



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS**

**IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

**Unidad Académica:** Indicar el nombre de la unidad académica (Facultad, Instituto o Escuela) responsable del Programa Educativo (PE) al que pertenece la Unidad de Aprendizaje (UA)

|  |  |   |
|--|--|---|
| <b>Programa Educativo: Licenciatura en Diseño</b>          | <b>Nombre de la unidad de aprendizaje:</b> Géneros y narrativas Cinematográficas |   |
| <b>Programa elaborado por</b> Dra. Adriana Estrada Álvarez | <b>Fecha de elaboración:</b> Septiembre 2014                                     | <b>Fecha de revisión y/o actualización:</b> |

**Ciclo de Formación:** Profesional **Semestre: 4º**

| Clave | HT | HP | TH | Créditos | Tipo de unidad de aprendizaje | Modalidad del curso | Modalidad Educativa |
|-------|----|----|----|----------|-------------------------------|---------------------|---------------------|
|       | 2  | 0  | 2  | 4        | Obligatoria                   | Teórico             | Escolarizada        |

**Programas educativos en los que se imparte:** Materia afines en la DES educación y humanidades

|  |  |   |
|--|--|---|
| <b>Prerrequisitos:</b><br>Conocimiento de narrativas y géneros periodísticos | <b>UA antecedente recomendada:</b><br>Géneros y narrativas periodísticos | <b>UA consecuente recomendada:</b><br>Géneros y narrativas radiofónicos |
|--|--|---|

**Presentación de la unidad de aprendizaje:**  
Desde una perspectiva histórica y teórica del lenguaje cinematográfico se establecen bases para comprender el sentido de la producción contemporánea audiovisual. Desde tiempos tempranos de la invención del cine se comenzó a explorar maneras de expresión que desarrollaron distintas tendencias narrativas y géneros cinematográficos, elaborando una experiencia histórica en relación a las diferentes expresiones que se van creando en el contexto histórico de la conformación de la imagen-movimiento e imagen-tiempo, que propone Gilles Deleuze en su propuesta teórica acerca del cine.

**Propósito de la unidad de aprendizaje:** El propósito es establecer los conocimientos necesarios en relación a los diferentes géneros y narrativas que se producen desde el cine para ofrecer a los alumnos un sustento teórico que les permita fundamentar sus producciones con herramientas de los géneros y

|   |  |   |  |
|---|--|---|--|
| narrativas que produce el discurso cinematográfico.   |  |   |  |
| <b>Competencias profesionales</b><br>Adquirir los conocimientos para el análisis de la producción audiovisual, desde la contribución de los géneros y narrativas cinematográficas.  |  | <b>Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso</b><br>A partir de los conocimientos teóricos e históricos que se exploran en las narrativas cinematográficas, el alumno podrá tener elementos para discernir las distintas tendencias e influencias del cine en la producción audiovisual contemporánea.   |  |
| <b>ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE</b>   |  |   |  |
| <b>Contenidos</b>   |  | <b>Secuencia temática</b>   |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- La disrupción de la reproducción técnica de la imagen.</li> <li>- El concepto de imagen-movimiento</li> <li>- El concepto de imagen-tiempo</li> <li>- Las tendencias en géneros y narrativas en el cine</li> </ul> |  | <p>La unidades de competencia están diseñadas para pensar las narrativas y generos cinematográficos como una evolución histórica de la conformación del lenguaje cinematográfico, para ello, se parte del proceso histórico disruptivo de la imagen en movimiento, de acuerdo a la propuesta teórica señalada por Walter Benjamín. Posteriormente se desarrolla el concepto de imagen-movimiento, imagen-tiempo para analizar cómo los diferentes géneros y narrativas en el cine son un proceso en constante cambio.</p> |  |
| <b>DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA</b>   |  |   |  |
| <b>Nombre de la Unidad de Competencia 1</b><br>La disrupción de la reproducción técnica de la imagen  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción al concepto de la reproducción técnica de la imagen y en particular la irrupción de la imagen en movimiento</li> <li>- El cambio en los modos de ver el mundo a partir de la irrupción de la imagen en movimiento.</li> </ul>   |  |
| <b>Propósito de la Unidad de Competencia</b>  |  | Comprender las transformaciones en los modos de percibir el mundo a partir de la reproducción técnica de la imagen.   |  |
| <b>Elementos de competencia</b>   | <b>Conocimientos</b>   |   | <b>Habilidades</b>   |
|   | Los alumnos adquieren los conocimientos basicos para comprender los géneros y narrativas en el cine. |   | Los alumnos sabrán distinguir los distitntos géneros y narrativas cinematográficas a partir de su desarrollo histórico |
|   |  | <b>Actitudes y valores</b>  |  |
|   |  | Se promueve el conocimiento histórico y teórico para que los alumnos tengan una actitud crítica frente a la producción audiovisual  |  |

