



Universidad Autónoma del Estado de México
Facultad de Arquitectura y Diseño
Licenciatura en Diseño Industrial



Facultad de Arquitectura y Diseño
U A E M

Guía pedagógica:

Fotografía

Elaboró: L. D. I. Anabel Ibarra Zimbrón
L. A. V. Jorge Manuel Ortega González Fecha: Junio 2018
L. D. I. Gerardo Mejía Pedrero

Fecha de
aprobación

H. Consejo académico

H. Consejo de Gobierno



Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación de la guía pedagógica	4
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	4
IV. Objetivos de la formación profesional	5
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	6
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización	6
VII. Acervo bibliográfico	12
VIII. Mapa curricular	13



I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte **Facultad de Arquitectura y Diseño**

Licenciatura **Licenciatura en Diseño Industrial**

Unidad de aprendizaje **Fotografía** Clave **LDI 703**

Carga académica **0** **6** **6** **6**

Horas teóricas Horas prácticas Total de horas Créditos

Período escolar en que se ubica **1** **2** **3** **4** **5** **6** **7** **8** **9**

Seriación **Ninguna** **Ninguna**

UA Antecedente UA Consecuente

Tipo de Unidad de Aprendizaje

Curso Curso taller

Seminario Taller

Laboratorio Práctica profesional

Otro tipo (especificar)

Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido No escolarizada. Sistema virtual

Escolarizada. Sistema flexible No escolarizada. Sistema a distancia

No escolarizada. Sistema abierto Mixta (especificar)

Formación común

Formación equivalente

Unidad de Aprendizaje



II. Presentación de la guía pedagógica

La U. A. *Fotografía* dentro del programa de Diseño Industrial permite al alumno obtener herramientas para la obtención de imágenes de objetos de diseño industrial tridimensional y utilitario.

Con la finalidad de resaltar las formas estéticas, los materiales, superficies y el uso del objeto de diseño, se requieren de distintas técnicas fotográficas tanto de iluminación como de toma y revelado digital.

El poder mostrar los objetos mediante la fotografía, con las posibilidades de comunicación y difusión digital actual, permite al alumno que dé a conocer su trabajo a los distintos públicos, sean cliente o solicitud de empleo.

La presente U. A. instruye al alumno para que planee, diseñe y aplique las imágenes en distintos medios de comunicación tanto impresos como dinámicos. Asimismo, permite complementar el proceso presupuestario de producción, estudiados en las Unidades precedentes.

Basándose en el principio pedagógico de que el alumno es quien construye el conocimiento, asumiendo un papel activo en su proceso de aprender a aprender, aprender a ser, aprender a hacer y aprender a convivir se plantean estrategias pedagógicas que faciliten este proceso, tales como: Clase demostrativa, exposición de ilustraciones, cuadros CQA, se destaca la toma de fotografías con cámaras tipo DSLR, así como su edición y manipulación para la mejora de los resultados. El trabajo en estudio permite el control de las luces y ambientes propicios para resaltar las características de los objetos.

Fotografía pertenece a las U. A. que conforman el Núcleo Sustantivo. Dentro del área de Comunicología, del séptimo semestre está enfocada hacia la preparación integral final del profesional del Diseño Industrial.

III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación:	Sustantivo
Área Curricular:	Comunicología
Carácter de la UA:	Obligatoria



IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

Formar Licenciados/as en Diseño Industrial con alto sentido de responsabilidad, vocación de servicio, competencias y conocimientos para:

- Crear modelos de objetos, productos y servicios acordes a las necesidades de las personas, a través del proceso de diseño.
- Crear propuestas innovadoras de diseño industrial para resolver la problemática sociocultural del consumo de objetos, productos y servicios.
- Definir los criterios que fundamentan las propuestas de diseño industrial para el diseño e innovación de objetos, productos y servicios.
- Elevar la calidad de vida de la sociedad mediante objetos, productos y servicios amigables con el medio ambiente y estilos de vida.
- Evaluar el desarrollo e implantación del proyecto de diseño industrial.
- Formular el diseño industrial de objetos simples, complejos, especializados y sistémicos.
- Planificar el modo y proceso de producción de los objetos, productos o servicios.
- Proponer el diseño industrial de objetos y productos empleando principios ecológicos, ergonómicos, estéticos y semióticos.
- Proponer estrategias para eficientar la productividad de los procesos de producción.
- Proponer soluciones integrales a las necesidades de la sociedad, mercado, y usuario sobre el diseño industrial de objetos, productos y servicios.
- Representar objetos, productos y servicios bidimensional y tridimensionalmente.
- Utilizar la normatividad relativa a los derechos de autor, marca y patente.
- Utilizar maquinaria y herramienta, así como los materiales más adecuados para la materialización de los objetos o productos.
- Utilizar normas de calidad en la producción de insumos, productos y servicios.



