



# Plan de Estudios



- Facultad de Artes
- Licenciatura en Artes
- Licenciado (a) en Artes
- Modalidad escolarizada



SECRETARIA





#### 16. ANEXOS

## 16.1 Anexo 1. Total de formatos de las unidades de aprendizaje que integran el Plan de Estudios

#### **Semestre 1**

#### UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes							
Programa educativo: Licenciatura en Artes							
Unidad d	e aprendiza	aje:		Ciclo de f	ormación: Bá	sico	
Taller de escritura y análisis de textos I			Eje de formación: Teórico-técnica				
				Área de c	onocimiento:	Lectura - Con	nprensión -
				Escritura			
				Semestre	: 1		
Elaborad	a por:			Fecha de	elaboración:		
Lic. Franc	isco Reboll	edo López		Abril 2014			
Actualiza	da por:			Fecha de revisión y actualización:			
Dr. Ferna	ndo Delmar	Romero		Octubre 2020			
Dra. Bland	ca Magdale	na Pérez Rui	z				
Clave:	Horas	Horas	Horas	Crédito	Tipo de	Carácter	Modalidad
	teóricas	prácticas	totales	s:	unidad de	de la	:
	:	:	:		aprendizaj	unidad de	
					e:	aprendizaj	
					e:		
TX01CB	2	1	3	5	Obligatoria	Teórico-	Escolarizad
020105					Práctica	а	
Programa	Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:						
Licenciatu	Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes						







#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### Presentación:

Estudia los principios fundamentales de la escritura y fomenta la lectura con un sentido crítico y creativo.

#### Propósito:

Escribe, aplicando las reglas básicas del lenguaje, para comunicar sus ideas de

manera clara y reflexiva, y analice textos con una perspectiva crítica.

#### Competencias que contribuyen al perfil de egreso

#### Competencias genéricas: Competencias específicas: CG1. Capacidad para el aprendizaje de forma CE2 Expresa, comunica ideas y sentimientos de autónoma. manera oral y escrita, a través de textos artísticos con la finalidad de promoviendo el pensamiento CG2. Capacidad del pensamiento crítico y crítico y reflexivo, así como la toma de decisiones reflexivo. oportunas pertinentes los ámbitos У en académicos, de investigación y creación con CG3. Capacidad crítica y autocrítica. claridad, precisión y creatividad. CG4. Capacidad de abstracción, análisis y CE3 Construye discursos artísticos propios síntesis. mediante abstracción y análisis para propiciar un dialogo incluyente con los lenguajes de las artes CG5. Capacidad de aprender y actualizarse contemporáneas con respeto, humanidad y permanentemente. tolerancia. CE17 Comprende, comunica y describe, de forma oral y escrita frases y expresiones de uso cotidiano en el idioma inglés mediante intercambios sencillos información directos de básica У





	para relacionarse en situaciones conocidas o habituales y aspectos de su entorno.				
Contenidos					
Bloques:	Temas:				
Analizar el lenguaje escrito como un medio de comunicación.	La lengua y comunicación.      1.1 El texto escrito como     medio en el tiempo y el     espacio.				
2. Conocer los fundamentos de la redacción de textos y de la compresión lectora.	2. Elementos del proceso de comunicación: contexto, enunciado, mensaje, código, canal y receptor.				
3.Estudiar los prototipos textuales y aplicarlos en el desarrollo de la escritura.	<ul> <li>2.1 Gramática de la lengua española. Prosodia, Ortografía, Morfología, Semántica, Sintaxis, Léxico. Presentación.</li> <li>3. Formas de la escritura.</li> <li>3.1 Narración, descripción, exposición, argumentación, diálogo.</li> </ul>				
4. Redactar textos expositivos y desarrollar comprensión lectora analítica y crítica.	4. Textos expositivos históricos: monografía y biografía  4.1 Textos funcionales: de lectura. Cuadros				





sinópticos. Mapas
conceptuales.

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)					
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )		
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(X)		
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )		
Plenaria	( )	Debate	( )		
Ensayo	(X)	Taller	(X)		
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )		
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)		
Mapa mental	(X)	Monografía	( )		
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)		
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)		
Otros					
Estrategias de e	enseña	nza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( )		
exposición) por parte del docente					
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	(X)		
		documental			
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )		
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)		
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )		
		(Diagramas, etc.)			
Foro	( )	Actividad focal	( )		
Demostraciones	( )	Analogías	( )		
Ejercicios prácticos (series de	( )	Método de proyectos	( )		
problemas)					
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	(X)		
videos, fotografías, dibujos y software		información previa			
especialmente diseñado).					
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	XXX is		







Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )		
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )		
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones			
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de					
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):					

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, díselo de	
proyectos y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en áreas humanísticas o afines. Experiencia docente en teoría relacionada con el Arte y su desarrollo.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Ehrlich, P. R. (2008) Naturalezas Humanas. México: F.C.E.

Benavente L. P. (2006) Ortografía. México: Pearson.

Educación Vivaldi, M. G. (1979) Curso de redacción. Madrid, España: Paraninfo.

#### **Complementarias:**

Sánchez V. A. (1986) Antología de textos sobre estética. México: CCH, UNAM.

Rebolledo, F.(1997) Pastora y otras historias del Abuelo. México: F.C.E.

Rulfo, J. (1976) Pedro Páramo. México: F. C. E.







#### **UNIDAD DE APRENDIZAJE**

#### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes

Programa educativo: Licenciatura en Artes

Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Básico

Arte en la historia

Eje de formación: Teórico-técnica

Área de conocimiento: Histórico - Teórico

Semestre: 1

Elaborada por: Fecha de elaboración:

Dra. María Celia Fontana Calvo Abril 2014

Actualizada por: Fecha de revisión y actualización:

Dr. Fernando Delmar Romero Octubre 2020

Dra. Blanca Magdalena Pérez Ruiz

Clave :	Horas teórica s:	Horas prácticas :	Horas totales :	Créditos :	Tipo de unidad de aprendizaj e:	Carácter de la unidad de aprendizaj	Modalidad:
						е:	
HA02	2	1	3	5	Obligatoria	Teórico-	Escolarizad
CB02						Práctica	а
0105							

Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### Presentación:

Estudia y analiza los hitos fundamentales de la Historia del Arte, desde la época Paleolítica a Romanticismo, a nivel mundial.







#### Propósito:

Analice y reflexione sobre las principales aportaciones de las diferentes etapas, a partir de un estudio interdisciplinario de ciertas obras que permitan profundizar y ejercer la crítica en temas relacionados con el lenguaje, la identidad, lo social y lo natural.

Competencias que con	tribuyen al perfil de egreso		
Competencias genéricas:	Competencias específicas:		
CG2. Capacidad del pensamiento crítico y	CE1 Investiga y vincula conceptos relacionados a		
reflexivo.	las artes mediante propuestas teóricas y prácticas		
	inter, multi y transdisciplinarias para fomentar y		
CG3. Capacidad crítica y autocrítica.	consolidar el trabajo colaborativo con		
	responsabilidad y honestidad.		
CG4. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.  CG30. Compromiso con su medio sociocultural.  CG31. Valoración y respeto por la diversidad y la multiculturalidad.	CE4 Conoce y analiza la cultura visual contemporánea, las raíces y el devenir histórico, económico y político de su región, del país y del mundo, mediante una visión universal en su quehacer profesional para ubicarse en su contexto, entendiendo al arte como producto de estos factores con consideración del otro como persona y respeto a la diferencia.		
	CE5 Crea obras visuales y audiovisuales, mediante la apreciación de la historia de las disciplinas artísticas, así como el análisis de las obras de arte, a fin de considerar experiencias y soluciones encontradas anteriormente para vislumbrar los retos del futuro con respeto-por la		



diversidad y la multicultura dad.





	Contenidos
Bloques:	Temas:
1. Época Paleolítica.	1.1 El hombre y su hábitat. Los primeros vestigios.
	1.2 El hombre y el arte. ¿Pintura y escultura como testimonios de su finitud? (Lascaux, Francia; Altamira, España; Cuevas y otros sitios de Baja California Sur, Tamaulipas, Coahuila, Oaxaca, Yucatán; Cuevas de las manos, Argentina).
2. Arte Antiguo.	2.1 El uso de los metales como desarrollo cultural.
	2.2 El legado artístico de los egipcios.
	2.2.1 Mitología y arte.
	2.2.2 Platón y Aristóteles. La idea de lo Bello.
	2.3 Grecia y Roma: el canon de la belleza en el hombre, dios, emperador y mito.
3. Arte Prehispánico.	
	3.1 Mesoamérica.
	3.2 Los Mayas y la definición de lo clásico.
	3.3 Los Olmecas y la civilización madre.
	3.4 Teotihuacán.
	3.5 La cultura Azteca.
	3.6 Las culturas del norte







Arte Edad Media y Renacimiento.	4.1 El poder de la religión en el arte.
	4.2 Bizancio.
	4.2.1 Islam.
	4.2.2 El Románico y el Gótico.
	4.3 La influencia del arte clásico en el Renacimiento.
	4.3.1 Humanismo y Neoplatonismo.
	4.3.1 El concepto de genio en el artista múltiple.
	4.3.2 El arte y la revolución científica.
	4.3.3 La producción barroca en Europa: pintura, escultura y arquitectura.
	5.1 El barroco novohispano.
5. Barroco.	5.2 Pintura religiosa.
	5.3 La conquista espiritual
6 Demonticione	6.1 El ideal del romanticismo.
6. Romanticismo.	6.2 La disolución de la forma.
	6.3 Arte y sociedad.

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)				
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia		( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos		(X)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios		( )
Plenaria	( )	Debate	N I A	(
Ensayo	(X)	Taller	U.A	•(1)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica		文艺







Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de el	nseñan	za sugeridas (Marque X)	
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
exposición) por parte del docente			
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	(X)
		documental	
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )
		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de	( )	Método de proyectos	( )
problemas)			
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	(X)
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa i	redonda	a, textos programados, cine, teatro, ju	lego de
roles, experiencia estructurada, diario re	flexivo.	entre otras):	

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	U.A.E.I
parciales (Ensayos, mapas, análisis de textos,	
reportes de lectura, exposición oral)	45960 20







Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en áreas humanísticas, preferentemente Teoría del Arte y Géneros del Arte. Experiencia docente en Teoría e Historia del Arte para artistas.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Ginzburg, C. (1989) "De A. Warburg a E.H. Gombrich. Notas sobre el problema del método", Mitos, emblemas, indicios. Morfología de la historia. Barcelona, España: Gedisa.

Gombrich, E. H. (1983) *Imágenes simbólicas. Estudios sobre el arte del Renacimiento.* Madrid, España: Alianza.

Male, E. (1986) *El Gótico: la iconografía de la Edad Media y sus fuentes.* Madrid, España: Encuentro.

Male, E. (1985) El Barroco: arte religioso del siglo XVII. Madrid, España: Encuentro.

#### **Complementarias:**

Esteban L. J. F. (1960) *Tratado de iconografía*. Madrid, España: Istmo.







#### UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Básico Principios del dibujo Eje de formación: Teórico-técnica Área de conocimiento: Prácticas Artísticas Contemporáneas Semestre: 1 Elaborada por: Fecha de elaboración: Enrique H. Cattaneo y Cramer Abril 2014 Mtro. Philippe Roland Bonenfant Actualizada por: Fecha de revisión y actualización: Mtro. Sergio Gerson Zamora López Octubre 2020 Clave Horas Créditos Modalidad: Horas Horas Tipo de Carácter teórica prácticas totales unidad de de la s: aprendizaj unidad de aprendizaj e: e: PA03 2 6 8 10 Obligatoria Práctico – Escolarizad CB02 Teórica а 0610 Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes







#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### Presentación:

Conoce los distintos fundamentos básicos del dibujo a través de la práctica con diferentes materiales, soportes y metodologías para ser capaz de desarrollar un lenguaje plástico creativo que permita un dominio disciplinar.

#### Propósito:

Desarrolle habilidades de observación y representación visual por medio de la exploración del dibujo y sus elementos (materiales, trazos, tonos, texturas, composición, planos, líneas, perspectivas, entre otros), para generar solidez en su expresión artística, al mismo tiempo que le servirá como forma de pensamiento para cualquier otra disciplina.

Identifique cómo se compone una imagen y se generan efectos de profundidad, esto fomentará la capacidad de generar propuestas visuales que utilicen el dibujo no solo como herramienta de bocetaje, sino como práctica artística.

Proyecte formas de manera exacta en el plano para producir una capacidad creativa en el alumnado y genere planos, maquetas o propuestas para obras tridimensionales, de video e instalación.

#### Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias genéricas:	Competencias específicas:
CG8. Capacidad creativa	CE11 Contrasta la creación visual mediante la
	habilidad de observación y de representación
CG13. Habilidad para trabajar en forma	visual utilizados en la bidimensión y tridimensión,
autónoma.	para así alcanzar una mejor expresión artística en
	el plano y en el espacio logrando una obra de arte
CG14. Capacidad de aplicar los conocimientos	con solidez compositiva con sensibilidad y
en la práctica.	originalidad.
en la practica.	II.A.E.N
	CE12 Emplea un lenguaje plástico creativo e
	innovador a través de la exploración de diversos







CG17. Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes.

CG21. Capacidad de expresión y

CG33. Compromiso ético.

comunicación.

materiales, técnicas, soportes y metodologías del área visual para su mejor dominio disciplinar con coherencia e integridad.

#### Contenidos

Bloques:	Temas:
Tipos de materiales y soportes. de ambos.	1.1 Trazos y materiales: Comprensión del comportamiento de distintos materiales sobre el plano: lápices, carboncillos, tintas, pinceles y acuarelas.
2. Fundamentos básicos del dibujo	2.1 Tonos y textura: Gesto, grafismo, expresión, automatismo.
	2.2 Espacio positivo y negativo: Altos contrastes, dinamismo, profundidad por contraste, intercambio de formas y fondos.
3. Representar objetos tridimensionales en el plano bidimensional.	3.1 Dibujo de naturaleza muerta, principios fundamentales de la representación de formas en el papel.
	3.2 Espacio virtual/Imagen: Principios básicos de composición, (retícula, número áureo, movimiento y equilibrio).







	3.3 Esquemas de composición.
4. Composición y perspectiva.	4.1 Perspectiva: arquitectura, espacios interiores y formas orgánicas, 1, 2, 3 puntos de fuga, dibujos isométricos.
	4.2. Proyección de formas en el espacio por medio de monteas y proyecciones ortogonales.

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de er	nseñan	za sugeridas (Marque X)	
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( X )
exposición) por parte del docente			
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( )
		documental	
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( X )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	(H)
		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	





Demostraciones	( )	Analogías	( )	
Ejercicios prácticos (series de	( X)	Método de proyectos	( X )	
problemas)				
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )	
videos, fotografías, dibujos y software		información previa		
especialmente diseñado).				
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )	
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( X)	
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )	
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones		
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de				

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
proyectos y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría y Doctorado en Artes o afines, o trayectoria reconocida en el área del dibujo con conocimiento general y manejo del lenguaje bidimencional.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Parramón, J. M. (1994) Curso completo de pintura y dibujo. Tercera edición. Barcelona,

España: Paraman Ediciones S.A.

De La Torre, M. C. (1982) Perspectiva geométrica. México: UNAM.

Calderón, B. F. J. (1999) Dibujo técnico industria. México: Editorial Porrúa.

#### **Complementarias:**

Dondis D.A. (1973) La sintaxis de la imagen. México: GG Diseño.







#### UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes

Programa educativo: Licenciatura en Artes

Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Básico

Fundamentos de la imagen técnica **Eje de formación:** Teórico-técnica

Área de conocimiento: Prácticas Artísticas

Contemporáneas

Semestre: 1

Elaborada por: Fecha de elaboración:

Mtro. Luis Lavat Guinea Abril 2014

Actualizada por: Fecha de revisión y actualización:

Mtro. Reynel Ortiz Pantaleón Octubre 2020

Clave :	Horas teórica s:	Horas prácticas :	Horas totales :	Créditos :	Tipo de unidad de aprendizaj e:	Carácter de la unidad de aprendizaj e:	Modalidad:
FA04	2	6	8	10	Obligatoria	Práctico -	Escolarizad
CB02						Teórica	а

Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### Presentación:

Brinda los fundamentos básicos de la Imagen Técnica que posibiliten el conocimiento histórico técnico y formal de la fotografía.







#### Propósito:

Conoce los principios fundamentales para la construcción de la imagen fotográfica a partir de la construcción de dispositivos como la cámara oscura y la cámara estenopeica. Comprende la relevancia histórica de la fotografía así como el lenguaje fotográfico por medio de lecturas y obra de autores fundamentales en las primeras décadas de la fotografía. Realiza ejercicios fotográficos para practicar conceptos técnicos como el ISO, el diafragma, el tiempo de exposición así como la composición de la imagen utilizando competencias como la memoria, la creatividad y el aprendizaje de forma autónoma.

#### Competencias que contribuyen al perfil de egreso

component que communa you an perm au cg. coc				
Competencias genéricas:	Competencias específicas:			
CG8. Capacidad creativa	CE11 Contrasta la creación visual mediante la			
CG13. Habilidad para trabajar en forma autónoma.	habilidad de observación y de representación visual utilizados en la bidimensión y tridimensión, para así alcanzar una mejor expresión artística en			
CG14. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.	el plano y en el espacio logrando una obra de arte con solidez compositiva con sensibilidad y originalidad.			
CG17. Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes.  CG21. Capacidad de expresión y comunicación.	CE13 Aplica un lenguaje artístico audiovisual mediante el estudio de soportes análogos y digitales para usar de manera eficaz y eficiente las herramientas, medios y técnicas especificas a fin de una mejor toma de decisiones, congruentes con el discurso artístico con compromiso ético.			
CG33. Compromiso ético.				
	U.A.E.N			







Contenidos				
Bloques:	Temas:			
1. Principios fundamentales para la	1.1 La luz y sus cualidades.			
construcción de la imagen fotográfica.	1.2 La cámara oscura.			
	1.3 La imagen latente.			
	1.4 La cámara estenopeica.			
	1.5 Cianotipia.			
2.Relevancia histórica de la Fotografía y su	2.1 Los precursores de la fotografía.			
impacto en el aspecto social, científico y familiar.	2.2 El daguerrotipo, las tarjetas de visita y la fotografía como elemento de registro y control.			
	2.3. Del Pictorialismo al Grupo f/64.			
	2.4 Roland Barthes: El puctum y el studium. Susan Sontag: La caverna de Platón.			
3. Lenguaje fotográfico y sus posibilidades creativas.	<ul><li>3.1 Composición: Planos, encuadres, zona aurea, ritmo, espacio negativo, enmarcado natural.</li><li>3.2 Perspectiva fotográfica: Perspectiva lineal, perspectiva forzada, perspectiva superpuesta.</li></ul>			
4. Herramientas principales de la cámara fotográfica para la creación de una imagen.	<ul> <li>4.1 Triángulo de exposición: Diafragma, velocidad de Obturación, ISO. Sobreexposición, exposición correcta, subexposición.</li> <li>4.2 Profundidad de campo, distancia focal.</li> <li>4.3 Fisiogramas. Barridos, congelacos</li> </ul>			







Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)				
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )	
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )	
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )	
Plenaria	( )	Debate	( )	
Ensayo	( )	Taller	( X )	
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )	
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )	
Mapa mental	( )	Monografía	( )	
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )	
Trípticos	( )	Exposición oral	( )	
Otros				
Estrategias de ens	señanz	a sugeridas (Marque X)		
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)	
exposición) por parte del docente				
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( )	
		documental		
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )	
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( X )	
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )	
		(Diagramas, etc.)		
Foro	( )	Actividad focal	( )	
Demostraciones	( )	Analogías	( )	
Ejercicios prácticos (series de	( X)	Método de proyectos	( X )	
problemas)				
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )	
videos, fotografías, dibujos y software		información previa		
especialmente diseñado).				
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )	
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(1)	
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o		
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones		







Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
proyectos y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura en Artes Visuales, o afines, preferentemente con trayectoria en el campo de la fotografía experimental, fotografía análoga, procesos fotográficos digitales y manejo de aplicaciones aplicadas a la fotografía digital.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Durero, A. (1987) *Instituciones de geometría*. México: UNAM.

Hockney, D. (2006) Savoirs sectrets. Les techniques perdues des maitres anciens. Paris, Francia: Edit. Seuil.

Nieto S. J.. M. Á. & Rodríguez, J. A. (2003) *Linterna mágica en México*. México: Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

Rodriguez, J. A.. (2010) *Carlos Jurado y el arte de la aprehensión de las imágenes.* México: Universidad de Veracruz.

#### **Complementarias:**

Crawford, W. (1979) The keepers of light. Morgan and Morgan, New York, EUA: Dobbs Ferry.





#### **Semestre 2**



#### UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Ciclo de formación: Básico Unidad de aprendizaje: Taller de escritura y análisis de textos II Eje de formación: Teórico-práctica Área de conocimiento: Lectura -Comprensión - Escritura Semestre: 2 Elaborada por: Fecha de elaboración: Dr. Fernando Delmar Romero Octubre 2020 Dra. Blanca Magdalena Pérez Ruiz Clave: Modalida Horas Horas Hora Crédit Tipo de Carácter teóric práctic os: unidad de la d: S totale de unidad as: as: de aprendiz s: aprendiz aje: aje: TX05CB020 2 3 5 Obligatori Teórico-Escolariz 105 Práctica ada Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### Presentación:

Estudia la naturaleza de los géneros literarios y periodísticos y las reaciones que se establecen entre éstos y los textos académicos.







#### Propósito:

Comprende como se construyen los diversos textos, de acuerdo a su especificidad, para comunicar sus ideas de manera escrita con un sentido analítico y propositivo.

#### Competencias que contribuyen al perfil de egreso

#### Competencias genéricas:

## CG1. Capacidad para el aprendizaje de forma autónoma.

- CG2. Capacidad del pensamiento crítico y reflexivo.
- CG3. Capacidad crítica y autocrítica.
- CG4. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.
- CG5. Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente.

#### Competencias específicas:

CE2 Expresa, comunica ideas y sentimientos de manera oral y escrita, a través de textos artísticos con la finalidad de promoviendo el pensamiento crítico y reflexivo, así como la toma de decisiones oportunas y pertinentes en los ámbitos académicos, de investigación y creación con claridad, precisión y creatividad.

CE3 Construye discursos artísticos propios mediante abstracción y análisis para propiciar un dialogo incluyente con los lenguajes de las artes contemporáneas con respeto, humanidad y tolerancia.

CE17 Comprende, comunica y describe, de forma oral y escrita frases y expresiones de uso cotidiano en el idioma inglés mediante intercambios sencillos y directos de información básica para relacionarse en situaciones conocidas o habituales y aspectos de su entorno.







Contenidos			
Bloques:	Temas:		
1. Textos literarios.	1. Textos literarios. Ficción, hechos históricos o contemporáneos como detonante y entrecruzamiento en poesía, cuento, novela, ensayo.		
2. Textos periodísticos y la relación entre los fundamentos de la literatura, el periodismo y la academia.	2.Textos periodísticos: el tratamiento objetivo y subjetivo de los hechos en la noticia, crónica, entrevista y reportaje.		
3. Escritura personal como medio de expresión reflexiva, creativa y crítica.	Híbridos entre literatura, periodismo y academia.		
	3.1Textos expositivos personales.		
	3.2 Autobiografía.		
	3.3 Diario personal.		
	3.4 Bitácora.		
	3.5 Cuaderno de viaje.		

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)				
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia		( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos		(X)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios		( )
Plenaria	( )	Debate	E I A	( )_
Ensayo	(X)	Taller	U.A	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica		(1)







Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)	
Mapa mental	(X)	Monografía	( )	
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)	
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)	
Otros				
Estrategias de en	señanz	za sugeridas (Marque X)		
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( )	
exposición) por parte del docente				
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	(X)	
		documental		
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )	
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)	
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )	
		(Diagramas, etc.)		
Foro	( )	Actividad focal	( )	
Demostraciones	( )	Analogías	( )	
Ejercicios prácticos (series de	( )	Método de proyectos	( )	
problemas)				
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	(X)	
videos, fotografías, dibujos y software		información previa		
especialmente diseñado).				
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )	
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )	
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )	
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones		
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de				
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):				

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	U.A.E.I
parciales (Ensayos, mapas, análisis de textos,	
reportes de lectura, exposición oral)	45% ED 29
204	





Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en áreas humanísticas o afines. Experiencia docente en teoría relacionada con el Arte y su desarrollo.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Benavente Luna, Pilar. (2006) Ortografía. México: Pearson Educación.

Vivaldi, Martin G. (1979) Curso de redacción. Madrid, España: Paraninfo.

Ortiz Uribe, Frida Gisela, María del Pilar García. (2003) *Metodología de la investigación: el proceso y sus técnicas*. México: Limusa.

Palou, Pedro Ángel. Redacción 2.(1997) Leer, escribir, investigar. México: Prentice-Hall.

#### **Complementarias:**

Paz, Octavio. (1976) El laberinto de la soledad. México: F.C.E.

Foulcault, Michel. (2004) Las palabras y las cosas. México: Siglo XXI.

Sánchez Vázquez, Adolfo (comp.). (1986) *Antología de textos sobre estética*. México: CCH, UNAM.

Stone, Irving. (2002) El anhelo de vivir. México: Diana.







#### UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes

Programa educativo: Licenciatura en Artes

Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Básico

Arte, teoría y percepción de la imagen **Eje de formación:** Teórico-técnica

Área de conocimiento: Histórico - Teórico

Semestre: 2

Elaborada por: Fecha de elaboración:

Dr. Jesús Nieto Sotelo Abril 2014

Actualizada por: Fecha de revisión y actualización:

Dr. Fernando Delmar Romero Octubre 2020

Dra. Blanca Magdalena Pérez Ruiz

Clave	Horas	Horas	Horas	Créditos	Tipo de	Carácter	Modalidad:
:	teórica	prácticas	totales	:	unidad de	de la	
	s:	:	:		aprendizaj	unidad de	
					e:	aprendizaj	
						e:	
HA06	2	1	3	5	Obligatoria	Teórico-	Escolarizad
CB02						Práctica	а

Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

**Presentación:** Estudia la ontología de la imagen basada en la teoría sobre la imagen sensible, material; y la imagen no sensible, imaginaria; y la función de la mirada ante las diferentes expresiones visuales, pintura, gráfica, fotografía, video y nuevas tecnologías.







#### Propósito:

Estudie y analice la naturaleza de la imagen desde su concepto ontológico, a partir de la reflexión sobre la diversidad de imágenes, tanto materiales como inmateriales, para lograr que tome consciencia del alcance de su propio campo visual ante las expresiones artísticas.

#### Competencias que contribuyen al perfil de egreso Competencias genéricas: Competencias específicas: CG2. Capacidad del pensamiento crítico y CE1 Investiga vincula conceptos reflexivo. relacionados las artes mediante propuestas teóricas y prácticas inter, multi y CG3. Capacidad crítica y autocrítica. transdisciplinarias para fomentar consolidar el trabajo colaborativo con responsabilidad y honestidad. CG4. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis. CE4 Conoce y analiza la cultura visual contemporánea, las raíces y el devenir CG30. Compromiso medio con su histórico, económico y político de su región, sociocultural. del país y del mundo, mediante una visión universal en su quehacer profesional para CG31. Valoración y respeto por la diversidad ubicarse en su contexto, entendiendo al arte y la multiculturalidad. como producto de estos factores con consideración del otro como persona y respeto a la diferencia. CE5 Crea obras visuales y audiovisuales, mediante la apreciación de la historia de las disciplinas artísticas, así como el análisis de las obras de arte, a fin de considerar experiencias y soluciones encontradas anteriormente para vislum rar los tos (el

futuro con respeto por la diversidad y la

multiculturalidad.





Contenidos			
Bloques:	Temas:		
1. La imagen	Concepto de imagen en el tiempo y el espacio.		
	1.2 De la forma a la imagen.		
	1.3 La imagen del mundo y el mundo de la imagen.		
Imágenes sensibles (materiales)     Objetividad de las imágenes.	<ol> <li>Las imágenes sensibles como objetos.</li> <li>Imágenes visuales: representación, semejanza, significado, soporte, contexto, circulación.</li> </ol>		
3. Imágenes no sensibles (imaginarias) Subjetividad de las imágenes.	3. Las imágenes no sensibles (imaginarias)     3.1 Concepciones clásicas de la imaginación (Aristóteles, Platón, Empirismo, Racionalismo, Kant).		
4. De la visión a la mirada.  Pensar la imagen.	<ul><li>4. Representación mental (sueño, recuerdo, alucinación, literatura).</li><li>4.1 Relaciones entre imágenes reales e</li></ul>		
	imaginarias.		
	4.2 Ver inocente y ver intencionado. 4.2.1 Horizonte de la mirada: ver, mirar, observar y contemplar.		
	4.2.2 Ver, proyectar, saber mirar. A		







5. Visualidad y narración de la imagen plástica	5. Unicidad y multiplicación tecnológica en la
y visual.	narrativa de la imagen: pintura y gráfica.
	5.1 Fotografía y video.
	5.2 Nuevas tecnologías.

Estrategias de apro	enuiza	Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)				
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )			
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(X)			
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )			
Plenaria	( )	Debate	( )			
Ensayo	(X)	Taller	( )			
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )			
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )			
Mapa mental	(X)	Monografía	( )			
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)			
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)			
Otros						
Estrategias de ens	señanz	za sugeridas (Marque X)				
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( )			
exposición) por parte del docente						
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( X )			
		documental				
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )			
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)			
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )			
		(Diagramas, etc.)				
Foro	( )	Actividad focal	( )			
Demostraciones	( )	Analogías	( )			
Ejercicios prácticos (series de	( )	Método de proyectos				
problemas)						







Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	(X)
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de			
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Ensayos, mapas, análisis de textos,	
reportes de lectura, exposición oral)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en áreas humanísticas, preferentemente Teoría del Arte, Cultura Visual y Estudios Visuales. Experiencia docente en Teoría del Arte para artistas.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Umberto Eco. (1978) *Tratado general de Semiótica*. Barcelona, España: Nueva Imagen.

Barthes, Roland. (1994) *La cámara Lúcida, Nota sobre la Fotografía*. Barcelona, España: Paidos Comunicación.

Roberto Aparici y Agustín García Matilla. (2008) *Lectura de Imágenes en la Era Digita*l. Madrid, España: Ediciones de la Torre.







Jean Baudrillard, (1972) *Para una crítica de la economía del signo.* Barcelona, España: Ed. Alianza.

#### Complementarias:

W. J. T. Mitchell. Iconology. (1987) *Image, Text, Ideology*. Chicago & London; EUA: The University of Chicago.







#### UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Ciclo de formación: Básico Unidad de aprendizaje: Principios pictóricos y del color Eje de formación: Teórico-técnica Área de formación: Prácticas Artísticas Contemporáneas Semestre: 2 Fecha de elaboración: Elaborada por: Mtra. Ma. Cecilia Vázquez Gutiérrez Abril 2014 Mtra. Margarita Rosa Lara Zavala Actualizada por: Fecha de revisión y actualización: Mtro. Sergio Gerson Zamora López Octubre 2020 Clave Créditos Modalidad: Horas **Horas** Horas Tipo de Carácter teórica unidad de de la prácticas totales s: aprendizaj unidad de e: aprendizaj e: PB07 2 6 8 10 Obligatoria Práctico -Escolarizad CB02 Teórica а 0610 Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

## ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

**Presentación:** La unidad de aprendizaje está orientada en dar los elementos básicos fundamentales de la composición pictórica, así como, los principios de la iplicación del olor en relación con la forma y el fondo.







**Propósito:** Conoce, experimente, aplique los principios básicos de la composición pictórica y del color. Entiende la importancia del espacio positivo y negativo y de la relación figura-fondo.

#### Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias genéricas:	Competencias específicas:
	•
CG8. Capacidad creativa	CE11 Contrasta la creación visual mediante la
CG13. Habilidad para trabajar en forma autónoma.	habilidad de observación y de representación
	visual utilizados en la bidimensión y tridimensión,
	para así alcanzar una mejor expresión artística en
CG14. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.	el plano y en el espacio logrando una obra de arte
	con solidez compositiva con sensibilidad y
	originalidad.
CG17. Capacidad de motivar y conducir hacia	
metas comunes.	CE12 Emplea un lenguaje plástico creativo e
	innovador a través de la exploración de diversos
CG21. Capacidad de expresión y	materiales, técnicas, soportes y metodologías del
comunicación.	área visual para su mejor dominio disciplinar con
	coherencia e integridad.
CG33. Compromiso ético.	

#### Contenidos

Bloques:	Temas:	
Composición. Bocetaje, elección de formato, equilibrio, proporción, movimiento, ritmo, armonía y unidad, énfasis.	1. Composición:  1.1 Regla del tres  1.2 En forma de A  1.3 En forma de H  1.4 En forma de L  1.5 En forma de O  1.6 En diagonal  1.7 Espacios positivos y negativos	





2. Valores cromáticos dentro de una	2. Escalas cromáticas.
composición (grises e incorporando los colores primarios y complementarios).	2.1 Monocromas.
	2.2 Colores primarios, secundarios.
	2.3 Tonos fríos o cálidos.
3. Estrategias distintas que permitan armar formas y composiciones.	<ol> <li>Construcción de formas a través de la aplicación del color.</li> <li>Colores complementarios.</li> <li>Yuxtaposición de colores para crear texturas.</li> <li>Fondo y forma</li> </ol>
	3.4 Campos de color. Escalas.
	3.5 Manejo del matiz, saturación, brillo e intensidad.

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)				
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )	
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )	
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )	
Plenaria	( )	Debate	( )	
Ensayo	( )	Taller	(X)	
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )	
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )	
Mapa mental	( )	Monografía	( )	
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )	
Trípticos	( )	Exposición oral	( )	
Otros		U.	A.E	
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)				







(X)	Experimentación (prácticas)	( X )	
( )	Trabajos de investigación	( )	
	documental		
( )	Anteproyectos de investigación	( )	
( )	Discusión guiada	( X )	
( )	Organizadores gráficos	( )	
	(Diagramas, etc.)		
( )	Actividad focal	( )	
( )	Analogías	( )	
( X)	Método de proyectos	( X )	
( )	Actividades generadoras de	( )	
	información previa		
( )	Exploración de la web	( )	
( )	Portafolio de evidencias	( X)	
( )	Enunciado de objetivo o	( )	
	intenciones		
Otra, especifique (Iluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de			
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			
	( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( )	( ) Trabajos de investigación documental ( ) Anteproyectos de investigación ( ) Discusión guiada ( ) Organizadores gráficos (Diagramas, etc.) ( ) Actividad focal ( ) Analogías ( X) Método de proyectos  ( ) Actividades generadoras de información previa  ( ) Exploración de la web ( ) Portafolio de evidencias ( ) Enunciado de objetivo o intenciones redonda, textos programados, cine, teatro, j	

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
proyectos y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %







#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Artes o afines, experiencia en el manejo de la forma y el color en sus diferentes perspectivas y usos; y manejo del lenguaje bidimencional.

### REFERENCIAS

#### Básicas:

Arnheim Rudolph. (2001) *Arte y la percepción visual psicológica del ojo creador*. Madrid, España: Editorial Alianza.

Dondis D.A. (1973) La sintaxis de la imagen. México: GG Diseño.

Maier, Manfre. (1982) *Procesos elementales de proyección y configuración*. Barcelona, España: Gustavo Gilli.

Zamora Aguila, Fernando. (2007) *Filosofía de la imagen, lenguaje, imagen y representación.* México: ENAP-UNAM.

# **Complementarias:**

Sale, Teel y Claudia Betti, (2004) *Drawing a contemporary approach.* EUA: Thomson Wadsworth.







# **UNIDAD DE APRENDIZAJE**

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes							
Programa educativo: Licenciatura en Artes							
Unidad	Unidad de aprendizaje:			Ciclo de f	ormación: Bá	sico	
Fundan	nentos de l	a fotografía		Eje de for	<b>mación:</b> Teóri	co-técnica	
		Área de c	Área de conocimiento: Prácticas Artísticas				
				Contempo	ráneas		
				Semestre	: 2		
Elabora	ada por:			Fecha de	elaboración:		
Mtro. E	ric Andre J	ervaise Char	les	Abril 2014			
Lic. Carlos Somonte González							
Actualizada por:		Fecha de revisión y actualización:					
Mtro. Reynel Ortiz Pantaleón		Octubre 2020					
Clave	Horas	Horas	Horas	Créditos	Tipo de	Carácter	Modalidad:
:	teórica	prácticas	totales	:	unidad de	de la	
	s:		:		aprendizaj	unidad de	
					e:	aprendizaj	
						e:	
FB08	2	6	8	10	Obligatoria	Práctico -	Escolarizad
CB02						Teórica	а
0610							
Progra	Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:						
Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes							

## ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

# Presentación:

Brinda los principales conceptos de la imagen digital como fundamento para la construcción de discursos personales a través de la narrativa fotográfica.







# Propósito:

Conoce los elementos básicos de la imagen digital, los dispositivos para generarla, así como software para manipularla. Identifique los géneros fotográficos y sus principales representantes para tener referentes al momento de construir discursos personales. Analice las características de la narrativa fotográfica para aplicarlas a las propias, utilizando competencias como la capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, la memoria y la creatividad.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias genéricas:	Competencias específicas:		
CG8. Capacidad creativa	CE11 Contrasta la creación visual mediante la		
CG13. Habilidad para trabajar en forma autónoma.	habilidad de observación y de representación visual utilizados en la bidimensión y tridimensión, para así alcanzar una mejor expresión artística en el plano y en el espacio logrando una obra de arte		
CG14. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.	con solidez compositiva con sensibilidad y originalidad.		
CG17. Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes.	CE13 Aplica un lenguaje artístico audiovisual mediante el estudio de soportes análogos y digitales para usar de manera eficaz y eficiente las		
CG21. Capacidad de expresión y comunicación.	herramientas, medios y técnicas especificas a fin de una mejor toma de decisiones, congruentes con el discurso artístico con compromiso ético.		
CG33. Compromiso ético.	con el discurso artistico con compromiso etico.		

### **Contenidos**

Bloques:	Temas:
Conceptos de la fotografía digital.	1. Imagen digital. Resolución, pixel, dispositivos
	de almacenamiento, dispositivos para general
	una imagen digital: cámara digital, cámara web
	scanner, programas de diseño, screenshots.







1.1 Balance de blancos, temperatura de color. 2. Características de los objetivos fotográficos 2. Lente Gran angular, normal, telefoto, macro, y cómo influyen en la imagen. ojo de pez. 3. Principales géneros y subgéneros 3. Retrato, paisaje, autorreferencialidad, cuerpo, fotográficos, principales narrativa, objetos, fotografía documental, así como fotografía de moda. representantes. 4. Elementos para generar una narrativa serie fotográfica, dípticos, trípticos, fotográfica, auxiliándose tanto de la cámara fotosecuencia digital, secuencia narrativa. como de herramientas digitales de Photoshop. 4.1 Elementos básicos de Photoshop aplicados a fotografía.

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( X )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas	(X)
exposición) por parte del docente			





Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( )
		documental	
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación (	
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( X )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )
		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de	( X)	Método de proyectos	( X )
problemas)			
Interacción la realidad (a través de	(X)	Actividades generadoras de	( )
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de			
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
proyectos y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

# PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Artes Visuales, o afines, preferentemente con trayectoria en el campo de la fotografía experimental, fotografía análoga, procesos fotográficos digitales y manejo de aplicaciones aplicadas a la fotografía digitales.







# **REFERENCIAS**

#### Básicas:

Durero, Alberto. (1987) Instituciones de geometría. México: UNAM.

Hockney, David. (2006) Savoirs sectrets. Les techniques perdues des maitres anciens. Paris, Francia: Seuil.

Nieto Sótelo, Jesús. Miquel, Ángel. Rodríguez, José Antonio.(2003) *Linterna mágica en México*. México: Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

Rodriguez, Jose Antonio. (2010) *Carlos Jurado y el arte de la aprehensión de las imágenes.* México: Universidad de Veracruz.

