

UNIDAD	LERMA	DIVISION CIENCIAS BÁSICAS E INGENIERÍA	1/3
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN SISTEMAS MECATRÓNICOS INDUSTRIALES			
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED. 3.0
5111009	INGENIERÍA DEL ENTRETENIMIENTO		TIPO OPT
H. TEOR. 0.0	SERIACIÓN AUTORIZACIÓN		TRIM.
H. PRAC. 3.0			I-XII

OBJETIVO (S):

Al final de la UEA el alumno 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 SINTÉTICO:

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 práctico.

NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN SISTEMAS MECATRÓNICOS INDUSTRIALES		2/3
CLAVE 5111009	INGENIERÍA DEL ENTRETENIMIENTO	

MODALIDADES DE CONDUCCIÓN DE LA UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

- Al inicio del trimestre, el profesor presentará a los alumnos los objetivos, el programa y la bibliografía del curso.
- El profesor expondrá los temas frente a grupo mediante la presentación de ejemplos y resolverá problemas y ejercicios para su comprensión, con la participación activa de los alumnos.
- Los alumnos participarán planteando dudas e inquietudes sobre los temas teóricos; asimismo, resolverán problemas y ejercicios con la asesoría del profesor.

MODALIDADES DE EVALUACIÓN:

- Al inicio del trimestre, el profesor expondrá a los alumnos los criterios y mecanismos de las evaluaciones, así como su programación.

Evaluación Global:

Se ponderarán las siguientes actividades a criterio del profesor:

- 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 profesor.

CLAVE 5111009

INGENIERÍA DEL ENTRETENIMIENTO

- Evaluación terminal, que será de carácter obligatorio para aquellos alumnos que reprobren alguna evaluación periódica. El alumno 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. Requiere inscripción previa.

BIBLIOGRAFÍA NECESARIA O RECOMENDABLE:

Bibliografía Necesaria:

- R. Boehm, B. Frayer, J. Aldridge, Engineering for the spectacle. Mechanical Engineering 127 (2005) 42-44.
- US ARMY AUDIO/TV PRODUCTION SPECIALIST MOS 84F, Skill Level 1

Bibliografía Recomendable:

- Al Lieberman, Patricia Esgate, La Revolucion Del Marketing Del Entretenimiento, Nobuko, 2006.
- D. Kushner, Let us entertain you. Ieee Spectrum 41 (2004) 58-60.
- John W. Wesner, Entertainment Engineering, ETC Press 2013
- 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.
- S. Karlin, Engineering entertainment. Ieee Spectrum 39 (2002) 69-70.
- Sitio web INEGI, Servicios de entretenimiento, www.inegi.org.mx