aplicaciones y rentabilidad

11

- 2.1. Mercadotecnia de productos
- 2.2. Mercadotecnia de servicios
- 2.3. Mercadotecnia no lucrativa
- 2.4. Investigación de mercado
- 2.5. Planeación y desarrollo de productos y servicios
- 2.6. Implantación, organización y control de los programas de mercadotecnia

Unidad III: Mercadotecnia y Comunicación Visual

10

- 3.1. Comunicación y estrategia
- 3.2. Publicidad, promoción y propaganda
- 3.3. Desarrollo de la comunicación eficaz

Método de enseñanza sugerido: Exposición de temas, trabajos de análisis e investigación, y reportes por escrito de visitas.

Método de evaluación sugerido: Trabajos de aplicación y examen

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Berenyi, Laszlo: Variables psicológicas en la mercadotecnia

Ed. Trillas. México. 1986 (112 pp).

Córdoba Villar, Jose Luis de: Técnicas de Marketing

Deusto. 3a. Ed. Madrid. 1990 (298 pp)

Eyssautier de la Mora, Maurice: Elementos básicos de Mercadotecnia

Ed. Trillas. 2a. Ed. México. 1991 (295 pp)

Morgan, Jim: Marketing para la pequeña empresa de diseño

Ed. Gustavo Gili. Barcelona 1986. (157pp)

Kotler, Phillip: Fundamentos de Mercadotecnia

Prentice-Hall Hispanoamericana. 2a. ed. México. 1985 (648 pp)

Schoell, William F: Mercadotecnia: conceptos y prácticas modernas

Ed. Prentice-Hall. México. 1991 (822 pp)

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Schnarch Kirberg, Alejandro: Nuevo producto: estrategias para su creación, desarrollo y lanzamiento

McGraw-Hill. Bogotá-México. 1991 (187 pp)

Swann, Alan: Diseño y Marketing

Ed. Gustavo Gili. México. 1991 (144p)

MULTIMEDIA II
Semestre: sexto
Carácter de la asignatura: obligatoria para la orientación en audiovisual y multimedia, optativa para las demás orientaciones.
Créditos: 8
Horas por semana: 6
Horas por semestre: 96
Horas teóricas: 2
Horas prácticas: 4
Seriación: Multimedia I
Tipo de asignatura: teórico-práctica
OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:
Capacitar al alumno en la organización, desarrollo y producción de proyectos multimedia interactivos.
Introducir al alumno en el conocimiento y manejo de plataformas especializadas de multimedia de escritorio, así como de los factores tradicionales, la creación de nuevos programas y su aplicación en los diferentes soportes.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:
Al finalizar el curso, el alumno:
a) Conocerá los fundamentos teóricos y prácticos de multimedia.
b) Ejercitará su capacidad práctica en el campo del diseño de interfaces gráficas de usuario.
c) Realizará un proyecto multimedia orientado a internet utilizando hipertexto.

CONTENIDO TEMÁTICO	Hrs. por unidad
Unidad I: Internet: medio de comunicación	32
1.1. Qué es internet	
1.2. El sistema World Wide Web (www)	
Unidad II: El lenguaje HTML	32
2.1. Qué es el HTML	
2.2. Diseño con HTML	
2.3. Páginas WEB	
Unidad III: Vínculos de hipertexto	32
3.1. Hipertexto	
3.2. Mapa de navegación	
3.3. Diseño de un sitio WEB	

Método de enseñanza sugerido: Exposición teórica y prácticas en internet.

Método de evaluación sugerido: Examen teórico-práctico.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Futrell & Geisel: The well-trained computer

Educational technology publications, Englewood Cliffs, 1984.

Chan & Korostoff: Teaching guide to designg classroom software
Sage. Beverly Hills, 1984.

Nielsen, J.: Usability engineering
Academic Press Cambridge, 1993.