# **Complementarias:**

Crawford, Williams. (1979) *The keepers of light*. Morgan and Morgan. New York, EUA: Dobbs Ferry.





#### **Semestre 3**



#### UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Básico Taller de escritura y análisis de textos III Eje de formación: Teórico-técnica Área de conocimiento: Lectura -Comprensión - Escritura Semestre: 3 Fecha de elaboración: Elaborada por: Lic. Francisco Rebolledo López Abril 2014 Actualizada por: Fecha de revisión y actualización: Dr. Fernando Delmar Romero Octubre 2020 Dra. Blanca Magdalena Pérez Ruiz Clave: Horas Horas Hora Crédit Tipo de Carácter Modalida de la teóric práctic unidad d: os: totale de unidad as: as: aprendiz de s: aprendiz aje: aje: TX09CB020 2 5 3 Obligatori Teórico-Escolariz 105 Práctica ada а Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### Presentación:

Desarrolla habilidades críticas en el análisis y en la elaboración de textos cladiora les condiversas problemáticas del arte.





# Propósito:

Conoce y analiza ensayos y textos críticos con el fin de desarrollar la escritura como un medio de expresión reflexiva, creativa y crítica.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias genéricas:	Competencias específicas:
CG1. Capacidad para el aprendizaje de	CE2 Expresa, comunica ideas y sentimientos
forma autónoma.	de manera oral y escrita, a través de textos
	artísticos con la finalidad de promoviendo el
CG2. Capacidad del pensamiento crítico y	pensamiento crítico y reflexivo, así como la
reflexivo.	toma de decisiones oportunas y pertinentes en
CG3. Capacidad crítica y autocrítica.	los ámbitos académicos, de investigación y
CGO. Capacidad critica y autocritica.	creación con claridad, precisión y creatividad.
CG4. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.	CE3 Construye discursos artísticos propios mediante abstracción y análisis para propiciar
CG5. Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente.	un dialogo incluyente con los lenguajes de las artes contemporáneas con respeto, humanidad y tolerancia.
	CE17 Comprende, comunica y describe, de
	forma oral y escrita frases y expresiones de uso
	cotidiano en el idioma inglés mediante
	intercambios sencillos y directos de información
	básica para relacionarse en situaciones
	conocidas o habituales y aspectos de su
	entorno.
Cor	ntenidos
Bloques:	Temas:
1-Conocer y analizar ensayos y textos	1Ensayos. Textos conten poráne s com
críticos.	detonante y entrecruzamiento en arte cine
	literatura.





- 2.-Comprender ensayos y textos críticos relacionados con temas sobre arte. Se dará importancia aquellos textos relacionados con la producción artística de 1900 a 1960
- 2.-Textos críticos.
- 2.1 La crítica de las artes. periodísticos: el tratamiento objetivo y subjetivo de los hechos.
- 2.2 noticia,
- 2.3 crónica,
- 2.4 entrevista
- 2.5 reportaje.
- 3- Desarrollar la escritura personal como un medio de expresión reflexiva, creativa y crítica.
- 3.-Textos Híbridos. 3.1 Manifiestos, 3.2 diarios
- 3.3 bitácora

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)				
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )	
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(X)	
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )	
Plenaria	( )	Debate	( )	
Ensayo	(X)	Taller	(X)	
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )	
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)	
Mapa mental	(X)	Monografía	( )	
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)	
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)	
Otros				
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)				
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( )	
exposición) por parte del docente				
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( X )	
		documental U . A	L.E.	
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación		
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)	









Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )
		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de	( )	Método de proyectos	( )
problemas)			
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	(X)
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de			
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Ensayos, mapas, análisis de textos,	
reportes de lectura, exposición oral)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

# PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en áreas humanísticas o afines. Experiencia docente en teoría relacionada con el Arte y su desarrollo.

### **REFERENCIAS**

## Básicas:

Benavente Luna, Pilar. (2006) Ortografía. México: Pearson Educación.

Vivaldi, Martin G. (1979) Curso de redacción. Madrid, España: Paraninfo.







Ortiz Uribe, Frida Gisela, María del Pilar García. (2003) *Metodología de la investigación: el proceso y sus técnicas*. México: Limusa.

Palou, Pedro Ángel. Redacción 2. (1997) Leer escribir investigar. México: Prentice-Hall.

# **Complementarias:**

Foulcault, Michel. (2004) Las palabras y las cosas. México: Siglo XXI.

Sánchez Vázquez, Adolfo (comp.).(1986) Antología de textos sobre estética. México: CCH, UNAM.

### Web:

Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. http://diegolevis.com.ar/secciones/Infoteca/benjamin.pdf







### **UNIDAD DE APRENDIZAJE**

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes							
Programa educativo: Licenciatura en Artes							
Unidad de aprendizaje:			Ciclo	de formació	n: Básico		
Arte, 1900 a 1	960						
			Eje de	Eje de formación: Teórico-técnica			
				Área d	Área de conocimiento: Histórico -		
				Teórico		onto: motori	30
				redict	J		
					Semestre: 3		
Elaborada po	or:			Fecha	de elaborac	ción:	
Dra. María Eu	igenia Ra	badán Villa	alpando	Abril 20	Abril 2014		
Actualizada por:				Fecha	Fecha de revisión y actualización:		
Dr. Fernando Delmar Romero				Octubr	Octubre 2020		
Dra. Blanca Magdalena Pérez Ruiz							
Clave:	Clave: Horas Horas Hora C		Crédito	Tipo de	Carácter	Modalida	
	teóric	práctic	s	s:	unidad	de la	d:
	as:	as:	totale		de	unidad	
			s:		aprendiz	de	
					aje:	aprendiz	
						aje:	
HA10CB020	2	1	3	5	Obligatori	Teórico-	Escolariz
105					а	Práctica	ada
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:							
Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes							

### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

**Presentación:** El alumno conoce las diferentes tendencias y manifestaciones artísticas de 1900 a 1960 con el fin de conocer y profundizar, desde una perspectiva crítica e interdisciplinaria, sobre el origen de las problemáticas del quehacer artística a ct. al







# Propósito:

Conozca y analice el desarrollo del arte de 1900 a 1960 a partir de un estudio interdisciplinario de ciertas obras que permitan profundizar y ejercer la crítica en temas relacionados con el lenguaje, la identidad, lo social y lo natural.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias que contribuyen al perfil de egreso				
Competencias genéricas:	Competencias específicas:			
CG2. Capacidad del pensamiento crítico y	CE1 Investiga y vincula conceptos			
reflexivo.	relacionados a las artes mediante			
	propuestas teóricas y prácticas inter, multi y			
CG3. Capacidad crítica y autocrítica.	transdisciplinarias para fomentar y			
	consolidar el trabajo colaborativo con			
CG4. Capacidad de abstracción, análisis y	responsabilidad y honestidad.			
síntesis.	CE4 Conoce y analiza la cultura visual			
CG30. Compromiso con su medio	contemporánea, las raíces y el devenir			
sociocultural.	histórico, económico y político de su región,			
	del país y del mundo, mediante una visión			
CG31. Valoración y respeto por la diversidad	universal en su quehacer profesional para			
y la multiculturalidad.	ubicarse en su contexto, entendiendo al			
	arte como producto de estos factores con			
	consideración del otro como persona y			
	respeto a la diferencia.			
	CE5 Crea obras visuales y audiovisuales,			
	mediante la apreciación de la historia de las			
	disciplinas artísticas, así como el análisis			
	de las obras de arte, a fin de considerar			
	experiencias y soluciones encontradas			
	anteriormente para vislumbrar los retos del			
	futuro con respeto por la di rersidad y la			
	multiculturalidad.			





Contenidos				
Bloques:	Temas:			
1 La disolución de	1.1. Impresionismo			
la forma	1.2.Fauvismo			
	1.3 Cubismo			
	1.4 Abstraccionismo			
	1.5 Expresionismo			
	2.1 Dadasimo			
2 La subversión	2.2.Futurismo			
de la imagen	2.3.Surrealismo			
Movimientos de	2.4 Suprematsimo			
vanguardia	2.5 Constructivismo			
3.3.3	2.6 Neoplasticismo			
	2.7 Muralismo			
	2.8 Estridentismo			
	2.8 La ruptura			
	2.9 Las vanguardias en latinoamérica			
3 Nuevos medios Fotografía y cine	3.1.Fotografía y pintura			

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)				
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia		( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos		(X)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios		( )
Plenaria	( )	Debate		( )
Ensayo	(X)	Taller		(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica		( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	U.A	(X)
Mapa mental	(X)	Monografía		
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura		(X)







Trípticos	( )	Exposición oral	(X)		
Otros		,			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)					
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( )		
exposición) por parte del docente					
Debate o Panel		Trabajos de investigación	(X)		
		documental			
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )		
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)		
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )		
		(Diagramas, etc.)			
Foro	( )	Actividad focal	( )		
Demostraciones	( )	Analogías	( )		
Ejercicios prácticos (series de	( )	Método de proyectos	( )		
problemas)					
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	(X)		
videos, fotografías, dibujos y software		información previa			
especialmente diseñado).					
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )		
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )		
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )		
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones			
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de					
roles, experiencia estructurada, diario ref	lexivo,	entre otras):			

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Ensayos, mapas, análisis de textos,	
reportes de lectura, exposición oral)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40% A . L .
Total	16.5%







#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en áreas humanísticas, preferentemente Historia del Arte con énfasis en Arte Moderno. Experiencia docente en Teoría e Historia del Arte para artistas.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

AA.VV. (1999) Escritos de arte de vanguardia.1900 – 1945. Madrid, España: Ed. Istmo.

Bürger, Peter. (1987) Teoría de la vanguardia. Barcelona, España: Ed. Península.

Micheli, Mario De. (1984) Las vanguardias artísticas del S. XX. Madrid, España: Ed. Alianza.

# **Complementarias:**

AA.VV. (2004) Art Since 1900. Nueva York, EUA: Thames & Hudson.

Chipp, Herschel B. (1968) Theories on Modern Art. A Source Book by Artists and Critics.

EUA: University of California Press.







#### UNIDAD DE APRENDIZAJE

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Ciclo de formación: Básico Unidad de aprendizaje: Principios gráficos Eje de formación: Teórico-técnica Área de conocimiento: Prácticas artísticas contemporáneas Semestre: 3 Fecha de elaboración: Elaborada por: Dr. Enrique H. Cattaneo y Cramer **Abril 2014** Fecha de revisión y actualización: Actualizada por: Mtro. Sergio Gerson Zamora López Octubre 2020 Clave: Hora Crédito Modalida Horas Horas Tipo de Carácter práctic teóric s s: unidad de la d: totale unidad as: as: de s: aprendiz de aje: aprendiz aje: PC11CB020 2 6 8 10 Obligatori Práctico -Escolariz 610 Teórica ada а Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

## ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

**Presentación:** El alumno comprende los procesos y conceptos básicos de la gráfica. Podrá desarrollar un criterio claro acerca de la obra múltiple y sus elementos.

**Propósito:** El alumno conozca las técnicas básicas de estampación y transferencia pobre soportes tradicionales y experimentales que le permitirán diferenciar la obra múltiple original, y sus elementos y procesos de producción.







tribuyen al perfil de egreso
Competencias específicas:
CE11 Contrasta la creación visual
mediante la habilidad de observación y de
representación visual utilizados en la
bidimensión y tridimensión, para así
alcanzar una mejor expresión artística en el
plano y en el espacio logrando una obra de
arte con solidez compositiva con
sensibilidad y originalidad.
CE12 Emplea un lenguaje plástico creativo
e innovador a través de la exploración de
diversos materiales, técnicas, soportes y
metodologías del área visual para su mejor
dominio disciplinar con coherencia e
integridad.
itenidos
Temas:
1.1 Tipos de matrices y transferencia como
origen de la imagen gráfica.
1.3 Procesos directos e indirectos en la
gráfica.
2.1 Sistemas de impresión.
2.2 Ausencia de unicidad de la imagen a
través de técnicas de estampado: original
múltiple.
2.2 Nomenclatura de las artes (ráficas)
- I -







	3.2 Procesos de monotipia con
	técnica sustractiva lineal.
	3.2 Procesos de monotipia con técnica
	aditiva y sustractiva de mancha.
4. Experimentación gráfica y collage.	
	4.1 Sobrexposición y procesos combinados
	de monotipia con collage gráfico y adición
5. Sobrexposición de color y esténcil.	de materiales encolados: collage y chine
·	collè.
	5.1 Monotipia a color con una matriz y con
	más de una matriz en sobrexposición de
6. Principios construcción de una matriz	varios tiempos.
en relieve.	
	6.1 Materiales para el grabado en relieve.
	6.2 Transfer y construcción de imagen para
	grabado en relieve: comprensión del
	negativo y positivo.
	6.3 Talla.
	6.4 Impresión del grabado en relieve de
	forma manual y con prensa.

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)				
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )	
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )	
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )	
Plenaria	( )	Debate	( )	
Ensayo	( )	Taller	(X)	
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	A (\$.	
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis		
Mapa mental	( )	Monografía (2) 10 10 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20		
		1		









Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos		Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de ens	señanz	a sugeridas (Marque X)	
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( X )
exposición) por parte del docente			
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( )
		documental	
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( X )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )
		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de		Método de proyectos	( X )
problemas)			
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa re	edonda	a, textos programados, cine, teatro, ju	ego de
roles, experiencia estructurada, diario refl	exivo.	entre otras):	

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	ø n
proyectos y taller)	45% A . L
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	
Total	100 %





## PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Artes o afines, o trayectoria reconocida con conocimiento general y práctica docente en la creación gráfica.

### **REFERENCIAS**

#### Básicas:

Ann – Vernon-Morris, Hebe D'arcy Hughes. (2010) *La Impersión Como Arte: Técnicas Tradicionales y Contemporáneas: Calcografía, Relieve, Litografía, Serigrafía; Monotipo.* España: Editorial Blume.

Crafts, Lark. (2001) Collage: Major Works by Leading Artists.

Monotype: Mediums and methods for Painterly Printmaking, Londres: Watson-Guptill.

### **Complementarias:**

Holly, Harrison; Atkinson, Jennifer y Grasdal, Paula. (2005) *Collage Sourcebook: Exploring the art and Technique of Collage, EUA:* Quarry Books.







#### **UNIDAD DE APRENDIZAJE**

# IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Básico Fundamentos de animación Eje de formación: Teórico-técnica Área de conocimiento: Prácticas artísticas contemporáneas Semestre: 3 Elaborada por: Fecha de elaboración: Abril 2014 Mtra. Ina Larrauri Cervantes Actualizada por: Fecha de revisión y actualización: Lic. Carla Ikom Pérez Di castro Octubre 2020 Clave: Horas Horas Hora Crédito Tipo de Carácter Modalida d: teóric práctic s: unidad de la S unidad totale de as: as: de s: aprendiz aje: aprendiz aje: FC12CB020 2 6 8 10 Obligatori Práctico -Escolariz 610 Teórica а ada Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

# Presentación:

Esta unidad de aprendizaje abarca los aspectos básicos de la animación, en donde se verán los fundamentos necesarios para desarrollar secuencias de imagen en movimiento utilizando diferentes técnicas.

Propósito:







Conozca los fundamentos de la animación, entender el fenómeno óptico gracias al cual es posible la ilusión de la imagen en movimiento, identificar los hechos históricos y exponentes más significativos, representar de manera acertada los principios de animación, estructurar procesos de trabajo y emplear distintas técnicas de animación para realizar proyectos audiovisuales.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso				
Competencias genéricas:	Competencias específicas:			
CG8. Capacidad creativa	CE11 Contrasta la creación visual mediante la			
	habilidad de observación y de representación			
CG13. Habilidad para trabajar en forma	visual utilizados en la bidimensión y tridimensión,			
autónoma.	para así alcanzar una mejor expresión artística			
	en el plano y en el espacio logrando una obra de			
CG14. Capacidad de aplicar los	arte con solidez compositiva con sensibilidad y			
conocimientos en la práctica.	originalidad.			
CG17. Capacidad de motivar y conducir hacia	CE13 Aplica un lenguaje artístico audiovisual			
metas comunes.	mediante el estudio de soportes análogos y			
	digitales para usar de manera eficaz y eficiente			
CG21. Capacidad de expresión y	las herramientas, medios y técnicas especificas a			
comunicación.	fin de una mejor toma de decisiones,			
CC22 Compromise átics	congruentes con el discurso artístico con			
CG33. Compromiso ético.	compromiso ético.			

# Contenidos

Bloques:	Temas:
Explicar el fenómeno óptico gracias al cual es posible la ilusión de la animación.	1.1 Persistencia retiniana
Reproducir los principales juguetes ópticos y así ejemplificar su funcionamiento.	2.1 Pre-cinematográficos 2.2 Juguetes ópticos.
	3.1 Historia y antecedentes de la animación.







3. Identificar los hechos históricos y los exponentes más significativos referentes a la animación.	3.2 Principales exponentes
Representar las leyes de la física en la animación.	4.1 Principios de animación.
5. Estructurar el proceso de trabajo para realizar un proyecto de animación y determinar encuadres para la planeación de un proyecto audiovisual.	<ul><li>5.1 Procesos de animación.</li><li>5.2 Pre-producción y producción</li><li>5.3 Storyboard</li></ul>
6. Emplear distintas técnicas de animación tradicional para distinguir las ventajas y limitaciones de cada una.	<ul><li>6.1 Animación de objeto cuadro a cuadro.</li><li>6.2 Claymation: animación con plastilina.</li><li>6.3 Pixilación.</li><li>6.4 Rotoscopia</li></ul>

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( X )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			17/





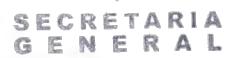


Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
exposición) por parte del docente			
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( )
		documental	
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( X )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )
		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de	( X)	Método de proyectos	( X )
problemas)			
Interacción la realidad (a través de	(X)	Actividades generadoras de	( )
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	(X)	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	
Otra, especifique (Iluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de			
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
proyectos y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

# PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Artes Visuales, o afines, preferentemente contrayectoria en el campo del diseño gráfico y la animación.







#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Hallas, John. (1990) The contemporary Animator. Londres, Inglaterra: Focal Press.

Kelly, Doug. (1998) Character animation in depth. Arizona, EUA: Coriolis Group Inc.

Orihuela, José Luis y María Luisa Santos. (1999) *Introducción al Diseño Digital. Concepción y desarrollo de proyectos de comunicación interactiva*. Madrid: Anaya Multimedia.

Royo, Javier. (2004) Diseño Digital. Barcelona, España: Paidós.

# Complementarias:

Hoffman, Donald D. (2000) Inteligencia visual. Barcelona, España: Paidos.

Mijksenaar, Paul.(2001) Diseño de la información. México: Gustavo Gili.





## **Semestre 4**



#### UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Básico Taller de escritura y análisis de textos IV Eje de formación: Teórico-técnica Área de conocimiento: Lectura -Comprensión - Escritura Semestre: 4 Fecha de elaboración: Elaborada por: Dra. María Eugenia Rabadán Villalpando Abril 2014 Actualizada por: Fecha de revisión y actualización: Dr. Fernando Delmar Romero Octubre 2020 Dra. Blanca Magdalena Pérez Ruiz Clave: Horas Horas Hora Crédit Tipo de Carácter Modalida teóric práctic S os: unidad de la d: totale unidad de as: as: aprendiz de s: aprendiz aje: aje: TX14CB020 2 5 3 1 Obligatori Teórico-Escolariz 105 Práctica а ada Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

#### Presentación:

Taller escritura y análisis de textos. Análisis y redacción de textos desde una perspectiva interdisciplinaria sobre temas y concretos relacionados con el arte de nuestros elas.







# Propósito:

Profundiza en los métodos y técnicas de la investigación interdisciplinaria para analizar, comprender y elaborar textos relacionados con temas y conceptos sobre las problemáticas del arte de nuestros días.

Competencias genéricas:	Competencias específicas:	
CG1. Capacidad para el aprendizaje de	CE2 Expresa, comunica ideas y	
forma autónoma.	sentimientos de manera oral y escrita, a	
	través de textos artísticos con la finalidad	
CG2. Capacidad del pensamiento crítico y	de promoviendo el pensamiento crítico y	
reflexivo.	reflexivo, así como la toma de decisiones	
CG3. Capacidad crítica y autocrítica.	oportunas y pertinentes en los ámbitos	
CGS. Capacidad Citica y autocitica.	académicos, de investigación y creación	
CG4. Capacidad de abstracción, análisis y	con claridad, precisión y creatividad.	
síntesis.  CG5. Capacidad de aprender y actualizarse	CE3 Construye discursos artísticos propios mediante abstracción y análisis para	
permanentemente.	propiciar un dialogo incluyente con los	
	lenguajes de las artes contemporáneas con	
	respeto, humanidad y tolerancia.	
	CE17 Comprende, comunica y describe, de	
	forma oral y escrita frases y expresiones de	
	uso cotidiano en el idioma inglés mediante	
	intercambios sencillos y directos de	
	información básica para relacionarse en	
	situaciones conocidas o habituales y	
	aspectos de su entorno.	
Contenidos		

Temas

**Bloques:** 





1-Métodos y técnicas de investigación.	1 La argumentación y desarrollo de
	ideas.
	2 La investigación de las artes: histórica,
2Comprender trabajos de investigación	temáticas y comparada.
académica relacionados con las artes	
visuales y audiovisuales.	2.1 Elaboración de un texto a partir de la
	argumentación.
	3 La investigación en las artes.
3. Investigación interdisciplinaria.	
	3.1. Fuentes y documentos.

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	(X)	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de ens	señanz	a sugeridas (Marque X)	
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
exposición) por parte del docente			
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	(X)
		documental	N -1
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investiga zión	·( ),
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	5 ( ).







		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de	( )	Método de proyectos	( )
problemas)			
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	(X)
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de			
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Ensayos, mapas, análisis de textos,	
reportes de lectura, exposición oral)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en áreas humanísticas o afines. Experiencia docente en teoría relacionada con el Arte y su desarrollo.

# REFERENCIAS

### Básicas:

Calabrese, Omar. (1997) El lenguaje del arte. Barcelona, Buenos Aires, México: Paidos.







Eco, Umberto (1986) Cómo se hace una tesis. Técnicas y procedimientos de investigación, estudio y escritura. México: Gedisa.

Lorenzano, Ferro. (1982) Estructura psicosocial del arte. México: Siglo XXI.

# Complementarias:

Piaget, Jean. (2001) *The psychology of intelligence*. London: Routledge.







#### UNIDAD DE APRENDIZAJE

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Básico Arte, 1960 a nuestros días Eje de formación: Teórico-técnica Área de Formación: Histórico - Teórico Semestre: 4 Fecha de elaboración: Elaborada por: Dra. María Eugenia Rabadán Villalpando **Abril 2014** Actualizada por: Fecha de revisión y actualización: Dr. Fernando Delmar Romero Octubre 2020 Dra. Blanca Magdalena Pérez Ruiz Clave: Crédito Modalida Horas Horas Hora Tipo de Carácter teóric práctic s s: unidad de la d: totale unidad as: as: de s: aprendiz de aje: aprendiz aje: HA15CB020 2 3 5 Obligatori Teórico-Escolariz 105 а Práctica ada

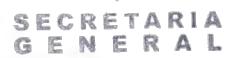
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

## ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### Presentación:

El alumno conoce las diferentes tendencias y manifestaciones artísticas de 1960 a questros días con el fin de conocer y profundizar, desde una perspectiva crítica e incadisciplicaria, sobre el quehacer artístico actual.







# Propósito:

Conozca y analice el desarrollo del arte de 1960 a nuestros días a partir de un estudio interdisciplinario de ciertas obras que permitan profundizar y ejercer la crítica en temas relacionados con el lenguaje, la identidad, lo social y lo natural.

## Competencias que contribuyen al perfil de egreso

# Competencias específicas: Competencias genéricas: CG2. Capacidad del pensamiento crítico y CE1 Investiga vincula conceptos reflexivo. relacionados artes las mediante propuestas teóricas y prácticas inter, multi y CG3. Capacidad crítica y autocrítica. transdisciplinarias para fomentar consolidar el trabajo colaborativo con CG4. Capacidad de abstracción, análisis y responsabilidad y honestidad. síntesis. CE4 Conoce y analiza la cultura visual contemporánea, las raíces y el devenir CG30. Compromiso con su medio histórico, económico y político de su región, sociocultural. del país y del mundo, mediante una visión CG31. Valoración y respeto por la diversidad universal en su quehacer profesional para y la multiculturalidad. ubicarse en su contexto, entendiendo al arte como producto de estos factores con consideración del otro como persona y respeto a la diferencia. CE5 Crea obras visuales y audiovisuales, mediante la apreciación de la historia de las disciplinas artísticas, así como el análisis de las obras de arte, a fin de considerar experiencias y soluciones encontradas anteriormente para vislumbrar los retos del futuro con respeto por la diversidad y la

multiculturalidad.





Contenidos		
Bloques:	Temas:	
El impulso interior - Expresionismo	1. Expresionismo abstracto	
abstracto		
2. La subjetividad exterior – Pop art	2 Pan art	
	2. Pop art	
3. La inmaterialidad – Arte conceptual		
3. La l'illiaterialidad — Arte conceptual	3. Arte conceptual	
4. Arte contemporáneo en América latina	4. Modernidad, vanguardia y	
	experimentación artística.	
5. Muerte del Modernismo y Nuevas	5.1. Arte e interdisciplinar	
problemáticas	5.2. Land art y situasionismo	
	5.3 Minimalismo y Neo-barroco	
	5.4 Happening . Performance - acción y	
	relación	
	55 Video arte	
	5. 6. Campo expandido, instalación y no	
	escultura	
	5.7 El proceso en el arte - Fluxus	
	5.8 La muerte del arte	
	5.9 El retorno de lo real	
	5.10 La imagen en la época de la	
	reproducción digital	
	5.11 Archivo, registro, reproducción	
	5.12 Memoria, identidad y genero	
	5.13 Arte y resistencia	
	5.14 Arte y salud	





Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	(X)	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
exposición) por parte del docente			
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	(X)
		documental	
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )
		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de	( )	Método de proyectos	( )
problemas)			
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	(X)
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	()-
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	







Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Ensayos, mapas, análisis de textos,	
reportes de lectura, exposición oral)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en áreas humanísticas, preferentemente Historia del Arte con énfasis en Arte Contemporáneo. Experiencia docente en Teoría e Historia del Arte para artistas.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Bürger, Peter. (1987) Teoría de la vanguardia. Barcelona, España: Península.

Guash, ANNA MARÍA. (2000) El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural. Madrid, España: Alianza.

Marchan Fiz, Simón. (2001) Del arte objetual al arte de concepto. Epílogo sobre la sensibilidad "Postmoderna" (1960 – 1974). Madrid, España: Akal.

#### Complementarias:

AA.VV. (2004) *Art Since 1900. Modernism, Antimodernism, Postmodernism.* Nueva York, EUA: Thames & Hudson.

Stones, Christine, y Peter Selz (Eds.) (1996) *Theories and Documents of Contemporary A t. A Source of Artists' Writings.* California – London, EUA: University of California Press.







#### **UNIDAD DE APRENDIZAJE**

#### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes							
Programa educativo: Licenciatura en Artes							
Unidad de aprendizaje:			Ciclo	Ciclo de formación: Básico			
Principios trid	imensiona	ales					
				Eje de	Eje de formación: Teórico-técnica		
			Área	Área de Conocimiento: Prácticas			
					cas contempo		
				artisti	sas contempe	nancas	
				Seme	stre: 4		
						.14	
Elaborada po					a de elaborad	cion:	
Mtro. Pawel A	naszkiew	ricz		Abril 2	Abril 2014		
Mtra. Edna Al	icia Pallar	es Vega					
Actualizada por:			Fecha	Fecha de revisión y actualización:			
Mtro. Sergio (	Gerson Za	amora Lóp	ez	Octub	Octubre 2020		
Clave:	Horas	Horas	Hora	Crédito	Tipo de	Carácter	Modalida
	teóric	práctic	S	s:	unidad	de la	d:
	as:	as:	totale		de	unidad	
			s:		aprendiz	de	
					aje:	aprendiz	
						aje:	
PD16CB020	2	6	8	10	Obligatori	Práctico -	Escolariz
610					а	Teórica	ada
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:							
Licenciatura e	en Artes d	e la Facult	ad de Ar	tes			

# ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

# Presentación:

La presente unidad de aprendizaje proporciona los principios básicos tridimensionales y del espacio como fundamento para lograr el entendimiento estructural y formal de opmo-







y con qué se conforman y se constituyen los objetos tridimensionales, así como también el espacio.

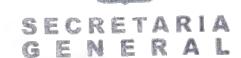
## Propósito:

Conozca y diferencia los elementos básicos de la configuración tridimensional y del espacio así como reconocer la importancia de su visualización. Aplicar los principios del lenguaje visual tridimensional para la construcción de objetos tridimensionales y del espacio. Resolver problemáticas complejas relacionadas con la composición tridimensional y del espacio utilizando competencias diversas: habilidades motrices, coordinación, memoria, imaginación y creatividad. Al final del curso, el alumno será capaz de entender cómo se construyen los objetos tridimensionales y el espacio, qué características básicas estructurales los conforman y cuáles son algunas maneras de sus representaciones visuales.

## Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias genéricas:	Competencias específicas:
CG8. Capacidad creativa	CE11 Contrasta la creación visual mediante la
CG13. Habilidad para trabajar en forma autónoma.  CG14. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.	habilidad de observación y de representación visual utilizados en la bidimensión y tridimensión, para así alcanzar una mejor expresión artística en el plano y en el espacio logrando una obra de arte con solidez compositiva con sensibilidad y originalidad.
CG17. Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes.  CG21. Capacidad de expresión y comunicación.	CE12 Emplea un lenguaje plástico creativo e innovador a través de la exploración de diversos materiales, técnicas, soportes y metodologías del área visual para su mejor dominio disciplinar con coherencia e integridad.
CG33. Compromiso ético.	

Bloques:	Temas:



**Contenidos** 





Elementos básicos de la configuración tridimensional y del espacio.	1.1 Elementos básicos de la configuración tridimensional y del espacio 1.2 El objeto y el espacio: Principios y recursos formales básicos: 1.2.1 Forma 1.2.2 Tamaño 1.2.3 Textura 1.2.4 Dimensión 1.2.5 Ubicación
2. Principios del lenguaje visual tridimensional	2.1 Principios del lenguaje visual tridimensional 2.2 Espacio negativo/positivo. 2.3 Proporción/escala 2.4 Masa/volumen/estructura. 2.5 Materia/materiales/texturas (suave, duro, flexible, rígido, autosustentables, transparencias, entre otros)
3. Composición	3.1 Composición 3.2 Concepto: Micro/macro. 3.3 Espacio lleno/vacío. 3.4 Límite, agrupación, secuencias, series, repeticiones. 3.5 Entorno/contexto 3.6 Sitio/lugar
4. Sistemas de representación básicos y visualización tridimensional y del espacio	4.1 Sistemas de representación básicos 4.2 Bocetos, monteas e isometrías 4.3 Maquetas.

# ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)				
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )	
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )	
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )	
Plenaria	( )	Debate	( )	
Ensayo	( )	Taller	(X)	
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )	
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )	
Mapa mental	( )	Monografía	( )	
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	A (E	
Trípticos	( )	Exposición oral		
Otros		(C) =0=0	23 54	









Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)				
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( X )	
exposición) por parte del docente				
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( )	
		documental		
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )	
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( X )	
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )	
		(Diagramas, etc.)		
Foro	( )	Actividad focal	( )	
Demostraciones	( )	Analogías	( )	
Ejercicios prácticos (series de	( X)	Método de proyectos	( X )	
problemas)				
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )	
videos, fotografías, dibujos y software información previa				
especialmente diseñado).				
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )	
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( X)	
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )	
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones		
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de				
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):				

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
proyectos y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40% A F
Total	100 %







#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura; Maestría o Doctorado en Artes o afines, o trayectoria reconocida en el área de la escultura y la tridimensión. Manejo de materias y soportes, así como del lenguaje de la tridimensión.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Matia Paris, Elena Blanch. (2006) *Conceptos fundamentales del lenguaje escultórico*. Madrid, España: AKAL.

Wittkover Rudolf (1999) La escultura: procesos y principios. Madrid, España: Alianza Forma.

Rudel, Jean, (1986) *Técnica de la escultura.* México: Fondo de Cultura Economica.

#### **Complementarias:**

Midgley Barry and others. (1986) *The Complete Guide Sculpture, Modelling and Ceramics, Technics and Materials.* EUA: Chartwell Books Inc.

Collins Judith, (2007) Sculpture today. New York, EUA: Phaidon.







#### **UNIDAD DE APRENDIZAJE**

#### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes							
Programa educativo: Licenciatura en Artes							
Unidad de aprendizaje:			Ciclo de	Ciclo de formación: Básico			
Fundamentos del cine			Eje de fo	Eje de formación: Teórico-técnica			
			Área de	Área de conocimiento: Prácticas artísticas			
				contemp	oráneas		
			Semestr	Semestre: 4			
Elaborada por:			Fecha d	Fecha de elaboración:			
Lic. Sandra Loewe Greiner			Abril 2014				
Actualizada por:			Fecha de revisión y actualización:				
Mtro. Fernando Méndez Arrollo			Octubre	Octubre 2020			
Clave:	Horas	Horas	Hora	Crédito	Tipo de	Carácter	Modalida
	teóric	práctic	s	s:	unidad	de la	d:
	as:	as:	totale		de	unidad	
			s:		aprendiz	de	
					aje:	aprendiz	
						aje:	
FD17CB020	2	6	8	10	Obligatori	Práctico -	Escolariz
610				а	Teórica	ada	
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:							
Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes							

# ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

# Presentación:

Brinda los fundamentos básicos del análisis de la imagen, su construcción histórica, géneros, códigos y cánones que establecen la imagen fija y en movimiento, así como las nerramientas indispensables para la lectura, formación y creación de estas.







## Propósito:

Desarrolle los conocimientos de fondo sobre el uso de la imagen como herramienta de lenguaje y como forma de expresión para la creación artística, así como de creación a un nivel profesional, que por ende, no limite si no que explore y motive la innovación de procesos creativos para la construcción de imágenes, tanto fijas como en movimiento y, que estos mismos conocimientos permitan al alumnado desenvolverse de manera profesional y creativa en un contexto que hoy día, gracias a las tecnologías exige un nivel de creación veloz y mecánico.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso				
Competencias genéricas:	Competencias específicas:			
CG8. Capacidad creativa	CE11 Contrasta la creación visual mediante la			
	habilidad de observación y de representación			
CG13. Habilidad para trabajar en forma	visual utilizados en la bidimensión y tridimensión,			
autónoma.	para así alcanzar una mejor expresión artística			
	en el plano y en el espacio logrando una obra de			
CG14. Capacidad de aplicar los	arte con solidez compositiva con sensibilidad y			
conocimientos en la práctica.	originalidad.			
CG17. Capacidad de motivar y conducir hacia	CE13 Aplica un lenguaje artístico audiovisual			
metas comunes.	mediante el estudio de soportes análogos y			
	digitales para usar de manera eficaz y eficiente			
CG21. Capacidad de expresión y	las herramientas, medios y técnicas especificas a			
comunicación.	fin de una mejor toma de decisiones,			
0000 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	congruentes con el discurso artístico con			
CG33. Compromiso ético.	compromiso ético.			

# Contenidos

Bloques:	Temas:
Elementos constitutivos del lenguaje	1.1 Lenguaje cinematográfico
cinematográfico	1.2 Escala de planos
	1.3 Angulaciones U - A - L - N
	1.4 Movimientos de cámas







2. Edición	<ul><li>2.1 Edición lineal vs edición no lineal</li><li>2.2 Elementos y herramientas de los programas de edición no lineal</li></ul>
3. Construcción espaciotemporal	<ul><li>3.1 Articulación de espacio – tiempo</li><li>3.2 Tiempos cinematográficos</li><li>3.3 Ejes y construcción espacial</li></ul>
4. Evolución y aplicación del lenguaje cinematográfico	<ul> <li>4.1 Constitución del lenguaje cinematográfico</li> <li>4.2 El surgimiento del montaje</li> <li>4.3 Incorporación del sonido al montaje</li> <li>4.4 Construcciones narrativas y no narrativas</li> </ul>

# ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)					
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )		
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )		
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )		
Plenaria	( )	Debate	( )		
Ensayo	( )	Taller	( X )		
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )		
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )		
Mapa mental	( )	Monografía	( )		
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )		
Trípticos	( )	Exposición oral	( )		
Otros		NI A	A H		
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)					







Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
exposición) por parte del docente		(,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	,
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( )
Debate o Parier	( )	Trabajos de investigación	( )
		documental	
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( X )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )
		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de	( X)	Método de proyectos	( X )
problemas)			
Interacción la realidad (a través de	(X)	Actividades generadoras de	( )
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( X )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa r	edonda	a, textos programados, cine, teatro, j	uego de
roles, experiencia estructurada, diario ref	lexivo,	entre otras):	

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
proyectos y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

# PERFIL DEL PROFESORADO







Licenciatura, Maestría y Doctorado en Artes Visuales, Diseño gráfico, Cine o afines, preferentemente con trayectoria en el campo de la imagen en movimiento (animación, video, web). Manejo de aplicaciones para la creación y edición de imagen en movimiento.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Calinescu, Matei. (1991) Cinco caras de la modernidad. Modernismo, vanguardia, decadencia, kitsch, posmodernismo. Madrid, España: ED. Tecnos.

García Canclini, Néstor. (1999) Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad. México: ED Grijalbo.

E.H. Gombrich, J.Hochberg y M. Black. (2007) *Arte percepción y realidad.* Barcelona, España: Ed. Paidós.

Lukasc George. (1998) *Polémica sobre realismo*. Traducción Floreal Mazza. Buenos Aires, Argentina: Serie critica analítica Ed.

Pérez Carreño Francisca. (1998) Los placeres del parecido. Icono y representación. Buenos Aires, Argentina: Ed. Visor

Hall, Edward T. (2003) La dimensión oculta. México: Ed. Siglo XXI.

#### **Complementarias:**

Benjamin, Walter. (1986) *La obra artística en la época de su reproducibilidad técnica*. Traducción libre al español de Beatrix Hoestettler. Madrid, España: Ed. Tecnos.

#### Web:

Penela José Ramón (director de contenidos), (s/f), "Trabajando con tipos. Tecnología", [Online], Unos Tipos Duros, Barcelona. Disponible en: http://www.unostiposduros.com/paginas/traba3e.html.





#### Semestre 5



#### **UNIDAD DE APRENDIZAJE**

#### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes								
Programa educativo: Licenciatura en Artes								
Unidad	de aprend	dizaje:	Ciclo de formación: Profesional					
Curaduría y gestión del arte I		Eje de formación: En contexto						
				Semestre: 5				
Elabora	ada por:			Fecha de	elaboración:			
Dr. Jesi	ús Nieto So	otelo		Abril 2014				
Actuali	Actualizada por:			Fecha de	revisión y act	ualización:		
Mtro. Se	ergio Gerso	on Zamora L	ópez	Octubre 20	020			
Clave	Horas	Horas	Horas	Créditos	Tipo de	Carácter	Modalidad:	
:	teórica	prácticas	totales	:	unidad de	de la		
	s:		:		aprendizaj	unidad de		
					e:	aprendizaj		
						e:		
GC19	1	2	3	4	Obligatoria	Práctico-	Escolarizad	
CP01						teórica	а	
0204								
Progra	ma (s) edu	icativo (s) ei	n los que	se imparte:				

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### Presentación:

Desarrolla conocimientos técnicos para trabajar de forma ordenada y progresiva. Conozca los formatos estándar para documentar su obra tanto en fotografía como video. Aprenda a seleccionar, editar y presentar de forma ordenada el material que se ha desarrollado durar te el ciclo básico.







Emprenda una indagación y reflexión sobre el cuerpo de trabajo de dos artistas contemporáneos para contrastar sus resultados con sus intereses particulares.