|  |  |   |  |  |
|--|--|---|--|--|
| <b>Nombre de la Unidad de Competencia 2</b><br>El concepto de imagen-movimiento                        |  | - Comprender el concepto de imagen-movimiento   |  |  |
| <b>Propósito de la Unidad de Competencia</b>   |  | Comprender conceptualmente la conformación de un lenguaje basado en la ilusión de movimiento, el cual es desarrollado por el filósofo Gilles Deleuze.                         |  |  |
| <b>Elementos de competencia</b>  | <b>Conocimientos</b>   | <b>Habilidades</b>  | <b>Actitudes y valores</b>   |  |
|  | Los alumnos adquieren los conocimientos básicos para comprender los géneros y narrativas en el cine. | Los alumnos sabrán distinguir los distintos géneros y narrativas cinematográficas a partir de su desarrollo histórico   | Se promueve el conocimiento histórico y teórico para que los alumnos tengan una actitud crítica frente a la producción audiovisual |  |
| <b>Nombre de la Unidad de Competencia 3</b><br>El concepto de imagen tiempo                            |  | Comprender el concepto de imagen-tiempo, segunda ruptura dentro del lenguaje cinematográfico, que se desarrolla a partir de la irrupción del sonido sincrónico.               |  |  |
| <b>Propósito de la Unidad de Competencia</b>   |  | Comprender desde la perspectiva teórica la imagen-tiempo  |  |  |
| <b>Elementos de competencia</b>  | <b>Conocimientos</b>   | <b>Habilidades</b>  | <b>Actitudes y valores</b>   |  |
|  | Los alumnos adquieren los conocimientos básicos para comprender los géneros y narrativas en el cine. | Los alumnos sabrán distinguir los distintos géneros y narrativas cinematográficas a partir de su desarrollo histórico   | Se promueve el conocimiento histórico y teórico para que los alumnos tengan una actitud crítica frente a la producción audiovisual |  |
| <b>Nombre de la Unidad de Competencia 4</b><br>Tendencias de los géneros y narrativas cinematográficas |  |   |  |  |
| <b>Propósito de la Unidad de Competencia</b>   |  | Comprender desde la experiencia de las dos grandes vertientes que se desarrollan en el cine: ficción y no ficción, los distintos géneros y narrativas que se han desarrollado |  |  |
|  | <b>Conocimientos</b>   | <b>Habilidades</b>  | <b>Actitudes y valores</b>   |  |

|                                 |  |   |  |
|---------------------------------|--|---|--|
| <b>Elementos de competencia</b> | Los alumnos adquieren los conocimientos básicos para comprender los géneros y narrativas en el cine. | Los alumnos sabrán distinguir los distintos géneros y narrativas cinematográficas a partir de su desarrollo histórico | Se promueve el conocimiento histórico y teórico para que los alumnos tengan una actitud crítica frente a la producción audiovisual |
|---------------------------------|--|---|--|

| Recursos Didácticos requeridos  |       | Tiempo Destinado   |                                       |
|---|-------|--|---------------------------------------|
| Son los materiales o recursos necesarios para llevar a cabo las estrategias de aprendizaje. (Por ejemplo: Video, Bibliográficos, Entrevistas, Conferencias, etc.) |       | Es el resultado del <b>total de horas x 16 semanas</b> (duración del semestre) y se distribuyen en las unidades de competencias de acuerdo al criterio del profesor. Ejemplo: <b>TH: 9 horas por 16 semanas=144 horas</b> al semestre, <b>entre</b> las unidades de competencia de la unidad de aprendizaje. |                                       |
| <b>Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)</b>   |       |  |                                       |
| Aprendizaje basado en problemas   | ( X ) | Nemotecnia   | ( )                                   |
| Estudios de caso  | ( )   | Método de proyectos  | ( )                                   |
| Investigación por equipo  | ( )   | Seminarios   | ( )                                   |
| Aprendizaje cooperativo   | ( )   | Coloquio   | ( )                                   |
| Ensayo  | ( X ) | Taller   | ( )                                   |
| Mapas conceptuales  | ( )   | Ponencia científica  | ( )                                   |
| Otros:  |       |  |                                       |
| <b>Técnica de Enseñanza sugerida</b>  |       |  | <b>Marque la técnica empleada (X)</b> |
| Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del profesor   |       |  | ( X )                                 |
| Debate o Panel  |       |  | ( )                                   |
| Lectura comentada   |       |  | ( )                                   |
| Seminario de investigación  |       |  | ( )                                   |
| Estudio de Casos  |       |  | ( )                                   |
| Foro  |       |  | ( )                                   |
| Demostraciones  |       |  | ( )                                   |
| Ejercicios prácticos (series de problemas)  |       |  | ( X )                                 |
| Experimentación (prácticas)   |       |  | ( X )                                 |
| Trabajos de investigación documental  |       |  | ( X )                                 |
| Anteproyectos de investigación  |       |  | ( )                                   |
| Organizadores gráficos (Diagramas de Venn, Mapas semánticos, etc.)  |       |  | ( )                                   |
| Otra [especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, discusión dirigida, juego de  |       |  |                                       |

papeles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras]]:

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Aistencia y participación en clase: 10%  
Evaluaciones parciales: 40%  
Evaluación final: 50%

#### Perfil del docente:

Maestría o doctorado en áreas afines a la licenciatura, Manejo de conocimientos sobre filosofía, historia y teoría del cine.

### REFERENCIAS

#### Básicas

Benjamin, Walter. (2008) *“La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”* (1ª redacción) Pp. 3-47, en Obras Walter Benjamín. Libro 1/Vol. 2., de 11. Editores a cargo de **Gesammelte Shcweppen-häuser, Theodor W. Adorno y Gershom Scholem (eds)**. 11t Madrid ,ABAD, pp. 3-47 (1ª edición 1936)  
Berger John (2006) *Modos de Ver*. Ed. GG. Barcelona  
Tosi, Virgilio (1993) *El cine antes de Lumier*. Ed. UNAM. Ciudad de México  
Tejeda Carlos (2008) *Arte en fotograma. Cine realizado por artistas*. Ed. Ensayos Arte Cátedra. Madrid  
Manifiesto futurista y manifiesto de las siete artes  
Bazín André (2008) *¿Qué es el cine?* Ed. RIALP, Madrid  
Marrati Paola (2003) *Gilles Delleuze: el Cine y la Filosofía*. Ed. Nueva Visión. Buenos Aires  
Delleuze Gilles (1985) *“Mas allá de la imagen-movimiento”* en *La imagen tiempo. Estudios sobre cine 2*. Ed. Paídos. Barcelona, Buenos Aires

#### Complementarias