Papert, Seymour: Mindstorms
Basic Books, New York 1980

Papert, Seymour: The children's machine
Basic Books, New York 1993

Dockterman, David: Great teaching in the one computer classroom
Tom Synder Productions. Watertown 1991.

Dockterman, David: Cooperative Learning and technology
Tom Synder Productions. Watertown 1994.

Dockterman & Snayder: Bringing the computer into your clasroom
Tom Synder Productions. Watertown 1987.

Johmston, Jerome: Electronic learning: from audiotape to videodisc
Lawrence Erlbaum associates Hillsdale 1987.

Ruiz-Velazco: Robótica pedagógica
CISE/UNAM, México 1993.

Burger, Jeff: La biblia del Multimedia
Addison-Wesley Iberoamericana, Delaware 1994.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Alvarez-Manilla y Bañuelos: Usos eductivos de la computadora
CISE/UNAM, México, 1995.

Hepp, Pedro: Proyecto red interescolar de comunicaciones
MECE, Ministerio de educación, Santiago. Acceso 3, CD_ROM, Aple Latinoamerica/Educación, Cupertino 1994.

PRODUCCION AUDIOVISUAL II	
Semestre: sexto	
Carácter de la asignatura: obligatoria para la orientación en audiovisual y multimedia, optativa para las demás orientaciones.	
Créditos: 9	
Horas por semana: 6	
Horas por semestre: 96	
Horas teóricas: 3	
Horas prácticas: 3	
Seriación: Producción audiovisual I	
Tipo de asignatura: teórico-práctica	
OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:	
Introducir al alumno en la conceptualización, diseño, organización, realización y terminado de un producto audiovisual. Conocerá los formatos y manufactura del guión para productos audiovisuales, usos y distintas aplicaciones. Reconocerá y participará en las etapas de preproducción, producción y postproducción de un producto audiovisual. El alumno conocerá y manipulará materiales y equipos para la producción audiovisual.	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:	
Al finalizar el curso, el alumno:	
a) Reconocerá y participará en las etapas de preproducción, producción y postproducción de un producto en formato de televisión y video.	
b) Conocerá y obtendrá fundamentos técnicos y de lenguaje de las diferencias entre televisión y video.	
c) Manipulará materiales y equipos para la producción en televisión y video.	
d) Conocerá, y aplicará técnicas y diversos tipos de discursos por medio de registro en material magnético de imágenes y sonido en movimiento, manipulados electrónicamente, conocidos como video y televisión.	
e) Conocerá la función del diseñador en las distintas etapas de producción de televisión y video; preproducción, producción y postproducción.	
f) Conocerá los distintos materiales magnéticos y los que se desarrollen, para la producción de televisión y video.	
g) Reconocerá la importancia de la función técnica y emotiva del sonido.	
h) Será capaz de realizar guiones para televisión y video en todas sus etapas y para distintas aplicaciones: social, cultural y comercial.	

CONTENIDO TEMÁTICO

Unidad I: El guión y sus distintos usos para televisión y video

Hrs. por unidad

24

- 1.1. El guión en video
 - 1.1.1. Carácter comercial, social o cultural
 - 1.1.2. Temas
 - 1.1.3. Story line
 - 1.1.4. Argumento
 - 1.1.5. Guión literario
 - 1.1.6. Guión técnico
 - 1.1.7. Story board
- 1.2. El guión en televisión
 - 1.2.1. Carácter comercial, social o cultural
 - 1.2.2. Temas
 - 1.2.3. Story line.
 - 1.2.4. Argumento
 - 1.2.5. Guión literario
 - 1.2.6. Guión técnico
 - 1.2.7. Story board

Unidad II: El video y sus distintos usos

24

- 2.1. El video comercial

- 2.1.1. Video clip musical
- 2.1.2. Video institucional
- 2.1.3. Video promocional
- 2.1.4. Comerciales
- 2.1.5. Perspectivas
- 2.2. El video cultural
 - 2.2.1. Video para museos y presentaciones culturales
 - 2.2.2. Videos pedagógicos
 - 2.2.3. Perspectivas
- 2.3. El video social
 - 2.3.1. Video político
 - 2.3.2. Video como instrumento de denuncia social
 - 2.3.3. Perspectivas