# Propósito:

Conoce los formatos más usados para documentar obra y su posible uso en postulaciones de becas, concursos y creación de portafolios.

Identifique las medidas, pesos y características de diversos materiales, tanto para ocuparlos como piezas o para elementos museográficos y de embalaje.

Entiende cómo se hacen y utilizan los elementos más comunes del montaje: muros falsos, mamparas, pedestal, iluminación, vigas, tipos de luces entre otros.

Seleccione y edite todo el material visual que el alumnado tenga de sus cuatro semestres de ciclo básico con el fin de que empiece a visualizar cuáles son los temas que podrían abordarse en sus creaciones.

Contraste el trabajo de dos artistas contemporáneos de interés personal y analizar si existen similitudes entre los procesos de trabajo de los artistas y las preocupaciones intelectuales del alumnado.

#### Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias genéricas:	Competencias específicas:
CG16. Capacidad para identificar, plantear y	CE7 Fomenta el trabajo en equipo
resolver problemas.	colaborativo inter, multi y transdisciplinario,
CG22. Participación con responsabilidad social.	mediante el diálogo, cordialidad, el liderazgo ejemplar, motivación, con una visión prospectiva, para alcanzar metas comunes
CG23. Capacidad para organizar y planificar el tiempo.	y desarrollar procesos de promoción y difusión de la obra artística en su contexto cultural a fin de un beneficio social con
CG24. Capacidad de trabajo en equipo.	responsabilidad, paciencia y solidaridad.
CG25. Habilidades interpersonales.	CE9 Aplica la gestión y autogestión en el mundo de las artes a partir de dominio de







ESTADO DE MORELOS	
CG26. Habilidades para trabajar en contextos	diversos campos, circuitos de consumo y
culturales diversos.	difusión que deriven en la realización de
	proyectos artísticos, con la finalidad de
	ampliar públicos culturales con valentía y
	eficacia.
	0540.0
	CE10 Crea proyectos de arte y educación a
	través de estrategias y métodos para
	visibilizar la producción artística y generar el
	interés de públicos no especializados con
	independencia y profesionalidad.
Conte	nidos
Bloques:	Temas:
Bloques:  1. Presentación y registro de convocatorias	
-	
Presentación y registro de convocatorias	
Presentación y registro de convocatorias para concursos, becas y portafolios.	
Presentación y registro de convocatorias para concursos, becas y portafolios.      Materiales ideales para creación, montaje	
Presentación y registro de convocatorias para concursos, becas y portafolios.	1.1 Portafolio de obra
Presentación y registro de convocatorias para concursos, becas y portafolios.      Materiales ideales para creación, montaje	1.1 Portafolio de obra     2.1 Creación de archivos, catálogos e
Presentación y registro de convocatorias para concursos, becas y portafolios.      Materiales ideales para creación, montaje	1.1 Portafolio de obra  2.1 Creación de archivos, catálogos e inventarios de objetos artísticos.
<ol> <li>Presentación y registro de convocatorias para concursos, becas y portafolios.</li> <li>Materiales ideales para creación, montaje y embalaje.</li> </ol>	1.1 Portafolio de obra  2.1 Creación de archivos, catálogos e inventarios de objetos artísticos.  3.1 Recursos preventivos de conservación y
<ol> <li>Presentación y registro de convocatorias para concursos, becas y portafolios.</li> <li>Materiales ideales para creación, montaje y embalaje.</li> <li>Técnicas de montaje sobre distintos</li> </ol>	1.1 Portafolio de obra  2.1 Creación de archivos, catálogos e inventarios de objetos artísticos.
<ol> <li>Presentación y registro de convocatorias para concursos, becas y portafolios.</li> <li>Materiales ideales para creación, montaje y embalaje.</li> <li>Técnicas de montaje sobre distintos</li> </ol>	1.1 Portafolio de obra  2.1 Creación de archivos, catálogos e inventarios de objetos artísticos.  3.1 Recursos preventivos de conservación y

# ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

contemporáneo.

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)				
( )	Nemotecnia	U.A.	E.	
(X)	Análisis de textos			
(X)	Seminarios			
	(X)	( ) Nemotecnia ( X ) Análisis de textos	( ) Nemotecnia ( ) (X) Análisis de textos	







Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de ens	eñanz	a sugeridas (Marque X)	
Presentación oral (conferencia o	( X)	Experimentación (prácticas)	( )
exposición) por parte del docente			
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( X )
		documental	
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos	( )
		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de	(X)	Método de proyectos	( )
problemas)			
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa	redor	nda, textos programados, cine, teat	ro, juego
de roles, experiencia estructurada, diar	io refle	exivo, entre otras):	







# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Estudios de caso, trabajo	
colaborativo, diseño de proyectos, análisis de	
textos, reportes de lectura, exposición oral)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría y/o Doctorado en estudios de Arte, Artes Visuales, Audiovisuales. Experiencia docente y profesional en el área de la materia.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Eco, Humberto. (2000) Kant y el ornitorrinco. Madrid, España: Lumen.

Fernández, Luis Alonso. (1999) Museología y Museografía. España: Ediciones del Serbal, S. A.

Maderuelo, Raso Javier. (2008) La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos, 1960-1989. Madrid, España: Ediciones Akal.

O'doherty, Brian. (2000) *Dentro del cubo blanco. La ideología del espacio expositivo.* España: Centro de Documentación y Murcia. Estudios avanzados de Arte contemporáneo.

#### **Complementarias:**

Dewdney, Andrew, Dibosa, David. (2012) *Post Critical Museology: Theory and Practice in the Art Museum.* EUA: Routledge.

Vergo, Peter. (2000) *The new museology*. London, Inglaterra: Reaktion Book.







#### UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Profesional Crítica y análisis de textos de arte Eje de formación: Teórico-técnica contemporáneo I Área de conocimiento: Histórico - Teórico Semestre: 5 Elaborada por: Fecha de elaboración: Dra. Zaira Espíritu Contreras Abril 2014 Actualizada por: Fecha de revisión y actualización: Dr. Fernando Delmar Romero Octubre 2020 Dra. Blanca Magdalena Pérez Ruiz

Clave	Horas	Horas	Horas	Creditos	Tipo de	Caracter	Modalidad:
:	teórica	prácticas	totales	:	unidad de	de la	
	s:		:		aprendizaj	unidad de	
					e:	aprendizaj	
						e:	
TX20	2	1	3	5	Obligatoria	Teórico -	Escolarizad
CP02						Práctica	а
0105							

Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### Presentación:

Profundiza en el análisis de textos relacionados con el discurso y las problemáticas del a te contemporáneo. La unidad de aprendizaje se ocupará de temas y problemáticas que se aborden en las materias prácticas del semestre.







# Propósito:

Conoce y analice el discurso y las narrativas de la fotografía desde una perspectiva interdisciplinaria. Analice y redacte textos críticos sobre ciertas problemáticas relacionadas con el arte de nuestro tiempo.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso

## Competencias genéricas:

# CG2. Capacidad del pensamiento crítico y reflexivo.

- CG3. Capacidad crítica y autocrítica.
- CG4. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.
- CG9. Capacidad de comunicación oral y escrita.
- CG11. Habilidades para buscar, procesar y analizar información.

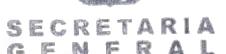
# Competencias específicas:

CE4 Conoce y analiza la cultura visual contemporánea, las raíces y el devenir histórico, económico y político de su región, del país y del mundo, mediante una visión universal en su quehacer profesional para ubicarse en su contexto, entendiendo al arte como producto de estos factores con consideración del otro como persona y respeto a la diferencia.

CE6 Produce discursos críticos acerca de las prácticas artísticas contemporáneas a través de textos fundamentados en la teoría e historia del arte para divulgar el conocimiento y fomentar la apreciación de la producción artística en la comunidad y así conservar el patrimonio cultural en la sociedad, con actitud ética.

CE8 Analiza las características del mercado del arte, su dinámica y su marco legal, mediante actividades de investigación, gestión y evaluación ética Ale las necesidades reales del scenario aboral para lograr consolidarse acros las y los









productores visuales y audiovisuales con autonomía, iniciativa e integridad.

#### **Contenidos**

#### **Bloques:**

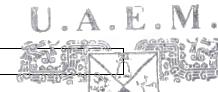
- Reconocer y analizar los diferentes conceptos del discurso del arte contemporáneo, visual audiovisual.
- Ser capaz de desarrollar una visión crítica de la práctica del arte, visual audiovisual.
- Generar contenidos críticos de diversas problemáticas de l arte actual, visual audiovisual.
- 4. Establecer una visión interdisciplinaria en la reflexión del arte de nuestro tiempo, visual audiovisual.
- 5. Profundizar en los diferentes modalidades del discurso y de las narrativas artísticas, visual audiovisual.

#### Temas:

- Análisis de textos sobre las principales problemáticas del arte contemporánea, visual audiovisual.
- Escritura de crítica de textos y análisis de textos. Temas y problemáticas del arte contemporáneo, visual audiovisual.
- Obra, autor, contexto, circulación e interdisciplinar.
- 4. Ensayo y crítica del arte y la perspectiva latinoamericana.
  - 4.1 Desarrollo y análisis de textos críticos.
- Elaboración de un ensayo interdisciplinario sobre un tema específico.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)









Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	(X)	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de ens	eñanz	a sugeridas (Marque X)	
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
exposición) por parte del docente			
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	(X)
		documental	
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )
		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de	( )	Método de proyectos	( )
problemas)			
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	(X)
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	. A .

Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego

de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):







# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Ensayos, mapas, análisis de textos,	
reportes de lectura, exposición oral)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en áreas humanísticas, preferentemente Historia del Arte con énfasis en Arte Contemporáneo. Experiencia docente en Teoría e Historia del Arte para artistas.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Berman, M. (2005). Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad. México: Siglo XX.

Danto, A. (2010). Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia. Madrid, España: Paidós Estética.

Ruhrberg, Et. Al. (2012). Arte del siglo XX. España: Taschen.

Shiner, L. (2007). La invención del arte. Barcelona, España: Paidós Estética.

#### **Complementarias:**

Foster, H., Et. Al. (2003). *Arte desde 1900. Modernidad, antimodernidad, posmodernidad.* Madrid, España: Akal.

Guasch, A. (2007). El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural, Alianza Editorial, Madrid.







#### UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes

Programa educativo: Licenciatura en Artes

Unidad de aprendizaje:
Práctica disciplinar básico (Dibujo)

Eje de formación: Teórico-técnica

Área de conocimiento: Prácticas artísticas contemporáneas

Semestre: 5

Elaborada por: Fecha de elaboración:

Mtra. Margarita Rosa Lara Zavala Abril 2014

Actualizada por: Fecha de revisión y actualización:

Mtro. Sergio Gerson Zamora López Octubre 2020

Clave	Horas	Horas	Horas	Créditos	Tipo de	Carácter	Modalidad:
:	teórica	prácticas	totales	:	unidad de	de la	
	s:	:	:		aprendizaj	unidad de	
					e:	aprendizaj	
						e:	
BA01	2	2	4	6	Optativa	Práctico-	Escolarizad
CP02						Teórica	а
0206							

Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

## ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### Presentación:

Profundiza en los elementos formales que componen la práctica del dibujo, con un enfoque especializado en los comportamientos visuales del mismo, desde una mirada







histórica y de producción. Estudiar símbolos, imágenes de otros artistas y bocetos en un pensamiento gráfico claro y ordenado.

# Propósito:

Comprende las distintas manifestaciones artísticas que se generan por medio del dibujo.

Identifique cuando el boceto adquiere una función de obra y no solo de planteamiento de ideas, haciendo uso de los resultados en otras áreas disciplinares.

Entiende los diversos conceptos que componen el dibujo desde la historia, como herramienta disciplinar, el impacto que tiene en otras disciplinas y como forma de pensamiento a través de experimentar, investigar y problematizar cada parte del dibujo.

#### Competencias que contribuyen al perfil de egreso

#### Competencias genéricas: **Competencias específicas:** CE11 Contrasta la creación visual CG5. Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente. mediante la habilidad de observación y de representación visual utilizados CG8. Capacidad creativa. en la bidimensión y tridimensión, así alcanzar una para mejor CG14. Capacidad de aplicar los conocimientos en expresión artística en el plano y en el la práctica. espacio logrando una obra de arte con solidez compositiva con CG16. Capacidad para identificar, plantear y sensibilidad y originalidad. resolver problemas. CE12 Emplea un lenguaje plástico CG17. Capacidad de motivar y conducir hacia creativo e innovador a través de la metas comunes. exploración de diversos materiales, técnicas, soportes y metodologías del área visual para su mejor dominio disciplinar coherencia con

Contenidos

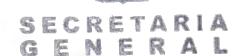
integridad.







Bloques:	Temas:	
Comprender las distintas manifestaciones artísticas que se generan por medio del	Historia del dibujo.     1.1 El dibujo en la formación de imágenes.	
dibujo.	1.2 La institucionalización del dibujo.	
	1.3 Los estilos y las épocas.	
	1.4 El dibujo en el siglo XX.	
La dicotomía del dibujo: entre el boceto y la obra.	1.5 El dibujo en nuestros días.	
	2. El dibujo como elemento práctico.	
	2.1 Creación por medio del boceto.	
	2.2 La utilidad del dibujo según su idea.	
	2.3 El impacto del dibujo en otras disciplinas.	
	3. Pensamiento gráfico.	
3. Pensar con imágenes, reflexiones dibujadas.	3.1 Leer imágenes.	
	3.2 Símbolos.	
	3.3 Icono, Iconografía e Iconología	
	3.4 El sentido del dibujo.	
4. Conceptos para una mejor percepción del	4. Formas de abordar a la obra.	
dibujo.	4.1 Equilibrio.	
	4.1.1 La percepc	
	GC=0=0=05 79 CV	







- 4.1.2 Convención rectangular.
- 4.1.3 Esquemas para dar equilibrio.
  - 4.2 Forma.
    - 4.2.1 Aprender a ver formas.
    - 4.2.2 Retorno al pasado.
    - 4.2.3 Simplificación.
- 4.2.4 La forma como representación.
  - 4.2.5 Líneas y contornos.
  - 4.2.6 Formas gestuales.
  - 4.3 Espacio.
    - 4.3.1 Forma y fondo.
- 4.3.2 Activación del espacio negativo.
  - 4.3.3 El margen.
  - 4.3.4 Niveles de profundidad.
  - 4.3.5 Proyecciones.
  - 4.4 Luz.
- 4.4.1 La experiencia del fenómeno.
  - 4.4.2 Luminosidad.
  - 4.4.3 Sombras.
- 4.4.4 La luz como trazo y espacio.
  - 4.5 Color.







color.  4.5.2 Temperatura del color.  4.5.3 Escalas cromáticas.  4.5.4 Transparencias y opacidad.  4.5.5 Sensibilidad a la luz y el color.  4.5.6 Pigmentos y trazos.  4.5.7 Mezclas físicas y ópticas.  4.5.8 Interpretaciones del color.  4.6 Movimiento.  4.6.1 Secuencias.  4.6.2 Dirección.  4.7 Dinámica.  4.7.1 Movimientos inmóviles.  4.7.2 La expresión genera dinamismo.  4.7.3 Tensión.  4.8 Proceso creativo.	4.5.1 Aspectos físicos del
4.5.3 Escalas cromáticas.  4.5.4 Transparencias y opacidad.  4.5.5 Sensibilidad a la luz y el color.  4.5.6 Pigmentos y trazos.  4.5.7 Mezclas físicas y ópticas.  4.5.8 Interpretaciones del color.  4.6 Movimiento.  4.6.1 Secuencias.  4.6.2 Dirección.  4.7 Dinámica.  4.7.1 Movimientos inmóviles.  4.7.2 La expresión genera dinamismo.  4.7.3 Tensión.	color.
<ul> <li>4.5.4 Transparencias y opacidad.</li> <li>4.5.5 Sensibilidad a la luz y el color.</li> <li>4.5.6 Pigmentos y trazos.</li> <li>4.5.7 Mezclas físicas y ópticas.</li> <li>4.5.8 Interpretaciones del color.</li> <li>4.6 Movimiento.</li> <li>4.6.1 Secuencias.</li> <li>4.6.2 Dirección.</li> <li>4.7 Dinámica.</li> <li>4.7.1 Movimientos inmóviles.</li> <li>4.7.2 La expresión genera dinamismo.</li> <li>4.7.3 Tensión.</li> </ul>	4.5.2 Temperatura del color.
opacidad.  4.5.5 Sensibilidad a la luz y el color.  4.5.6 Pigmentos y trazos.  4.5.7 Mezclas físicas y ópticas.  4.5.8 Interpretaciones del color.  4.6 Movimiento.  4.6.1 Secuencias.  4.6.2 Dirección.  4.7 Dinámica.  4.7.1 Movimientos inmóviles.  4.7.2 La expresión genera dinamismo.  4.7.3 Tensión.	4.5.3 Escalas cromáticas.
4.5.5 Sensibilidad a la luz y el color.  4.5.6 Pigmentos y trazos.  4.5.7 Mezclas físicas y ópticas.  4.5.8 Interpretaciones del color.  4.6 Movimiento.  4.6.1 Secuencias.  4.6.2 Dirección.  4.7 Dinámica.  4.7.1 Movimientos inmóviles.  4.7.2 La expresión genera dinamismo.  4.7.3 Tensión.	4.5.4 Transparencias y
color.  4.5.6 Pigmentos y trazos.  4.5.7 Mezclas físicas y ópticas.  4.5.8 Interpretaciones del color.  4.6 Movimiento.  4.6.1 Secuencias.  4.6.2 Dirección.  4.7 Dinámica.  4.7.1 Movimientos inmóviles.  4.7.2 La expresión genera dinamismo.  4.7.3 Tensión.	opacidad.
4.5.6 Pigmentos y trazos. 4.5.7 Mezclas físicas y ópticas. 4.5.8 Interpretaciones del color. 4.6 Movimiento. 4.6.1 Secuencias. 4.6.2 Dirección. 4.7 Dinámica. 4.7.1 Movimientos inmóviles. 4.7.2 La expresión genera dinamismo. 4.7.3 Tensión.	
4.5.7 Mezclas físicas y ópticas. 4.5.8 Interpretaciones del color. 4.6 Movimiento. 4.6.1 Secuencias. 4.6.2 Dirección. 4.7 Dinámica. 4.7.1 Movimientos inmóviles. 4.7.2 La expresión genera dinamismo. 4.7.3 Tensión.	color.
4.5.8 Interpretaciones del color.  4.6 Movimiento.  4.6.1 Secuencias.  4.6.2 Dirección.  4.7 Dinámica.  4.7.1 Movimientos inmóviles.  4.7.2 La expresión genera dinamismo.  4.7.3 Tensión.	4.5.6 Pigmentos y trazos.
color.  4.6 Movimiento.  4.6.1 Secuencias.  4.6.2 Dirección.  4.7 Dinámica.  4.7.1 Movimientos inmóviles.  4.7.2 La expresión genera dinamismo.  4.7.3 Tensión.	4.5.7 Mezclas físicas y ópticas.
<ul> <li>4.6 Movimiento.</li> <li>4.6.1 Secuencias.</li> <li>4.6.2 Dirección.</li> <li>4.7 Dinámica.</li> <li>4.7.1 Movimientos inmóviles.</li> <li>4.7.2 La expresión genera dinamismo.</li> <li>4.7.3 Tensión.</li> </ul>	4.5.8 Interpretaciones del
4.6.1 Secuencias. 4.6.2 Dirección. 4.7 Dinámica. 4.7.1 Movimientos inmóviles. 4.7.2 La expresión genera dinamismo. 4.7.3 Tensión.	color.
4.6.2 Dirección.  4.7 Dinámica.  4.7.1 Movimientos inmóviles.  4.7.2 La expresión genera dinamismo.  4.7.3 Tensión.	4.6 Movimiento.
<ul> <li>4.7 Dinámica.</li> <li>4.7.1 Movimientos inmóviles.</li> <li>4.7.2 La expresión genera dinamismo.</li> <li>4.7.3 Tensión.</li> </ul>	4.6.1 Secuencias.
4.7.1 Movimientos inmóviles.  4.7.2 La expresión genera dinamismo.  4.7.3 Tensión.	4.6.2 Dirección.
4.7.2 La expresión genera dinamismo. 4.7.3 Tensión.	4.7 Dinámica.
dinamismo. 4.7.3 Tensión.	4.7.1 Movimientos inmóviles.
4.7.3 Tensión.	4.7.2 La expresión genera
	dinamismo.
4.8 Proceso creativo.	4.7.3 Tensión.
	4.8 Proceso creativo.

# ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)				
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )	
Estudios de caso		Análisis de textos	( )	
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	. A) .	
Plenaria	( )	Debate		
Ensayo	( )	Taller	( x )	





Mapas conceptuales		Ponencia científica	( )	
Diseño de proyectos		Elaboración de síntesis	( )	
Mapa mental		Monografía	( )	
Práctica reflexiva	( x)	Reporte de lectura	( )	
Trípticos	( )	Exposición oral	( )	
Otros			ı	
Estrategias de ens	eñanz	a sugeridas (Marque X)		
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( X )	
exposición) por parte del docente				
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( )	
		documental		
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )	
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )	
Estudio de Casos		Organizadores gráficos	( )	
		(Diagramas, etc.)		
Foro	( )	Actividad focal	( )	
Demostraciones	( )	Analogías	( )	
Ejercicios prácticos (series de		Método de proyectos	( X )	
problemas)				
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )	
videos, fotografías, dibujos y software		información previa		
especialmente diseñado).				
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )	
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( X)	
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )	
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones		
Otra, especifique (Iluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego				
de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):				

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15% U - A - C - IV
077	





Entrega en tiempo y forma de trabajos	45%
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	40%
proyectos, práctica reflexiva y taller)	
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	
Total	100 %

#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Artes o afines, con dominio en el dibujo académico y formal así como práctica y experiencia docente en el dibujo por lo menos de tres años. Experiencia profesional en el ramo de las industrias culturales.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Antonio, J. (1972). La composición en el dibujo y la pintura. España: Ediciones Orbis. Acha, J. (2009). Teoría del dibujo. Su sociología y su estética. México: Ediciones Coyoacán.

## **Complementarias:**

Fiore, G. (1984). *Curso de dibujo.* Barcelona, España: Ediciones Orbis. Calderón, F. J. (1983). *Dibujo técnico industrial*, 2 tomos. México: Editorial Porrúa.







#### UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Profesional Práctica disciplinar básico (Pintura) Eje de formación: Teórico-técnica Área de conocimiento: Prácticas artísticas contemporáneas Semestre: 5 Elaborada por: Fecha de elaboración: Mtra. Ma. Cecilia Vázquez Gutiérrez Abril 2014 Actualizada por: Fecha de revisión y actualización: Mtra. Margarita Rosa Lara Zavala Octubre 2020 Mtro. Sergio Gerson Zamora López Clave Créditos Modalidad: Horas Horas Horas Tipo de Carácter teórica prácticas totales unidad de de la s: aprendizaj unidad de e: aprendizaj e: BB02 2 2 4 6 Optativa Práctico-Escolarizad CP02 Teórica а 0206 Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

# ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación:		-	







Desarrolla de las habilidades técnico-prácticas de las habilidades pictóricas básicas tales como género, composición, paleta de color, construcción de forma y fondo con diferentes medios pictóricos.

# Propósito:

Aplique, desarrolle y experimente, los diferentes recursos técnicos y compositivos de los elementos pictóricos básicos.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias genéricas:	Competencias específicas:		
CG5. Capacidad de aprender y	CE11 Contrasta la creación visual mediante		
actualizarse permanentemente.	la habilidad de observación y de		
CG8. Capacidad creativa.  CG14. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.  CG16. Capacidad para identificar,	representación visual utilizados en la bidimensión y tridimensión, para así alcanzar una mejor expresión artística en el plano y en el espacio logrando una obra de arte con solidez compositiva con sensibilidad y originalidad.		
plantear y resolver problemas.	CE12 Emplea un lenguaje plástico creativo e		
CG17. Capacidad de motivar y conducir	innovador a través de la exploración de		
hacia metas comunes.	diversos materiales, técnicas, soportes y metodologías del área visual para su mejor dominio disciplinar con coherencia e integridad.		
Contenidos			
Bloques:	Temas:		







1. Relación entre forma y contenido. Investigación sobre un tema específico que implique composición, elección de color, formato y técnica.

2. Composición. Esquemas, retícula o perspectiva.

3. Color. Diferentes usos de color, experimentación técnica para construir formas con color.

Fondo y forma

4. Resolver problemas de transparencia, yuxtaposición, abstracción y figuración.

- 1. Elegir un género
  - 1.1Trabajar bocetos, apuntes.
  - 1.2 Investigación histórica haciendo referencia a otros autores.
  - 1.3Tener un marco conceptual que permita decisiones técnicas como formato, paleta, técnicas a experimentar.
  - A partir de los bocetos hechos con acuarela, gouache o pastel, empezar a trabajar la composición a través de:
  - 2.1variaciones, series o secuencias. 2.2Espacio positivo y negativo
  - 2.3 formas planas y volumen.
  - 3. Construcción de formas a través de la aplicación del color para crear planos o volumen. Escala y foco de atención.
  - 4. Transparencias, texturas, densidades distintas. Construir series ya sea con bocetos rápidos o collages.

## ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)				
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )	
Estudios de caso	( )	Análisis de textos		
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios		







Plenaria	( )	Debate	( )	
Ensayo	( )	Taller	( X )	
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )	
Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	( )	
Mapa mental	( )	Monografía	( )	
Práctica reflexiva	(x)	Reporte de lectura	( )	
Trípticos	( )	Exposición oral	( )	
Otros				
Estrategias de ens	eñanz	a sugeridas (Marque X)		
Presentación oral (conferencia o	(x)	Experimentación (prácticas)	( X )	
exposición) por parte del docente				
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( )	
		documental		
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )	
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )	
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )	
		(Diagramas, etc.)		
Foro	( )	Actividad focal	( )	
Demostraciones	( )	Analogías	( )	
Ejercicios prácticos (series de	( X)	Método de proyectos	( X )	
problemas)				
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )	
videos, fotografías, dibujos y software		información previa		
especialmente diseñado).				
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )	
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( X)	
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )	
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones		
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego				
de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):				

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

	- All
Criterios	Porcenta







Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
proyectos, práctica reflexiva y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Artes Visuales o afines con experiencia profesional en el ramo de las industrias culturales; con dos años de experiencia docente a nivel licenciatura.

#### REFERENCIAS

#### Basicas:

Dondis, D.A. (2000). La sintaxis de la imagen, GG Diseño. Barcelona, España:

Ediciones G.Gili, S.A. de C.V.

Godfrey, T. (2010). La pintura hoy. Barcelona, España: Phaidon.

# **Complementarias:**

Bachelar, G. (1965). La poética del espacio. México: Fondo de Cultura Económica.







#### **UNIDAD DE APRENDIZAJE**

#### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes							
Programa educativo: Licenciatura en Artes							
Unidad de aprendizaje:			Ciclo de formación: Profesional				
Taller disciplinar básico (Escultura)		Eje de formación: Teórico-técnica					
		Área de conocimiento: Prácticas Artísticas					
				Contemporáneas			
			Semestre: 5				
Elaborada por:			Fecha de elaboración:				
Mtra. Edna Alicia Pallares Vega			Abril 2014				
Actualizada por:			Fecha de revisión y actualización:				
Mtra. Edna Alicia Pallares Vega			Octubre 2020				
Clav	Horas	Horas	Horas	Crédito	Tipo de	Carácter	Modalidad
e:	teórica	práctica	totale	s:	unidad de	de la	:
	s:	s:	s:		aprendizaj	unidad de	
					e:	aprendizaj	
						e:	
BC03	2	2	4	6	Optativa	Práctico -	Escolariza
CP02						Teórica	da
0206							
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:							
Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes							

## ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

# Presentación:

Dar los conocimientos básicos técnicos, a través de uso adecuado de herramientas y materiales, de los diferentes procedimientos específicos para la realización de objetos tridimensionales.









# Propósito:

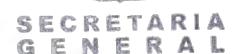
Conocer y aplicar las diferentes técnicas escultóricas así como también el uso adecuado de herramientas y materiales específicos. Al finalizar el curso, el alumno será capaz de realizar objetos escultóricos sabiendo elegir el procedimiento y técnica más adecuado para su confección.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias genéricas:	Competencias específicas:		
CG5. Capacidad de aprender y actualizarse	CE11 Contrasta la creación visual mediante		
permanentemente.	la habilidad de observación y de		
CG8. Capacidad creativa.  CG14. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.	representación visual utilizados en la bidimensión y tridimensión, para así alcanzar una mejor expresión artística en el plano y en el espacio logrando una obra de arte con solidez compositiva con		
CG16. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas.  CG21. Capacidad de expresión y comunicación.	sensibilidad y originalidad.  CE12 Emplea un lenguaje plástico creativo e innovador a través de la exploración de diversos materiales, técnicas, soportes y metodologías del área visual para su mejor dominio disciplinar con coherencia e integridad.		

# Contenidos

Bloques:	Temas:
1. Técnicas y procedimientos básicos	1. Técnicas y procedimientos básicos
tridimensionales	tridimensionales
	1.1. Técnicas aditivas
	1.2. Modelado







2. Materiales y Herramientas	2. Cerámica
	2.1Técnicas sustractivas
	2.2.Talla
3. Maquinaria y equipos	3. Técnicas constructivas
	3.1 Metales
	3.2 Madera
	3.3 Plásticos/ Resinas
	3.4 Papel
	3.5 Mixtos
	3.6 Técnicas mixtas
	3.7 Moldes y vaciados
	3.8 Plásticos/Resinas
	3.9 Textiles
	3.10 Luz
	3.11 Sonido
4. Planeación y procedimientos específicos	4.Materiales y Herramientas
para la confección de objetos tridimensionales	4.1 Materiales naturales/artificiales
	4.2 Características básicas y usos
	4.3 Herramientas manuales
5 Commided industrial	
Seguridad industrial	5. Maquinaria y equipos
	5.1 Maquinaria eléctrica, hidráulica.
	5.2 Características básicas y usos
6. Resguardo y embalajes	U.A.E







6. Pla	neació	n y procedin	nientos es	pecíficos
para	la	confecciór	n de	objetos
tridime	ensiona	ales		
	métoo de ob	Desarrollo dos específic jetos tridime seguridad inc	cos para co nsionales	
	carac	Elementos, terísticas bás Resguardo y	sicas	·
		Elementos, terísticas bá	•	ientos y

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)				
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )	
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )	
Trabajo colaborativo	( X)	Seminarios	( )	
Plenaria	( )	Debate	( )	
Ensayo	( )	Taller	(X)	
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )	
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )	
Mapa mental	( )	Monografía	( )	
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )	
Trípticos	( )	Exposición oral	( )	
Otros		1		
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)				
Presentación oral (conferencia o	( X )	Experimentación (prácticas)	( X )	
exposición) por parte del docente				
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	. A) .	
		documental		
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación		







Cominaria da investigación	<i>(</i> )	Discusión quiada	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )
		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de	( X)	Método de proyectos	( X )
problemas)			
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego			
de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos parciales (Trabajo colaborativo,	
diseño de proyectos, práctica reflexiva y taller)	
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	45%
	40%
Total	100 %

## PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Artes, con una amplia experiencia profesional y docente en la escultura, sobre todo en los procedimientos técnicos radicionales. Experiencia mínima docente de dos años a nivel licenciatura.







## REFERENCIAS

## Básicas:

Wittkover, R. (1999). *La escultura: procesos y principios*. Madrid, España: Alianza Forma.

Rudel, J. (1986) . *Técnica de la escultura*. México: Fondo de Cultura Económica.

## **Complementarias:**

Krauss, R. (1988). La escultura en el campo expandido, en La posmodernidad. España: Kairós.

Marchan, F. S. (1990) Del arte del objeto al arte del concepto. España: Akal.







## IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Profesional Taller disciplinar básico (Gráfica) Eje de formación: Teórico-técnica Área de conocimiento: Prácticas Artísticas Contemporáneas Semestre: 5 Fecha de elaboración: Elaborada por: Dr. Juan Carlos Bermúdez Rodríguez. Abril 2014 Actualizada por: Fecha de revisión y actualización: Lic. Ana Lucía Rojas Mancera Octubre 2020 Clave Horas Horas Créditos Modalidad: **Horas** Tipo de Carácter teórica prácticas totales unidad de de la unidad de s: aprendizaj e: aprendizaj e: BD04 2 2 4 6 Optativa Práctico -Escolarizad CP02 teórica а 0206

## Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### Presentación:

El alumno conoce y domina las técnicas, herramientas y materiales las artes gráficas tradicionales a detalle.

Propósito:







El alumno desarrolle habilidades de manera autónoma los procesos técnicos, herramientas y materiales de las artes gráficas a través de un recorrido teórico práctico por las diversas áreas que componen el universo de la gráfica tradicional.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias genéricas:	Competencias específicas:
CG5. Capacidad de aprender y actualizarse	CE11 Contrasta la creación visual
permanentemente.	mediante la habilidad de observación y de
CG8. Capacidad creativa.  CG14. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.  CG16. Capacidad para identificar, plantear y	representación visual utilizados en la bidimensión y tridimensión, para así alcanzar una mejor expresión artística en el plano y en el espacio logrando una obra de arte con solidez compositiva con sensibilidad y originalidad.
resolver problemas.  CG21. Capacidad de expresión y comunicación.	CE12 Emplea un lenguaje plástico creativo e innovador a través de la exploración de diversos materiales, técnicas, soportes y metodologías del área visual para su mejor dominio disciplinar con coherencia e integridad.

## **Contenidos**

Bloques:	Temas:
1. Calcografía.	Herramientas y técnicas directas.
	1.1. Punta seca.
	1.2. Buril
	1.3. Mezzotinta
	1.4. Impresión con método ir taglio.







2.	Planografía.	2. Herramientas técnicas y mordientes de
		las técnicas indirectas
		2.1. Aguafuerte
		2.2. Aguatinta
		2.3. Barniz Blando
		2.4. Manera al azúcar.
		2.5. Mixtos
3.	Serigrafía	
		3. Herramientas y técnicas de litografía.
		3.1 Preparación de la piedra.
		3.2 Acidulación.
		3.3 Impresión planográfica.
		3.4. Algrafía.
		3.5 Herramientas y técnica de serigrafía.
		3.6 Positivos y transferencia fotosensible.
		3.7 Impresión sobre papel y sobre textil.

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)				
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )	
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )	
Trabajo colaborativo	( X)	Seminarios	( )	
Plenaria	( )	Debate	( )	
Ensayo	( )	Taller	(X)	
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )	
Diseño de proyectos	( X)	Elaboración de síntesis	. A).	
Mapa mental	( )	Monografía		
Práctica reflexiva	( X)	Reporte de lectura		





Trípticos	( )	Exposición oral	( )	
Otros				
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)				
Presentación oral (conferencia o	( X)	Experimentación (prácticas)	( X )	
exposición) por parte del docente				
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( )	
		documental		
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )	
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )	
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )	
		(Diagramas, etc.)		
Foro	( )	Actividad focal	( )	
Demostraciones	( )	Analogías	( )	
Ejercicios prácticos (series de	( X)	Método de proyectos	( X )	
problemas)				
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )	
videos, fotografías, dibujos y software		información previa		
especialmente diseñado).				
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )	
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( X)	
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )	
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones		
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego				
de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):				

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	100 B A
proyectos, práctica reflexiva y taller)	45% <b>U</b> . A .
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %





### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Artes con experiencia docente mínima dos años, creativa en dibujo y grabado y experiencia profesional en el ramo de las industrias culturales, además de contar con experiencia en didáctica de las artes.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Boegh, H. (2004). Manual de grabado en hueco no tóxico: Barnices acrílicos, película de fotopolímero y planchas solares y sus mordida. Granada, España: Editorial Universidad de Granada.

Catafal, Jordi y Oliva, Clara (2002). *El grabado*. Barcelona, España: Parramón Ediciones S.A.

Kick, B et al. (2003). *El grabado y la impresión. Guía completa de técnicas y procesos*. China: Blume.

## **Complementarias:**

Alcalá, José; Pastor, Jesús (1997). Procedimientos de transferencia en la creación artística. Pontevedra España: Diputación de Pontevedra.

Osborne, P. (2010). El arte más allá de la estética. Murcia, España: CENDEAC.







# IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Profesional Taller disciplinar básico (Editorial) Eje de formación: Teórico-técnica Área de conocimiento: Prácticas Artísticas Contemporáneas Semestres: 5 Elaborada por: Fecha de elaboración: Octubre 2020 Lic. Ina Larrauri Cervantes Clave Créditos Carácter Modalidad: Horas **Horas** Horas Tipo de de la teórica prácticas totales unidad de unidad de aprendizaj s: aprendizaj e: e: BE05 2 2 4 6 Optativa Práctico -Escolarizad CP02 Teórica а 0206 Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

## ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### Presentación:

Conoce e identifica que el diseño editorial es la estructura y composición que forma a libros, revistas, periódicos, catálogos, volantes, entre otros y que se enfoca de manera especializada en la estética y diseño tanto del interior como del exterior de los textos e imágenes que lo acompañan.







## Propósito:

Obtiene una visión amplia e integradora de los procesos de diseño editorial. El diseño editorial es la disciplina encargada de hacer que las publicaciones impresas o digitales tales como libros, revistas y periódicos sean legibles, entendibles y atractivas. Este taller proporciona conocimientos de diseño, maquetación y composición de publicaciones para que desarrolle y genere productos editoriales impresos o digitales.

## Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias que contribuyen al perfil de egreso		
Competencias genéricas:	Competencias específicas:	
CG5. Capacidad de aprender y actualizarse	CE11 Contrasta la creación visual mediante	
permanentemente.	la habilidad de observación y de	
CG8. Capacidad creativa.  CG14. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.  CG16. Capacidad para identificar, plantear y	representación visual utilizados en la bidimensión y tridimensión, para así alcanzar una mejor expresión artística en el plano y en el espacio logrando una obra de arte con solidez compositiva con sensibilidad y originalidad.	
resolver problemas.  CG21. Capacidad de expresión y comunicación.	CE12 Emplea un lenguaje plástico creativo e innovador a través de la exploración de diversos materiales, técnicas, soportes y metodologías del área visual para su mejor dominio disciplinar con coherencia e integridad.	
Contenidos		
Bloques:	Temas:	







1. ¿Qué es el diseño editorial?	1.1 Función y objetivo del diseño editorial.
	1.2 Tipos de publicaciones impresas. Libros,
	revistas, periódicos, gacetas, carteles,
	trípticos, portafolios y fanzines, entre otros.
	1.3La producción editorial en México
	2.1 Partes que los componen
2. Estudio de caso: Revista y libro	2.2 Tipos de publicaciones
	2.2 Tipos de publicaciones
3. Software	3.1 InDesign y Photoshop: Herramientas
	fundamentales de los programas
	3.2 Interfaz gráfica del programa: barras de
	herramientas, paletas, menus, etc.
	3.3 Configuración, creación y guardado de
	documentos en Indesign
	3.4 Páginas
	3.5 Márgenes, reglas y cuadrículas
	3.6 Retículas, cajas y marcos de texto,
	columnas
	3.7 Tamaño de papel, pliegos
	3.8 Paginas maestras
	3.9 Uso de las capas
	3.10 Introducción al retoque
	fotográfico (Photoshop)
	3.11 Interfaz gráfica del programa: barras de
	herramientas, paletas, menus, etc.
	3.12 Creación y guardado de un
	documento (JPG, TIFS FNG, PDF,



4. Tipografía



etc)

- 3.13 Tamaño de imagen, resolución de imagen
- 3.14 Modos de color
- 3.15 Retoque y manipulación de imágenes
- 3.16 Fotomontajes
- 4.1 Familias tipográfícas, partes de la letra, cuerpo, tipos de letras
- 4.2 Cómo elegir tipografías. Tipos y estilos más adecuados para el diseño editorial
- 4.3 Cajas de texto (Texto maestro, colocación de texto)
- 4.4 Reglas básicas para el buen uso de la tipografía: legibilidad, tamaños adecuados, *kerning, tracking*, interlineados, separación silábica.
- 4.5 Aplicación de Jerarquías (capitulares, títulos, subtítulos, epígrafes, combinaciones posibles.
- 4.6 Creación de estilos de texto, estilos de párrafo
- 5.1 Breve introducción a la teoría del color
- 5.2 Biblioteca de muestras y aplicación
- 5.3 Colores impresos vs colores er panta la
- 5.4 Diferencias entre cua cronic y tintas

M







	directas
	5.5 El color en las impression en offset, en
5. Utilización del color	serigrafía y de manera digital
	5.6 El color en publicaciones digitales







Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)					
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )		
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )		
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )		
Plenaria	( )	Debate	( )		
Ensayo	( )	Taller	( X )		
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )		
Diseño de proyectos	( X)	Elaboración de síntesis	( )		
Mapa mental	( )	Monografía	( )		
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )		
Trípticos	( )	Exposición oral	( )		
Otros		I			
Estrategias de ens	eñanz	a sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)		
exposición) por parte del docente					
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( X )		
		documental			
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( x )		
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )		
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos	( )		
		(Diagramas, etc.)			
Foro	( )	Actividad focal	( )		
Demostraciones	( )	Analogías	( )		
Ejercicios prácticos (series de	(x)	Método de proyectos	( )		
problemas)					
Interacción la realidad (a través de	(x)	Actividades generadoras de	( )		
videos, fotografías, dibujos y software		información previa			
especialmente diseñado).					
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )		
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)		
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( X)	Enunciado de objetivo o			
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones			





Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
proyectos, práctica reflexiva y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en áreas de artes visuales, diseño gráfico, ciencias de la comunicación con conocimientos de los procesos editoriales.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Balius, Andreu. (2003). Type at Work. Usos de la tipografía en el diseño editorial.

