



UNIDAD	LERMA	DIVISION	CIENCIAS BASICAS E INGENIERIA	1 / 3
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN INGENIERIA EN COMPUTACION Y TELECOMUNICACIONES				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	3
5111009	INGENIERIA DEL ENTRETENIMIENTO		TIPO	OPT.
H.TEOR.	0.0	SERIACION		TRIM.
H.PRAC.	3.0	AUTORIZACION		I-XII

OBJETIVO(S) :

Al final de la UEA el alumnado será capaz de:

- Comprender los elementos fundamentales aplicados a la industria del entretenimiento desde la perspectiva de la Ingeniería.
- Conocer el estado del arte del entretenimiento.
- Conocer las mejores prácticas en el campo del entretenimiento.
- Comprender la relación de los principios científicos y tecnológicos que se aplican a la industria del entretenimiento.
- Conocer los sistemas, componentes y procesos más comunes.
- Conocer la terminología más frecuente en la industria del entretenimiento.
- Utilizar herramientas básicas para un caso de aplicación.

CONTENIDO SINTETICO:

1. Introducción a la ingeniería del entretenimiento.
2. Principios de los sistemas eléctricos.
3. Principios de los sistemas de audio.
4. Principios de los sistemas de iluminación.
5. Estudio de casos prácticos.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

- Al inicio del trimestre, el personal académico presentará al alumnado los objetivos, el programa y la bibliografía del curso.
- El personal académico expondrá los temas frente a grupo mediante la presentación de ejemplos y resolverá problemas y ejercicios para su comprensión, con la participación activa del alumnado.
- El alumnado participará planteando dudas e inquietudes sobre los temas teóricos; asimismo, resolverán problemas y ejercicios con la asesoría del personal académico.
- Las horas prácticas consistirán en la resolución de ejercicios, problemas, y/o la realización de actividades sobre el contenido de la UEA.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 521

Norma Tondero López
LA SECRETARIA DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN INGENIERIA EN COMPUTACION Y TELECOMUNICACIONES	2/ 3
CLAVE	5111009	INGENIERIA DEL ENTRETENIMIENTO

- Los contenidos podrán ser impartidos en ambientes tradicional, abierto o virtual.

MODALIDADES DE EVALUACION:

Al inicio del trimestre, el personal académico expondrá al alumnado los criterios y mecanismos de las evaluaciones, así como su programación.

Evaluación Global:

Se ponderarán las siguientes actividades a criterio del personal académico:

- Evaluaciones periódicas, que consistirán en la resolución escrita de problemas, ejercicios o preguntas sobre la teoría.
- Serán al menos dos por trimestre y una que corresponda al eje integrador.
- Se sugiere que esta última, cuente de un 10% hasta un 30% de la calificación final, a juicio del personal académico.
- Evaluación terminal, que será de carácter obligatorio para aquellos alumnos o alumnas que reprueben alguna evaluación periódica.
- El alumno o alumna presentará la(s) parte(s) correspondiente(s) a la(s) evaluación(es) periódica(s) reprobada(s) o un examen que abarcará la totalidad del curso.

Evaluación de Recuperación:

- Admite evaluación de recuperación.
- No requiere inscripción previa.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

Bibliografía Necesaria:

1. R. Boehm, B. Frayer, J. Aldridge, Engineering for the spectacle. Mechanical Engineering 127 (2005) 42-44.
2. US Army Audio/Tv Production Specialist Mos 84F, Skill Level 1.

Bibliografía Recomendable:

1. Al Lieberman, Patricia Esgate, La Revolución Del Marketing Del Entretenimiento, Nobuko, 2006.
2. D. Kushner, Let us entertain you. Ieee Spectrum 41 (2004) 58-60.
3. John W. Wesner, Entertainment Engineering, ETC Press 2013.
4. R. Kessler, M. van Langeveld, R. Altizer, Entertainment arts and engineering (or how to fast track a new interdisciplinary program). SIGCSE Bulletin 41 (2009) 534-538.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 521

Norma Tondero López
LA SECRETARIA DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN INGENIERIA EN COMPUTACION Y TELECOMUNICACIONES	3/ 3
CLAVE	5111009	INGENIERIA DEL ENTRETENIMIENTO

- 5. S. Karlin, Engineering entertainment. Ieee Spectrum 39 (2002) 69-70.
- 6. Sitio web INEGI, Servicios de entretenimiento, www.inegi.org.mx
- 7. <https://bidi.uam.mx>

**UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA**
Casa abierta al tiempo

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 521

Norma Tondero López
LA SECRETARIA DEL COLEGIO