Unidad III: Géneros de televisión

24

- 3.1. Ficción
 - 3.1.1. Seriales
 - 3.1.2. Telenovela
 - 3.1.3. Policiacas
 - 3.1.4. Suspenso.
 - 3.1.5. Históricas
 - 3.1.6. Infantiles
 - 3.1.7. Comedias
 - 3.1.8. Musicales
 - 3.1.9. Variedades
 - 3.1.10. Concurso
 - 3.1.11. Películas
- 3.2. No ficción
 - 3.2.1. Noticieros
 - 3.2.2. Eventos especiales
- 3.3. Ficción - no ficción
 - 3.1. "Talk show"
 - 3.2. Nota roja
 - 3.3. Cámara escondida
 - 3.4. Videos de aficionados
- 3.4. Géneros televisivos culturales
 - 3.4.1. Documental
 - 3.4.2. Infantil
 - 3.4.3. De servicio a la comunidad
 - 3.4.4. Pedagógico

Unidad IV: Producción en televisión y video

24

- 4.1. Preproducción
 - 4.1.1. Proceso de guión
 - 4.1.2. Búsqueda de locaciones, equipo, materiales, escenografía, utilería y actores
 - 4.1.3. Organización y financiamiento
 - 4.1.4. Brake Down

- 4.2. Producción
 - 4.2.1. Diferencias de producción entre video y televisión
 - 4.2.2. La producción en video
 - 4.2.3. La producción en televisión

- 4.2.4. Iluminación para registro electrónico, analógico y digital
- 4.2.5. Registro y uso del sonido en televisión y video
- 4.2.6. Equipo y materiales para la producción en televisión y video
- 4.2.7. Realización para televisión
- 4.2.8. Dirección de actores
- 4.2.9. Iluminación para televisión en estudio o locación
- 4.2.10. Producción (desde el punto de vista organizativo y administrativo)
- 4.3. Postproducción
 - 4.3.1. Diferencias de postproducción en televisión y video
 - 4.3.2. Edición y montaje
 - 4.3.3. Sonorización y musicalización
 - 4.3.4. Gráficos y efectos especiales digitales
 - 4.3.5. Equipos y materiales para la postproducción en televisión y video

Método de enseñanza sugerido: Exposición teórica y ejercicios prácticos hasta su acabado final.

Método de evaluación sugerido: Ejercicios prácticos donde se calificará el desempeño y aprendizaje de la materia.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

Brady, Jonh: El oficio del guionista

Ed. Gedisa, Barcelona, 1995

Carrière, Jean-Claude, Pascal Bonitzer: Práctica del guión cinematográfico

Ed. Paidós, (Paidós Comunicación Núm. 47), Barcelona, 1991

Di Maggio, Madeline: Escribir para televisión

Ed. Paidós, (Paidós Comunicación Núm. 49), Barcelona, 1992

Gutiérrez Espada, Luis: Narrativa fílmica. Teoría y técnica del guión cinematográfico

Ed. Pirámide, Madrid, 1978

McGilligan, Pat: Backstory

Ed. Plot, Madrid, 1993

Monelli, Aldo: Técnica del guión de cine

Ed. Zeus. Barcelona 1976

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Latorre, José María: Los sueños de la palabra

Ed. Laertes. Barcelona 1992

TEORÍA E HISTORIA DE LOS SISTEMAS AUDIOVISUALES II
Semestre: sexto
Carácter de la asignatura: obligatoria para la orientación en audiovisual y multimedia, optativa para las demás orientaciones.
Créditos: 6
Horas por semana: 3
Horas por semestre: 48
Horas teóricas: 3
Seriación: Teoría e historia de los sistemas audiovisuales I
Tipo de asignatura: teórica
OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:
Introducir al alumno en el conocimiento del desarrollo de las más importantes corrientes audiovisuales, así como de sus principales planteamientos teóricos hasta la fecha.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:
Al finalizar el curso, el alumno:
a) Conocerá los orígenes y desarrollo de la televisión y el video.
b) Reconocerá las principales teorías cinematográficas contemporáneas.