Barcelona, España: Ed. Index book.

Bhaskaran, Lakshmi. (2006). ¿Qué es el diseño editorial?. Barcelona, España: Ed.

Index book.

Buen Unna, Jorge de. (2013). *Manual de diseño editorial.* 3ª ed. Gijón, España: Ediciones Trea.

Samara, Timothy. (2004). *Diseñar con o sin retícula*. Barcelona, España: Ed. Gustavo Gili.

### **Complementarias:**

Eiseman, Leatrice. (2000). *PANTONE, Guide to communicating with color.* EUA: Grafixpress LTD.

Haslan, Andrew. (2007). *Creación, diseño y producción de libros.* Barcelona, España: Ed. Blume.

Unger, Gerard. (2012). ¿Qué ocurre mientras lees?. Tipografía y legibilidad

Valencia, España: Ed. Campgràfic.







## IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Ciclo de formación: Profesional Unidad de aprendizaje: Taller disciplinar básico (Fotografía) Eje de formación: Teórico-técnica Área de conocimiento: Prácticas Artísticas Contemporáneas Semestre: 5 Fecha de elaboración: Elaborada por: **Abril 2014** Mtro. Miguel Ángel Ortega Bugarin Actualizada por: Fecha de revisión y actualización: Mtra. María Eugenia Núñez Delgado Octubre 2020 Clave Créditos Tipo de Modalidad: Horas **Horas** Horas Carácter teórica prácticas totales unidad de de la aprendizaj unidad de s: e: aprendizaj e: BF06 2 2 Optativa Práctico -Escolarizad 4 6 CP02 Teórica а 0206 Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes en la Facultad de Artes

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### Presentación:

En esta UA se aborde de forma práctica y teórica, el uso de la cáma a, la térnica fotográfica y la manipulación de la imagen digital.







# Propósito:

Conoce e identifica las técnicas que interactúan en el proceso fotográfico para aplicarlo de manera eficaz a su quehacer fotográfico.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias genéricas:	Competencias específicas:
CG5. Capacidad de aprender y	CE11 Contrasta la creación visual mediante
actualizarse permanentemente.	la habilidad de observación y de
CG8. Capacidad creativa.  CG10. Habilidades en el uso de la tecnología de la información y de la comunicación.	representación visual utilizados en la bidimensión y tridimensión, para así alcanzar una mejor expresión artística en el plano y en el espacio logrando una obra de arte con solidez compositiva con sensibilidad y originalidad.
CG14. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.  CG16. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas.	CE13 Aplica un lenguaje artístico audiovisual mediante el estudio de soportes análogos y digitales para usar de manera eficaz y eficiente las herramientas, medios y técnicas especificas a fin de una mejor toma de decisiones, congruentes con el discurso artístico con compromiso ético.

## Contenidos

Bloques:	Temas:
	Fotografía digital
1. Fotografía digital	1.1 La cámara y sus funciones, lentes y
r crograma arginar	óptica.
	1.2 La exposición: Velocidad, diafrayma
	e ISO.







	1.3 La luz: Medición, compensación,
	temperatura de color e histograma.
	1.4 Flash e lluminación externa
2. Teoría de la imagen	
	2. Teoría de la imagen
	2.1 Composición
2. Dovolodo dicital	2.2 Proceso creativo
3. Revelado digital	
	Revelado digital
	3.1 Formato jpg, tiff y png
	3.2 Revelado Raw
	3.3 Photoshop
4. Formatos de entrada y salida	
	4. Formatos de entrada y salida
	4.1 Gestión de color
	4.2 Profundidad de Color (bits por pixel)
	4.3 Resolución

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)					
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia		( )	
Estudios de caso	( )	Análisis de textos		( )	
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios		( )	
Plenaria	( )	Debate		( )	
Ensayo	( )	Taller		(X)	
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica		( )	
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis		( )	
Mapa mental	( )	Monografía		( )	
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura		( )	
Trípticos	( )	Exposición oral	effet a	( )	
Otros					
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)					







Presentación oral (conferencia o	( X )	Experimentación (prácticas)	( X )	
exposición) por parte del docente	( /	(4.00000)	( ,	
. , , , ,				
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	(X)	
		documental		
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )	
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )	
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )	
		(Diagramas, etc.)		
Foro	( )	Actividad focal	( )	
Demostraciones	( )	Analogías	( )	
Ejercicios prácticos (series de	(X)	Método de proyectos	( X )	
problemas)				
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )	
videos, fotografías, dibujos y software		información previa		
especialmente diseñado).				
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )	
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X )	
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	(X)	Enunciado de objetivo o	( )	
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones		
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego				
de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):				

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
proyectos, práctica reflexiva y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %







#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado an Artes, Fotografía o áreas afines, contar con experiencia profesional vinculada a la producción fotográfica y en el ramo de las industrias culturales. Con experiencia docente de por lo menos dos años.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Newhall, Beaumont. (2002) Historia de la Fotografía. Barcelona, España: Gustavo Gili. Equipo Editorial. (1979) *Enciclopedia práctica de fotografía*. España: Salvat Editores.

Picaudé, Valérie & Arbaïzar, Philippe. (2004) *La confusión de los géneros en la fotografía*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Langford, Michael. (1990) *La Fotografía. Paso a paso.* Madrid, España. Hermann Bulme.

Freeman, Michael. (2000) Guía completa de: Fotografía. España: Blume.

## **Complementarias:**

Dubois, Philippe. (1986) *El acto fotográfico de la Representación a la recepción*. Barcelona, España: Paidós.

Barthes, Roland. (1989) La cámara Lúcida. Barcelona, España: Paidós.







## IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Profesional Taller disciplinar básico Eje de formación: Teórico-técnica (Postproducción) Área de conocimiento: Prácticas Artísticas Contemporáneas Semestre: 5 Fecha de elaboración: Elaborada por: **Abril 2014** Mtra. Sandra Margarete Loewe Greiner Actualizada por: Fecha de revisión y actualización: Lic. Carla Ikom Pérez Di castro Octubre 2020 Clave Créditos Tipo de Modalidad: Horas **Horas** Horas Carácter teórica prácticas totales unidad de de la aprendizaj unidad de s: e: aprendizaj e: BG07 2 2 Optativa Práctico-Escolarizad 4 6 CP02 Teórica а 0206

Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

## Presentación:

Explora la conformación de la imagen en video digital, así como los procesos de edición en un sistema de edición no lineal.

Propósito:





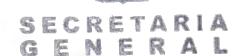


Comprende cuáles son los procesos que se llevan a cabo para generar la imagen digital, así como conocer a fondo los términos técnicos necesarios para entender a fondo la imagen en video. Entiende cómo funcionan las cámaras de video digitales, las diferencias que existen entre aquellas caseras y las profesionales, y cómo sobreponerse a las limitantes de las caseras. Explorar, más a fondo, los procesos de edición en sistemas no lineales.

## Competencias que contribuyen al perfil de egreso

grand day commander at borns at agreed				
Competencias genéricas:	Competencias específicas:			
CG5. Capacidad de aprender y	CE11 Contrasta la creación visual mediante			
actualizarse permanentemente.	la habilidad de observación y de			
CG8. Capacidad creativa.  CG10. Habilidades en el uso de la tecnología de la información y de la comunicación.	representación visual utilizados en la bidimensión y tridimensión, para así alcanzar una mejor expresión artística en el plano y en el espacio logrando una obra de arte con solidez compositiva con sensibilidad y originalidad.			
CG14. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.  CG16. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas.	CE13 Aplica un lenguaje artístico audiovisual mediante el estudio de soportes análogos y digitales para usar de manera eficaz y eficiente las herramientas, medios y técnicas especificas a fin de una mejor toma de decisiones, congruentes con el discurso artístico con compromiso ético.			
Contenidos				

Bloques:				Temas	:		
1. Entender	el	funcionamiento	de	la	1.	Sensores	
cámara de vio	leo	digital			2.	Píxeles	U.A
					3.	Patrón de Bayer	







	4. Resolución
	1.5 Codificación
	1.6 Contenedores y códecs
	1.7 Muestreo de color y profundidad de bits
	1.8 Espacios de color
	1.9 Raw
	1.10 Cuadros por segundo y velocidad de obturación
	1.11 ISO nativo y sensibilidad a la luz
2. Practicar los procesos de edición no	2.1 Sistema de edición no lineal,
lineal	características y funcionamiento
	2.2 Editar utilizando Shortcuts
	2.3 Sincronización imagen – sonido
	2.4 Revisión y análisis del material
	2.5 Construcción de una secuencia de ficción
	2.6 Construcción de una secuencia documental
	2.7 Trabajo con material de archivo
2. Poolizor una práctica do producción y	3.1 Planificación del proyecto a realizarse
Realizar una práctica de producción y edición	3.2 Elección de cámara, formato y ruta de postproducción
	3.3 Grabación del ejercicio
	3.4 Edición del ejercicio







Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)				
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )	
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )	
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )	
Plenaria	( )	Debate	( )	
Ensayo	( )	Taller	( X )	
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )	
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )	
Mapa mental	( )	Monografía	( )	
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )	
Trípticos	( )	Exposición oral	( )	
Otros			<u> </u>	
Estrategias de ens	eñanz	a sugeridas (Marque X)		
Presentación oral (conferencia o	(x)	Experimentación (prácticas)	( x )	
exposición) por parte del docente				
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	(x)	
		documental		
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )	
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )	
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )	
		(Diagramas, etc.)		
Foro	( )	Actividad focal	( )	
Demostraciones	( )	Analogías	( )	
Ejercicios prácticos (series de	( X)	Método de proyectos	( X )	
problemas)				
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )	
videos, fotografías, dibujos y software		información previa		
especialmente diseñado).				
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )	
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(AX)	
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( X)	Enunciado de objetivo o		
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones		





Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
proyectos, práctica reflexiva y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado afin a la producción cinematográfica, productores de cine, directores de cine, editores con experiencia en cine, post productores de cine, egresados de escuelas de cine o con una amplia trayectoria en cualquiera de sus ramas.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Dopl, (2007) A call for digital printer lights. USA.

Reisz, Karl. (2010). La técnica del montaje cinematográfico. PLOT.

## **Complementarias:**

Peleshyan, Artavazd. (2011). Teoría del montaje a distancia. México: FICUNAM.

Sanchez, Rafael. (2012). Montaje cinematográfico arte de movimiento. México: UNAM.







## IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes

Programa educativo: Licenciatura en Artes

Unidad de aprendizaje:

Taller disciplinar básico (Sonido)

Eje de formación: Teórico-técnica

Área de conocimiento: Prácticas Artísticas

Contemporáneas

Semestre: 5

Elaborada por: Fecha de elaboración:

Lic. Antonio R. Russek Martínez Abril 2014

Actualizada por: Fecha de revisión y actualización:

Mtro. Fernando Méndez Arroyo Octubre 2020

Clave	Horas	Horas	Horas	Créditos	Tipo de	Carácter	Modalidad:
:	teórica	prácticas	totales	:	unidad de	de la	
	s:	:	:		aprendizaj	unidad de	
					e:	aprendizaj	
						e:	
BH08	2	2	4	6	Optativa	Práctico -	Escolarizad
CP02						Teórica	а
0206							

Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

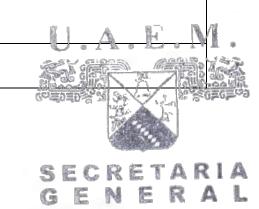
Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

## ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación:

Taller que explora el trabajo y desarrolla de sonido directo.

Propósito:







Entiende el sonido como fenómeno físico y los efectos que nos produce. Aprende y experimenta los procesos de trabajo de captura de sonido directo en una producción audiovisual. Conoce los distintos tipos de grabadoras y micrófonos y sus usos. Brinda al alumno un acercamiento a los principios físicos del sonido, al conocimiento y utilización de los equipos, como también de las actuales aplicaciones para la grabación, edición y procesamiento digital del audio.

## Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias genéricas:	Competencias específicas:
CG5. Capacidad de aprender y actualizarse	CE11 Contrasta la creación visual mediante la
permanentemente.	habilidad de observación y de representación
CG8. Capacidad creativa.	visual utilizados en la bidimensión y tridimensión, para así alcanzar una mejor expresión artística en el plano y en el espacio logrando una obra de arte
CG10. Habilidades en el uso de la tecnología de la información y de la comunicación.	con solidez compositiva con sensibilidad y originalidad.
CG14. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.	CE13 Aplica un lenguaje artístico audiovisual mediante el estudio de soportes análogos y
CG16. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas.	digitales para usar de manera eficaz y eficiente las herramientas, medios y técnicas especificas a fin de una mejor toma de decisiones, congruentes con el discurso artístico con compromiso ético.

## Contenidos

Bloques:	Temas:	
1. Entender el sonido y los efectos que nos	1.1El Sonido como fenómeno	
produce	<ul><li>1.2 Características del sonido</li><li>1.3 Características de los recintos: absorción,</li></ul>	
	reflexión, reverberación y co	
	1.4 Resonancia	







	1.5 Codificación
	1.6 Cómo escuchamos
	1.7 Procesos cerebrales de la audición
	1.8 La música y el cerebro
	1.9 Modos de audición
2. Conocer el equipo de grabación de sonido	2.1 Grabadoras
	2.2 Profundidad de bits
	2.3 Tasa de bits
	2.4 Decibeles y saturación
	2.5 Canales
	2.6 Mezcladoras
	2.7 Micrófonos, clasificación y usos
	2.8 Lavaliers vs boom
3. Experimentar los procesos de grabación	3.1 Locaciones
sonora en locación	3.2 MOS
	3.3 Sonido de referencia
	3.4 Proceso de grabación durante la toma
4. Aplicar el conocimiento en un ejercicio de grabación de un ambiente sonoro	4.1 Aplicar el conocimiento en un ejercicio de grabación de un ambiente sonoro







Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)				
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )	
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )	
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )	
Plenaria	( )	Debate	( )	
Ensayo	( )	Taller	(X)	
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )	
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )	
Mapa mental	( )	Monografía	( )	
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )	
Trípticos	( )	Exposición oral	( )	
Otros				
Estrategias de en	señan	za sugeridas (Marque X)		
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)	
exposición) por parte del docente				
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( X )	
		documental		
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )	
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( X )	
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )	
		(Diagramas, etc.)		
Foro	( )	Actividad focal	( )	
Demostraciones	( )	Analogías	( )	
Ejercicios prácticos (series de	( X)	Método de proyectos	(X)	
problemas)				
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )	
videos, fotografías, dibujos y software		información previa		
especialmente diseñado).				
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )	
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( X)	
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	(X)	Enunciado de objetivo o		
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	a le	





Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
proyectos, práctica reflexiva y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría, Doctorado en Artes, Composición o Arte sonoro, con reconocida trayectoria artística y con experiencia en producción de audio para los medios, experiencia docente e investigadora en temas de audio-acústica.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Borwick, John. (1990) Microphones: Technology and Technique. Londres, Inglaterra:

Focal Press.

Chion, Michel, (1999). El sonido. España: Paidós Comunicación.

## **Complementarias:**

Costa, José Manuel, (2010) Arte Sonoro. España: La Casa Encendida.

Everest & Pohlmann, (2009). Master Handbook of Acoustics. USA: McGrawHill,

### Web:

http://mixonline.com/

http://www.artesonoro.org/

http://www.artesonoro.net/artesonoroglobal/artesonorohistoria.html

http://www.redasla.org/







## IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Profesional Taller disciplinar básico (Cine) Eje de formación: Teórico-técnica Área de conocimiento: Prácticas Artísticas Contemporáneas Semestre: 5 Fecha de elaboración: Elaborada por: **Abril 2014** Lic. Amaranta Sánchez Actualizada por: Fecha de revisión y actualización: Mtro. Fernando Méndez Arroyo Octubre 2020 Modalidad: Clave Créditos Tipo de Horas **Horas** Horas Carácter teórica prácticas totales unidad de de la aprendizaj unidad de s: e: aprendizaj e: BI09C 2 2 Optativa Práctico -Escolarizad 4 6 P020 Teórica а 206 Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### Presentación:

Taller en el que se explora los principios básicos de la iluminación en el trabajo cinematográfico.

Propósito:







Entende cómo se utiliza la luz en la conformación de la imagen cinematográfica. Comprende y experimente, cómo la luz y el color pueden producir ambientes, sensaciones y emociones determinadas.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias genéricas:	Competencias específicas:
CG5. Capacidad de aprender y actualizarse	CE11 Contrasta la creación visual mediante la
permanentemente.	habilidad de observación y de representación
CG8. Capacidad creativa.	visual utilizados en la bidimensión y tridimensión, para así alcanzar una mejor expresión artística en
CG10. Habilidades en el uso de la tecnología de la información y de la comunicación.	el plano y en el espacio logrando una obra de arte con solidez compositiva con sensibilidad y originalidad.
CG14. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.	CE13 Aplica un lenguaje artístico audiovisual mediante el estudio de soportes análogos y
CG16. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas.	digitales para usar de manera eficaz y eficiente las herramientas, medios y técnicas especificas a fin
	de una mejor toma de decisiones, congruentes con el discurso artístico con compromiso ético.

## **Contenidos**

Bloques:	Temas:
1. Conocer las propiedades físicas de la luz y	1. Reflexión
su aplicación en la creación de una imagen cinemática	2. Refracción
Cinematica	3. Difusión
	4. Transmisión
Explorar y aplicar los distintos esquemas de iluminación	2.1 Esquemas de iluminación A E







	2.2 Iluminación apropiada para distintos tamaños
	de planos
	2.3 Iluminación en el documental
	2.4 Iluminación con luz natural
	2.5 Luces prácticas y verosimilitud en la imagen
	2.6 Continuidad lumínica
3. Comprender las diferencias y estilos de	
trabajo entre el blanco y negro y color	3.1 El uso del color para la transmisión de
	emociones
	3.2 El blanco y negro
	3.3 El uso del color para generar una amplia
4. Aplicar los conocimientos al construir un	paleta de grises en el blanco y negro
ejercicio audiovisual de ambiente lumínico	
	4. Cineminuto de ambiente lumínico

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( X )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros		N L	E

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)







Presentación oral (conferencia o	( X )	Experimentación (prácticas)	( X )	
,	( //	Experimentation (practical)		
exposición) por parte del docente				
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	(X)	
		documental		
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )	
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )	
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )	
		(Diagramas, etc.)		
Foro	( )	Actividad focal	( )	
Demostraciones	( )	Analogías	( )	
Ejercicios prácticos (series de	( X)	Método de proyectos	( X )	
problemas)				
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )	
videos, fotografías, dibujos y software		información previa		
especialmente diseñado).				
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )	
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( X)	
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( X)	Enunciado de objetivo o	( )	
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones		
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de				
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):				

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
proyectos, práctica reflexiva y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

## PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Cine o áreas afines como producción cinematográfica, productores de cine, directores de cine, editores con experiencia en







cine, post productores de cine. Con experiencia en la docencia, investigación y manejo de plataformas tecnológicas.

## REFERENCIAS

## Básicas:

Deleuze, Gilles. (1996) *La imagen-tiempo, estudios sobre cine 2.* Barcelona, España: Paidos.

Mundloch, Kate. (2010) *Viewing Media Installation Art.* USA: University if Minnesota Press.

## Web:

http://www.artemov.net/

http://expcinema.com

http://ubu.com/







# IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Profesional Taller disciplinar básico (Narrativa Eje de formación: Teórico-técnica Audiovisual) Área de conocimiento: Prácticas Artísticas Contemporáneas Semestre: 5 Fecha de elaboración: Elaborada por: **Abril 2014** Lic. Amaranta Sánchez Actualizada por: Fecha de revisión y actualización: Mtro. Fernando Méndez Arroyo Octubre 2020 Clave Créditos Tipo de Modalidad: Horas **Horas** Horas Carácter teórica prácticas totales unidad de de la aprendizaj unidad de s: e: aprendizaj e: BJ10 2 2 Optativa Práctico -Escolarizad 4 6 CP02 Teórica а

Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

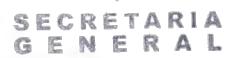
#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

## Presentación:

0206

Taller en el que explora las diversas posibilidades que otorga el lenguaje cinematográfico para un proyecto audiovisual creativo, considerando diversas disciplinas y alidas.

Propósito:







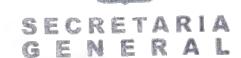
Conoce las distintas áreas artísticas en las que puede aplicarse el lenguaje audiovisual. Experimente con diversas posibilidades de construcción audiovisual. Conoce las diversas salidas que existen para la imagen cinemática, y las características que generan en los trabajos audiovisuales que son producidos para estas.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso

	T
Competencias genéricas:	Competencias específicas:
CG5. Capacidad de aprender y	CE11 Contrasta la creación visual mediante
actualizarse permanentemente.	la habilidad de observación y de
CG8. Capacidad creativa.	representación visual utilizados en la bidimensión y tridimensión, para así alcanzar
CG10. Habilidades en el uso de la tecnología de la información y de la comunicación.	una mejor expresión artística en el plano y en el espacio logrando una obra de arte con solidez compositiva con sensibilidad y originalidad.
CG14. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.	CE13 Aplica un lenguaje artístico audiovisual mediante el estudio de soportes análogos y
CG16. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas.	digitales para usar de manera eficaz y eficiente las herramientas, medios y técnicas especificas a fin de una mejor toma de decisiones, congruentes con el discurso artístico con compromiso ético.

### **Contenidos**

Bloques:	Temas:
	Video danza
Conocer cuáles son aquellas ramas de	
las artes en las que puede generarse un	
trabajo audiovisual	U.A.







2. Entender cuáles son las distintas	2. Videoclip			
salidas de la imagen cinemática, y las	2.1 Pantalla cinematográfica			
características que debe tener un trabajo audiovisual para funcionar para ellas	2.2 Pantalla televisiva			
	2.3 Pantalla en galería			
	2.4 Pantalla en instalación			
	2.5 Internet y redes sociales			
3. Aplicar lo aprendido en un trabajo audiovisual, que será a elección del alumnado para qué salida y en qué rama artística lo elaborará.	3.1 Ejercicio audiovisual			

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)				
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )	
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )	
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )	
Plenaria	( )	Debate	( )	
Ensayo	( )	Taller	(X)	
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )	
Diseño de proyectos	(X )	Elaboración de síntesis	( )	
Mapa mental	( )	Monografía	( )	
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )	
Trípticos	( )	Exposición oral	( )	
Otros			•	
Estrategias de ens	señanz	za sugeridas (Marque X)		
Presentación oral (conferencia o	( X)	Experimentación (prácticas)	( X )	
exposición) por parte del docente		ette a		
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	<u> </u>	
		documental		
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigar	\$3.9V	







Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )		
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )		
		(Diagramas, etc.)			
Foro	( )	Actividad focal	( )		
Demostraciones	( )	Analogías	( )		
Ejercicios prácticos (series de	( X)	Método de proyectos	( X )		
problemas)					
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )		
videos, fotografías, dibujos y software		información previa			
especialmente diseñado).					
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )		
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( X)		
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( X)	Enunciado de objetivo o	( )		
ligas a otros sitios web, otros) intenciones					
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego					
de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):					

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
proyectos, práctica reflexiva y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciado, Maestría o Doctorado en Artes, Medios audiovisuales o afines, con experiencia en la docencia por lo menos de dos años, e investigación y manejo de plataformas tecnológicas.







### REFERENCIAS

### Básicas:

Deleuze, Gilles. (1996) *La imagen-tiempo, estudios sobre cine 2.* Barcelona, España: Paidos.

Mundloch, Kate. (2010) *Viewing Media Installation Art. USA:* University if Minnesota Press.

### Web:

http://www.artemov.net/

http://expcinema.com

http://ubu.com/





### Semestre 6



#### **UNIDAD DE APRENDIZAJE**

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad	Unidad académica: Facultad de Artes							
Programa educativo: Licenciatura en Artes								
Unidad	de aprend	dizaje:		Ciclo de f	Ciclo de formación: Profesional			
Curaduría y gestión del arte II								
			Eje de for	<b>mación:</b> En co	ontexto			
			Semestre	: 6				
Elabora	Elaborada por: Fecha de elabor			elaboración:				
Dr. Jesi	ús Nieto So	otelo		Abril 2014				
Actuali	zada por:			Fecha de	Fecha de revisión y actualización:			
Mtro. R	eynel Ortiz	Pantaleón		Octubre 20	020			
Clave	Horas	Horas	Horas	Créditos	Tipo de	Carácter	Modalidad:	
:	teórica	prácticas	totales	:	unidad de	de la		
	s:	:	:		aprendizaj	unidad de		
					e:	aprendizaj		
						e:		
CG27	1	2	3	4 Obligatoria Práctico- Esc			Escolarizad	
CP01				teórica a			а	
0204								
Progra	Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:							

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

### Presentación:

Brinda los principales recursos de la gestión y organización del arte para la construcción de portafolios de obra y su inserción en distintos medios de circulación que les permita profesionalizar su práctica artística.







### Propósito:

Conoce los principales recursos y estrategias para profesionalizar la práctica artística. Identifique los elementos que integran un portafolio de obra que dé coherencia a su producción artística sin importar la disciplina. Conoce los formatos y aplicaciones que se utilizan para gestionar actividades artísticas, desde exposiciones hasta postulaciones. Analice los soportes y espacios para la circulación de la obra.

## Competencias que contribuyen al perfil de egreso Competencias genéricas: Competencias específicas: CG22. CE7 Participación con responsabilidad Fomenta el trabajo colaborativo inter, multi y transdisciplinario, social. mediante el diálogo, cordialidad, el liderazgo CG23. Capacidad para organizar y planificar ejemplar, motivación, con una visión el tiempo. prospectiva, para alcanzar metas comunes y desarrollar procesos de promoción y CG24. Capacidad de trabajo en equipo. difusión de la obra artística en su contexto cultural a fin de un beneficio social con CG25. Habilidades interpersonales. responsabilidad, paciencia y solidaridad. CG26. Habilidades para trabajar en contextos CE9 Aplica la gestión y autogestión en el culturales diversos. mundo de las artes a partir del dominio de CG28. Compromiso ciudadano. diversos campos, circuitos de consumo y difusión que deriven en la realización de proyectos artísticos, con la finalidad de ampliar públicos culturales con valentía y eficacia. CE10 Crea proyectos de arte y educación a través de estrategias y métodos para visibilizar la producción artistica y Generar el

interés de públicos no en ecializados con

independencia y profesionalidad.





Contenidos				
Bloques:	Temas:			
Conocer los principales recursos para profesionalizar la práctica artística.	1. Edición de obra 1.1. Selección de obra 1.2. Portafolio artístico 1.3. Portafolio de obra en venta 1.4. Precio de la obra 1.5. Comisión 1.6. Avalúo			
Identificar los elementos que integran un portafolio de obra.	<ul> <li>1.7. Certificado de autenticidad de obra</li> <li>2. Portafolio de obra</li> <li>2.1 Semblanza</li> <li>2.2 Curriculum Artístico</li> <li>2.3 Statement</li> <li>2.4 Registro de obra</li> <li>2.5 Soportes físicos y digitales</li> </ul>			
Conocer los formatos que se utilizan para gestionar actividades artísticas.	<ol> <li>Formatos de aplicación</li> <li>1. Formatos de recepción de obra</li> <li>2. Solicitud de espacio para exposición</li> <li>3. Boletín de prensa</li> <li>4. Cronogramas</li> <li>5. Presupuestos</li> <li>6. Carta de motivos (solicitar residencia, posgrado, diplomado, etc.)</li> <li>7. Convocatorias</li> </ol>			







- 4. Analizar los soportes y espacios para la circulación de la obra.
- 4. Circulación de la obra
  - 4.1 Plataformas virtuales
  - 4.2 Nuevos formatos de exhibición
  - 4.3 Espacios independientes

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)					
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )		
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)		
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )		
Plenaria	( )	Debate	( )		
Ensayo	( )	Taller	( )		
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )		
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )		
Mapa mental	( )	Monografía	( )		
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)		
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)		
Otros					
Estrategias de ens	señanz	a sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o	( X)	Experimentación (prácticas)	( )		
exposición) por parte del docente					
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( X )		
		documental			
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )		
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )		
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos	( )		
		(Diagramas, etc.)			
Foro	( )	Actividad focal	( )		
Demostraciones	( )	Analogías			
Ejercicios prácticos (series de	(X)	Método de proyectos			
problemas)			3.		
			447		







Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )	
videos, fotografías, dibujos y software		información previa		
especialmente diseñado).				
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )	
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )	
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )	
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones		
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de				
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):				

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Estudios de caso, trabajo colaborativo,	
diseño de proyectos, análisis de textos, reportes	
de lectura, exposición oral)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría y/o Doctorado en estudios de Arte, Artes Visuales, Audiovisuales. Experiencia docente y profesional en el área de la materia.

#### REFERENCIAS

### Básicas:

Roselló Cerezuela, David. (2007) *Diseño y evaluación de proyectos culturales*. España: Editorial Ariel.

Briones, G. (1995) Métodos y técnicas de investigación. México: Trillas.

Cohen, Sandro. (2006) Redacción sin dolor. Madrid: Planeta.

Niño Morales, Santiago (editor). (2011) Reflexiones sobre la investigación en, sobre y para el campo de las artes. Bogotá, Colombia: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

### **Complementarias:**







Guasch, Ana María. (2003) *La crítica del arte: historia, teoría y praxis*. Barcelona, España: Ediciones del Sebal.

Rodríguez, Jaime Alejandro. (1999) *Hipertexto y literatura: una batalla por el signo en tiempos posmodernos*. Bogotá, Colombia: Ceja.







#### **UNIDAD DE APRENDIZAJE**

#### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Profesional Crítica y análisis de textos de arte Eje de formación: Teórico-técnica contemporáneo II Área de conocimiento: Histórico - Teórico Semestre: 6 Fecha de elaboración: Elaborada por: **Abril 2014** Dra. Zaira Espíritu Contreras Actualizada por: Fecha de revisión y actualización: Dr. Fernando Delmar Romero Octubre 2020 Dra. Blanca Magdalena Pérez Ruiz

Clave	Horas	Horas	Horas	Créditos	Tipo de	Carácter	Modalidad:
:	teórica	prácticas	totales	:	unidad de	de la	
	s:	:	:		aprendizaj	unidad de	
					e:	aprendizaj	
						e:	
TX28	2	1	3	5	Obligatoria	Teórico -	Escolarizad
CP02						Práctica	а
0105							

Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### Presentación:

El alumno profundiza en análisis de textos relacionados con el discurso y las problemáticas del arte contemporáneo. La unidad de aprendizaje se ocupa de temas y p oblemáticas que se aborden en las unidades de aprendizaje prácticas del semestre.







### Propósito:

Conoce y analiza el discurso y las narrativas de la fotografía desde una perspectiva interdisciplinaria. Analiza y redacta textos críticos sobre ciertas problemáticas relacionadas con el arte de nuestro tiempo.

### Competencias que contribuyen al perfil de egreso

### Competencias genéricas:

# CG2. Capacidad del pensamiento crítico y reflexivo.

- CG3. Capacidad crítica y autocrítica.
- CG4. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.
- CG9. Capacidad de comunicación oral y escrita.
- CG11. Habilidades para buscar, procesar y analizar información.

### Competencias específicas:

CE4 Conoce y analiza la cultura visual contemporánea, las raíces y el devenir histórico, económico y político de su región, del país y del mundo, mediante una visión universal en su quehacer profesional para ubicarse en su contexto, entendiendo al arte como producto de estos factores con consideración del otro como persona y respeto a la diferencia.

CE6 Produce discursos críticos acerca de las prácticas artísticas contemporáneas a través de textos fundamentados en la teoría e historia del arte para divulgar el conocimiento y fomentar la apreciación de la producción artística en la comunidad y así conservar el patrimonio cultural en la sociedad, con actitud ética.

CE8 Analiza las características del mercado del arte, su dinámica y su marco legal, mediante actividades de investigación, y evaluación ética Ate las gestión necesidades reales del scenario aboral, para lograr consolidars? como las











productores visuales y audiovisuales con autonomía, iniciativa e integridad. **Contenidos Bloques:** Temas: 1.-1.- Análisis de textos sobre las principales Reconocer ٧ analizar los diferentes conceptos del discurso del arte problemáticas del arte contemporánea, contemporáneo, visual audiovisual. visual audiovisual. 2.- Ser capaz de desarrollar una visión crítica 2.- Escritura de crítica de textos y análisis de de la práctica del arte, visual audiovisual. textos. Temas y problemáticas del arte contemporáneo, visual audiovisual. 3.- Generar contenidos críticos de diversas problemáticas de l arte actual,, visual 3.-Obra, autor, contexto, circulación e audiovisual. interdisciplinar. 4.- Establecer una visión interdisciplinaria en 4.- Ensayo y crítica del arte y la perspectiva la reflexión del arte de nuestro tiempo, visual latinoamericana. audiovisual. 4.1 Desarrollo y análisis de textos críticos. 5.- Profundizar en los diferentes modalidades 5.-Elaboración de ensayo un del discurso y de las narrativas artísticas, interdisciplinario sobre un tema específico. visual audiovisual.

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	U.A.(X).
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	
Plenaria	( )	Debate	(C) 美国国际 (C)





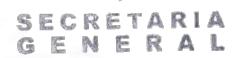




Ensayo	(X)	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de en	señanz	za sugeridas (Marque X)	
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
exposición) por parte del docente			
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	(X)
		documental	
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )
		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de	( )	Método de proyectos	( )
problemas)			
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	(X)
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	
Otra, especifique (Iluvia de ideas, mesa r	edonda	a, textos programados, cine, teatro, ju	lego de
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje A
Puntualidad y asistencia	







Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Ensayos, mapas, análisis de textos,	
reportes de lectura, exposición oral)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en áreas humanísticas, preferentemente Historia del Arte con énfasis en Arte Contemporáneo. Experiencia docente en Teoría e Historia del Arte para artistas.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Foster, H., ET AL. (2003). *Arte desde 1900. Modernidad, antimodernidad, posmodernidad.* Madrid, España:Akal.

García Canclini, N. (1990). *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad.* México: Grijalbo.

Guasch, A. (2007). *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural.* Madrid, España: Alianza Editorial.

Wallis, B. (ed.) (2001). Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos entorno a la representación. Madrid; España: Akal.

### **Complementarias:**

Rábanos, C. (2010). Arte actual. España: Universidad de Zaragoza.

Sontag, S. (2005). Sobre la fotografía. Madrid: Alfaguara.







#### UNIDAD DE APRENDIZAJE

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Profesional Taller disciplinar avanzado (Dibujo) Eje de formación: Teórico-técnica Área de conocimiento: Prácticas Artísticas Contemporáneas Semestre: 6 Fecha de elaboración: Elaborada por: Mtra. Margarita Rosa Lara Zavala Abril 2014 Actualizada por: Fecha de revisión y actualización: Mtro. Sergio Gerson Zamora López Octubre 2020 Clave Horas Créditos Modalidad: Horas Horas Tipo de Carácter teórica prácticas totales unidad de de la unidad de s: aprendizaj e: aprendizaj e: AA01 2 2 4 6 Práctico-Escolarizad Optativa CP02 Teórico а 0206 Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

#### Presentación:

Taller en el que se determina de dónde parten las ideas al realizar un proyecto de dihujo por medic de herramientas tanto de teoría, como técnica, para fortalecer el pensamiento crítico y la indagación al momento de desarrollar temas personales.







### Propósito:

1. La escritura cómo dibujo.

Utilice materiales no convencionales para generar dibujos. Emplee su cuerpo, el paisaje, el caminar, bordar, entre otras estrategias para hablar del dibujo.

Cree obras de dibujo por medio de tipografías, conceptualizando así el valor del carácter como imagen y no solo como letra, al mismo tiempo de generar imágenes a través de la enunciación de las mismas haciendo uso del lenguaje.

Desarrolle un proyecto sólido de dibujo con capacidad de conformar la obra del alumado y que sea capaz de expandir los conocimientos obtenidos en cualquier otra disciplina donde pueda diferenciar y aplicar el dibujo tanto como boceto, como propuesta o como obra.

### Competencias que contribuyen al perfil de egreso

·	, ,	
Competencias genéricas:	Competencias específicas:	
CG5. Capacidad de aprender y actualizarse	CE12 Emplea un lenguaje plástico creativo e	
permanentemente.	innovador a través de la exploración de diversos	
CG8. Capacidad creativa.	materiales, técnicas, soportes y metodologías del área visual para su mejor dominio disciplinar con	
CG12. Habilidad para el trabajo en forma	coherencia e integridad.	
colaborativa.	CE14 Crea obras visuales de calidad con	
CG15. Capacidad para formular y gestionar proyectos.	congruencia discursiva mediante proyectos artísticos adecuados para fortalecer su desarrollo en el campo profesional del arte, con versatilidad,	
CG20. Conocimiento sobre el área de estudio	innovación y originalidad.	
y la profesión.		
Contenidos		
Bloques:	Temas:	

1. Analogía entre el dibujo 🛵 escriura.

1.1 Gramática de la image





	1.2 Descontextualización de la tipografía.
	2. Formas de representación.
2. Dibujo como representación.	2.1 Dibujo de personajes.
	2.2 Espacios abiertos y cerrados.
	2.3 Formas orgánicas.
	3. Dibujo expandido
3. Expansión de formas e ideas.	3.1 Más allá del soporte.
	3.2 El dibujo como pensamiento.
	4. Indagación y producción de temas.
4. Concepto, contexto y propuesta de proyectos.	4.1 Concepto: posibilidad de discusión.
	4.2 Contexto: delimitación del enfoque.
	4.3 Propuesta: solución al problema.

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( X )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	4 (1)
Trípticos	( )	Exposición oral	
Otros		(C=0=0=0	







Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o	( X)	Experimentación (prácticas)	( X )
exposición) por parte del docente			
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( )
		documental	
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )
		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de	( X)	Método de proyectos	( X )
problemas)			
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de			
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
proyectos, práctica reflexiva y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40% A E
Total	109.%







### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Artes, Diseño o afines. Conocimiento general y dominio de dibujo académico y formal, así como práctica y experiencia docente en el dibujo por lo menos de tres años. Experiencia profesional en el ramo de las industrias culturales.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Antonio, J. (1972). La composición en el dibujo y la pintura. España: Paidón.