Objetivos del núcleo de formación: Núcleo Sustantivo

Desarrollará en el alumno el dominio teórico, metodológico y axiológico del campo de conocimiento donde se inserta la profesión.

Comprenderá unidades de aprendizaje sobre los conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para dominar los procesos, métodos y técnicas de trabajo; los principios disciplinares y metodológicos subyacentes; y la elaboración o preparación del trabajo que permita la presentación de la evaluación profesional.

Objetivos del área curricular o disciplinaria: Comunicología

Emplear elementos para la expresión verbal, escrita, corporal y virtual para el desenvolvimiento personal y la comunicación de ideas y proyectos; representando objetos bidimensional y tridimensionalmente mediante técnicas manuales y virtuales, para comunicar diferentes fases del proyecto de diseño, y facilitar la materialización de forma libre, reflexiva, responsable y solidaria, promoviendo el humanismo como una forma de vida.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Desarrollar la habilidad de representar objeto-humano-contexto, a través de las técnicas fotográficas.

VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización.

Unidad 1. La cámara fotográfica
Objetivo: Interpretar las reglas básicas de composición aplicando los conceptos básicos en la producción de imágenes fotográficas mediante la identificación de las partes, funciones y manejo de la cámara DSLR, realizando ejercicios básicos.
Contenidos: 1.1 Introducción a la técnica fotográfica 1.2 La cámara fotográfica DSLR 1.2.1 Cuerpo y sus controles básicos. 1.2.2 La óptica y sus posibilidades de representación. 1.2.3 Accesorios. 1.3 El lenguaje de la fotografía 1.3.1 Control de la exposición 1.3.2 Reglas básicas de composición 1.3.3 Uso de los recursos de la cámara DSLR
Métodos, estrategias y recursos educativos



Métodos:

Fáctico, Inductivo, deductivo.

Estrategias:

Exposición, demostración, prácticas de toma de fotografías

Recursos:

- Cámara fotográfica. Pintarrón, Salas de cómputo (Mac), Cañón de proyección, Acceso a internet.

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Explicación del tema. Introducción a la técnica fotográfica.	Exposición de imágenes para mostrar las distintas técnicas fotográficas	Elaboración de un resumen de la técnica fotográfica
Explicación tema. La cámara fotográfica DSLR	Clase demostrativa para analizar: -Cuerpo y sus controles -La óptica y sus posibilidades -Accesorios. -Manejo de controles básicos, intermedias y avanzadas de toma con cámara DSLR	Elaboración de un cuadro CQA
Explicación tema. El lenguaje de la fotografía	Toma de fotografías con el manejo de los controles de exposición	Selección /evaluación de imágenes para revisión de resultados
(4 Hrs.)	(8 Hrs.)	(6 Hrs.)

Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)

Escenarios	Recursos
Salas de cómputo (Mac) Locación	<ul style="list-style-type: none"> - Pintarrón. - Cámara DSLR. - Salas de cómputo (Mac). - Acceso a internet.



Unidad 2.