CONTENIDO TEMÁTICO	Hrs. por unidad
Unidad I: El cine moderno y posmoderno (1960 hasta hoy)	16
1.1. Las nuevas corrientes	
1.1.1. Francia. André Bazin y los "Cahiers du cinema". La "nouvelle vague"	
1.1.1.1. Françoise Truffaut	
1.1.1.2. Jean Luc Godard	
1.1.1.3. Eric Romher	
1.1.2. Los países socialistas	
1.1.2.1. Roman Polanski	
1.1.2.2. Milos Forman	
1.1.3. Italia	
1.1.3.1. Federico Fellini	
1.1.3.2. Michelangelo Antonioni	
1.1.4. El nuevo cine alemán	
1.1.4.1. Fassbinder	
1.1.4.2. Wenders	
1.1.5. América latina	
1.1.5.1. El "cinema novo" brasileño	
1.1.5.2. El cine mexicano de los años 60	
1.1.6. El nuevo cine estadounidense	
1.1.6.1. Francis Ford Coppola	
1.1.6.2. Martin Scorsese	
1.2. El cine industrial posmoderno	
Unidad II: Historia de la televisión	16
2.1. Antecedentes y contexto histórico	
2.2. La televisión en los países desarrollados	
2.2.1. Europa	
2.2.2. Estados Unidos	
2.3. La televisión en México	
2.3.1. Las primeras televisoras (XHTV, XEW, XHGC) y su fusión	

- 2.3.2. El canal 11 (1958)
- 2.3.3. Los canales 13 (XHDF) y 8 (XHTIM) (1968)
- 2.3.4. El surgimiento de Televisa (1973)
- 2.3.5. Los canales 7 (XHIMT) y 9 (XEQ) (1985)
- 2.3.6. Los canales 22 y 40 (1994)

Unidad III: Principales teorías contemporáneas sobre el discurso audiovisual 16

- 3.1. Teoría psicoanalítica
- 3.2. Teorías funcionalistas
- 3.3. Teorías económico-sociales
- 3.4. Teorías estructuralistas

Método de enseñanza sugerido: Exposición teórica apoyada con material audiovisual.

Método de evaluación sugerido: Trabajos parciales de investigación y examen.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Arnheim, Rudolf: El cine como arte

Ed. Paidós. Madrid 1994

Ayala Blanco, Jorge: La aventura del cine mexicano

México 1976

Ayala Blanco, Jorge: La búsqueda del cine mexicano

México 1988

Ayala Blanco, Jorge: La condición del cine mexicano

México 1991

Deleuze, Gilles: La imagen movimiento

Ed. Paidós. Barcelona 1993

Deleuze, Gilles: La imagen tiempo

Ed. Paidós. Barcelona 1993

Dudley, Andrew: Las principales teorías cinematográficas

Ed. Gustavo Gili. Barcelona 1978

García Riera, Emilio: Historia documental del cine mexicano

Ed. ERA. México 1978

Guber, Roman: Historia del cine

Ed. Lumen. Barcelona 1988

Kracauer, Sigfried: De Caligari a Hitler

Ed. Paidós. Barcelona 1989

Metz, Christian: Cine y lenguaje

Ed. Paidós. Barcelona 1992

Sadoul, George: Historia del cine mundial

Ed. Siglo XXI. México 1990

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Ayala Blanco, Jorge: La disolución del cine mexicano

México 1994

Eisenstein, Serguei: La forma en el cine

Siglo XXI. México 1991

Mitry, Jean: Estética y psicología del cine

Siglo XXI. México-Barcelona 1991