Acha, J. (2009). Teoría del dibujo. Su sociología y su estética. México: Ediciones Coyoacán.

### **Complementarias:**

Fiore, G. (1984). Curso de dibujo. Barcelona, España: Ediciones Orbis.

Calderón, F. J. (1983). Dibujo técnico industrial, 2 tomos. México: Editorial Porrúa.

### Web:

www.art21.org/

www.ubuweb.com







#### UNIDAD DE APRENDIZAJE

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Profesional Taller disciplinar avanzado (Pintura) Eje de formación: Teórico-técnica Área de conocimiento: Prácticas Artísticas Contemporáneas Semestre: 6 Fecha de elaboración: Elaborada por: Mtra. Ma. Cecilia Vázquez Gutiérrez Abril 2014 Actualizada por: Fecha de revisión y actualización: Mtro. Sergio Gerson Zamora López Octubre 2020 Clave Horas Créditos Modalidad: Horas Horas Tipo de Carácter teórica prácticas totales unidad de de la unidad de s: aprendizaj e: aprendizaj e: AB02 2 2 4 6 Práctico-Escolarizad Optativa CP02 Teórica а 0206 Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### Presentación:

Desarrolla de las habilidades técnico-prácticas de las habilidades pictóricas avanzadas, tales como género, composición, paleta de color, construcción de forma y fondo con diferentes medios pictóricos.







## Propósito:

Aplique, desarrolle y experimente, los diferentes recursos técnicos y compositivos de los elementos pictóricos avanzados, así como, entiende de que recursos se disponen para los diferentes montajes propios de la pintura.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias genéricas:	Competencias específicas:
CG5. Capacidad de aprender y actualizarse	CE12 Emplea un lenguaje plástico creativo
permanentemente.	e innovador a través de la exploración de
CG8. Capacidad creativa.	diversos materiales, técnicas, soportes y metodologías del área visual para su mejor dominio disciplinar con coherencia e
CG12. Habilidad para el trabajo en forma colaborativa.	integridad.
CG15. Capacidad para formular y gestionar proyectos.	CE14 Crea obras visuales de calidad con congruencia discursiva mediante proyectos artísticos adecuados para fortalecer su
CG20. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión.	desarrollo en el campo profesional del arte, con versatilidad, innovación y originalidad.

### Contenidos

Bloques:	Temas:
1Preparación técnica:	1. Tener un marco conceptual que permita
	decisiones técnicas como: formato, paleta,
	técnicas a experimentar hasta tener soltura
	en el trazo y seguridad en el uso del color.
2Investigación:	1.1 Formatos y preparación de pipeles y telas.







	1.2 colores, pinceles y herramientas
	necesarias. No uso de vinílicas. Conseguir
	al menos los colores primarios y
	secundarios, o y no gama básica para
	trabajar durante todo el semestre.
	2.1 bocetaje e investigación sobre el tema
	2.2 elección de formas y experimentación
	2.3 observación y análisis de los
	resultados2.4 Hacer ejercicios de:
	2.4.1 Secuencias y series.
	2.4.2 variaciones de Formato
	2.4.3 aplicación de color
	2.4.4 fondo y forma, hasta conformar un
	cuerpo de trabajo.
3Color. Estrategias para el uso del color	
	3Distintas técnicas y estrategias a la hora
	de aplicar el color
4Montaje	
T. Montajo	
	4 Entender qué tipo de montaje se requiere
	para el trabajo realizado.

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)				
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia		( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos		( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios		( )
Plenaria	( )	Debate		( )
Ensayo	( )	Taller	U.A	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica		
Diseño de proyectos	( X)	Elaboración de síntesis		







Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de en	señanz	a sugeridas (Marque X)	
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( X )
exposición) por parte del docente			
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( )
		documental	
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )
		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de	( X)	Método de proyectos	( X )
problemas)			
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa r	edonda	a, textos programados, cine, teatro, j	juego de
roles experiencia estructurada diario reflexivo entre otras):			

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	EV B AL B
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	U.A.
proyectos, práctica reflexiva y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40% 2030 %





Total	100 %

### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Artes Visuales o afines y experiencia profesional en el ramo de las industrias culturales; con dos años de experiencia docente a nivel licenciatura.

### REFERENCIAS

#### Básicas:

Dondis, D.A. (2000). *La sintaxis de la imagen,* España: Ediciones G.Gili, S.A. de C.V. Godfrey, T. (2010). *La pintura hoy.* España: Phaidon.

### **Complementarias:**

Bachelar, G. (1965). La poética del espacio. México: Fondo de Cultura Económica.







#### UNIDAD DE APRENDIZAJE

## IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Profesional Taller disciplinar avanzado (Escultura) Eje de formación: Teórico-técnica Área de conocimiento: Prácticas Artísticas Contemporáneas Semestre: 6 Fecha de elaboración: Elaborada por: **Abril 2014** Mtra. Edna Alicia Pallares Vega Actualizada por: Fecha de revisión y actualización: Mtra. Edna Alicia Pallares Vega Octubre 2020 Clave Horas **Horas** Horas Créditos Tipo de Carácter Modalidad: teórica prácticas totales unidad de de la aprendizaj unidad de s: e: aprendizaj e: AC03 2 2 4 6 Optativa Práctico-Escolarizad CP02 Teórica а 0206 Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### Presentación:

Desarrolla conocimientos básicos y técnicos, a través de uso adecuado de herramientas, materiales, equipo, maquinaria y seguridad industrial específicas de los diferentes procedimientos propios para la realización de objetos tridimensionales.







### Propósito:

Conoce y aplica las diferentes técnicas escultóricas, equipo y maquinaria específicas para la confección de objetos tridimensionales. Al finalizar la unidad de aprendizaje, el alumnado será capaz de realizar objetos escultóricos sabiendo elegir los procedimientos técnicos y equipo adecuado para la realización de objetos tridimensionales propios.

### Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias genéricas:	Competencias específicas:
CG5. Capacidad de aprender y actualizarse	CE12 Emplea un lenguaje plástico creativo e
permanentemente.	innovador a través de la exploración de diversos
	materiales, técnicas, soportes y metodologías del
CG8. Capacidad creativa.	área visual para su mejor dominio disciplinar con
CG12. Habilidad para el trabajo en forma	coherencia e integridad.
colaborativa.	CE14 Crea obras visuales de calidad con
CG15. Capacidad para formular y gestionar proyectos.	congruencia discursiva mediante proyectos artísticos adecuados para fortalecer su desarrollo en el campo profesional del arte, con versatilidad,
CG20. Conocimiento sobre el área de estudio	innovación y originalidad.
y la profesión.	

### **Contenidos**

	Bloques:		Temas:
1. Té	ecnicas y procedimientos a	avanzados	1. Técnicas y procedimientos avanzados
tric	dimensionales		tridimensionales
			1.1. Técnicas aditivas
			1.2 Modelado II
2. Ma	ateriales y Herramientas II		2. Cerámica II
			2.1Técnicas sustractivo 1







3. Maquinaria y equipos II

- 2.1 Talla II
  - 3.1 Técnicas constructivas II
    - 3.1. Metales
    - 3.2 Madera
    - 3.3 Plásticos/ Resinas
    - 3.4 Papel
    - 3.5 Mixtos
    - 3.6 Técnicas mixtas II
    - 3.7 Moldes y vaciados
    - 3.8 Plásticos/Resinas
    - 3.9 Textiles
    - 3.10 Luz
    - 3.11 Sonido
- 3.2 . Materiales y Herramientas II
  - 3.2.1 Materiales naturales/artificiales
  - 3.2.2 Características básicas y usos
  - 3.2.3 Herramientas manuales
- 3.3. Maquinaria y equipos II
  - 3.3.1 Equipos especializados
  - 3.3.2 CNC, láser, inyección, plasma y anexas.
  - 3.3.3 Características básicas y usos
- Planeación y procedimientos específicos para la confección de objetos tridimensionales II
- 4. Planeación y procedimientos específicos para la confección de objetos tridimensionales II







4.1. Desarrollo y aplicación de métodos
específicos para confección de objetos
tridimensionales
5. Seguridad industrial II
5.1. Elementos, procedimientos y
características básicas
6. Resguardo y embalajes II
6.1. Elementos, procedimientos y
características avanzadas
7. Costos y presupuestos
7.1. Catálogo de conceptos
7.1.1. Insumos
7.1.2. Cotización
7.1.3. Cálculo valor obra/proyecto

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)				
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia		( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos		( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios		( )
Plenaria	( )	Debate		( )
Ensayo	( )	Taller		(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica		( )
Diseño de proyectos	( X)	Elaboración de síntesis	690 B at	( )_
Mapa mental	( )	Monografía	U.A	()
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura		
Trípticos	( )	Exposición oral	(C=0=0 % %	54 G/
	•	•		







Otros			
Estrategias de en	señanz	za sugeridas (Marque X)	
Presentación oral (conferencia o	( )	Experimentación (prácticas)	( X )
exposición) por parte del docente			
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( )
		documental	
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( X )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )
		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de	( X)	Método de proyectos	( X )
problemas)			
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	
Otra, especifique (Iluvia de ideas, mesa	redonda	a, textos programados, cine, teatro, j	uego de
roles, experiencia estructurada, diario re	flexivo,	entre otras):	

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
proyectos, práctica reflexiva y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %





#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Artes o afines, con una amplia experiencia profesional y docente en la escultura, sobre todo en los procedimientos técnicos tradicionales. Experiencia mínima docente de dos años a nivel licenciatura.

### REFERENCIAS

#### Básicas:

Wittkover, R. (1999). *La escultura: procesos y principios*. Madrid, España: Alianza Forma

Rudel, J. (1986) . Técnica de la escultura. México: Fondo de Cultura Económica.

### **Complementarias:**

Krauss, R. (1988). La escultura en el campo expandido, en La posmodernidad. España: Kairós.

Marchan, F. S. (1990) Del arte del objeto al arte del concepto. España: Akal.







#### UNIDAD DE APRENDIZAJE

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Profesional Taller disciplinar avanzado (Gráfica) Eje de formación: Teórico-técnica Área de conocimiento: Prácticas Artísticas Contemporáneas Semestre: 6 Fecha de elaboración: Elaborada por: Dr. Juan Carlos Bermúdez Rodríguez Abril 2014 Fecha de revisión y actualización: Actualizada por: Lic. Ana Lucía Rojas Mancera Octubre 2020 Clave Horas Horas Créditos Carácter Modalidad: Horas Tipo de teórica prácticas totales unidad de de la unidad de s: aprendizaj e: aprendizaj e: AD04 2 2 4 6 Optativa Práctico-Escolarizad CP02 Teórica а 0206 Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### Presentación:

contextualice el uso de las técnicas tradicionales y experimentales de la gráfica en el universo del arte contemporáneo.







## Propósito:

Conozca técnicas y conceptualmente el campo expandido de la gráfica a través de la aplicación mixta, combinada y tridimensional de los procesos gráficos tradicionales.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias genéricas:	Competencias específicas:
CG5. Capacidad de aprender y actualizarse	CE12 Emplea un lenguaje plástico creativo e
permanentemente.	innovador a través de la exploración de
CG8. Capacidad creativa.  CG12. Habilidad para el trabajo en forma colaborativa.	diversos materiales, técnicas, soportes y metodologías del área visual para su mejor dominio disciplinar con coherencia e integridad.
CG15. Capacidad para formular y gestionar proyectos.	CE14 Crea obras visuales de calidad con congruencia discursiva mediante proyectos artísticos adecuados para fortalecer su
CG20. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión.	desarrollo en el campo profesional del arte, con versatilidad, innovación y originalidad.

### Contenidos

	Bloques:	Temas:
		1.1. Plataformas de diseño digital.
1.	Gráfica digital.	1.2. Impresión.
		1.3. Corte.
2.	Técnicas mixtas y combinadas.	2.1. Técnicas gráfcas mix a con s portes y
		matrices tradicionales.





		2.2. Técnica mixta con soportes y matrices			
		alternativas.			
3.	El campo expandido de la gráfica.				
		3.1	Gráfica	con	posibilidades
		tridime	ensionales.		
		3.2 Gráfica instalatoria.			
		3.3 Gráfica en movimiento.			

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)							
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )				
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )				
Trabajo colaborativo	( X)	Seminarios	( )				
Plenaria	( )	Debate	( )				
Ensayo	( )	Taller	(X)				
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )				
Diseño de proyectos	( X)	Elaboración de síntesis	( )				
Mapa mental	( )	Monografía	( )				
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )				
Trípticos	( )	Exposición oral	( )				
Otros							
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)							
Presentación oral (conferencia o	( X)	Experimentación (prácticas)	( X )				
exposición) por parte del docente							
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( )				
		documental					
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )				
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )				
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )				
		(Diagramas, etc.)	.E.				
Foro	( )	Actividad focal					
Demostraciones	( )	Analogías	<b>NO</b> /				







Ejercicios prácticos (series de	( X)	Método de proyectos	( X )	
problemas)				
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )	
videos, fotografías, dibujos y software		información previa		
especialmente diseñado).				
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )	
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( X)	
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )	
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones		
Otra, especifique (Iluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de				

Otra, especifique (Iluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
proyectos, práctica reflexiva y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Artes o afines, con experiencia docente mínima dos años, creativa en dibujo y grabado y experiencia profesional en el ramo de las industrias culturales, además de contar con experiencia en didáctica de las artes.

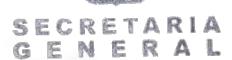
### REFERENCIAS

#### Básicas:

Boegh, H. (2004). Manual de grabado en hueco no tóxico: Barnices acrílicos, película de fotopolímero y planchas solares y sus mordida. Granada, España: Editorial Universidad de Granada.

Catafal, Jordi y Oliva, Clara (2002). El grabado. Barcelona, España: Parran ón

Ediciones S.A.







Kick, B et al. (2003). *El grabado y la impresión. Guía completa de técnicas y procesos*. China: Blume.

### **Complementarias:**

Alcalá, José; Pastor, Jesús (1997). Procedimientos de transferencia en la creación artística. Pontevedra, España: Diputación de Pontevedra.

Osborne, P. (2010). El arte más allá de la estética. Murcia, España: CENDEAC.

Krauss, Rosalind, *La escultura en el campo expandido, en La posmodernidad. España: Ed. GG* 







#### UNIDAD DE APRENDIZAJE

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes

Programa educativo: Licenciatura en Artes

Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Profesional

Taller disciplinar avanzado (Editorial) **Eje de formación:** Teórico-técnica

Área de conocimiento: Prácticas Artísticas

Contemporáneas

Semestre: 6

Elaborada por: Fecha de elaboración:

Lic. Ina Larrauri Cervantes Octubre 2020

Clave	Horas	Horas	Horas	Créditos	Tipo de	Carácter	Modalidad:
:	teórica	prácticas	totales	:	unidad de	de la	
	s:	:	:		aprendizaj	unidad de	
					e:	aprendizaj	
						e:	
AE05	2	2	4	6	Optativa	Práctico -	Escolarizad
CP02						Teórica	а
0206							
	I	1	1	II .			

Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

### Presentación:

Conoce el diseño editorial que es la estructura y composición que forma a libros, revistas, periódicos, catálogos, volantes, entre otros y que se enfoca de manera especializada en la estética y diseño tanto del interior como del exterior de los textos e imágenes que lo acompañan.

Propósito:







Obtiene una visión amplia e integradora de los procesos de diseño editorial. El diseño editorial es la disciplina encargada de hacer que las publicaciones impresas o digitales tales como libros, revistas y periódicos sean legibles, entendibles y atractivas. Proporcione conocimientos de diseño, maquetación y composición de publicaciones para desarrollar y generar productos editoriales impresos o digitales.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias genéricas:	Competencias específicas:
CG5. Capacidad de aprender y actualizarse	CE12 Emplea un lenguaje plástico creativo
permanentemente.	e innovador a través de la exploración de
CG8. Capacidad creativa.  CG12. Habilidad para el trabajo en forma colaborativa.	diversos materiales, técnicas, soportes y metodologías del área visual para su mejor dominio disciplinar con coherencia e integridad.
CG15. Capacidad para formular y gestionar proyectos.	CE14 Crea obras visuales de calidad con congruencia discursiva mediante proyectos artísticos adecuados para fortalecer su
CG20. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión.	desarrollo en el campo profesional del arte, con versatilidad, innovación y originalidad.
Conter	pidos

#### **Contenidos**

Bloques:	Temas:		
Formatos y tipos de papel	1.1 Tipos y tamaños de papel		
	1.2 Tipos de encuadernación		
	1.3 Tamaños de papel imprimibles en		
	México		
	1.4 Sistemas de impresión y tipos de		
	acabados		







2. Introducción a la pre prensa	2.1Formación de archivos para impresión
	2.2Sangrados, rebases y marcas
	2.3Folios
	2.4Tratamiento de imágenes (fotografía
	o ilustración).
	2.5Exportación a PDF
	2.6Empaquetado
3. Apuntes finales	3.1 Distribución y cotización
	3.2 Los desafíos del diseño editorial en la
	actualidad
4. Presentación de proyectos finales	4.1 Entender, concebir, diseñar, desarrollar
	y concluir el producto editorial final.

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)						
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )			
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )			
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )			
Plenaria	( )	Debate	( )			
Ensayo	( )	Taller	( x )			
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )			
Diseño de proyectos	( x)	Elaboración de síntesis	( )			
Mapa mental	( )	Monografía	( )			
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )			
Trípticos	( )	Exposición oral	( )			
Otros	Otros					
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)						
Presentación oral (conferencia o	Presentación oral (conferencia o (x) Experimentación (prácticas) (x)					
exposición) por parte del docente						







Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	(X)		
		documental			
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )		
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )		
Estudio de Casos	( x )	Organizadores gráficos	( )		
		(Diagramas, etc.)			
Foro	( )	Actividad focal	( )		
Demostraciones	( )	Analogías	( )		
Ejercicios prácticos (series de	(x)	Método de proyectos	(X)		
problemas)					
Interacción la realidad (a través de	(x)	Actividades generadoras de	( )		
videos, fotografías, dibujos y software		información previa			
especialmente diseñado).					
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )		
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X )		
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	(X)	Enunciado de objetivo o	( )		
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones			
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de					
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):					

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
proyectos, práctica reflexiva y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

# PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Artes, Diseño o afines. Contar con conocimientos previos de las áreas de artes visuales, diseño gráfico, ciencias de la comunicación. Comprender y poseer conocimientos de los procesos editoriales y capacidad para guiar al alumnado en la elaboración de las propuestas de proyectos editoriales finares.







#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Ambrosse, Gavin y Paul Harris. (2001). *Impresión y acabados*. Barcelona. España: Ed. Parramón.

Blasco Soplon, Laia. (2011). Sobre impresión de la pantalla al papel y viceversa. Barcelona, España: Ed. Index Book.

Gatter, Mark. (2011). *Manual de impresión para diseñadores gráficos*. Barcelona, España. Ed. Parramon.

Studio 7.5. (2003). Colores digitales para internet y otros medios de comunicación. Barcelona, España. Ed. Index Book.

## **Complementarias:**

Eiseman, Leatrice. (2000). *PANTONE, Guide to communicating with color.* EUA: Grafixpress LTD.

Haslan, Andrew. (2007). *Creación, diseño y producción de libros*. Barcelona, España: Ed. Blume.

Zapaterra, Yolanda. (2008). *Diseño editorial. Periódicos y revistas.* Barcelona, España: Ed. Gustavo Gili.







#### UNIDAD DE APRENDIZAJE

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes

Programa educativo: Licenciatura en Artes

Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Profesional

Taller disciplinar avanzado (Fotografía) **Eje de formación:** Teórico -Técnica

Área de conocimiento: Prácticas Artísticas

Contemporáneas

Semestre: 6

Elaborada por: Fecha de elaboración:

Mtro. Miguel Ángel Ortega Bugarin | Abril 2014

Actualizada por: Fecha de revisión y actualización:

Mtra. María Eugenia Núñez Delgado Octubre 2020

Clave :	Horas teórica s:	Horas prácticas :	Horas totales :	Créditos :	Tipo de unidad de aprendizaj e:	Carácter de la unidad de aprendizaj	Modalidad:
						e:	
AF06	2	2	4	6	Optativa	Práctico -	Escolarizad
CP02						Teórica	а
0206							

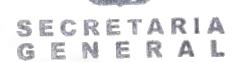
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### Presentación:

Aborda de forma práctica y teórica lo relacionado a la fotografía en estudi y locación pera producción de un proyecto fotográfico.







# Propósito:

Desarrolle las prácticas fotográficas en estudio y locaciones, aplique técnicas avanzadas de edición y considere los formatos de salida para producción de un proyecto fotográfico creativo de alta calidad.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias genéricas:	Competencias específicas:		
CG5. Capacidad de aprender y actualizarse	CE13 Aplica un lenguaje artístico		
permanentemente.	audiovisual mediante el estudio de soportes		
	análogos y digitales para usar de manera		
CG8. Capacidad creativa.	eficaz y eficiente las herramientas, medios y		
CG12. Habilidad para el trabajo en forma	técnicas especificas a fin de una mejor toma		
colaborativa.	de decisiones, congruentes con el discurso		
Colaborativa.	artístico con compromiso ético.		
CG15. Capacidad para formular y gestionar	CE15 Diseña y elabora propuestas artísticas		
proyectos.	• • •		
	creativas e innovadoras mediante el uso de		
CG20. Conocimiento sobre el área de estudio	tecnologías de los nuevos medios artísticos		
y la profesión.	para la construcción de obras o productos		
	audiovisuales de calidad.		

# Contenidos

Bloques:	Temas:		
1. Retrato fotográfico	1.1 Antecedentes del retrato		
	1.2 Óptica, encuadre y composición		
	1.3 Contratos y manejo de modelos		
	1.4 El estudio fotográfico		
	1.5 Iluminación natural y artificial		
	1.6 Foto editorial		
	1.7 Locación		
	GC =0=D ≥ 28 (3)		





2. Producto	2.1 Fotografía comercial		
	2.2 Propiedades de la luz		
	2.3 Iluminación creativa		
	2.4 Teoría del color		
	2.5 Bodegón, cristalería, comida fría y		
	caliente, objetos volados, splash		
	2.6 Reproducción de obra de arte		
3. Producción de proyecto	0.45		
	3.1 Presupuesto		
	3.2 Derechos de autor		
4 Oalidaa da la imaanaa	4.1 Impresión fina		
4. Salidas de la imagen	·		
	4.2 Papeles y superficies		
	4.3 Creación de portafolio		
	4.4 Exposición y montaje		

Estrategias de a	aprendiza	<b>je sugeridas</b> (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia		( )	
Estudios de caso	( )	Análisis de textos		( )	
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios		( )	
Plenaria	( )	Debate		( )	
Ensayo	( )	Taller		(X)	
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica		( )	
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis		( )	
Mapa mental	( )	Monografía		( )	
Práctica reflexiva	(X )	Reporte de lectura		( )	
Trípticos	( )	Exposición oral		( )	
Otros			U.A	.E	
Estrategias de	Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)				









ESTADO DE MORECOS			
Presentación oral (conferencia o	( X)	Experimentación (prácticas)	( X )
exposición) por parte del docente			
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	(X)
		documental	
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )
		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de	(X)	Método de proyectos	(X)
problemas)			
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X )
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	(X)	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de			iego de
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
proyectos, práctica reflexiva y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO







Licenciatura, Maestría o Doctorado en Artes visuales o afines. El docente deberá contar con experiencia profesional vinculada a la producción fotográfica y en el ramo de las industrias culturales. Con experiencia docente de por lo menos dos años.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Scharf, Aaron. (2005) Arte y fotografía. España: Alianza Editorial.

Orozco, Óscar. (2009) Fotografía y Video en Internet. México: Alfaomega.

Bann, David & Gargan, John. (1992) *Cómo Corregir Pruebas en Color.* México: Gustavo Gili.

Marshall, Hugh. (1990) Diseño Fotográfico: Cómo preparar y dirigir fotografías para el diseño gráfico. Barcelona, España: Gustavo Gili.

### **Complementarias:**

Batchen, Geoffrey. (2004) *Arder en Deseos: La Concepción de la Fotografía*. Barcelona, España: Gustavo Gili

Fontcuberta, Joan. (1990) Fotografía: Conceptos y Procedimientos. Una Propuesta metodológica. Barcelona, España: Gustavo Gili.







#### UNIDAD DE APRENDIZAJE

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Ciclo de formación: Profesional Unidad de aprendizaje: Taller disciplinar avanzado Eje de formación: Teórico -Técnica (Postproducción) Área de conocimiento: Prácticas Artísticas Contemporáneas Semestre: 6 Elaborada por: Fecha de elaboración: Mtra. Sandra Margarete Loewe Greiner Abril 2014 Actualizada por: Fecha de revisión y actualización: Lic. Carla Ikom Pérez Di castro Octubre 2020 Horas Créditos Clave Horas Horas Tipo de Carácter Modalidad: de la teórica prácticas totales unidad de unidad de s: aprendizaj e: aprendizaj e: AG07 2 2 4 6 Optativas Práctico-Escolarizad CP02 Teórica а 0206

Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

Dragontogiánu

### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentacion.	
Manipula digitalmente material audiovisual mediante el uso de sof	tware de edición.
Propósito:	







Identifique los softwares que se ocupan en la post producción digital, aplique corrección de color a piezas audiovisuales y transiciones, conoce las distintas carpetas de efectos y qué se puede lograr con ellos, realice gráficos en movimiento, simule entornos 3D, hace animación de marionetas, realice un demo reel profesional.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias genéricas:	Competencias específicas:
CG5. Capacidad de aprender y actualizarse	CE13 Aplica un lenguaje artístico audiovisual
permanentemente.	mediante el estudio de soportes análogos y
CG8. Capacidad creativa.	digitales para usar de manera eficaz y eficiente las herramientas, medios y técnicas especificas a fin
CG12. Habilidad para el trabajo en forma	de una mejor toma de decisiones, congruentes
colaborativa.	con el discurso artístico con compromiso ético.
CG15. Capacidad para formular y gestionar proyectos.	CE15 Diseña y elabora propuestas artísticas
	creativas e innovadoras mediante el uso de
	tecnologías de los nuevos medios artísticos para
CG20. Conocimiento sobre el área de estudio	la construcción de obras o productos
y la profesión.	audiovisuales de calidad.

### **Contenidos**

Bloques:	Temas:
1. Identificar el software y sus componentes	1.1 Software y compatibilidad
básicos.	1.2 Preparar archivos
	1.3 Cuadros clave
Aplicar corrección de color en la post producción de la imagen en movimiento.	2.1 Corrección de color
	U.A.E.M







3. Emplear cambios de imágenes dentro de	3.1 Transiciones
una secuencia.	
	4.1 Distorsiones
4. Reconocer distintas carpetas de efectos.	4.2 Desenfoques
	4.3 Generadores
	4.4 Simuladores
5. Producir gráficos en movimiento con el	5.1 Texto en movimiento
complemento tipográfico.	5.2 Motion graphics
O Decree and a constant of the	
6. Representar un entorno 3D a partir de planos 2D con movimiento de cámara.	6.1 Multiplano y cámara 3D
	6.2 Simuladores de 3D
7. Construir marioneta en 2D y animar sus	
piezas con diferentes métodos.	7.1 Marioneta con piezas emparentadas
	7.2 Pines de deformación
8. Manipular material audiovisual con efectos	
digitales.	8.1 Pantalla verde
	8.2 Tracking
9. Aprovechar los conocimientos adquiridos para elaborar un portafolio de trabajo audiovisual con resultado profesional	9.1 Demo reel

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	U.A.E.
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	
Plenaria	( )	Debate	Muse Mo
Transfer Inc.			







Градиа	/ \	Teller	( ) ( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de ens	señanz	a sugeridas (Marque X)	
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
exposición) por parte del docente			
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	(X )
		documental	
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )
		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de	( X)	Método de proyectos	( X )
problemas)			
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( X)	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de			iego de
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%







Total	100 %
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
proyectos, práctica reflexiva y taller)	45%
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
Entrega en tiempo y forma de trabajos	

#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Artes visuales o afines La experiencia del docente debe estar ligada a la producción cinematográfica, productores de cine, directores de cine, editores con experiencia en cine, post productores de cine, egresados de escuelas de cine o con una amplia trayectoria en cualquiera de sus ramas.

#### REFERENCIAS

### Básicas:

Dopl, (2007) A call for digital printer lights. USA.

Reisz, Karl. (2010). La técnica del montaje cinematográfico. PLOT.

#### Complementarias:

Peleshyan, Artavazd. (2011). Teoría del montaje a distancia. México: FICUNAM.

Sanchez, Rafael. (2012). Montaje cinematográfico arte de movimiento. México: UNAM.







#### UNIDAD DE APRENDIZAJE

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Profesional Taller disciplinar avanzado (Sonido) Eje de formación: Teórico -Técnica Área de conocimiento: Prácticas Artísticas Contemporáneas Semestre: 6 Elaborada por: Fecha de elaboración: Lic. Antonio R. Russek Martínez Abril 2014 Actualizada por: Fecha de revisión y actualización: Mtro. Fernando Méndez Arroyo Octubre 2020 Clave Horas Créditos Tipo de Carácter Modalidad: **Horas** Horas de la teórica prácticas totales unidad de unidad de s: aprendizaj e: aprendizaj e: 80HA 2 2 4 6 Optativa Práctico -Escolarizad CP02 Teórica а 0206

Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Explora los procesos de preproducción, diseño y postproducción sonora.

Propósito:

Presentación:







Comprende cómo la realización de una pieza sonora comprende de distintas etapas, que van de la preproducción hasta la postproducción. Entiende el concepto de diseño sonoro y los elementos que conforman una buena pista sonora. Conoce los procesos de postproducción sonora. Aplica el conocimiento en una pieza sonora.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso Competencias genéricas: Competencias específicas: CG5. Capacidad de aprender y actualizarse CE13 Aplica un lenguaje artístico audiovisual mediante el estudio de soportes análogos y permanentemente. digitales para usar de manera eficaz y eficiente las CG8. Capacidad creativa. herramientas, medios y técnicas especificas a fin de una mejor toma de decisiones, congruentes CG12. Habilidad para el trabajo en forma con el discurso artístico con compromiso ético. colaborativa. CE15 Diseña y elabora propuestas artísticas CG15. Capacidad para formular y gestionar creativas e innovadoras mediante el uso de proyectos. tecnologías de los nuevos medios artísticos para construcción de obras productos CG20. Conocimiento sobre el área de estudio audiovisuales de calidad. y la profesión. **Contenidos**



Temas:

**Bloques:** 





1. Conocer qué es el diseño sonoro y cómo se	1.1 El diseño sonoro
conforma	1.2 Elementos de la pista sonora
	1.3 Diálogos
	1.4 Incidentales
	1.5 Efectos
	1.6 Ambientes
	1.7 Música
	1.8 Lectura de guión
	1.9 Preproducción
	2.1 Armado de pistas
	2.2 Edición del sonido directo
2. Explorar los procesos de postproducción	2.3 Limpieza de diálogos
sonora	2.4 Grabación y edición de sonidos incidentales
	2.5 Grabación y edición de sonidos ambientales
	2.6 Doblaje de voces
	2.7 Edición de la música
	2.8 Mezcla o regrabación
	2.9 Entregas
	3.1 Construcción de una obra sonora
3. Aplicar el conocimiento en un ejercicio de construcción de una pista sonora	RI A NO NA
Solida dollori de dila piota dollora	U.A.E.N







Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)					
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )		
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )		
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )		
Plenaria	( )	Debate	( )		
Ensayo	( )	Taller	( X )		
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )		
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )		
Mapa mental	( )	Monografía	( )		
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )		
Trípticos	( )	Exposición oral	( )		
Otros					
Estrategias de ens	señanz	a sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o	( X)	Experimentación (prácticas)	( X )		
exposición) por parte del docente					
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( X)		
		documental			
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )		
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( X )		
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )		
		(Diagramas, etc.)			
Foro	( )	Actividad focal	( )		
Demostraciones	( )	Analogías	( )		
Ejercicios prácticos (series de	( X)	Método de proyectos	( X )		
problemas)					
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )		
videos, fotografías, dibujos y software		información previa			
especialmente diseñado).					
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )		
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( 11)		
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	(X)	Enunciado de objetivo o			
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones			
			14 X 1-1		







Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
proyectos, práctica reflexiva y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Artes visuales o afines. Compositor o artista sonoro con reconocida trayectoria artística y con experiencia en producción de audio para los medios, experiencia docente e investigadora en temas de audio-acústica.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Borwick, John. (1990) Microphones: Technology and Technique. Londres, Inglaterra:

Focal Press.

Chion, Michel, (1999). El sonido. España: Paidós Comunicación.

### **Complementarias:**

Costa, José Manuel, (2010) Arte Sonora. España: La Casa Encendida.

Everest & Pohlmann, (2009). Master Handbook of Acoustics. USA: McGrawHill,

#### Web:

http://mixonline.com/

http://www.artesonoro.org/

http://www.artesonoro.net/artesonoroglobal/artesonorohistoria.html

http://www.redasla.org/







#### UNIDAD DE APRENDIZAJE

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes

Programa educativo: Licenciatura en Artes

Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Profesional

Taller disciplinar avanzado (Cine)

Eje de formación: Teórico -Técnica

Área de conocimiento: Prácticas Artísticas

Contemporáneas

Semestre: 6

Elaborada por: Fecha de elaboración:

Lic. Amaranta Sánchez Abril 2014

Actualizada por: Fecha de revisión y actualización:

Mtro. Fernando Méndez Arroyo Octubre 2020

Clave :	Horas teórica s:	Horas prácticas :	Horas totales :	Créditos :	Tipo de unidad de aprendizaj e:	Carácter de la unidad de aprendizaj e:	Modalidad:
AI09C	2	2	4	6	Optativa	Práctico-	Escolarizad
P020						Teórica	а
206							

Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

### Presentación:

Explora la conformación de un proceso de trabajo fotográfico para un proyecto cinemategráfico desde la preproducción hasta la postproducción.







# Propósito:

Comprende los procesos de trabajo que lleva a cabo un fotógrafo de cine para la conformación de la imagen de un proyecto audiovisual. Conoce el trabajo que se realiza en cada una de las etapas de la realización de una película, desde la preproducción hasta la postproducción.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias genéricas:	Competencias específicas:
CG5. Capacidad de aprender y actualizarse	CE13 Aplica un lenguaje artístico audiovisual
permanentemente.	mediante el estudio de soportes análogos y
CG8. Capacidad creativa.	digitales para usar de manera eficaz y eficiente las herramientas, medios y técnicas especificas a fin
CG12. Habilidad para el trabajo en forma colaborativa.	de una mejor toma de decisiones, congruentes con el discurso artístico con compromiso ético.
CG15. Capacidad para formular y gestionar proyectos.	CE15 Diseña y elabora propuestas artísticas creativas e innovadoras mediante el uso de tecnologías de los nuevos medios artísticos para
CG20. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión.	la construcción de obras o productos audiovisuales de calidad.