Fotografía de objeto

Objetivo:

Descubrir los efectos que la luz genera sobre los acabados y superficies de los objetos experimentando con distintos ángulos y tipos de iluminación tanto natural como artificial siendo aplicados a la creación de imágenes fotográficas de objetos de distintos materiales mediante el trabajo en estudio, resaltando las características físicas de los mismos

Contenidos:

- 2.1 La luz como formadora de imágenes
 - 2.1.1 Qué es la luz
 - 2.1.2 Luz ambiental
 - 2.1.3 Luz artificial en el estudio fotográfico
- 2.2 Control de la iluminación en la fotografía de estudio.
 - 2.2.1 Dirección y tipo de luz de estudio así como los diferentes accesorios a utilizar.
 - 2.2.2 Esquemas básicos de iluminación.
 - 2.2.3 Esquemas de iluminación para distintos objetos según sus cualidades físicas
 - 2.2.3.1 transparentes
 - 2.2.3.2 opacos
 - 2.2.3.3 reflejantes
 - 2.2.3.4 no reflejantes

Métodos, estrategias y recursos educativos

Métodos:

Fáctico, Inductivo, deductivo.

Estrategias:

Exposición, Toma de fotografías.

Recursos:

Cámara fotográfica. Pintarrón, Salas de cómputo (Mac), Cañón de proyección, Estudio fotográfico, sistema de iluminación de luz artificial

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Explicación del tema sobre la Luz como formadora de imágenes	Manejo de equipos de iluminación fotográfica	Archivos digitales de las fotografías Impresión de archivos digitales en formato 4X
Explicación sobre los esquemas y tipos de luz para fotografía de objetos	Desarrollo de esquemas de iluminación para toma fotografías de objetos de diversas texturas y materiales en el estudio fotográfico, utilizando formato RAW+JPG alta resolución	
(6 Hrs.)	(30 Hrs.)	(6 Hrs.)



Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)	
Escenarios	Recursos
Salas de cómputo (Mac) Estudio de fotografía	<ul style="list-style-type: none"> - Pintarrón - Salas de cómputo (Mac) - Sistema de iluminación - Cámara fotográfica

Unidad 3.		
Revelado y procesado digital		
Objetivo: Procesar las fotografías digitales mediante el uso de software especializado enfatizando las características físicas de los objetos y sus materiales dentro de una intención comunicativa		
Contenidos: 3.1 Software especializado 3.2 Herramientas básicas 3.2.1 Ajustes básicos. 3.2.2 Procesamiento general de la imagen. 3.2.3 Preparación para distintas salidas de la imagen		
Métodos, estrategias y recursos educativos		
Métodos: Fáctico, Inductivo, deductivo.		
Estrategias: Exposición, Toma y procesado digital de fotografías en alta resolución. Impresión/exposición de imágenes resultantes.		
Recursos: - Cámara fotográfica. Pintarrón, Salas de cómputo (Mac), Software de edición de imágenes fotográficas actualizado, Cañón de proyección, Acceso a internet. Uso de software especializado en revelado/edición de imágenes fotográficas digitales,		
Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Explicación tema del revelado y procesado de las imágenes digitales y uso de software especializado	<ul style="list-style-type: none"> -Selección de imágenes -Manejo de herramientas básicas, intermedias y avanzadas de edición de imágenes -Trabajo en computadora 	-Preparación e impresión de fotografías en alta resolución.



	de edición de imágenes fotográficas digitales	
(2 Hrs.)	(18 Hrs.)	(4 Hrs.)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios		Recursos
Salas de cómputo (Mac) Estudio de fotografía		<ul style="list-style-type: none"> - Pintarrón - Salas de cómputo (Mac) - Cámara fotográfica - Software de edición de imágenes fotográficas actualizado - Cañón de proyección - Acceso a internet

Unidad 4.
Discurso fotográfico para promoción del profesional
Objetivo: Diseñar un discurso fotográfico mediante imágenes de objetos de diseño industrial generando un portafolio de promoción profesional.
Contenidos: 4.1 Discurso fotográfico 4.1.1 Concepto base 4.1.2 Elementos del discurso 4.1.3 Público objetivo 4.2 Portafolio fotográfico 4.2.1 Plataformas de presentación 4.2.2 Selección de elementos 4.2.3 Armado e integración del portafolio 4.2.4 Salida en diferentes medios
Métodos, estrategias y recursos educativos
Métodos: Fáctico, Inductivo, deductivo.
Estrategias: Exposición, Impresión/exposición de imágenes resultantes, portafolio fotográfico.
Recursos: - Cámara fotográfica. Pintarrón, Salas de cómputo (Mac), Software de edición de imágenes fotográficas actualizado, Cañón de proyección, Uso de software especializado.
Actividades de enseñanza y de aprendizaje



Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Explicación tema del portafolio y discurso fotográfico. Toma fotografías en formato RAW y/o JPG alta resolución.</p>	<p>-Selección de imágenes -Manejo de herramientas básicas, intermedias y avanzadas de edición de imágenes -Trabajo en computadora de edición de imágenes fotográficas digitales</p>	<p>-Diseño y publicación final de portafolio fotográfico.</p>
(3 Hrs.)	(6 Hrs.)	(3 Hrs.)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios		Recursos
<p>Salas de cómputo (Mac). Estudio de fotografía.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Pintarrón. - Cámara fotográfica. - Salas de cómputo (Mac). - Software de edición de imágenes fotográficas actualizado. - Acceso a internet.



VII. Acervo bibliográfico

Básico:

1. Dubois, Philippe. (1994). El acto fotográfico. De la Representación a la Recepción. España: Editorial Paidós.
2. Foncuberta, Joan. (1994). Fotografía, conceptos y procedimientos. España: Editorial Litoral Gustavo Gili.
3. Hekgecoe, Jhon. (1999). El nuevo libro de la fotografía. España: Ed. Herman Blume.
4. Joseph, Cathy. (1999). Retratos en su entorno. Ed. Index Book.
5. Langford, Michael. (1999). La fotografía paso a paso. España: Herman Blume.
6. Daly, T. (2000) Manual de fotografía digital. Barcelona: Evergreen.
7. Hugh, M. (1990). Diseño Fotográfico. España: Manuales de Diseño.
8. Easterby John. (2010). 150 proyectos de fotografía. Barcelona: Blume.
9. Linton Harold. (2000). Diseño de portafolios. Barcelona: Gustavo Gili.
10. Präkel David. (2011). Iluminación. Barcelona: Blume.

Complementario:

1. Ang, T. (1998). La fotografía digital. España: Herman Blume.
2. Dubois, P. (1994) El acto fotográfico. De la Representación a la Recepción. España: Paidós.
3. Jeffrey, Ian. (1981.) La Fotografía. USA: Thames and Hudson.
4. Reznicki, Jack. (1999) Studio & Commercial Photography. Kodak Pro Workshop Series. USA: Edit. Silver Pixel Pr.
5. Archundia Gutiérrez Osvaldo. (2012). Elementos de diseño fotográfico. México: Trillas.
6. Clazie Ian. (2011). Cómo crear un portafolio digital. Barcelona: Gustavo Gili.
7. Hunter Fil, Biver Steven y Fuqua Paul. (2012). La iluminación en la fotografía. Madrid: Anaya.
8. Susaeta Editores. (2012). Photoshop. Madrid: Tikal Todo Foto.
9. Taylor Fig. (2013). Cómo crear un portafolio digital. Barcelona: Gustavo Gili.
10. Zamora Águila Fernando. (2013). Filosofía de la imagen. México: Espiral UNAM.

Mesografía:

1. www.magnumphoto.com
2. www.eugenessmithfoundation.com
3. www.xakataphoto.com
4. www.agn.org
5. www.sinafo.inah.gob.mx/fototeca/casasola.html
6. www.eastman.org
7. www.graflex.org



