



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE
DISEÑO

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad Académica: Facultad de Diseño							
Programa Educativo: Licenciatura en Diseño		Nombre de la unidad de aprendizaje: Taller de Iluminación					
Programa elaborado por Comisión curricular		Fecha de elaboración: Agosto 2014				Fecha de revisión y/o actualización:	
Ciclo de Formación: Profesional						Semestre: 6to	
Clave	HT	HP	TH	Créditos	Tipo de unidad de aprendizaje	Modalidad del curso	Modalidad Educativa
	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico – Práctica	Escolarizada
Programas educativos en los que se imparte: UAEM, licenciatura en Diseño y Comunicación en Medios Audiovisuales. Materias afines en Facultad de Humanidades, Facultad de Arquitectura, Facultad de Artes o Instituto de Ciencias de la Educación							
Prerrequisitos: Manejo y aplicación de conceptos de composición artística.		UA antecedente recomendada: Taller de interactividad avanzada				UA consecuente recomendada:	
Presentación de la unidad de aprendizaje: El desarrollo constante en los medios de proyección requiere eficaces soluciones técnicas y artísticas; entender la luz como un elemento esencial para producir sensaciones en los espacios permite distinguir las diferencias entre las adecuaciones de iluminación tradicional y los proyectos desarrollados con diseños de iluminación.							
Propósito de la unidad de aprendizaje: Introducir las bases de la iluminación, la importancia de su aplicación en la generación de ambientes interiores y exteriores. Conocer la aplicación práctica técnica en la elaboración de un diseño de iluminación.							

<p>Competencias profesionales Habilidad para resolver problemas Habilidad para el manejo técnico de la luz Comprensión de los conceptos básicos de la luz y su aplicación</p>	<p>Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso Los alumnos tendrán la capacidad de saber organizar y poner en práctica estrategias y actividades para lograr la puesta en escena de ambientes iluminados con una base de diseño.</p>
ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	
Contenidos	Secuencia temática
<p>El estudiante desarrolla la habilidad de aplicar las características tecnológicas de la iluminación, los aspectos estéticos y expresivos de la luz con una correcta ejecución técnica.</p>	<p>LA LUZ Breve revisión histórica del empleo de la luz en el diseño Características físicas básicas de la luz Óptica básica La luz y la percepción Significado y sentido de la luz Aspectos visuales de la luz Posición, Forma, Intensidad, Difusión, Color, Tamaño La sombra</p> <p>DISEÑO DE ILUMINACIÓN Distintos géneros escénicos y la utilización convencional de la luz en ellos Diseño de iluminación La luz como elemento de composición escénica Análisis estético de la luz</p> <p>PRODUCCIÓN DE ILUMINACIÓN Presentación de propuesta de iluminación Calculo de instalación eléctrica para iluminación Elaboración de plano eléctrico de iluminación Ruta de elaboración Software de simulación de iluminación</p>

DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA

Nombre de la Unidad de Competencia 1 ASPECTOS CONCEPTUALES DE LA LUZ		El estudiante podrá analizar la importancia de la luz y su uso		
Propósito de la Unidad de Competencia		El estudiante comprenderá el manejo de la luz en proyectos audiovisuales y lo aplicará		
Elementos de competencia	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores	
	Concepto de luz y su aplicación a proyectos audiovisuales	Habilidad para resolver problemas Habilidad para el manejo técnico de la luz Comprensión de los conceptos básicos de la luz y su aplicación	Respeto Ética Solidaridad Colaboración	
Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado		
Taller-aula para generar ambientes escenográficos.		60 horas al semestre		
Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)				
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()	
Estudios de caso	(X)	Método de proyectos	()	
Investigación por equipo	(X)	Seminarios	()	
Aprendizaje cooperativo	(X)	Coloquio	()	
Ensayo	()	Taller	(X)	
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()	
Otros:				
Técnica de Enseñanza sugerida			Marque la técnica empleada (X)	
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del profesor			(X)	
Debate o Panel			()	
Lectura comentada			()	
Seminario de investigación			()	
Estudio de Casos			(X)	
Foro			()	
Demostraciones			(X)	
Ejercicios prácticos (series de problemas)			(X)	
Experimentación (prácticas)			()	

Trabajos de investigación documental	()
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

Evaluaciones parciales por unidad será el 60%

Evaluación de proyecto final 40%

Perfil del docente:

Doctores o maestros que haya realizado una tesis en áreas afines al PE. Doctor en Ciencias y Artes para el Diseño. Artistas o diseñadores con experiencia comprobable en el manejo de la luz.

REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Craig, Wolf. (2009), <i>Scene Design and Stage Lighting</i>. Wadsworth. Boston USA.</p> <p>Entwistle Jel. (2012), <i>El detalle en el Diseño contemporáneo de Iluminación</i>. Blume, España</p> <p>Rinaldi, Mauricio. (1998), <i>Diseño de iluminación teatral</i>, Edicial, Buenos Aires, Argentina.</p> <p>Sirlin, Eli. (2005), <i>La luz en el teatro, Manual de iluminación</i>. Instituto Nacional del Teatro, Buenos Aires, Argentina.</p> <p>Thorne, G. (2000), <i>Stage design: A practical guide</i>, Crowood Press, Londres.</p> <p>MAIER, Manfred, (1982), <i>Procesos elementales de proyección y configuración</i>, Gustavo Gilli, Barcelona</p>	