# Contenidos

Bloques:	Temas:
1. Preproducción	1.1 Lectura de guión
	1.2 Propuesta fotográfica
	1.3 Trabajo en conjunto con el director
	1.4 Trabajo en conjunto con el director de arte
	1.5 Selección del equipo
	1.6 Ópticas y su lenguaje U · A · E · M
	1.7 Análogo vs digital







	1.8 Fuentes de iluminación		
	1.9 Tramoya		
	1.10 Conformación del departamento de		
	fotografía		
	1.11 Plantillas de iluminación		
	2.1 Metodología de rodaje		
2. El rodaje	2.1.1 Rodaje de ficción		
	2.1.2 Rodaje de documental		
	2.2 Departamento de fotografía,		
	responsabilidades y limitaciones		
	2.3 Encuadre y composición		
	2.4 Operación de cámara		
	2.5 Reportes de fotografía		
	3.1 Espacios de color		
3. Postproducción	3.2 LUTs		
	3.3 Trabajo con el colorista		
	Cineminuto de ambiente lumínico narrativo		
4. Aplicar los conocimientos al construir un			
ejercicio audiovisual de ambiente lumínico			
narrativo			







Aprendizaje basado en problemas ( ) Nemotecnia ( )  Estudios de caso ( ) Análisis de textos ( )  Trabajo colaborativo ( X) Seminarios ( )  Plenaria ( ) Debate ( )  Ensayo ( ) Taller ( X)  Mapas conceptuales ( ) Ponencia cientifica ( )  Diseño de proyectos ( X) Elaboración de síntesis ( )  Mapa mental ( ) Monografía ( )  Práctica reflexiva ( X) Reporte de lectura ( )  Trípticos ( ) Exposición oral ( )  Otros  Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)  Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente ( )  Debate o Panel ( ) Trabajos de investigación ( X)  Lectura comentada ( ) Anteproyectos de investigación ( )  Seminario de investigación ( ) Discusión guiada ( )  Estudio de Casos ( ) Organizadores gráficos ( )  Foro ( ) Actividad focal ( )  Demostraciones ( ) Analogías ( )  Ejercicios prácticos (series de problemas)  Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).  Organizadores previos ( ) Exploración de la web ( )  Archivo ( ) Portafolio de evidencias ( )  Enunciado de objetivo o intenciones ( )  Enunciado de objetivo o intenciones ( )  Enunciado de objetivo o intenciones	Estrategias de ap	rendiza	<b>je sugeridas</b> (Marque X)	
Trabajo colaborativo (X) Seminarios () Plenaria () Debate () Ensayo () Taller (X) Mapas conceptuales () Ponencia científica () Diseño de proyectos (X) Elaboración de síntesis () Mapa mental () Monografía () Práctica reflexiva (X) Reporte de lectura () Trípticos () Exposición oral () Otros  Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)  Presentación oral (conferencia o (X) Experimentación (prácticas) (X) exposición) por parte del docente  Debate o Panel () Trabajos de investigación (X)  Lectura comentada () Anteproyectos de investigación () Seminario de investigación () Discusión guiada () Estudio de Casos () Organizadores gráficos () Ejercicios prácticos (series de (X) Método de proyectos (X) problemas) Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).  Organizadores previos () Exploración de la web () Archivo () Portafolio de evidencias (X) Ambiente virtual (foros, chat, correos, (X) Enunciado de objetivo o ()	Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Plenaria ( ) Debate ( ) Ensayo ( ) Taller ( X) Mapas conceptuales ( ) Ponencia científica ( ) Diseño de proyectos ( X ) Elaboración de síntesis ( ) Mapa mental ( ) Monografía ( ) Práctica reflexiva ( X ) Reporte de lectura ( ) Trípticos ( ) Exposición oral ( ) Otros  Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)  Presentación oral (conferencia o ( X ) Experimentación (prácticas) ( X ) exposición) por parte del docente  Debate o Panel ( ) Trabajos de investigación ( X ) Ectura comentada ( ) Anteproyectos de investigación ( ) Estudio de Casos ( ) Organizadores gráficos ( ) Estudio de Casos ( ) Analogías ( ) Ejercicios prácticos (series de ( X ) Método de proyectos ( X ) Presentación la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).  Organizadores previos ( ) Exploración de la web ( ) Archivo ( ) Portafolio de evidencias ( ) Enunciado de objetivo o ( )	Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Ensayo ( ) Taller ( X)  Mapas conceptuales ( ) Ponencia científica ( )  Diseño de proyectos ( X ) Elaboración de síntesis ( )  Mapa mental ( ) Monografía ( )  Práctica reflexiva ( X ) Reporte de lectura ( )  Trípticos ( ) Exposición oral ( )  Otros  Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)  Presentación oral (conferencia o ( X ) Experimentación (prácticas) ( X )  exposición) por parte del docente ( ) Trabajos de investigación ( X )  Debate o Panel ( ) Anteproyectos de investigación ( )  Seminario de investigación ( ) Discusión guiada ( )  Estudio de Casos ( ) Organizadores gráficos ( )  Estudio de Casos ( ) Actividad focal ( )  Demostraciones ( ) Analogías ( )  Ejercicios prácticos (series de ( X ) Método de proyectos ( X )  Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).  Organizadores previos ( ) Exploración de la web ( )  Archivo ( ) Portafolio de evidencias ( X )  Enunciado de objetivo o ( )	Trabajo colaborativo	( X)	Seminarios	( )
Mapas conceptuales ( ) Ponencia cientifica ( ) Diseño de proyectos ( X ) Elaboración de síntesis ( ) Mapa mental ( ) Monografía ( ) Práctica reflexiva ( X ) Reporte de lectura ( ) Trípticos ( ) Exposición oral ( ) Otros  Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)  Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente ( ) Trabajos de investigación ( X ) Debate o Panel ( ) Trabajos de investigación ( X ) Estudio de Casos ( ) Organizadores gráficos ( ) Estudio de Casos ( ) Organizadores gráficos ( ) Demostraciones ( ) Actividad focal ( ) Ejercicios prácticos (series de problemas) Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).  Organizadores previos ( ) Exploración de la web ( ) Archivo ( ) Portafolio de evidencias ( ) Enunciado de objetivo o ( )	Plenaria	( )	Debate	( )
Diseño de proyectos  (X) Elaboración de síntesis  ()  Mapa mental  () Monografía  ()  Práctica reflexiva  (X) Reporte de lectura  ()  Trípticos  () Exposición oral  ()  Otros  Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)  Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente  Debate o Panel  () Trabajos de investigación (X) documental  Lectura comentada  () Anteproyectos de investigación ()  Estudio de Casos  () Discusión guiada  () Arteyroyectos de investigación ()  Estudio de Casos  () Organizadores gráficos ()  () Diagramas, etc.)  Foro  () Actividad focal  () Analogías  ()  Ejercicios prácticos (series de (X) Método de proyectos  (X)  Ejercicios prácticos (series de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).  Organizadores previos  () Exploración de la web  () Archivo  Ambiente virtual (foros, chat, correos, (X) Enunciado de objetivo o	Ensayo	( )	Taller	( X)
Mapa mental ( ) Monografía ( )  Práctica reflexiva ( X ) Reporte de lectura ( )  Trípticos ( ) Exposición oral ( )  Otros  Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)  Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente ( )  Debate o Panel ( ) Trabajos de investigación documental ( )  Lectura comentada ( ) Anteproyectos de investigación ( )  Seminario de investigación ( ) Discusión guiada ( )  Estudio de Casos ( ) Organizadores gráficos ( )  Foro ( ) Actividad focal ( )  Demostraciones ( ) Analogías ( )  Ejercicios prácticos (series de problemas)  Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).  Organizadores previos ( ) Exploración de la web ( )  Archivo ( ) Portafolio de evidencias ( )  Enunciado de objetivo o ( )	Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Práctica reflexiva (X) Reporte de lectura ()  Trípticos () Exposición oral ()  Otros  Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)  Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente  Debate o Panel () Trabajos de investigación documental  Lectura comentada () Anteproyectos de investigación ()  Estudio de Casos () Organizadores gráficos ()  Estudio de Casos () Actividad focal ()  Demostraciones () Analogías ()  Ejercicios prácticos (series de problemas)  Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).  Organizadores previos () Exploración de la web ()  Archivo () Portafolio de evidencias ()  Enunciado de objetivo o ()  Enunciado de objetivo o ()	Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Trípticos ( ) Exposición oral ( )  Otros  Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)  Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente  Debate o Panel ( ) Trabajos de investigación documental  Lectura comentada ( ) Anteproyectos de investigación ( )  Seminario de investigación ( ) Discusión guiada ( )  Estudio de Casos ( ) Organizadores gráficos ( )  Foro ( ) Actividad focal ( )  Demostraciones ( ) Analogías ( )  Ejercicios prácticos (series de problemas)  Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).  Organizadores previos ( ) Exploración de la web ( )  Archivo ( ) Portafolio de evidencias ( )  Enunciado de objetivo o ( )	Mapa mental	( )	Monografía	( )
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)  Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente  Debate o Panel  Lectura comentada  Lectura comentada  () Anteproyectos de investigación ()  Seminario de investigación ()  Estudio de Casos () Organizadores gráficos ()  Demostraciones () Analogías ()  Ejercicios prácticos (series de problemas)  Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).  Organizadores previos (X) Exploración de la web ()  Archivo (X) Enunciado de objetivo o (X)  Enunciado de objetivo o (X)  Enunciado de objetivo o (X)  Enunciado de objetivo o (X)	Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)  Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente  Debate o Panel  Lectura comentada  () Anteproyectos de investigación documental  Lectura comentada  () Discusión guiada  () Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)  Foro  () Actividad focal  Ejercicios prácticos (series de problemas)  Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).  Organizadores previos  () Exploración de la web  () Archivo  Ambiente virtual (foros, chat, correos, (X) Enunciado de objetivo o (X)	Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente  Debate o Panel  ( ) Trabajos de investigación documental  Lectura comentada  ( ) Anteproyectos de investigación ( )  Seminario de investigación ( ) Discusión guiada ( )  Estudio de Casos ( ) Organizadores gráficos ( )  Foro ( ) Actividad focal ( )  Demostraciones ( ) Analogías ( )  Ejercicios prácticos (series de problemas)  Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).  Organizadores previos ( ) Exploración de la web ( )  Archivo ( ) Portafolio de evidencias ( )  Emunciado de objetivo o ( )	Otros			
exposición) por parte del docente  Debate o Panel  ( ) Trabajos de investigación documental  Lectura comentada  ( ) Anteproyectos de investigación ( )  Seminario de investigación  ( ) Discusión guiada ( )  Estudio de Casos  ( ) Organizadores gráficos ( )  (Diagramas, etc.)  Foro  ( ) Actividad focal ( )  Demostraciones  ( ) Analogías ( )  Ejercicios prácticos (series de ( X) Método de proyectos ( X) problemas)  Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).  Organizadores previos  ( ) Exploración de la web ( )  Archivo  Ambiente virtual (foros, chat, correos, ( X ) Enunciado de objetivo o	Estrategias de en	señanz	a sugeridas (Marque X)	
Debate o Panel  ( ) Trabajos de investigación documental  Lectura comentada ( ) Anteproyectos de investigación ( )  Seminario de investigación ( ) Discusión guiada ( )  Estudio de Casos ( ) Organizadores gráficos ( ) ( )  Foro ( ) Actividad focal ( )  Demostraciones ( ) Analogías ( )  Ejercicios prácticos (series de ( X) Método de proyectos ( X) problemas)  Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).  Organizadores previos ( ) Exploración de la web ( )  Archivo ( ) Portafolio de evidencias ( X)  Ambiente virtual (foros, chat, correos, ( X ) Enunciado de objetivo o	Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Lectura comentada ( ) Anteproyectos de investigación ( ) Seminario de investigación ( ) Discusión guiada ( ) Estudio de Casos ( ) Organizadores gráficos ( ) (Diagramas, etc.)  Foro ( ) Actividad focal ( ) Demostraciones ( ) Analogías ( ) Ejercicios prácticos (series de problemas)  Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).  Organizadores previos ( ) Exploración de la web ( ) Archivo ( ) Portafolio de evidencias ( )  Ambiente virtual (foros, chat, correos, ( X ) Enunciado de objetivo o	exposición) por parte del docente			
Lectura comentada ( ) Anteproyectos de investigación ( )  Seminario de investigación ( ) Discusión guiada ( )  Estudio de Casos ( ) Organizadores gráficos ( )  Foro ( ) Actividad focal ( )  Demostraciones ( ) Analogías ( )  Ejercicios prácticos (series de problemas)  Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).  Organizadores previos ( ) Exploración de la web ( )  Archivo ( ) Portafolio de evidencias ( )  Ambiente virtual (foros, chat, correos, ( X ) Enunciado de objetivo o	Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( X )
Seminario de investigación  Estudio de Casos  ( ) Organizadores gráficos ( ) Diagramas, etc.)  Foro  ( ) Actividad focal ( )  Demostraciones ( ) Analogías ( )  Ejercicios prácticos (series de problemas)  Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).  Organizadores previos  ( ) Exploración de la web ( )  Archivo  Ambiente virtual (foros, chat, correos, (X)  Estudio de Casos ( )  Organizadores gráficos ( )  Actividad focal ( )  Analogías ( )  ( )  Actividades generadoras de ( )  información previa  ( )  Exploración de la web ( )  Archivo ( ) Portafolio de evidencias ( )  Enunciado de objetivo o ( )			documental	
Estudio de Casos  ( ) Organizadores gráficos ( ) (Diagramas, etc.)  Foro  ( ) Actividad focal ( ) Demostraciones ( ) Analogías ( ) Ejercicios prácticos (series de problemas)  Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).  Organizadores previos ( ) Exploración de la web ( ) Archivo ( ) Portafolio de evidencias ( )  Ambiente virtual (foros, chat, correos, ( X )  Enunciado de objetivo o	Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
(Diagramas, etc.)  Foro (Demostraciones)	Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Foro ( ) Actividad focal ( )  Demostraciones ( ) Analogías ( )  Ejercicios prácticos (series de problemas) ( ) Método de proyectos ( )  Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).  Organizadores previos ( ) Exploración de la web ( )  Archivo ( ) Portafolio de evidencias ( )  Ambiente virtual (foros, chat, correos, ( X ) Enunciado de objetivo o ( )	Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )
Demostraciones  ( ) Analogías  ( )  Ejercicios prácticos (series de problemas)  Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).  Organizadores previos  ( ) Exploración de la web  ( )  Archivo  ( ) Portafolio de evidencias  ( )  Enunciado de objetivo o  ( )			(Diagramas, etc.)	
Ejercicios prácticos (series de problemas)  Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).  Organizadores previos  Archivo  Ambiente virtual (foros, chat, correos, (X) Método de proyectos (X)  Addividades generadoras de información previa  (X) Método de proyectos (X)  Actividades generadoras de información previa  (D) Exploración de la web (D)  (Exploración de la web (Exploración de la web (Exploración de la web (Exploración de la web (Exploración de evidencias (Exploración de la web (Explor	Foro	( )	Actividad focal	( )
problemas)  Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).  Organizadores previos  Archivo  Ambiente virtual (foros, chat, correos, (X) Enunciado de objetivo o	Demostraciones	( )	Analogías	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).  Organizadores previos  Archivo  Ambiente virtual (foros, chat, correos, (X))  Actividades generadoras de información previa  ()  Exploración de la web  ()  Portafolio de evidencias  (X)	Ejercicios prácticos (series de	( X)	Método de proyectos	( X )
videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).  Organizadores previos  Archivo  Ambiente virtual (foros, chat, correos, (X) Enunciado de objetivo o	problemas)			
especialmente diseñado).  Organizadores previos  ( ) Exploración de la web  ( )  Archivo  ( ) Portafolio de evidencias  ( )  Ambiente virtual (foros, chat, correos, (X ) Enunciado de objetivo o	Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )
Organizadores previos  ( ) Exploración de la web  ( ) Archivo  ( ) Portafolio de evidencias  ( ) Ambiente virtual (foros, chat, correos,  ( X ) Enunciado de objetivo o	videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
Archivo ( ) Portafolio de evidencias ( ) Ambiente virtual (foros, chat, correos, ( X ) Enunciado de objetivo o ( )	especialmente diseñado).			
Ambiente virtual (foros, chat, correos, (X) Enunciado de objetivo o	Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
	Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(10)
ligas a otros sitios web, otros) intenciones	Ambiente virtual (foros, chat, correos,	(X)	Enunciado de objetivo o	( )
	ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	







Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
proyectos, práctica reflexiva y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Artes visuales o afines. La experiencia del docente debe estar ligada a la producción cinematográfica, productores de cine, directores de cine, editores con experiencia en cine, post productores de cine, egresados de escuelas de cine o con una amplia trayectoria en cualquiera de sus ramas. Con experiencia en la docencia, investigación y manejo de plataformas tecnológicas.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Deleuze, Gilles. (1996) *La imagen-tiempo* , estudios sobre cine 2. Barcelona, España: Paidos.

Mundloch, Kate. (2010) *Viewing Media Installation Art.* USA: University if Minnesota Press.

#### Web:

http://www.artemov.net/

http://expcinema.com

http://ubu.com/







#### UNIDAD DE APRENDIZAJE

# IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Profesional Taller disciplinar avanzado (Narrativa Eje de formación: Teórico -Técnica Audiovisual) Área de conocimiento: Prácticas Artísticas Contemporáneas Semestre: 6 Elaborada por: Fecha de elaboración: Abril 2014 Lic. Amaranta Sánchez Actualizada por: Fecha de revisión y actualización: Mtro. Fernando Méndez Arroyo Octubre 2020 Clave Horas **Horas** Horas Créditos Tipo de Carácter Modalidad: teórica prácticas totales unidad de de la aprendizaj unidad de s: e: aprendizaj e: AJ10 2 2 4 6 Optativa Práctico -Escolarizad

Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

# Presentación:

CP02

0206

Esta unidad de aprendizaje ahonda en el lenguaje cinematográfico y su aplicación para diversas obras audiovisuales, entendiendo más a fondo los procesos de conformación del discurso narrativo desde el guion hasta la edición.



а

Teórica





# Propósito:

Aplique el lenguaje cinematográfico a un discurso específico, entendiendo las necesidades de cada proyecto y sus posibilidades narrativas. Aprende el trabajo de guion y lo que comprende la escritura de un proyecto audiovisual. Reflexione acerca de la puesta en escena y puesta en cámara. Conoce las técnicas de la ficción y el documental.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias genéricas:	Competencias específicas:
CG5. Capacidad de aprender y actualizarse	CE13 Aplica un lenguaje artístico audiovisual
permanentemente.	mediante el estudio de soportes análogos y
CG8. Capacidad creativa.	digitales para usar de manera eficaz y eficiente las herramientas, medios y técnicas especificas a fin
CG12. Habilidad para el trabajo en forma	de una mejor toma de decisiones, congruentes
colaborativa.	con el discurso artístico con compromiso ético.
CG15. Capacidad para formular y gestionar	CE15 Diseña y elabora propuestas artísticas
proyectos.	creativas e innovadoras mediante el uso de
proyectos.	tecnologías de los nuevos medios artísticos para
CG20. Conocimiento sobre el área de estudio	la construcción de obras o productos
y la profesión.	audiovisuales de calidad.

### **Contenidos**

Bloques:	Temas:	
1. Aprender y aplicar la escritura de guion,	1.1 Premisa	
tanto de ficción como documental	1.2 Estructura	
	1.3 Personajes	
	1.4 Diálogos	
	1.5 Selección de la rea dad a fnar y ച punto	1
	de vista narrativo en e socurenta	







	1.6 Guion y escaleta documental
2. Entender el uso del lenguaje	2.1 Lectura de guion
cinematográfico en obras cinematográficas	2.2 Análisis de realización y texto del director
	2.3 Puesta en cámara y puesta en escena
	2.4 Técnicas y herramientas del documental
	2.5 El documental, la ficción y el docuficción
3. Aplicar lo aprendido en una carpeta, que puede ser de un proyecto de ficción o documental, a elección del alumado.	3.1 Carpeta de proyecto

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)				
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )	
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )	
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )	
Plenaria	( )	Debate	( )	
Ensayo	( )	Taller	(X)	
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )	
Diseño de proyectos	( X)	Elaboración de síntesis	( )	
Mapa mental	( )	Monografía	( )	
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )	
Trípticos	( )	Exposición oral	( )	
Otros			-	
Estrategias de ens	eñanz	a sugeridas (Marque X)		
Presentación oral (conferencia o	( X)	Experimentación (prácticas)	( X )	
exposición) por parte del docente				
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( ) )	
		documental		
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación		







Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )
		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de	( X)	Método de proyectos	( X )
problemas)			
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	(X)	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de			
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
proyectos, práctica reflexiva y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

# PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Artes visuales, Medios audiovisuales o afines con experiencia en la docencia por lo menos de dos años, e investigación y manejo de plataformas tecnológicas.







# **REFERENCIAS**

# Básicas:

Deleuze, Gilles. (1996) *La imagen-tiempo, estudios sobre cine 2*. Barcelona, España: Paidos, Barcelona.

Mundloch, Kate. (2010) *Viewing Media Installation Art.* USA: University if Minnesota Press.

# Web:

http://www.artemov.net/

http://expcinema.com

http://ubu.com/





# **Semestre 7**



#### **UNIDAD DE APRENDIZAJE**

# IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad	Unidad académica: Facultad de Artes							
Progra	Programa educativo: Licenciatura en Artes							
Unidad de aprendizaje:			Ciclo de f	Ciclo de formación: Especializado				
Curaduría y gestión del arte III		Eje de formación: En contexto						
				Semestre: 7				
Elabora	ada por:			Fecha de	Fecha de elaboración:			
Dra. Ma	aría Celia F	ontana Calv	0	Abril 2014	Abril 2014			
Actuali	Actualizada por:			Fecha de revisión y actualización:				
Dr. Ferr	nando Deln	nar Romero		Octubre 2020				
Clave	Horas	Horas	Horas	Créditos	Tipo de	Carácter	Modalidad:	
:	teórica	prácticas	totales	:	unidad de	de la		
	s:	:	:		aprendizaj	unidad de		
					e:	aprendizaj		
						e:		
GC35	1	2	3	4	Obligatoria	Práctico-	Escolarizad	
CE01						teórica	а	
0204								
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:								
Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes								

### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

### Presentación:

Lleva a cabo un proyecto colectivo de creación a partir de un enfoque interdisciplinario a partir de una problemática del arte actual. El taller propondrá diversas formas de colaboración en la conceptualización y en la realización de la obra.



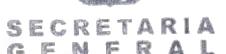




# Propósito:

Elabore un plan de trabajo en grupo para la realización de una obra específica a partir de una problemática del arte actual. Establecer un proceso de análisis y discusión que refleje el carácter transdisciplinario e interdisciplinario en la conceptualización de la obra. Establecer criterios de análisis formales y conceptuales en el proceso de la investigación.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso Competencias genéricas: Competencias específicas: CG22. CE7 Participación con responsabilidad Fomenta el trabajo en equipo social. colaborativo inter, multi y transdisciplinario, mediante el diálogo, cordialidad, el liderazgo CG23. Capacidad para organizar y planificar ejemplar, motivación, con una visión el tiempo. prospectiva, para alcanzar metas comunes y desarrollar procesos de promoción y CG24. Capacidad de trabajo en equipo. difusión de la obra artística en su contexto cultural a fin de un beneficio social con CG25. Habilidades interpersonales. responsabilidad, paciencia y solidaridad. CG26. Habilidades para trabajar en contextos CE9 Aplica la gestión y autogestión en el culturales diversos. mundo de las artes a partir del dominio de diversos campos, circuitos de consumo y difusión que deriven en la realización de proyectos artísticos, con la finalidad de ampliar públicos culturales con valentía y eficacia. CE10 Crea proyectos de arte y educación a través de estrategias y métodos para visibilizar la producción artística y generar el interés de públicos no especializados con



independencia y profesion indadi





Contenidos			
Bloques:	Temas:		
1.El estudio interdisciplinario y transdisciplinario del arte.	1.1 Análisis de las principales teorías y prácticas interdisciplinarias en el arte contemporáneo     1.2 Conceptualización y criterios en la formalización de la obra		
2. El proceso en el arte.	<ul><li>2.1 Investigación y experimentación</li><li>2.2 El taller y el laboratorio</li><li>2.3 Procesos de colaboración</li><li>2.4 El artista como gestor y mediador</li></ul>		
3. La función social del arte.	<ul><li>3.1 El público y la obra</li><li>3.2 Estrategias y formas de colaboración en el arte</li></ul>		
4. Elaboración de un proyecto de colaboración.	<ul> <li>4.1 Propuesta conceptual y enfoque interdisciplinario</li> <li>4.2 Análisis de obras relacionadas</li> <li>4.3 Estrategias en la realización: público y medios</li> <li>4.4 El espacio de creación y recepción de la obra</li> <li>4.5 Proceso y realización de la obra</li> </ul>		





5. Gestión y organización.	5.1 Gestión institucional y formas de
	colaboración
	5.2 La creación de un espacio de trabajo y participación
	5.3 Autogestión y la creación de espacios independientes

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)				
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )	
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)	
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )	
Plenaria	( )	Debate	( )	
Ensayo	( )	Taller	( )	
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )	
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )	
Mapa mental	( )	Monografía	( )	
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)	
Trípticos	( )	Exposición oral	( X)	
Otros				
Estrategias de en	señanz	za sugeridas (Marque X)		
Presentación oral (conferencia o	( X)	Experimentación (prácticas)	( )	
exposición) por parte del docente				
Debate o Panel	( )	) Trabajos de investigación (2		
		documental		
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )	
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )	
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos	( )	
		(Diagramas, etc.)		
Foro	( )	Actividad focal	( )	
Demostraciones	( )	Analogías U • A	()	
Ejercicios prácticos (series de	(X)	Método de proyectos		
problemas)		Company 30	50 7.2.	
	•	·	-	







Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de			
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Estudios de caso, trabajo colaborativo,	
diseño de proyectos, análisis de textos, reportes	
de lectura, exposición oral)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría y/o Doctorado en estudios de Arte, Artes Visuales, Audiovisuales. Experiencia docente y profesional en el área de la materia.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Muñoz de Escalona Francisco. (2002) Los centros de cultura viva y el desarrollo sustentable. Turismo cultural en América Latina. México: CONACULTA, UNESCO.

Roselló Cerezuela, David. (2007) *Diseño y evaluación de proyectos culturales*. España: Editorial Ariel.

VV.AA. (2011) Diseñado en México. Mapa de ruta de la industria creativa. México. ProMéxico.







Bonet, L., Castañer, X. y Font, J. (ed.) (2001) *Gestión de proyectos culturales: análisis de casos*. Barcelona, España: Ed. Ariel.

Vargas G. Trinidad, Bonilla, S. Eusebio. (2011) *Museos y comunicación. Un tiempo de cambio.* Madrid, España: Ed. DYKINSON.

# **Complementarias:**

Kotler Neil y Kotler Philip. (2001) *Estrategias y marketing de museos*. Barcelona, España: Editorial Ariel.

Maass M., Margarita. (2006) *Gestión Cultural, comunicación y desarrollo. Intersecciones.* México: Editorial CONACULTA.

#### Web:

Creative economy: a Feasible Developement Option. Report 2010. Unnited Nations. 2010, disponible en http://www.unctad.org./creative-economy







### UNIDAD DE APRENDIZAJE

# IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Especializado Crítica y análisis de textos de arte Eje de formación: Teórico-técnica contemporáneo III Área de conocimiento: Histórico - Teórico Semestre: 7 Elaborada por: Fecha de elaboración: Dra. Zaira Espíritu Contreras Abril 2014 Actualizada por: Fecha de revisión y actualización: Dr. Fernando Delmar Romero Octubre 2020 Dra. Blanca Magdalena Pérez Ruiz

Clave	Horas	Horas	Horas	Créditos	Tipo de	Carácter	Modalidad:
:	teórica	prácticas	totales	:	unidad de	de la	
	s:	:	:		aprendizaj	unidad de	
					e:	aprendizaj	
						e:	
TX36	2	1	3	5	Obligatoria	Teórico –	Escolarizad
CE02						Práctica	а
0105							

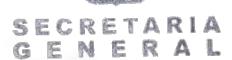
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### Presentación:

Profundiza en el análisis de textos relacionados con el discurso y las problemáticas del a te contemporáneo. El curso se ocupará de temas y problemáticas que se aborden en las materias prácticas del semestre.







# Propósito:

Conozca y analice el discurso y las narrativas de la fotografía desde una perspectiva interdisciplinaria. Analizar y redactar textos críticos sobre ciertas problemáticas relacionadas con el arte de nuestro tiempo.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso

# Competencias genéricas:

# CG2. Capacidad del pensamiento crítico y reflexivo.

- CG3. Capacidad crítica y autocrítica.
- CG4. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.
- CG9. Capacidad de comunicación oral y escrita.
- CG11. Habilidades para buscar, procesar y analizar información.

# Competencias específicas:

CE4 Conoce y analiza la cultura visual contemporánea, las raíces y el devenir histórico, económico y político de su región, del país y del mundo, mediante una visión universal en su quehacer profesional para ubicarse en su contexto, entendiendo al arte como producto de estos factores con consideración del otro como persona y respeto a la diferencia.

CE6 Produce discursos críticos acerca de las prácticas artísticas contemporáneas a través de textos fundamentados en la teoría e historia del arte para divulgar el conocimiento y fomentar la apreciación de la producción artística en la comunidad y así conservar el patrimonio cultural en la sociedad, con actitud ética.

CE8 Analiza las características del mercado del arte, su dinámica y su marco legal, mediante actividades de investigación, y evaluación ética Ate las gestión necesidades reales del scona aboral, para lograr consolidars? como las











productores visuales y audiovisuales con autonomía, iniciativa e integridad. **Contenidos Bloques:** Temas: 1.-Reconocer analizar los 1.1 ٧ Análisis de textos sobre las diferentes conceptos del discurso del arte problemáticas del principales arte contemporáneo, visual audiovisual. contemporánea, visual audiovisual. 2.- Ser capaz de desarrollar una visión crítica 2.1 Escritura de crítica de textos y análisis de la práctica del arte, visual audiovisual. de textos. Temas y problemáticas del arte contemporáneo, visual audiovisual. 3.- Generar contenidos críticos de diversas 3.1 Obra, autor, contexto, circulación e problemáticas del arte actual, visual audiovisual. interdisciplinar. 4.- Establecer una visión interdisciplinaria en 4.1 Ensayo y crítica del arte y la perspectiva la reflexión del arte de nuestro tiempo, visual latinoamericana. audiovisual. 4.2 Desarrollo y análisis de textos críticos. 5.- Profundizar en las diferentes modalidades 5.1 Elaboración ensayo de del discurso y de las narrativas artísticas, interdisciplinario sobre un tema visual audiovisual. específico.

# ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	







Plenaria	( )	Debate	( )		
Ensayo	(X)	Taller	(X)		
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )		
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)		
Mapa mental	(X)	Monografía	( )		
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)		
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)		
Otros					
Estrategias de ens	señanz	a sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( )		
exposición) por parte del docente					
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	(X)		
		documental			
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )		
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)		
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )		
		(Diagramas, etc.)			
Foro	( )	Actividad focal	( )		
Demostraciones	( )	Analogías	( )		
Ejercicios prácticos (series de	( )	Método de proyectos	( )		
problemas)					
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	(X)		
videos, fotografías, dibujos y software		información previa			
especialmente diseñado).					
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )		
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )		
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )		
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones			
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa re	edonda	a, textos programados, cine, teatro, ju	lego de		
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):					







# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Ensayos, mapas, análisis de textos,	
reportes de lectura, exposición oral)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en áreas humanísticas, preferentemente Historia del Arte con énfasis en Arte Contemporáneo. Experiencia docente en Teoría e Historia del Arte para artistas.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Baudrillard, J. (1975). El sistema de los objetos. México: Siglo XXI.

Foster, H., ET AL. (2003). *Arte desde 1900. Modernidad, antimodernidad, posmodernidad.* Madrid, España: Akal.

Guasch, A. (2007). *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural.* Madrid, España: Alianza Editorial.

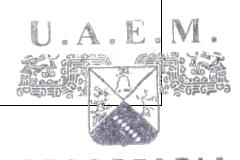
Hernández, E. (2013). Sin límites. Arte contemporáneo en la Ciudad de México 2000-2010. México: RM.

Wallis, B. (ed.) (2001). Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos entorno a la representación. Madrid, España: Akal.

#### **Complementarias:**

Deutsche, R. (1996). Evictions: art and spatial politics. Cambridge.

Ruhrberg, Et. Al. (2012). Arte del siglo XX. Taschen, España.







Tucker, M. (1969). *Anti-Illusion: procedures/maerials*. Nueva York, EUA: Whitney Museum of American Art.







# **UNIDAD DE APRENDIZAJE**

# IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes								
Progran	Programa educativo: Licenciatura en Artes							
Unidad de aprendizaje:				Ciclo de fe	Ciclo de formación: Especializado			
Plantea	miento y de	esarrollo de p	oroyecto					
			Eje de for	Eje de formación: Para la generación y aplicación				
				del conocii	miento			
					_			
				Semestre:				
Elabora	ıda por:			Fecha de	elaboración:			
Dra. Ma	ría Celia F	ontana Calvo	)	Abril 2014				
Actualia	zada por:			Fecha de revisión y actualización:				
Mtra. Ed	dna Alicia F	Pallares Vega	a	Octubre 2020				
Clave:	Horas	Horas	Horas	Créditos	Tipo de	Carácter	Modalidad:	
	teórica	prácticas	totales	:	unidad de	de la		
	s:	:	:		aprendizaj	unidad de		
					e:	aprendizaj		
						e:		
PR37	4	4	8	12	Obligatoria	Práctico -	Escolarizad	
CE04						Teórica	а	
0412								
Progran	na (s) edu	cativo (s) er	los que	se imparte:		l	l	

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

# ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

# Presentación:

Enfoca a dar las herramientas metodológicas y estrategias necesarias para plantear el desarrollo de un proyecto, individual y/o colectivo visual/audiovisual.







# Propósito:

Conozca y desarrolle con las diferencias herramientas metodológicas el planteamiento de un proyecto, individua y/o colectivo, visual/audiovisual a desarrollar.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias genéricas:	Competencias específicas:		
CG6. Capacidad para la investigación.	CE14 Crea obras visuales de calidad con congruencia discursiva mediante proyectos artísticos adecuados para fortalecer su desarrollo		
CG8. Capacidad creativa	en el campo profesional del arte, con versatilidad, innovación y originalidad.		
CG13. Habilidad para trabajar en forma autónoma.	CE15 Diseña y elabora propuestas artísticas creativas e innovadoras mediante el uso de		
CG14. Capacidad de aplicar los conocimientos	tecnologías de los nuevos medios artísticos para		
en la práctica.	la construcción de obras o productos audiovisuales de calidad.		
CG18. Capacidad para tomar decisiones.	CE16 Produce proyectos artísticos disciplinarios e		
CG19. Capacidad para actuar en nuevas	interdisciplinarios, con estrategias que propongan		
situaciones.	conocimientos culturales y artísticos diversos para		
	la sociedad, con el fin de desarrollar su capacidad		
	creadora con responsabilidad, dignidad y		
	confianza.		

#### Contenidos

Bloques:	Temas:
Herramientas metodológicas	Herramientas metodológicas     1.1. Lluvia de ideas
	1.2. Grupo de familias







	<ul><li>1.3. Mapas conceptuales, visuales y mixtos</li><li>1.4. Bocetaje</li><li>1.5. Apuntes</li><li>1.6. Bitácora</li><li>1.7. Referencias</li></ul>
2. Estrategias creativas	<ol> <li>Estrategias creativas</li> <li>2.1 Elaboración de bitácora de trabajo</li> <li>2.2 Metodología personal de trabajo</li> </ol>
	2.2.1Etapas 2.2.2 Referencias 2.2.3 Estrategias de trabajo
Planteamiento del proyecto a desarrollar	<ul> <li>3. Planteamiento del proyecto a desarrollar</li> <li>3.1 Descripción</li> <li>3.2 Objetivo</li> <li>3.3 Planteamiento y desarrollo del proyecto</li> </ul>

# ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			5.







Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
exposición) por parte del docente			
Debate o Panel		Trabajos de investigación	(X)
		documental	
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )
		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de		Método de proyectos	( )
problemas)			
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	(X)
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de			
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Ensayo	50%
Portafolio de evidencias	50%
Total	100 %

# PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría y/o Doctorado en estudios de Arte, Artes Visuales, Audiovisuales. Experiencia docente y ser un profesional activo en el ramo de las industrias cultura s.







#### **REFERENCIAS**

#### Básicas:

Roselló Cerezuela, David. (2007) *Diseño y evaluación de proyectos culturales*. España: Editorial Ariel.

Briones, G. (1995) Métodos y técnicas de investigación. México: Trillas.

Cohen, Sandro. (2006) Redacción sin dolor. Madrid: Planeta.

Niño Morales, Santiago (editor). (2011) *Reflexiones sobre la investigación en, sobre y para el campo de las artes*. Bogotá, Colombia: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

# **Complementarias:**

Guasch, Ana María. (2003) *La crítica del arte: historia, teoría y praxis.* Barcelona, España: Ediciones del Sebal.

Rodríguez, Jaime Alejandro. (1999) *Hipertexto y literatura: una batalla por el signo en tiempos posmodernos*. Bogotá, Colombia: Ceja.







#### **UNIDAD DE APRENDIZAJE**

# IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Especializado Seguimiento de proyecto **Eje de formación:** Para la generación y aplicación del conocimiento Semestre: 7 Elaborada por: Fecha de elaboración: **Abril 2014** Dra. Zaira Espíritu Contreras Actualizada por: Fecha de revisión y actualización: Mtra. Edna Alicia Pallares Vega Octubre 2020 Créditos Modalidad: Clave: Horas **Horas** Horas Tipo de Carácter teórica prácticas totales unidad de de la aprendizaj unidad de s: e: aprendizaj e: PS38 3 1 4 7 Obligatoria -Teórico-Escolarizad CE03 práctica а 0107 Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### Presentación:

Enfoca en asesorar, acompañar y guiar el desarrollo de un proyecto, individual y/o colectivo visual/audiovisual, desarrollado en el taller de Planteamiento y desarrollo de proyecto.

# Propósito:

Apoye, complemente y asesore el planteamiento y seguimiento de proyecto visual /audiovisua





Competencias que contribuyen al perfil de egreso			
Competencias genéricas:	Competencias específicas:		
CG6. Capacidad para la investigación.	CE14 Crea obras visuales de calidad con congruencia discursiva mediante proyectos artísticos adecuados para fortalecer su desarrollo		
CG8. Capacidad creativa	en el campo profesional del arte, con versatilidad, innovación y originalidad.		
CG13. Habilidad para trabajar en forma autónoma.	CE15 Diseña y elabora propuestas artísticas creativas e innovadoras mediante el uso de tecnologías de los nuevos medios artísticos para		
CG14. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.	la construcción de obras o productos audiovisuales de calidad.		
CG18. Capacidad para tomar decisiones.	CE16 Produce proyectos artísticos disciplinarios e interdisciplinarios, con estrategias que propongan		
CG19. Capacidad para actuar en nuevas situaciones.	conocimientos culturales y artísticos diversos para la sociedad, con el fin de desarrollar su capacidad creadora con responsabilidad, dignidad y confianza.		
Cor	ntenidos		
Bloques:	Temas:		
1. Asesoría	Apoyo práctico-teórico al proyecto a desarrollar.		
2. Seguimiento del proyecto	Proceso de trabajo     2.1. Pertinencia y continuidad		

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)







Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de ens	señanz	a sugeridas (Marque X)	
Presentación oral (conferencia o	( )	Experimentación (prácticas)	(X)
exposición) por parte del docente			
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( )
		documental	
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )
		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de	(X)	Método de proyectos	(X)
problemas)			
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	E

Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):







# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Ejercicios prácticos	50%
Portafolio de evidencias	50%
Total	100 %

### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría y/o Doctorado en estudios de Arte, Artes Visuales, Audiovisuales. Experiencia docente y ser un profesional activo en el ramo de las industrias culturales.

#### REFERENCIAS

# Básicas:

Eco, Umberto. (2004) Cómo se hace una tesis: técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura. México: Gedisa Mexicana.

Cohen, Sandro. (2006) Redacción sin dolor. Madrid: Planeta.

Niño Morales, Santiago (editor). (2011) *Reflexiones sobre la investigación en, sobre y para el campo de las artes*. Bogotá, Colombia: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.





**Semestre 8** 

**UNIDAD DE APRENDIZAJE** 



# IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes										
Programa educativo: Licenciatura en Artes										
Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Especializado										
Curadu	ría y gestió	n del arte IV		Eje de formación: En contexto						
				Semestre	: 8					
Elabora	ada por:			Fecha de	elaboración:					
Dr. Jes	ús Nieto So	otelo		Abril 2014						
Actuali	zada por:			Fecha de	revisión y actualización:					
Dr. Feri	nando Deln	nar Romero		Octubre 20	020					
Clave	Horas	Horas	Horas	Créditos Tipo de Carácter Modalidad						
:	teórica	prácticas	totales	:	unidad de	de la				
	s:	:	:		aprendizaj	unidad de				
					e:	aprendizaj				
						e:				
GC41	1	2	3	4 Obligatoria –Práctico- Escolarizad						
CE01				teórica a						
0204										
Progra	ma (s) edu	icativo (s) e	n los que	se imparte:		•				
Licencia	atura en Ar	tes de la Fac	cultad de A	rtes						

# ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### Presentación:

Lleva a cabo, una práctica curatorial a partir de un proyecto de colaboración. La exposición final será el resultado de un trabajo colectivo en el que se abordará un tema específico desde un enfoque interdisciplinario. Esta materia está ligada a Prácticas curatorial is y proyectos de colaboración 1 del séptimo semestre.







# Propósito:

Defina, proyecte y realice un proyecto en colaboración curatorial en un espacio específico. Establecer prácticas curatoriales en el que se establezcan estrategias de gestión y museografía a partir de los trabajos interdisciplinarios realizados durante el 7 semestre.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso Competencias genéricas: Competencias específicas: CG22. CE7 Fomenta el trabajo Participación con responsabilidad equipo en social. colaborativo inter, multi y transdisciplinario, mediante el diálogo, cordialidad, el liderazgo CG23. Capacidad para organizar y planificar motivación, con una visión ejemplar, el tiempo. prospectiva, para alcanzar metas comunes y desarrollar procesos de promoción y CG24. Capacidad de trabajo en equipo. difusión de la obra artística en su contexto cultural a fin de un beneficio social con CG25. Habilidades interpersonales. responsabilidad, paciencia y solidaridad. CG26. Habilidades para trabajar en contextos CE9 Aplica la gestión y autogestión en el culturales diversos. mundo de las artes a partir del dominio de CG32. Compromiso con calidad. diversos campos, circuitos de consumo y difusión que deriven en la realización de proyectos artísticos, con la finalidad de ampliar públicos culturales con valentía y eficacia. CE10 Crea proyectos de arte y educación a través de estrategias y métodos para visibilizar la producción artística y generar el interés de públicos no especializados con

#### **Contenidos**

independencia y profesionalidad.







Bloques:	Temas:
1. Teoría de la curaduría en el arte	1.1 Análisis de las principales teorías y
contemporáneo.	prácticas curatoriales en el arte
	contemporáneo
	1.2. La función del curador
	1.3 Propuesta conceptual e investigación
	1.4. Marco conceptual y selección de obras
	1.5 Estudio de muestras específicas internacionales, nacionales y regionales.
2. Principios de museografía.	2.1. El guion museográfico y curatorial
	2.2 Discursos y narrativas museográficas
	2.3 Prácticas de museografía: diseño, maquetas y mobiliario museográfico
	2.4 Especificaciones técnicas: espacio, iluminación y montaje.
3. Práctica curatorial.	3.1 Propuesta curatorial. Pertinencia y viabilidad.
	3.2 Investigación del proyecto curatorial
	3.3 Elaboración conceptual de la propuesta
	3.4 Criterios de selección de obra
	3.5 El espacio de exhibición: gestión y planeación
	3.5Coordinación de equipos de trabajo: investigación, diseño, mon aje y diresión









3.5 Presupuesto y financiamiento del
proyecto
3.6 Catalogación y registro
3-7 Medios de difusión: catálogo y prensa
3.6 El público: programas educativos y actividades paralelas

# ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)							
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )				
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)				
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )				
Plenaria	( )	Debate	( )				
Ensayo	( )	Taller	( )				
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )				
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )				
Mapa mental	( )	Monografía	( )				
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)				
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)				
Otros							
Estrategias de ens	Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)						
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( )				
exposición) por parte del docente							
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	(X)				
		documental					
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )				
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )				
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos	( )				
		(Diagramas, etc.)					
Foro	( )	Actividad focal	( )				
Demostraciones	( )	Analogías					







Ejercicios prácticos (series de	(X)	Método de proyectos	( )
problemas)			
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa re	edonda	a, textos programados, cine, teatro, ju	ego de
roles, experiencia estructurada, diario refl	exivo,	entre otras):	
Estrategias de apr	endiza	<b>je sugeridas</b> (Marque X)	
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de ens	eñanz	a sugeridas (Marque X)	
Presentación oral (conferencia o	( )	Experimentación (prácticas)	( )
exposición) por parte del docente			
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( )
		documental	
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )
		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	







Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de	( )	Método de proyectos	( )
problemas)			
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa r	edonda	a, textos programados, cine, teatro, ju	ego de
roles, experiencia estructurada, diario ref	lexivo,	entre otras):	

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Estudios de caso, trabajo colaborativo,	
diseño de proyectos, análisis de textos, reportes	
de lectura, exposición oral)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

# PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría y/o Doctorado en estudios de Arte, Artes Visuales, Audiovisuales. Experiencia docente y profesional en el área de la materia.