VIII. Mapa curricular

UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL ESTADO DE MEXICO FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO													
LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL PLAN 2015													
73 UA	450 CREDITOS	NUCLEO BASICO				NUCLEO SUSTANTIVO				NUCLEO INTEGRAL			
AREAS DE DOCENCIA	AREA CURRICULAR	PRIMERO	SEGUNDO	TERCERO	CUARTO	QUINTO	SEXTO	SEPTIMO	OCTAVO	NOVENO	DECIMO		
DISEÑO	DISEÑO INDUSTRIAL	BASES PARA EL DISEÑO SIMPLES HT 3 6 9 12 CLAVE L0001	DISEÑO DE OBJETOS COMPLEJOS HT 3 6 9 12 CLAVE L0001	DISEÑO DE OBJETOS COMPLEJOS HT 3 6 9 12 CLAVE L0001	DISEÑO DE PRODUCTOS HT 3 6 9 12 CLAVE L0001	DISEÑO DE PRODUCTOS ESPECIALIZADOS HT 3 6 9 12 CLAVE L0001	DISEÑO DE FAMILIA DE PRODUCTOS HT 3 6 9 12 CLAVE L0001	DISEÑO DE PRODUCTOS SISTEMAS HT 3 6 9 12 CLAVE L0001	PROYECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL HT 3 6 9 12 CLAVE L0004	PROYECTO INTEGRAL DEL DISEÑO INDUSTRIAL I HT 3 6 9 12 CLAVE L0001	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO INDUSTRIAL II HT 3 6 9 12 CLAVE L0001		
		LENGUAJES PARA PROYECTOS DE DISEÑO HT 3 6 9 12 CLAVE L0002	HISTORIA Y TEORIA DEL DISEÑO HT 3 6 9 12 CLAVE L0002	INTEGRATIVA PROFESIONAL HT 3 6 9 12 CLAVE L0002	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO HT 3 6 9 12 CLAVE L0002	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL 1 HT 3 6 9 12 CLAVE L0002	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL 2 HT 3 6 9 12 CLAVE L0002	TEMAS SELECTOS MULTIDISCIPLINARIOS HT 3 6 9 12 CLAVE L0002	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL 3 HT 3 6 9 12 CLAVE L0002	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL 4 HT 3 6 9 12 CLAVE L0002	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL 5 HT 3 6 9 12 CLAVE L0002		
TEORIA	FILOSOFIA Y SOCIOLOGIA	PENSAMIENTO LOGICO MATEMATICO HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0002	SOCIEDAD Y CULTURA HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0004	EVOLUCION DE LOS OBJETOS HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0003									
	ERGONOMIA				ERGONOMIA I HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0007	ERGONOMIA II HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0008							
	ECOLOGIA				RECURSOS NATURALES HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0005	IMPACTO AMBIENTAL HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0006		ESTETICA HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0009		SEMIOtica HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0014	ETICA PROFESIONAL HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0003		
TECNOLOGIA	ECONOMICA ADMINISTRATIVA			PRODUCCION ARTESANAL HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0006	PRODUCCION INDUSTRIAL HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0004	MERCADO Y CONSUMO HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0004	ESTRUCTURACION DE PROYECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0004		GESTION DEL DISEÑO HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0001	PROYECTOS ESTRATEGICOS DEL DISEÑO HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0004			
	CIENCIAS DE LOS MATERIALES	INGLES 5 HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0009	INGLES 6 HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0009	INGLES 7 HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0009	INGLES 8 HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0009								
	COMUNICOLOGIA	MATERIALES Y PROCESOS PARA EL DISEÑO HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0003	TEORIA Y PRACTICA DE ENVASE Y ENBALAJE HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0003	TEORIA Y PRACTICA DE PLASTICOS HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0003	TEORIA Y PRACTICA DE MADERAS HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0003	TEORIA Y PRACTICA DE CERAMICA Y VIDRIO HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0003	TEORIA Y PRACTICA DE METALES HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0003						
		GEOMETRIA HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0005	DIBUJO TECNICO HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0005	DIBUJO TECNICO ASISTIDO HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0005	MODELADO ASISTIDORENDERIZADO HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0005	FISICA Y SISTEMAS APLICADOS AL DISEÑO INDUSTRIAL HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0005	ANIMACION ASISTIDA HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0005	MATRICES DE SIMULACION HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0005	PROTOTIPO ASISTIDO HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0005				
	REPRESENTACION BIDIMENSIONAL DE CONCEPTOS HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0006	REPRESENTACION BIDIMENSIONAL DE OBJETOS HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0006	REPRESENTACION TRIDIMENSIONAL DE PRODUCTOS HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0006	REPRESENTACION INTEGRAL DE PRODUCTOS HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0006				FOTOGRAFIA HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0006		COMUNICACION E IMAGEN PROFESIONAL HT 2 2 4 6 8 CLAVE L0006			
PERIODOS	PRIMERO	SEGUNDO	TERCERO	CUARTO	QUINTO	SEXTO	SEPTIMO	OCTAVO	NOVENO	DECIMO			
NUCLEOS DE FORMACION		NUCLEO BASICO		NUCLEO SUSTANTIVO				NUCLEO INTEGRAL					