#### REFERENCIAS

# Básicas:

Eco, Humberto. (2000) Kant y el ornitorrinco. Madrid, España: Lumen.

Fernández, Luis Alonso. (1999) Museología y Museografía. España: Ediciones del Serba S. A.







Maderuelo, Raso Javier. (2008) La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos, 1960-1989. Madrid, España: Ediciones Akal.

O'doherty, Brian. (2000) *Dentro del cubo blanco. La ideología del espacio expositivo.* España: Centro de Documentación y Murcia. Estudios avanzados de Arte contemporáneo.

# **Complementarias:**

Dewdney, Andrew, Dibosa, David. (2012) *Post Critical Museology: Theory and Practice in the Art Museum.* EUA: Routledge.

Vergo, Peter. (2000) *The new museology*. London, Inglaterra: Reaktion Book.







#### UNIDAD DE APRENDIZAJE

# IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Especializado Crítica y análisis de textos de arte Eje de formación: Teórico-técnica contemporáneo IV Área de conocimiento: Histórico - Teórico Semestre: 8 Elaborada por: Fecha de elaboración: Dr. Jesús Nieto Sotelo Abril 2014 Actualizada por: Fecha de revisión y actualización: Dr. Fernando Delmar Romero Octubre 2020 Dra. Blanca Magdalena Pérez Ruiz

Clave	Horas	Horas	Horas	Créditos	Tipo de	Carácter	Modalidad:
:	teórica	prácticas	totales	:	unidad de	de la	
	s:	:	:		aprendizaj	unidad de	
					e:	aprendizaj	
						e:	
TX42	2	1	3	5	Obligatoria	Teórico –	Escolarizad
CE02						Práctica	а
0105							

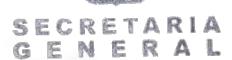
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### Presentación:

Profundiza en el análisis de textos relacionados con el discurso y las problemáticas del a te contemporáneo. El curso se ocupará de temas y problemáticas que se aborden en las materias prácticas del semestre.







# Propósito:

Conozca y analice el discurso y las narrativas de la fotografía desde una perspectiva interdisciplinaria. Analizar y redactar textos críticos sobre ciertas problemáticas relacionadas con el arte de nuestro tiempo.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso

# Competencias genéricas:

# CG2. Capacidad del pensamiento crítico y reflexivo.

- CG3. Capacidad crítica y autocrítica.
- CG4. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.
- CG9. Capacidad de comunicación oral y escrita.
- CG11. Habilidades para buscar, procesar y analizar información.

# Competencias específicas:

CE4 Conoce y analiza la cultura visual contemporánea, las raíces y el devenir histórico, económico y político de su región, del país y del mundo, mediante una visión universal en su quehacer profesional para ubicarse en su contexto, entendiendo al arte como producto de estos factores con consideración del otro como persona y respeto a la diferencia.

CE6 Produce discursos críticos acerca de las prácticas artísticas contemporáneas a través de textos fundamentados en la teoría e historia del arte para divulgar el conocimiento y fomentar la apreciación de la producción artística en la comunidad y así conservar el patrimonio cultural en la sociedad, con actitud ética.

CE8 Analiza las características del mercado del arte, su dinámica y su marco legal, mediante actividades de investigación, y evaluación ética Ate las gestión necesidades reales del scona aboral, para lograr consolidars? como las









	productores visuales y audiovisuales con autonomía, iniciativa e integridad.			
Conter	nidos			
Bloques:	Temas:			
Reconocer y analizar los diferentes conceptos del discurso del arte contemporáneo, visual audiovisual.	Análisis de textos sobre las principales problemáticas del arte contemporánea, visual audiovisual.			
<ol> <li>Ser capaz de desarrollar una visión crítica de la práctica del arte, visual audiovisual.</li> </ol>	2. Escritura de crítica de textos y análisis de textos. Temas y problemáticas del arte contemporáneo, visual audiovisual.			
3.Generar contenidos críticos de diversas problemáticas de l arte actual, visual audiovisual.	3. Obra, autor, contexto, circulación e interdisciplinar.			
4. Establecer una visión interdisciplinaria en la reflexión del arte de nuestro tiempo, visual audiovisual.	<ul> <li>4. Ensayo y crítica del arte y la perspectiva latinoamericana.</li> <li>4.1 Desarrollo y análisis de textos críticos.</li> </ul>			
5. Profundizar en las diferentes modalidades del discurso y de las narrativas artísticas, visual audiovisual.	5. Elaboración de un ensayo interdisciplinario sobre un tema específico.			

# ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)					
Aprendizaje basado en problemas	(	)	Nemotecnia		







Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	(X)	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			1
Estrategias de ens	señanz	za sugeridas (Marque X)	
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
exposición) por parte del docente			
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	(X)
		documental	
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )
		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de	( )	Método de proyectos	( )
problemas)			
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	(X)
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	
	L		

Otra, especifique (Iluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):

CRITERIOS DE EVALUACIÓN







Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Ensayos, mapas, análisis de textos,	
reportes de lectura, exposición oral)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en áreas humanísticas, preferentemente Historia del Arte con énfasis en Arte Contemporáneo. Experiencia docente en Teoría e Historia del Arte para artistas.

# REFERENCIAS

#### Básicas:

Dorfles, Gillo. (1985) *Ultimas tendencias del arte hoy.* Barcelona, España: Ed. Labor.

Guasch, Anna María. (2000) Los manifiestos del arte posmoderno. España: Ediciones AKAL.

Guasch, Ana María. (2011) Arte y Archivo, 1920-2010. Madrid: Ediciones AKAL. 2011.

Lyotard, Jean-François. (1990) La condición posmoderna. México: Alianza Forma.

# **Complementarias:**

Gill, Perry and Paul Wood (eds.) (2004) *Themes in Contemporary Art.* EUA: Yale University Press/The Open University.

Guasch, Anna María. (2000) El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural. México: Alianza Forma.







# **UNIDAD DE APRENDIZAJE**

# IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes							
Programa educativo: Licenciatura en Artes							
Unidad	Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Especializado						
Desarrollo y conclusión de proyecto		<b>Eje de formación:</b> Para la generación y aplicación del conocimiento			y aplicación		
				Semestre			
Elabora	ada por:			Fecha de	elaboración:		
Dra. Ma	aría Celia F	ontana Calv	0	Abril 2014			
Actuali	Actualizada por: Fecha de revisión y actualización:						
Mtra. E	dna Alicia F	Pallares Veg	a	Octubre 2020			
Clave	Horas	Horas	Horas	Créditos	Tipo de	Carácter	Modalidad:
:	teórica	prácticas	totales	:	unidad de	de la	
	s:	:	:		aprendizaj	unidad de	
					e:	aprendizaj	
						e:	
PR43	4	4	8	12	Obligatoria	Práctico -	Escolarizad
CE04						Teórica	а
0412							
Progra	Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:						
Licencia	atura en Ar	tes de la Fac	cultad de A	Artes			

# ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

# Presentación:

Enfoca en dar las herramientas metodológicas y estrategias necesarias para plantear el desarrollo de un proyecto, individual y/o colectivo visual/audiovisual.







# Propósito:

Conozca y desarrolle con las diferentes herramientas metodológicas el planteamiento de un proyecto, individua y/o colectivo, visual/audiovisual a desarrollar.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias genéricas:	Competencias específicas:
CG8. Capacidad creativa	CE14 Crea obras visuales de calidad con
CG6. Capacidad para la investigación.	congruencia discursiva mediante proyectos artísticos adecuados para fortalecer su desarrollo en el campo profesional del arte, con versatilidad,
CG13. Habilidad para trabajar en forma autónoma.	innovación y originalidad.
CG14. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.	CE15 Diseña y elabora propuestas artísticas creativas e innovadoras mediante el uso de tecnologías de los nuevos medios artísticos para
CG18. Capacidad para tomar decisiones.	la construcción de obras o productos audiovisuales de calidad.
CG19. Capacidad para actuar en nuevas situaciones.	CE16 Produce proyectos artísticos disciplinarios e interdisciplinarios, con estrategias que propongan conocimientos culturales y artísticos diversos para la sociedad, con el fin de desarrollar su capacidad creadora con responsabilidad, dignidad y confianza.
Con	tenidos
Bloques:	Temas:
1. Herramientas metodológicas	Herramientas metodológicas     1.1 Lluvia de ideas     1.2 Grupo de familias





	1.3Mapas conceptuales, visuales y mixtos
	1.4 Bocetaje
	1.5 Apuntes
	1.6 Bitácora
	1.7 Referencias
2. Estrategias creativas	2. Estrategias creativas
	2.1 Elaboración de bitácora de trabajo
	2.2 Metodología personal de trabajo
	2.2.1Etapas
	2.2.2 Referencias
	2.2.3 Estrategias de trabajo
Planteamiento del proyecto a desarrollar	
o. Franteamento del proyecto a decarrollar	3. Planteamiento del proyecto a desarrollar
	3.1 Descripción
	3.2 Objetivo
	3.3 Planteamiento y desarrollo del proyecto

# ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)				
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia		( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos		(X)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios		( )
Plenaria	( )	Debate		( )
Ensayo	(X)	Taller	E I A	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	U.A	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis		







Mapa mental	(X)	Monografía	( )	
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)	
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)	
Otros				
Estrategias de en	señanz	za sugeridas (Marque X)		
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( )	
exposición) por parte del docente				
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	(X)	
		documental		
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )	
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)	
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )	
		(Diagramas, etc.)		
Foro	( )	Actividad focal	( )	
Demostraciones	( )	Analogías	( )	
Ejercicios prácticos (series de	( )	Método de proyectos	( )	
problemas)				
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	(X)	
videos, fotografías, dibujos y software		información previa		
especialmente diseñado).				
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )	
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )	
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )	
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones		
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de				
roles, experiencia estructurada, diario re	flexivo,	entre otras):		

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Ensayo	50%
Portafolio de evidencias	50%
Total	100%







### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría y/o Doctorado en estudios de Arte, Artes Visuales, Audiovisuales. Experiencia docente y ser un profesional activo en el ramo de las industrias culturales.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Roselló Cerezuela, David. (2007) *Diseño y evaluación de proyectos culturales*. España: Editorial Ariel.

Briones, G. (1995) Métodos y técnicas de investigación. México: Trillas.

Cohen, Sandro. (2006) Redacción sin dolor. Madrid: Planeta.

Niño Morales, Santiago (editor). (2011) *Reflexiones sobre la investigación en, sobre y para el campo de las artes*. Bogotá, Colombia: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

# **Complementarias:**

Guasch, Ana María. (2003) *La crítica del arte: historia, teoría y praxis.* Barcelona, España: Ediciones del Sebal.

Rodríguez, Jaime Alejandro. (1999) *Hipertexto y literatura: una batalla por el signo en tiempos posmodernos*. Bogotá, Colombia: Ceja.







# **UNIDAD DE APRENDIZAJE**

# IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes							
Programa educativo: Licenciatura en Artes							
Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Especializado							
Seguim	iento de pr	royecto					
l				Eje de for	mación: Para	la generación	y aplicación
1				del conocii	miento		
				Semestre	: 8		
Elabora	ada por:			Fecha de	elaboración:		
Mtra. S	andra Loev	ve Geiner		Abril 2014			
Actuali	zada por:			Fecha de	revisión y act	ualización:	
Mtra. E	dna Alicia I	Pallares Veg	а	Octubre 2020			
Clave	Horas	Horas	Horas	Créditos	Tipo de	Carácter	Modalidad:
:	teórica	prácticas	totales	:	unidad de	de la	
	s:	:	:		aprendizaj	unidad de	
					e:	aprendizaj	
						e:	
PS44	3	1	4	7	Obligatoria	-Teórico-	Escolarizad
CE03						práctica	а
0107							
Progra	Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:						
Licopoi	oturo on Ar	tos do la Eac	مالحظ طم ۸	v nt n n			

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

# ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

# Presentación:

Enfoca en asesorar, acompañar y guiar el desarrollo y conclusión del proyecto, individual y/o colectivo visual/audiovisual, desarrollado en el taller de Desarrollo y conclusión de proyecto.







# Propósito:

Apoye, complemente y asesore el planteamiento y seguimiento de proyecto visual /audiovisual.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias genéricas:	Competencias específicas:
CG6. Capacidad para la investigación.	CE14 Crea obras visuales de calidad con
CG8. Capacidad creativa  CG13. Habilidad para trabajar en forma autónoma.	congruencia discursiva mediante proyectos artísticos adecuados para fortalecer su desarrollo en el campo profesional del arte, con versatilidad, innovación y originalidad.
CG14. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.	CE15 Diseña y elabora propuestas artísticas creativas e innovadoras mediante el uso de tecnologías de los nuevos medios artísticos para
CG18. Capacidad para tomar decisiones.	la construcción de obras o productos audiovisuales de calidad.
CG19. Capacidad para actuar en nuevas situaciones.	CE16 Produce proyectos artísticos disciplinarios e interdisciplinarios, con estrategias que propongan conocimientos culturales y artísticos diversos para la sociedad, con el fin de desarrollar su capacidad creadora con responsabilidad, dignidad y confianza.
Con	tenidos
Bloques:	Temas:
	1 Apovo práctico-teórico al provecto a desarrollar

2.04.00.	·
1. Asesoría	Apoyo práctico-teórico al proyecto a desarrollar y concluir
2. Seguimiento del desarrollo y	U.A.L.OIVI
conclusión de proyecto	2. Delimitación y conclusión del proyecto



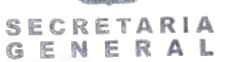




2.1. Presentación final del proyecto

# ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

A 1: : 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1				
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )	
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )	
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )	
Plenaria	( )	Debate	( )	
Ensayo	( )	Taller	(X)	
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )	
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )	
Mapa mental	(X)	Monografía	( )	
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )	
Trípticos	( )	Exposición oral	( )	
Otros			1	
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)				
Presentación oral (conferencia o	( )	Experimentación (prácticas)	(X)	
exposición) por parte del docente				
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( )	
		documental		
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )	
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)	
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )	
		(Diagramas, etc.)		
Foro	( )	Actividad focal	( )	
Demostraciones	( )	Analogías	( )	
Ejercicios prácticos (series de	(X)	Método de proyectos	(X)	
problemas)				
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	( )	
videos, fotografías, dibujos y software		información previa		
especialmente diseñado).		N A	E.	
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )	
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)	







Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )		
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones			
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de					
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):					

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Ejercicios prácticos	50%
Portafolio de evidencias	50%
Total	100 %

# PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría y/o Doctorado en estudios de Arte, Artes Visuales, Audiovisuales. Experiencia docente y ser un profesional activo en el ramo de las industrias culturales.

#### REFERENCIAS

### Básicas:

Eco, Umberto. (2004) Cómo se hace una tesis: técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura. México: Gedisa Mexicana.

Cohen, Sandro. (2006) Redacción sin dolor. Madrid: Planeta.

Niño Morales, Santiago (editor). (2011) *Reflexiones sobre la investigación en, sobre y para el campo de las artes*. Bogotá, Colombia: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.







# 16.2 Unidades de aprendizaje optativas

# **UNIDAD DE APRENDIZAJE**

# IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad	Unidad académica: Facultad de Artes							
Prograi	Programa educativo: Licenciatura en Artes							
Unidad de aprendizaje:			Ciclo de f	Ciclo de formación: Ciclo Profesional y				
Animac	ión Stop M	otion		Especializ	ado			
		Eje de formación: Teórico - Técnica						
				Área de c	onocimiento:			
				Prácticas /	Artísticas Cont	emporáneas		
				<b>Semestre:</b> 5, 6, 7 y 8				
Elabora	ada por:			Fecha de	Fecha de elaboración:			
Lic. Car	la Ikom Pé	rez Di Castro	)	Octubre 20	Octubre 2020			
Clave:	Horas	Horas	Horas	Créditos	Tipo de	Carácter	Modalidad:	
	teórica	prácticas	totales	:	unidad de	de la		
	s:	:	:		aprendizaj	unidad de		
					e:	aprendizaj		
						e:		
OP01	2	1	3	5	Optativa	Práctico-	Escolarizad	
PE020						Teórica	а	
105								
Prograi	Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Licenciatura en Artes							

## ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación:	-	A	0	E	0	N	/1
	*	J. Mil.	100		_		J —







Analice aspectos básicos de la animación, donde se verán técnicas más avanzadas de animación tradicional cuadro a cuadro.

### Propósito:

Recuerde los fundamentos de la animación, aplique de manera acertada los principios de animación, estructure procesos de trabajo, emplee distintas técnicas de animación cuadro a cuadro para realizar proyectos audiovisuales.

## Competencias que contribuyen al perfil de egreso

# Competencias genéricas: Competencias específicas: CE11 Contrasta la creación visual mediante la CG5. Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente. habilidad de observación y de representación visual utilizados en la bidimensión y tridimensión, CG8. Capacidad creativa para así alcanzar una mejor expresión artística en el plano y en el espacio, logrando una obra de arte CG12. Habilidad para el trabajo en forma con solidez compositiva con sensibilidad y colaborativa. originalidad. CG14. Capacidad de aplicar los conocimientos CE13 Aplica un lenguaje artístico audiovisual en la práctica. mediante el estudio de soportes análogos y digitales para usar de manera eficaz y eficiente las CG15. Capacidad para formular y gestionar herramientas, medios y técnicas especificas a fin proyectos. de una mejor toma de decisiones, congruentes CG20. Conocimiento sobre el área de estudio con el discurso artístico con compromiso ético. y la profesión. CE14 Crea obras visuales de calidad con congruencia discursiva mediante proyectos artísticos adecuados para fortalecer su desarrollo en el campo profesional del arte, con versatilidad, innovación y originalidad.







CE15 Diseña y elabora propuestas artísticas creativas e innovadoras mediante el uso de tecnologías de los nuevos medios artísticos para la construcción de obras o productos audiovisuales de calidad.

CE16 Produce proyectos artísticos disciplinarios e interdisciplinarios, con estrategias que propongan conocimientos culturales y artísticos diversos para la sociedad, con el fin de desarrollar su capacidad creadora con responsabilidad, dignidad y confianza

CE17 Desarrolla un lenguaje plástico creativo e innovador a través de la exploración de diversos materiales, técnicas, soportes y metodologías del área visual para su mejor dominio disciplinar.

#### **Contenidos**

# **Bloques:** Temas: 1.1 Animación cuadro a cuadro 1. Explicar la teoría de la animación cuadro a cuadro y mostrar sus principales aplicaciones. 1.2 Cuadros por segundo 2. Representar las leyes de la física en la 2.1 Principios de animación. animación cuadro a cuadro. 3.1 Procesos de animación. 3. Recordar el proceso de trabajo para realizar 3.2 Storyboard un proyecto de animación y determinar 3.3 Pre-producción y producción encuadres para la planeación de un proyecto audiovisual. 4.1 Estación de trabajo 4. Emplear recortes de papel y elementos en 4.2 Diseño y construcción de marionetas 2D para realizar una animación Cut-out. 4.3 Mecánicas de movimie ito 5.1 Animación con plastilina.





5. Manipular material plástico para modelar con el fin de generar animaciones que se salgan del 2D.
6. Producir un proyecto en animación Stop motion, aplicar todos los conocimientos adquiridos en el semestre.
5.2 Morph
5.3 Lip sync
6.1 Diseño de personajes
6.2 Construcción de marionetas y escenarios
6.3 Animación cuadro a cuadro
6.4 Post-producción

# ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de apre	Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)					
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )			
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(X)			
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )			
Plenaria	( )	Debate	( )			
Ensayo	( )	Taller	( )			
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )			
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )			
Mapa mental	( )	Monografía	( )			
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )			
Trípticos	( )	Exposición oral	( )			
Otros						
Estrategias de ens	señanz	a sugeridas (Marque X)				
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( )			
exposición) por parte del docente						
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	(X)			
		documental				
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )			
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)			
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )			
		(Diagramas, etc.)	si -,			
Foro	( )	Actividad focal	·( );			
Demostraciones	( )	Analogías				







( )	Método de proyectos	( )			
( )	Actividades generadoras de	(X)			
	información previa				
( )	Exploración de la web	( )			
( )	Portafolio de evidencias	( )			
( )	Enunciado de objetivo o	( )			
	intenciones				
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de					
	( ) ( ) ( ) ( )	( ) Actividades generadoras de información previa      ( ) Exploración de la web     ( ) Portafolio de evidencias     ( ) Enunciado de objetivo o intenciones			

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):

Criterios	Porcentaje
Asistencia participativa con trabajos	
colaborativos.	20%
Entrega en tiempo y forma de trabajos parciales	
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	30%
	50%
Total	100 %

### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría y/o Doctorado en estudios de Arte, Artes Visuales, Audiovisuales o campos afines, con experiencia práctica y teórica en los nuevos medios. Realización de trabajos con sistemas informáticos.

## **REFERENCIAS**

### Básicas:

Thomas Frank, Johnston Ollie (1981), *The Illusion of Life*, Nueva York, EUA: Walt Disney Productions.

Williams Richard (2001), The Animator's Survival Kit, EUA: Faber & Faber.

## **Complementarias:**

Webster Chris (2005), Animation: The Mechanics of Motion, India: Ed. Focal Press.

Wells Paul (2007), Basics Animation: Scriptwriting, Suiza: Ed. Ava Book.







# COSTO DE LA UA

**Materiales:** \$400 por caca alumna y alumno, aunque en su mayoría se alienta a usar material reciclado y objetos de uso común.

**Herramientas:** Se sugiere que cada alumna y alumno cuente con celular inteligente o cámara, además de tripié y opciones para iluminar, así como computadora con acceso a software de edición. De no contar con computadora la Facultad de Artes cuenta con equipo a la disposición del alumnado.







### UNIDAD DE APRENDIZAJE

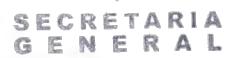
## IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Profesional y Especializado Arte e interactividad Eje de formación: Teórico - Técnica Formación para la generación y aplicación del conocimiento Área de conocimiento: Prácticas artísticas contemporáneas **Semestre:** 5, 6, 7 y 8 Elaborada por: Fecha de elaboración: Octubre 2020 Mtro. Elías Paracelso Xolocotzin Eligio Clave: Horas Horas Horas Créditos Carácter Modalidad: Tipo de teórica totales de la prácticas unidad de unidad de s: aprendizaj e: aprendizaj e: OP02 2 1 3 5 Optativa Práctico -Escolarizad PE020 Teórica а 105 Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Licenciatura en Artes

### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

### Presentación:

Conozca las claves metodológicas, conceptuales, y discursivas de las prácticas artísticas contemporáneas que utilizan los nuevos medios y las tecnologías, ampliano, a sí su cuitura artistica







y haciendo los necesarios análisis teórico-críticos que la metodología historiográfica no puede realizar debido a su excesiva proximidad en el tiempo.

### Propósito:

Profundice en los procedimientos y transformaciones que implican los nuevos retos de una cultura caracterizada por el desarrollo de las artes plásticas y del mundo visual como consecuencia de la implosión de los nuevos medios, analizando el impacto de las nuevas tecnologías de información y comunicación sobre la experiencia estética y las prácticas artísticas.

### Competencias que contribuyen al perfil de egreso

## Competencias genéricas: Competencias específicas: CG5. Capacidad de aprender y actualizarse CE11 Contrasta la creación visual mediante la permanentemente. CG8. Capacidad creativa habilidad de observación y de representación visual utilizados en la bidimensión y tridimensión, CG8. Capacidad creativa. para así alcanzar una mejor expresión artística en el plano y en el espacio, logrando una obra de arte CG12. Habilidad para el trabajo en forma con solidez compositiva con sensibilidad y colaborativa. originalidad. CG13. Habilidad para trabajar en forma CE13 Aplica un lenguaje artístico audiovisual autónoma. mediante el estudio de soportes análogos y digitales para usar de manera eficaz y eficiente las CG14. Capacidad de aplicar los conocimientos herramientas, medios y técnicas especificas a fin en la práctica. de una mejor toma de decisiones, congruentes CG15. Capacidad para formular y gestionar con el discurso artístico con compromiso ético. proyectos. CE14 Crea obras visuales de calidad con CG20. Conocimiento sobre el área de estudio congruencia discursiva mediante provectos y la profesión. artísticos adecuados para fortalecer su desarrollo en el campo profesional del arte, con versatilidad innovación y originalidad







CE15 Diseña y elabora propuestas artísticas
creativas e innovadoras mediante el uso de
tecnologías de los nuevos medios artísticos para
la construcción de obras o productos
audiovisuales de calidad.
CE16 Produce proyectos artísticos disciplinarios e
interdisciplinarios, con estrategias que propongan
conocimientos culturales y artísticos diversos para
la sociedad, con el fin de desarrollar su capacidad
creadora con responsabilidad, dignidad y
confianza.

# Contenidos

Bloques:	Temas:
1. Antecedentes historiográficos de Arte	1.1 El renacimiento y las aproximaciones
interactivo durante el siglo XIX	científicas
	1.2 Teorías científicas sobre la percepción y el
	arte
	1.3 Artefactos del Siglo XVII (bosquejo de un inicio
	arte- ciencia-tecnología)
Legado de Las Vanguardias artísticas	2.1 La modernidad y la tecnología
	2.2 Revolución Industrial
	2.3 El artista frente a la maquina automática como
	medio para la creación





3. Configuración del término «nuevo medio»	3.1 La brecha entre Arte Contemporáneo y Arte Neomedial
	3.2 La ontología del concepto de medio y su problematización en torno a prácticas artísticas mediaticas tecnológicamente.
4. Más allá de la Estética	<ul><li>4.1 La estética de lo digital</li><li>4.2 Comprender los medios híbridos la noción de interfaz</li></ul>
5. Ampliación del campo de batalla	5.1 Cruces sintácticos que existen entre diversas disciplinas en la producción de discursos con nuevas tecnologías.
	5.2 Interdisciplinar, Multidisciplinar, Transdisciplinar, Transmedia
6. Híbridos	6.1 El cuerpo y las máquinas: Implantaciones y extensiones corporales Cyborg (estructuración en el campo de la ciencia y en el arte).
7. Arte y electrónica Realidad Virtual Programar robot sigue líneas virtual digital	7.1 Realidad virtual e Inteligencia y Vida Artificial
8. Estética de lo vivo	8.1 Arte Genético, Bio Arte y Arte transgénico







	8.2 Biorobótica
9. Entornos Sensoriales.	9.1 Ambientes a gran escala y Performance
	Multimedia Experimentación Sonora.
	9.2 Videoinstalaciones, espacios inmersivos y
	entornos sensoriales Instalación Multimedia en
	espacios públicos
	9.3 Entre lo Publico y lo privado Performance
	Audio visual
10. Narrativas Hipermedia	
p	10.1 Arte y video juegos Practicas artísticas en la
	época de las redes sociales. Software Art
	10.2 Arte y la Web Geolocalizada Guerrilla
	comunicativa y activismo en la red Desobediencia
	civil electrónica y resistencia en la red
	Givii cicotioriica y resisteriola eri la rea
11. Arte e interactividad en Latino américa	11.1 Principales Artistas Festivales de Arte
	11.11 morphics / wilstas 1 cstivales as / wis
12. Proyectos colaborativos.	12.1 Producción autogestora de obra
	12.2 Laboratorio de creación colectiva en
	pequeño formato
	pequeno iorinato
	17 1 △ 18 <sup>-</sup> 1 18∆
	U.A.E.N







	13.1 Second Live y Arte Exeriencias de realidad
13. Real / Virtual en la estética y la teoría de las artes.	aumentada
14. Arte Interactivo y la obsolescencia del Medio	14.1 Conservación del arte electrónico: ¿Qué preservar y cómo preservarlo? Desarrollo de estrategias de exhibición

# ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)				
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )	
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )	
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )	
Plenaria	( )	Debate	( )	
Ensayo	( )	Taller	(X)	
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )	
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )	
Mapa mental	( )	Monografía	( )	
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )	
Trípticos	( )	Exposición oral	( )	
Otros				
Estrategias de ens	señanz	a sugeridas (Marque X)		
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( )	
exposición) por parte del docente				
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	(X)	
		documental		
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )	
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )	
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )	
		(Diagramas, etc.)		







Foro	( )	Actividad focal	( )	
Demostraciones	( )	Analogías	( )	
Ejercicios prácticos (series de	(X)	Método de proyectos	(X)	
problemas)				
Interacción la realidad (a través de	(X)	Actividades generadoras de	(X)	
videos, fotografías, dibujos y software		información previa		
especialmente diseñado).				
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)	
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)	
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )	
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones		
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de				
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):				

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia participativa con trabajos	
colaborativos.	20%
Entrega en tiempo y forma de trabajos parciales	
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	30%
	50%
Total	100 %

### PERFIL DEL PROFESOR

Licenciatura, Maestría y/o Doctorado en estudios de Arte, Artes Visuales, Audiovisuales o campos afines, con experiencia práctica y teórica en los nuevos medios. Realización de trabajos con sistemas informáticos.

## REFERENCIAS

## Básicas:

Bourriaud, N. (2006) "La forma relacional", en Estética relacional. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.







Laddag, R. (2010) "Introducción: las comunicaciones personales", en Estética de laboratorio: estrategias de las artes del presente. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

#### Web:

Campbell, J. (2000): "Diálogos ilusorios: el control y las opciones en el arte interactivo". Leonardo, vol. 33, 2 [traducción de Natalia Duarte]. Disponible en: http://www.laurence.com.ar/artes/comun/Dialogos%20ilusorios.pdf

Hernández García, I. (2005): "Relaciones entre estética y ciencia en las instalaciones inmersivas interactivas", en Estética, ciencia y tecnología: creaciones electrónicas y numéricas. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana. Disponible en: http://books.google.com.ar/books?id=- yBuQQYtyB0C&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs\_ge\_summary\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Kac, E. (1998): "Origen y desenvolvimiento del arte robótico". Disponible en: http://www.ekac.org/kacmex.html

Penny, S. (1996): "The Darwin Machine: Artificial Life and Interactive Art". Disponible en: http://simonpenny.net/texts/darwinmachine.html

Rokeby, D. (1995): "Espejos transformantes: subjetividad y control en los medios interactivos", en Critical Issues in Interactive Media. Nueva York: Sunny Press. Disponible en: http://electronicas.lapiedrahita.com/wp-content/uploads/2014/07/ESPEJOSTRANSFORMANTES-SUBJETIVIDAD-Y-CONTROL-EN-LOS-MEDIOS-INTERACTIVOS.pdf

#### Otros:

### COSTO DE LA UA

Materiales: \$500 Herramientas: \$500







# IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes							
Program	a educativo	o: Licenciatur	a en Artes				
Unidad o	de aprendiz	aje:		Ciclo de fo	rmación: Profes	sional y Especi	alizado
Arte y procesos educativos			Eje de form	nación: Teórico	- Técnica		
				Área de co	nocimiento: Pra	ácticas Artística	as
				Contempor	ráneas		
				Semestre: 5, 6, 7, y 8			
Elaborad	da por:			Fecha de elaboración:			
Mtra. Ju	ana Bahena	a Ortiz		Octubre 2020			
Mtro. Se	rgio Gersoi	n Zamora Ló	pez				
Clave:	Horas	Horas	Horas	Créditos:	Tipo de	Carácter de	Modalidad:
	teóricas:	prácticas:	totales:		unidad de	la unidad de	
			aprendizaje:	aprendizaje:			
OP03P	2	1	3	5	Optativa	Práctico -	Escolarizada
E0201						Teórica	
05							
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Licenciatura en Artes							







### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

### Presentación:

La unidad de aprendizaje se enfoca en la pedagogía de las Artes más allá del aprendizaje de teorías o técnicas, entendiendo la docencia en artes como una serie de procesos colectivos que responden a situaciones específicas de reflexión sobre la creatividad, el contexto e ideas dirigido a creadores, universitarios, personas de la tercera edad y niños.

El Arte como disciplina se ha vinculado históricamente con diversas áreas del conocimiento para incidir en problemáticas sociales y culturales. En la actualidad se torna indispensable la creación de espacios que propicien la reflexión interdisciplinaria, con relación a la actividad docente, el proceso enseñanza aprendizaje en particular las estrategias pedagógicas y métodos de enseñanza. Por otro lado, es indispensable abrir espacios al alumnado que los vincule con la práctica profesional y laboral enfocada a la actividad docente mediante la enseñanza artística, sin demeritar la labor docente cómo una expresión estéril de creación artística al contrario fomentar el pensamiento crítico del docente desde una postura artística en la pedagogía.

### Propósito:

Introduce al alumnado a la práctica pedagógica y docente en el ámbito de la enseñanza artística.

Adquiere herramientas didácticas adecuadas para iniciarse en el proceso enseñanza aprendizaje.

Conoce diferentes modelos pedagógicos y de enseñanza para aplicarlos en el ámbito académico escolarizado y en talleres de iniciación a las artes plásticas.

Identifique al Arte como una herramienta que estimula el pensamiento crítico y reflexivo en el proceso de aprendizaje y de saberes en distintas disciplinas

Identifique al Arte como un instrumento de mediación entre el individuo y en la construcción de diferentes tipos de conocimiento.

Construye nuevos espacios de reflexión interdisciplinaria en beneficio de los procesos educativos y la educación artística.







Competencias que contribuyen al perfil de egreso				
Competencias genéricas:	Competencias específicas:			
CG8. Capacidad creativa	CE1 Investiga y vincula conceptos relacionados a			
CG13. Habilidad para trabajar en forma autónoma.  CG14. Capacidad de aplicar los conocimientos	las artes mediante propuestas teóricas y prácticas inter, multi y transdisciplinarias para fomentar y consolidar el trabajo colaborativo con responsabilidad y honestidad.			
en la práctica.				
еп ја ргасиса.	CE7 Fomenta el trabajo en equipo colaborativo inter, multi y transdisciplinario, mediante el diálogo, cordialidad, el liderazgo ejemplar, motivación, con una visión prospectiva, para alcanzar metas comunes y desarrollar procesos de promoción y difusión de la obra artística en su contexto cultural a fin de un beneficio social con responsabilidad, paciencia y solidaridad.  CE9 Aplica la gestión y autogestión en el mundo de las artes a partir del dominio de diversos campos, circuitos de consumo y difusión que deriven en la realización de proyectos artísticos, con la finalidad de ampliar públicos culturales con valentía y eficacia.			
	CE10 Crea proyectos de arte y educación a través de estrategias y métodos para visibilizar la producción artística y generar el interés de públicos no especializados con independencia y profesionalidad.  CE14 Crea obras visuales de calidad con congruencia discursiva madrinte proyectos.			







	artísticos adecuados para fortalecer su desarrollo
	en el campo profesional del arte, con versatilidad,
	innovación y originalidad.
	CE16 Produce proyectos artísticos disciplinarios e
	interdisciplinarios, con estrategias que propongan
	conocimientos culturales y artísticos diversos para
	la sociedad, con el fin de desarrollar su capacidad
	creadora con responsabilidad, dignidad y
	confianza.
Cor	ntenidos
Bloques:	Temas:
1. La educación prohibida: se educa de	1.1 Una mirada a la pedagogía del arte.
espaldas al Arte.	1.1.1 Iglesia e imágenes, talleres de artistas,
	academias
	1.1.2 Educación red
	1.2 Cómo incide el Arte en el proceso enseñanza
	aprendizaje.
2. Modelos educativos y metodologías y	2.1 Modelos de educación artística que se están
técnicas pedagógicas.	aplicando.
comous pedagogicas.	2.2 Análisis de los diferentes modelos
	pedagógicos y de enseñanza
	2.3 Artistas visuales con práctica docente
	2.3.1 Maestros de aprenden, alumnos que
	investigan
	2.3.2 Espacios sensoriales
	2.3.3 El habitar como enseñanza
	2.3.4 El desplazamient
	2.3.5 La arquitectura de la densidad
	2.3.6 Pragmática pedanácio





	2.3.7 Escuela en la calle
	2.3.8 Transpedagogía
	2.3.9 Espacios de resistencia
	2.3.10 Arte público
3. Contexto de la educación artística como	3.1 Prohibido enseñar, permitido aprender
canal para organizar y construir conocimiento.	3.1.1 Lenguajes horizontales
	3.1.2 Eliminar la autoría
	3.2 El efecto Dunningg-Kruger al momento de la
	disertación
	3.3 Procesos educativos en museos
	3.4 El Arte como proceso para pensar y propiciar
	pensamiento crítico y reflexivo en el proceso
	pedagógico.
	3.5 El Arte en comunidades y grupos vulnerables
4. El Arte como medio para generar y expandir	4.1 Joseph Beuys obra y pensamiento
el conocimiento cuestionando los sistemas de	4.2 La educación artística como medio para la
orden establecidos	preservación y fomento para la cultura local.
	4.3 Transversalidad cognitiva.
	4.3.1 Los sentidos como enseñanza
	4.3.2 Lenguaje y movimientos
	4.3.3 Polisensorialidad para crear
	4.4 Aprender de forma lúdica.
	4.4.1 Pintar la música
	4.4.2 Dibujar palabras
	4.5 Activación de procesos formativos y estéticos.

# ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)						
Aprendizaje basado en problemas	( )		Nemotecnia			
				C = 0 = 0 = 0	62626	





Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de ens	señanz	a sugeridas (Marque X)	
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
exposición) por parte del docente			
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	(X)
		documental	
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )
		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías U.A.	T) [







Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )		
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	()	Actividades generadoras de información previa	(X)		
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )		
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )		
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )		
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):					

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia participativa con trabajos colaborativos.	20%
Entrega en tiempo y forma de desarrollo de productos	30%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final  Desarrollo de proyectos de intervención	20%
didáctica específica.	30%
Total	100 %

# PERFIL DEL PROFESORADO

Experiencia docente y profesional en el área de la materia mínimo de tres años, título mínimo de licenciatura en Artes Visuales o disciplinas afines, con experiencia práctica y teórica en el área de la materia.







#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Bourdieu, P. (1989) Sistemas de enseñanza y sistemas de pensamiento en Gimeno Sacristán, J. y Pérez Gómez A. (comps.): La enseñanza: su teoría y su práctica. Madrid, España: Akal.

Helguera, P. (2011) *Pedagogía en el campo expandido*. 8 bienal Mercosur, Brasil. Howard, Gardner. (1997) *La mente no escolarizada. Como piensan los niños y como deberían enseñar en las escuelas*. España.

Freire, P. (2000) Pedagogía del oprimido. Madrid, España: Siglo XXI.

### Complementarias:

Ball, J.S. (1989) La micropolítica de la escuela. Barcelona, España: Paidós/MEC.

Castells, M (1994) Flujo, redes e identidades: una teoría crítica de la sociedad informacional, en A.A.V.V.: Nuevas perspectivas críticas en educación. Barcelona, España: Paidós.

Delval, J. (2002) La escuela posible. Barcelona, España: Ariel.

Gimeno Sacristán, J. (2001) Educar y convivir en la cultura global. Madrid, España: Morata.

Habermas, J. (1987) Teoría de la acción comunicativa. I. Madrid, España: Taurus.

Rancière, J. (2010) El espectador emancipado. Madrid, España, Ellago Ediciones SL. Woods, P. (1998) Investigar el arte de la enseñanza. El uso de la etnografía en educación. Barcelona, España: Paidós.

Woods, P. (1989) La escuela por dentro. Barcelona, España: Paidós.

#### Web:

https://artishockrevista.com/2017/05/31/luis-camnitzer-la-integracion-arte-educacion/http://esferapublica.org/nfblog/hacia-un-socialismo-de-la-creatividad/







Beuys en una entrevista en Artforum en 1977. Citado en: Beuys y más allá-Enseñar como arte. Biblioteca Luis Ángel Arango. Banco de la República de Colombia, 2011. En: http://www.banrepcultural.org/beuys-y-mas-alla/texto-de-presentaci%C3%B3n

### Otras:

Luis Camnitzer. Arte y pedagogía. Conferencia impartida el lunes 13 de mayo de 2013 en el Salón de Honor de Casa Central UC, en el marco del Programa de Profesores Visitantes de la Escuela de Arte UC., Universidad Católica de Chile, Santiago de Chile Colmenárez, Asdrúbal. "5 proposiciones para una socialización de la creatividad". En: Alfabeto

polisensorial y otras proposiciones sobre la escritura (catálogo de exposición). Galería de Arte Nacional, Caracas, 1980)

### COSTO DE LA UA

Materiales: \$ 100.00

Herramientas: No aplica.







### UNIDAD DE APRENDIZAJE

Programa educativo: Licenciatura en Artes								
Unidad de aprendizaje:			Ciclo de formación: Profesional y Especializado					
Diseño de sitios web: TIC'S								
			Eje de for	<b>mación:</b> –Teó	rico-técnica			
				Ávecdes		Drácticos Artíc	tions	
				Area de C	Área de conocimiento: Prácticas Artísticas			
				Contempo	ráneas			
				Semestre	5, 6, 7 y 8			
Elabora	ida por:			Fecha de	elaboración:			
Lic. Jos	é Camerino	o Bahena Go	nzález	Octubre 20	Octubre 2020			
Clave:	Horas	Horas	Horas	Créditos	Tipo de	Carácter	Modalidad:	
	teórica	prácticas	totales	:	unidad de	de la		
	s:	:	:		aprendizaj	unidad de		
					e:	aprendizaj		
						e:		
OP04	2	1	3	5	Optativa	Práctico -	Escolarizad	
PE020						Teórica	а	
105								
	ma (s) odu	cativo (s) or	los que	 se imparte:				
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:								
Licencia	atura en Ar	Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes						

### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

## Presentación:

La Unidad de Aprendizaje está diseñada principalmente para el alumnado conozca los alcances tecnológicos aplicándolos en su área profesional. El principal objetivo se enfoca a que el alumnado aprenda a programar el correcto uso de los medios digitales en la Web apoyado con software libre y como producto final diseñe su propio sitio web desde cero.

La unidad de aprendizaje se define en tres momentos que corresponden al diseño, desarrollo ; publicación del sitio web. El alumnado podrá aprender los principios de diseño visual y los







elementos que lo componen, trabajará principalmente lo más fundamental, como bocetar un sitio web, diseño editorial, teoría del color y su aplicación en el diseño web, la retórica, la ilustración y mercadotecnia digital.

El alumnado obtendrá su primer acercamiento a un generador de HTML estático y sistema de plantillas (CMS), así como a la organización de archivos y la creación de páginas maestras sin dejar a un lado la creación de catálogos virtuales.

## Propósito:

Ofrece una visión general de los conceptos clave y casos prácticos de diseño web, diseño de la información, diseño gráfico, diseño de contenido/página, diseño artístico/creativo, programación y las tecnologías de la información y la comunicación.

Proporcione al alumnado los recursos tecnológicos para el diseño y desarrollo de sitios web, además de brindar el software open source para la implementación de estructuras web.

Al término de la unidad de aprendizaje el alumnado entiende la tecnología y la arquitectura de la web, desarrolle, administre y genere páginas web y contenidos digitales que utilicen tecnologías web.

### Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias genéricas:	Competencias específicas:
CG5. Capacidad de aprender y actualizarse	CE11 Contrasta la creación visual mediante la
permanentemente.	habilidad de observación y de representación
CG8. Capacidad creativa práctica.  CG12. Habilidad para el trabajo en forma colaborativa.	visual utilizados en la bidimensión y tridimensión, para así alcanzar una mejor expresión artística en el plano y en el espacio logrando una obra de arte con solidez compositiva con sensibilidad y originalidad.
CG15. Capacidad para formular y gestionar proyectos.	CE13 Aplica un lenguaje artístico audiovisual mediante el estudio de soportes análogos y digitales para usar de manera eficaz y eficiente las herramientas, medios y to al as sepecificas a timo







CG20. Conocimiento sobre el área de estudio	de una mejor toma de decisiones, congruentes
y la profesión.	con el discurso artístico con compromiso ético.
	CE14 Crea obras visuales de calidad con congruencia discursiva mediante proyectos artísticos adecuados para fortalecer su desarrollo en el campo profesional del arte, con versatilidad, innovación y originalidad.
	CE15 Diseña y elabora propuestas artísticas creativas e innovadoras mediante el uso de tecnologías de los nuevos medios artísticos para la construcción de obras o productos audiovisuales de calidad.  CE16 Produce proyectos artísticos disciplinarios e interdisciplinarios, con estrategias que propongan conocimientos culturales y artísticos diversos para
	la sociedad, con el fin de desarrollar su capacidad creadora con responsabilidad, dignidad y confianza.
Cor	ntenidos
Bloques:	Temas:
1 Introducción a las tecnologías	1.1 Software y Hardware
	1.2 Inicios del internet
	1.3 Procesamiento de la información (Dato-



Información)

1.4.- Componentes de comunicación web

1.6.- Arquitectura cliente servidor web

1.5.- Funcionamiento de la IP





Estado de Morelos	
	1.7 Funcionamiento del internet
	1.8 Aspectos básicos de la web
2 Características de la web	2.1 Problemática de navegadores obsoletos
	2.2 Protocolo HTTP y protocolo HTTPS
	2.3 Arquitectura del protocolo HTTP y protocolo HTTPS
	2.4 Complementos de la web
	2.5 API
3 Maquetación	
	3.1 Elementos de un sitio web
	3.2 Referencias web
	3.3 Introducción al HTML
4 Dominios web	3.4 Etiquetas HTML
	4.1 Tipos de dominios
	4.2 Sistema de nombre de dominio (DNS)
	4.3 Arquitectura cliente servidor (DNS)
	4.4 Estructura de URL
5 CMS	4.5 Tipos de host en URL
	4.6 Ruta en URL
	5.1 Catalogo de Sistema de Gestión de Contenidos
	5.1.2 Creación de sitios veb con MS
	5.1.3 e-COMMERCE





INTEREDAD AUTÓROMA DEL Estado de Minérios	I WARTES
	5.2 Diseño de navegación web
	5.3 Nivel del sitio web
	5.4 Motores de búsqueda en la web
	5.5 Definición del color
	5.6 Herramientas web: complementos
	5.6.1Catalogos virtuales
	5.7 Menú de navegación
	5.8 Caracteristicas del diseño de menús
	5.9 Tipos de menús de navegación
	5.9.1 Páginas huérfanas
	5.9.2 Ruta de acceso web
	5.9.3 Ramificaciones web
6 Elementos de contenido web	
	6.1 Segmentación del Lay out
	6.2 Qué es una imagen
	6.3 Tipos de formato de imagen digital
	6.4 Reglas para el uso de imágenes
	6.5 Estructura de contenidos
	6.5.1 Vinculación de video
	6.5.2 Vinculación de audio
	6.5.3 Retorica y diseño
	6.6 Cuadricula web
	6.6.1 Administración y Diseño visual
	6.7 Diseño editorial web
	6.7.1 Definición de la tipografía







	6.8 Teoría del color y su aplicación en el diseño web
7 Costeo del sitio web	6.9 Responsive web
	7.1 Consideraciones a evaluar e inversiones
	7.2 Gastos básicos
	7.2.1 Gastos necesario por contemplar
	7.2.2 Alta del sitio web
8 Eye tracking	7.2.3 Copyright
	8.1 Mapa de color de trayectoria – prioridad
	8.2 Marcas y estilo
	8.3 Branding
	8.4 Pagerank
	8.4.1 Posicionamiento

# ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )-
Trípticos	( )	Exposición oral	()
Otros		4775 GP 7	777







and the second			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
exposición) por parte del docente			
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	(X)
		documental	
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )
		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de	(X)	Método de proyectos	(X)
problemas)			
Interacción la realidad (a través de	(X)	Actividades generadoras de	(X)
videos, fotografías, dibujos y software		información previa	
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	(X)	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa	Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de		
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
proyectos, práctica reflexiva y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %







### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría y/o Doctorado en estudios de Arte, Artes Visuales, Audiovisuales o campos afines, con experiencia práctica y teórica en los nuevos medios. Realización de trabajos con sistemas informáticos.

#### REFERENCIAS

#### Básicas:

Wong, Wucius. (2011) *Fundamentos del diseño*. España: GG Diseño. Editorial Gustavo Gili. Mootee, Idris (2014) *Design Thinking para la innovación estratégica*. 1ra. Edición New Jersey, EUA: Editorial John Wiley & Sons, Inc., Hoboken,

Luján Mora, Sergio (2016) *HTML & CSS Curso práctico avanzado*. Barcelona, España: Editorial Alfaomega.

Heller, Eva (2004) *Psicología del color como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. España: GG Diseño. Editorial Gustavo Gili.

### Web:

https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/844814645X.pdf







### UNIDAD DE APRENDIZAJE

## IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Profesional y Especializado Libro de Artista Eje de formación: -Teórico-técnica Área de conocimiento: Prácticas Artísticas Contemporáneas **Semestre:** 5, 6, 7 y 8 Elaborada por: Fecha de elaboración: Mtra. María Eugenia Núñez Delgado Octubre 2020 Clave: Horas Horas Créditos Tipo de Carácter Modalidad: Horas unidad de de la teórica prácticas totales unidad de aprendizaj s: aprendizaj e: e: **OP05** 2 1 3 5 Práctico -**Escolarizad** Optativa PE020 Teórica а 105 Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

# ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

### Presentación:

En esta Unidad de Aprendizaje el alumnado desarrolla proyectos alrededor del libro como medio expresivo, plástico y literario, pues los Libros de Artista debido a su carácter no tradicional permite, e incluso exige, versatilidad en el uso de materiales y, en virtud de su construcción compleia,







fomenta la intertextualidad, así como la experimentación multimedia, por tanto, para cumplir su forma expresiva se requiere de ver y tocar para comprender.

### Propósito:

Aprende las técnicas básicas de encuadernación artesanal, las distintas tipologías del Libro de Artista así como los materiales y las herramientas propias de las distintas fases de la elaboración de un libro, desde los formatos tradicionales hasta las propuestas más alternativas del libro, no solo de forma sino de lectura.

### Competencias que contribuyen al perfil de egreso

# Competencias genéricas: Competencias específicas: CG8. Capacidad creativa CE9 Aplica la gestión y autogestión en el mundo de las artes a partir del dominio de diversos CG13. Habilidad para trabajar en forma campos, circuitos de consumo y difusión que autónoma. deriven en la realización de proyectos artísticos, con la finalidad de ampliar públicos culturales con CG14. Capacidad de aplicar los conocimientos valentía y eficacia. en la práctica. CE13 Aplica un lenguaje artístico audiovisual mediante el estudio de soportes análogos y digitales para usar de manera eficaz y eficiente las herramientas, medios y técnicas especificas a fin de una mejor toma de decisiones, congruentes

CE11 Contrasta la creación visual mediante la habilidad de observación y de representación visual utilizados en la bidimensión y tridimensión, para así alcanzar una mejor expresión artística en el plano y en el espacio, logrando una obra de arta con sensibilidad con solidez compositiva originalidad.

con el discurso artístico con compromiso ético.





INTEREDAD AUTÓROMA DES. Estado de Minercos	
	CE16 Produce proyectos artísticos disciplinarios e
	interdisciplinarios, con estrategias que propongan
	conocimientos culturales y artísticos diversos para
	la sociedad, con el fin de desarrollar su capacidad
	creadora con responsabilidad, dignidad y
	confianza.
Con	tenidos
Bloques:	Temas:
Introducción al Libro de Artista.	1.1 Antecedentes y vigencia del Libro de Artista.
	2.1 Tipos de papel, adhesivos y otros materiales
2. Matarialas y harramientos nara la	básicos
<ol><li>Materiales y herramientas para la encuadernación.</li></ol>	
	3.1 Cosido japonés.
3. Costuras de encuadernación.	3.2 Encuadernación copta.
	4.1 Plegados, calados y de acordeón.
	4.2 El libro desplegable y la lectura múltiple.
4. Formatos alternativos.	4.3 Libros escenario.
	4.4 Ingeniería de papel y pop-up

# ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)/







Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X) Elaboración de síntesis (		( )
Mapa mental	( ) Monografía (		( )
Práctica reflexiva	(X)	(X) Reporte de lectura (	
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de en	señanz	a sugeridas (Marque X)	
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
exposición) por parte del docente			
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	(X)
		documental	
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )
		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de	(X)	Método de proyectos	(X)
problemas)			
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	(X)
videos, fotografías, dibujos y software	información previa		
especialmente diseñado).			
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones	
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de			
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
465	





Entrega en tiempo y forma de trabajos	45%
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	40%
proyectos, práctica reflexiva y taller)	
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	
Total	100 %

### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría y/o Doctorado en estudios de Arte, Artes Visuales, Audiovisuales. Experiencia docente y profesional en el área de la materia.

#### REFERENCIAS

### Básicas:

Carrión, Ulises. (2012) El nuevo arte de hacer libros. México: Tumbona ediciones.

Wassrman, Krystyna. (2011) The Book As Art: Artists' Books from the National Museum of

Women in the Arts. 2nd ed. New York, EUA: Ed. Princeton Architectural Press.

Renán, Raul. (2010) Los otros libros. México: UNAM.

## **Complementarias:**

Miller, Steve. (2003) 500 Handmade Books: Inspiring Interpretations of a Timeless Form. New York / London: Ed. Lark Book.

Drucker, Johanna. (1995) The Century of Artist's Books. Nueva York, EUA: Granary Books.







### **UNIDAD DE APRENDIZAJE**

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes

Objetos viajeros - Objetos oblicuos

Programa educativo: Licenciatura en Artes

Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Profesional y Especializado

Eje de formación: -Teórico-técnica

Área de conocimiento: Prácticas Artísticas

Contemporáneas

**Semestre:** 5, 6, 7 y 8

Elaborada por: Fecha de elaboración:

Mtro. Sergio Gerson Zamora López Octubre 2020

Clave:	Horas	Horas	Horas	Créditos	Tipo de	Carácter de	Modalidad:
	teóricas	prácticas:	totales:	:	unidad de	la unidad	
	:				aprendizaje	de	
					:	aprendizaje	
						:	
OP06P	2	1	3	5	Optativa	Práctico -	Escolarizad
E0201						Teórica	а
05							
I				ı			

Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes







### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

### Presentación:

La unidad de aprendizaje consiste en responder la pregunta ¿cómo investigar/rastrear/ y experimentar con los objetos? Pone de manifiesto todos los actores de la vida social de un objeto con la finalidad de rastrear las relaciones entre éstos, los materiales y espacios para encontrar diversas perspectivas sobre la manera en la que configuran espacios públicos, artísticos y sociales.

### Propósito:

Genere pensamiento crítico sobre las relaciones que se tejen alrededor de un objeto. Entiende la propagación del objeto y sus formas expansivas como detonante de propuestas artísticas.

Reflexione sobre las relaciones interdisciplinares que rodean a los objetos a partir de sus materiales, posibilitando la apreciación de lo humano y lo no humano.

Recuerde la disidencia del espacio expositivo desde land art y hasta manifestaciones in situ, y cómo es que los trabajos de sitio específico se pueden insertar dentro del espacio de exhibición.

### Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias genéricas:	Competencias específicas:
CG8. Capacidad creativa.	CE1 Investiga y vincula conceptos
	relacionados a las artes mediante propuestas
	teóricas y prácticas inter, multi y transdisciplinarias para fomentar y consolidar
CG13. Habilidad para trabajar en forma autónoma.	el trabajo colaborativo con responsabilidad y honestidad.
	CE4 Conoce y analiza la cultura visual
CG14. Capacidad de aplicar los	contemporánea, las raíces y el devenir
conocimientos en la práctica.	histórico, económico y político de su región, del país y del mundo, mediante una visión universal en su quehacer profesional para
	ubicarse en su contexto, ente diendo al arte
	como producto de estos factores con







consideración del otro como persona y respeto a la diferencia.

CE7 Fomenta el trabajo en equipo colaborativo inter, multi y transdisciplinario, mediante el diálogo, cordialidad, el liderazgo ejemplar, motivación, con una visión prospectiva, para alcanzar metas comunes y desarrollar procesos de promoción y difusión de la obra artística en su contexto cultural a fin de un beneficio social con responsabilidad, paciencia y solidaridad.

CE14 Crea obras visuales de calidad con congruencia discursiva mediante proyectos artísticos adecuados para fortalecer su desarrollo en el campo profesional del arte, con versatilidad, innovación y originalidad.

CE16 Produce proyectos artísticos disciplinarios e interdisciplinarios, con estrategias que propongan conocimientos culturales y artísticos diversos para la sociedad, con el fin de desarrollar su capacidad creadora con responsabilidad, dignidad y confianza.

### **CONTENIDOS**

Con	tenidos			
Bloques:	Temas:	U.A.	E.	N.







- 1. Conceptos viajeros. Objetos como consecuencia de lo social ¿Cómo investigar/rastrear/ y experimentar con los objetos?
- 2. Site especific ¿Qué recursos de investigación artística tenemos?¿Cómo podemos entender qué atención demandan las cosas?

3. Estrategia de focalización interdisciplinar ¿Cómo generamos relaciones de lo humano y lo no humano?

4. Desplazamiento del site a un espacio expositivo. ¿Cuál es la importancia de la

- 1.1. Seguir los rastros y las trayectorias
- 1.2. Observación de campo
- 1.3. Mecanismos ruta de producción, distribución, historia, geografía, etc.
- 1.4. Clasificación, tipologías
- 1.5. Objetos performáticos
- 2.1. Contexto
- 2.2. Contingencia. Conflicto
- 2.3. Conceptos que plantean problemas
- 2.4. El mapeo como forma artística.
- 2.5. La deriva "cosas" que se vuelven públicas, el sentido de lo político.
- 2.6. Excursiones por la ciudad. Buscar en lo pequeño, lo cercano.
- 2.7. Microhistoria a través del urbanismo.
- 2.8. ¿Qué papel juega la autoría?
- 3.1. Vinculación, interrelación, Auto organización.
- 3.2. Otros saberes
- 3.3. Posibilidad de llevarnos a otras áreas
- 3.4. Interacción
- 3.5. Propagación / Formas expansivas
- 3.6. Cada materialidad requiere un tipo de atención distinta
- 3.7. Desmontar órdenes. Cualquier orden es desmontable
- 3.8. Focalización
- 4.1. Archivo: Recolección, extracción y reutilización







conceptualización a través de las capas	4.2.	Fenómenos	de traducción	: Dibujo,
de pensamiento que surgen en el proceso		fotografía,	mapas,	planos,
de un sitio específico?		recolección o	de objetos.	
	4.3.	Dispositivos	de reactivació	n.
	4.4.	Testigos de	sitios específic	os
	4.5.	Lenguaje de la práctica artística		
	4.6.	¿Cómo	conceptualiza	r los
		registros?		
	4.7.	¿Documento	con valor artí	stico?
	4.8.	3. Sistemas, estrategias		

# ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)					
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )		
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )		
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )		
Plenaria	( )	Debate	( )		
Ensayo	( )	Taller	( X )		
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )		
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )		
Mapa mental	( )	Monografía	( )		
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )		
Trípticos	( )	Exposición oral	( )		
Otros		U.A	·L·		
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)					

SECRETARIA GENERAL





Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( )		
exposición) por parte del docente					
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	(X)		
		documental			
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )		
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)		
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )		
		(Diagramas, etc.)			
Foro	( )	Actividad focal	( )		
Demostraciones	( )	Analogías	( )		
Ejercicios prácticos (series de	(X)	Método de proyectos	( )		
problemas)					
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	(X)		
videos, fotografías, dibujos y software		información previa			
especialmente diseñado).					
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )		
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )		
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )		
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones			
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de					

roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN







Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
proyectos, práctica reflexiva y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

#### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Artes o afines. Creador en activo con formación en el área de artes visuales, con experiencia docente universitaria en el área y conocimientos sobre arte contemporáneo.

### REFERENCIAS

#### Básicas:

Bal, M. (2009) Conceptos viajeros en las humanidades: una guía de viaje, Murcia, España, CENDEAC.

Delgado, M. (2011) El espacio público como ideología. Madrid, España, Catarata.

# Complementarias:

Cornejos, M. (2012) *Del monumento al lugar. Relaciones y apropiaciones entre escultura pública y ciudad*, Santiago, Chile, Pontificia Universidad Católica de Chile.

Giannini, H. (2004) La "reflexión" cotidiana. Santiago, Chile, Editorial Universitaria.

Lacy, S. Ed. (1994) *Mapping the Terrain New Genre Public Art*. Seattle, Estados Unidos, Bay Press.

Web:







BAUDINO, Luján. "Una aproximación al concepto de arte público", *Boletín Gestión Cultural*, No. 16: Arte Público (abril 2008 [Consulta 12 junio de 2017]): disponible en http://www.gestioncultural.org/boletin/2008/bgc16-LBaudino.pdf

LAW, John. 'Objects, Spaces and Others', published by the Centre for Science Studies, Lancaster University, Lancaster LA1 4YN, UK, http://www.comp.lancs.ac.uk/sociology/papers/Law-Objects-Spaces-Others.pdf

PACI, Adrian. The column, (2013), https://vimeo.com/98044998

STEYERL, Hito, "El lenguaje de las cosas", (junio 2006), http://eipcp.net/transversal/0606/steyerl/es

#### Otras:

BROWN, Bill. Thing theory, Critical Inquiry. 2001. Vol. 28, No. 1, Things. (Otoño): 1-22

Kwon, M. (2002) One place after another. Site-specific art and locational identity. Cambridge: MIT Press, 2002.

LATOUR, Bruno, Knowledge and Society Studies in the Sociology of Culture Past and Present, Jai Press vol. 6, « Visualisation and Cognition: Drawing Things Together » pp. 1-40

Sanfuentes Von Stowasser, F. (2016) Lecturas de la calle como espacio de inscripción y huella de experiencia. Material del curso "Arte y Espacio Público, impartido en UAbierta, Universidad de Chile, 2016.







### UNIDAD DE APRENDIZAJE

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes Programa educativo: Licenciatura en Artes Unidad de aprendizaje: Ciclo de formación: Profesional y Especializado Publicación de Autor Eje de formación: -Teórico-técnica Área de conocimiento: Prácticas Artísticas Contemporáneas **Semestre:** 5, 6, 7 y 8 Elaborada por: Fecha de elaboración: Octubre 2020 Mtro. Reynel Ortiz Pantaleón Clave: Créditos Carácter Modalidad: Horas Horas Horas Tipo de prácticas unidad de de la teórica totales unidad de aprendizaj s: aprendizaj e: e: **OP07** 2 1 3 5 Optativa Práctico -Escolarizad PE020 Teórica а 105 Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:

Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes

# ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

### Presentación:

Brinda al alumnado conocimientos históricos, formales y conceptuales que le permitan generar publicaciones propias y explorar nuevas posibilidades de circulación de su obra.

Propósito:







Conoce las principales características de las publicaciones independientes y su papel en la difusión de prácticas contraculturales desde la década de los 70. Generar en el alumnado un interés por la auto publicación que sirva como formato de circulación de su práctica artística. Indagar en distintos soportes y herramientas que permitan generar una narrativa transmedia a partir de formatos físicos y plataformas virtuales. Identificar ferias, festivales, espacios y editoriales independientes en México y América Latina que sirvan como escapate para su producción editorial.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso

# Competencias genéricas:

CG2. Capacidad del pensamiento crítico y reflexivo.

CG13. Habilidad para trabajar en forma autónoma.

CG15. Capacidad para formular y gestionar proyectos.

# Competencias específicas:

CE9 Aplica la gestión y autogestión en el mundo de las artes a partir del dominio de diversos campos, circuitos de consumo y difusión que deriven en la realización de proyectos artísticos, con la finalidad de ampliar públicos culturales con valentía y eficacia.

CE11 Contrasta la creación visual mediante la habilidad de observación y de representación visual utilizados en la bidimensión y tridimensión, para así alcanzar una mejor expresión artística en el plano y en el espacio, logrando una obra de arte con solidez compositiva con sensibilidad y originalidad.

CE13 Aplica un lenguaje artístico audiovisual mediante el estudio de soportes análogos y digitales para usar de manera eficaz y eficiente las herramientas, medios y técnicas especificas a fin de una mejor toma de decisiones, congruentes con el discurso artístico con compromiso ético.

CE14 Crea obras visuales de calidad con congruencia discursiva receitare proyectos





artísticos adecuados para fortalecer su desarrollo
en el campo profesional del arte, con versatilidad,
innovación y originalidad.

CE16 Produce proyectos artísticos disciplinarios e interdisciplinarios, con estrategias que propongan conocimientos culturales y artísticos diversos para la sociedad, con el fin de desarrollar su capacidad creadora con responsabilidad, dignidad y confianza.

# Contenidos

Bloques:	Temas:
1. Conocer las principales características de	1. Autopublicaciones
las publicaciones independientes y su papel en la difusión de prácticas contraculturales desde	1.1 Edición independiente
la década de los 70.	1.2 Fanzine y contracultura
	1.2.1. El Punk y el Do It Yourself.
	1.2.2. Feminismo: Las Riot Girrrl.
	1.2.3. Sexualidades diversas.
2. Generar en el alumnado un interés por la auto publicación que sirva como formato de circulación de su práctica artística.	<ol> <li>El libro como medio formato de circulación de la obra.</li> <li>El libro como secuencia de espacios.</li> <li>Reflexión en torno al formato editorial a partir de El arte nuevo de hacer libros, de Ulises Carrión.</li> <li>El libro como formato de exhibición.</li> </ol>







3. Indagar en distintos soportes y herramientas que permitan generar una narrativa transmedia a partir de formatos físicos y plataformas virtuales.

4. Identificar ferias, festivales, espacios y editoriales independientes en México y América Latina que sirvan como escapate para su producción editorial.

- 3. Narrativa Transmedia.
- 3.1 La multiplataforma: Podcasts, blogs, TV por internet, Redes sociales, etc.
- 3.2 La participación del lector/espectador como pieza fundamental para activar la narrativa.
- 4. Circulación de la publicación
- 4.1 Ferias de publicación independiente.
- 4.2 Editoriales independientes latinoamericanas.
  - 4.3 Centros de Documentación y espacios autogestivos.

# ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

exposición) por parte del docente

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)					
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )		
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )		
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )		
Plenaria	( )	Debate	( )		
Ensayo	( )	Taller	(X)		
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )		
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )		
Mapa mental	( )	Monografía	( )		
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )		
Trípticos	( )	Exposición oral	( )		
Otros					
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)					
Presentación oral (conferencia o	Presentación oral (conferencia o (X) Experimentación (prácticas A (D)				







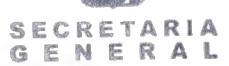
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	( )		
		documental			
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )		
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )		
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )		
		(Diagramas, etc.)			
Foro	( )	Actividad focal	( )		
Demostraciones	( )	Analogías	( )		
Ejercicios prácticos (series de	(X)	Método de proyectos	(X)		
problemas)					
Interacción la realidad (a través de	(X)	Actividades generadoras de	(X)		
videos, fotografías, dibujos y software		información previa			
especialmente diseñado).					
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)		
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )		
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )		
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones			
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de					
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):					

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Puntualidad y asistencia	15%
Entrega en tiempo y forma de trabajos	
parciales (Trabajo colaborativo, diseño de	
proyectos, práctica reflexiva y taller)	45%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	40%
Total	100 %

# PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Artes o afines. Creador en activo con experiencia en docencia universitaria, así como en publicación autogestiva y que está al tarto de las publicaciones, espacios y eventos independientes específicamente relacionados con el artecontemporáneo.







### **REFERENCIAS**

### Básicas:

Carrión, Ulises (2011) El arte nuevo de hacer libros. México: Ediciones Hungría.

Arriaga, Enrique. Estrada, Inés. (2015) Fanzinología Mexicana 1985 - 2015. México: Museo Universitario del Chopo & Gatosaurio.

### **Complementarias:**

Caldwell Cath y Zappaterra, Yolanda. (2014). Diseño editorial. Periódicos y revistas / Medios impresos y digitales. Barcelona: Gustavo Gili.

Rivers, Charlotte. (2015). Cómo hacer tus propios libros. Nuevas ideas y técnicas tradicionales para la creación artesanal de libros. Barcelona, España: Gustavo Gili.

### Web:

https://aliaseditorial.com/inicio/index.php

http://diasdecampo.org/

https://edicioneshungria.com/2017/







# IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Artes							
Programa educativo: Licenciatura en Artes							
Unidad de ap	rendizaje	ə:		Ciclo	de formació	n: Profesiona	al y
Dirección de a	actores pa	ara obras		Especi	alizado		
audiovisuales				Eje de	Eje de formación: Teórico – Técnica		
				Área d	e conocimi	ento: Práctic	as
				Artístic	as Contemp	oráneas	
					<b>Semestre:</b> 5, 6, 7 y 8		
Elaborada po			Fecha	Fecha de elaboración:			
Mtro. Fernando Méndez Arroyo			Octubr	e 2020			
Clave:	Horas	Horas	Hora	Crédito	Tipo de	Carácter	Modalida
	teóric	práctic	s	s:	unidad	de la	d:
	as:	as:	totale		de	unidad	
			s:		aprendiz	de	
					aje:	aprendiz	
						aje:	
OP08PE020	2	1	3	5	Optativa	Práctico -	Escolariz
105						Teórica	ada
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Licenciatura en Artes							

### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

### Presentación:

Taller en el que se explora el trabajo en conjunto que elabora un realizador con actores para construir y representar un personaje en una obra audiovisual.

		р			







Entender cómo es la construcción de un personaje. Obtener las herramientas para comunicar a los actores, de la manera más apropiada, aquellas características que conforman a sus personajes. Entender los procesos que se llevan a cabo para la construcción de una actuación verosímil.

# Competencias que contribuyen al perfil de egreso

# Competencias genéricas:

CG5. Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente.

CG8. Capacidad creativa

CG12. Habilidad para el trabajo en forma colaborativa.

CG15. Capacidad para formular y gestionar proyectos.

CG20. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión.

# Competencias específicas:

CE7 Fomenta el trabajo en equipo colaborativo inter, multi y transdisciplinario, mediante el diálogo, cordialidad, el liderazgo ejemplar, motivación, con una visión prospectiva, para alcanzar metas comunes y desarrollar procesos de promoción y difusión de la obra artística en su contexto cultural a fin de un beneficio social con responsabilidad, paciencia y solidaridad.

CE11 Contrasta la creación visual mediante la habilidad de observación y de representación visual utilizados en la bidimensión y tridimensión, para así alcanzar una mejor expresión artística en el plano y en el espacio, logrando una obra de arte con solidez compositiva con sensibilidad y originalidad.

CE13 Aplica un lenguaje artístico audiovisual mediante el estudio de soportes análogos y digitales para usar de manera eficaz y eficiente las herramientas, medios y técnicas especificas a fin de una mejor toma de decisiones, congruentes con el discurso artístico con compromiso ético.

CE14 Crea obras visus les de calid ad con congruencia discursiva mediante proyectes artísticos adecuados para creatacer su desarrollo.







en el campo profesional del arte, con versatilidad, innovación y originalidad.

CE15 Diseña y elabora propuestas artísticas creativas e innovadoras mediante el uso de tecnologías de los nuevos medios artísticos para la construcción de obras o productos audiovisuales de calidad.

CE16 Produce proyectos artísticos disciplinarios e interdisciplinarios, con estrategias que propongan conocimientos culturales y artísticos diversos para la sociedad, con el fin de desarrollar su capacidad creadora con responsabilidad, dignidad y confianza.

### **Contenidos**

Bloques:	Temas:
Entender cuáles son los elementos que	1.1 El personaje en la trama
conforman a un personaje	1.2 El personaje como representación del tema
	1.3 El personaje como representación del ser humano
	1.4 Objetivos
	1.5 Circunstancias (Remotas, mediatas e inmediatas)
	1.6 Características fisiopsicosociales
Comprender las etapas que conforman	2.1 Preproducción
el trabajo con los actores en una obra	2.1.1 Lectura y análisis de guion
audiovisual	2.1.2 Perfiles de personaje 2.1.3 Casting
	2.1.4 Trabajo de escritor



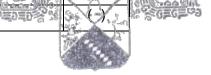




	2.1.5 Ensayos
	2.2 Rodaje
	2.2.1 Bloqueo
	2.2.2El uso de circunstancias inmediatas
	2.2.3 Marcas en el suelo
	2.2.4 Mecánicas
	2.3 Postproducción
	2.3.1 Kuleshov y la actuación en la edición
3 Comprender las distintas	3.1 Actuación intimista
metodologías de actuación	3.2 Actuación simbolista
-	3.3 Actuación expresionista
	3.4 Trabajo con no actores
4 Entender los principios de la	4.1 Actuación para pantalla vs actuación para
actuación para la cámara y sus	escenario
diferencias con la actuación escénica	4.2 Encuadres y lentes en la actuación
	4.3 Manejo de energías
	5.1Puesta en escena
5 Adquirir y entender los procesos de	5.2 Zonas y encuadres nodales
puesta en escena	5.2 Zorias y efficuacites flodales

# ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)						
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia		( )		
Estudios de caso	( )	Análisis de textos		(X)		
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios		( )		
Plenaria	( )	Debate		( )		
Ensayo	( )	Taller		( )		
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	EW D ob	( )_		
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	U.A	.()		
Mapa mental	( )	Monografía		( Y		
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	PEDED 3 16	\$ GY_		







Trípticos	( )	Exposición oral	( )				
Otros			1				
Estrategias de ens	Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)						
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	( )				
exposición) por parte del docente							
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación	(X)				
		documental					
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )				
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)				
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos	( )				
		(Diagramas, etc.)					
Foro	( )	Actividad focal	( )				
Demostraciones	( )	Analogías	( )				
Ejercicios prácticos (series de	( )	Método de proyectos	( )				
problemas)							
Interacción la realidad (a través de	( )	Actividades generadoras de	(X)				
videos, fotografías, dibujos y software		información previa					
especialmente diseñado).							
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )				
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )				
Ambiente virtual (foros, chat, correos,	( )	Enunciado de objetivo o	( )				
ligas a otros sitios web, otros)		intenciones					
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa re	edonda	a, textos programados, cine, teatro, ju	iego de				
roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):							

# CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia participativa con trabajos	20%
colaborativos.	30%
Entrega en tiempo y forma de trabajos parciales	50%
Entrega en tiempo y forma de trabajo final	U.A.E.
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO







Realizador audiovisual con experiencia en realización de obras de ficción, que haya trabajado en diversas ocasiones con actores.

#### REFERENCIAS

Básicas: Eisenstein, S. (1994), El montaje escenico, México DF, México: Editorial

Escenología

Stanislavski, K. (2019), Un actor se prepara, Sevilla, España: Espuela de plata

Complementarias: Ceballos, E. (2019), Principios de Dirección Escénica, México DF,

México: Editorial Escenología

Brook, P. (2014), La puerta abierta. Reflexiones sobre la interpretación y el teatro, Barcelona,

España: Alba Editorial

### COSTO DE LA UA

Materiales: \$ 300

Herramientas: \$ 500







# **16.3 Unidades de Aprendizaje Transversales Multimodales**

# **UNIDAD DE APRENDIZAJE**

# APRENDIZAJE ESTRATÉGICO

Unidad académica:	Facultad de Artes						
Programa educativo:	Licencia	atura en A	artes				
Unidad de aprendizaje:	Aprendizaje estratégico			Ciclo de formación: Eje de formación: Semestre:	Básico Para el De 3 y 4	sarrollo Hur	nano
Actualizada po	Itimodal (e-UAEM)			Fecha de elaboració n:  Fecha de revisión y actualizaci ón:	Enero 201	9	
Clave	Horas teóric as	Horas práctic as	Hora s totale s	Créditos	Tipo de unidad de aprendiz aje	Carácter de la unidad de aprendiz aje	Modalida d
TM01CA010 406	1	4	5	6	Teórico- práctica	Comúr. Optativo	Multimod





				Presenci
				al,
				Híbrida
				y/o
				Virtual

Programas educativos en los que se imparte:

Al 2023 el 50% de los programas educativos de licenciatura incorporarán temas transversales de acuerdo al Modelo Universitario (UAEM, 2018, p.72)

Al 2023 al menos el 50% de los programas educativos habrán incorporado la formación multimodal en su estructura curricular (UAEM, 2018, p.73)

A partir de 2019 se iniciará el desarrollo e implementación del repertorio de unidades curriculares transversales multimodales que simultáneamente atenderá el desarrollo de competencias básicas y literacidad digital, la incorporación de temas transversales en el currículo y la flexibilización modal (UAEM, 2018, p.73)

#### Presentación

En una sociedad donde la información se encuentra al alcance de amplios segmentos de la población, es imprescindible desarrollar competencias que permitan al alumnado de hoy y de mañana, un aprendizaje efectivo y permanente, a partir del empleo de estrategias y técnicas de estudio necesarias para el desarrollo de la construcción significativa de su propio conocimiento, ya sea de manera autónoma o colaborativa.

### **Propósitos**

Fortalecer y/o desarrollar competencias para:

- Que el alumnado sea un aprendiz autónomo, a través del uso de diferentes estrategias y técnicas de estudio que le permitan planificar, movilizar y autorregular sus propios procesos de aprendizaje.
- Que el alumnado sea capaz de producir nuevo conocimiento, innovar y descubrir, desarrollando autonomía y responsabilidad en su proceso formativo.







# Competencias genéricas

Generación y aplicación de conocimiento

Capacidad para el aprendizaje de forma autónoma

Capacidad de pensamiento crítico y reflexivo

Capacidad crítica y autocrítica

Capacidad de abstracción, análisis y síntesis

Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente

Capacidad para la investigación

Capacidad creativa

Capacidad de comunicación oral y escrita

Habilidad en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación

Habilidad para buscar, procesar y analizar información

# Aplicables en contexto

Habilidad para el trabajo en forma colaborativa

Habilidad para trabajar en forma autónoma

Capacidad para aplicar los conocimientos en la práctica

Capacidad para identificar, planear y resolver problemas

Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes

Capacidad para tomar decisiones

Capacidad para actuar en nuevas situaciones

#### Sociales

Capacidad de expresión y comunicación

Capacidad para organizar y planificar el tiempo

Capacidad de trabajo en equipo

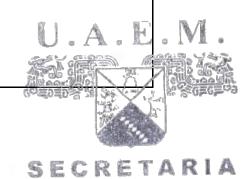
Habilidad interpersonal

Habilidad para trabajar en contextos culturales diversos

#### Éticas

Compromiso con la calidad

Compromiso ético







# Competencias específicas

- 1. Hacer conscientes las necesidades y procesos del propio aprendizaje
- 2. Utilizar eficazmente recursos y conocimientos previos
- 3. Establecer metas de aprendizaje con base en intereses o necesidades
- 4. Potenciar la motivación y la confianza
- 5. Trabajar de forma colaborativa

Contenidos				
Bloques	Temas			
Hacer conscientes las necesidades y	1.1 Conocer los diferentes tipos de			
procesos del propio aprendizaje	aprendizaje que plantea el Modelo			
	Universitario y promover su adopción en			
	diferentes situaciones y contextos.			
	1.2 Reconocer la importancia de tener			
	hábitos de estudio adecuados			
2.Utilizar eficazmente recursos y	2.1 Activar el conocimiento previo para			
conocimientos previos.	identificar, organizar, priorizar y asimilar			
	nueva información			
	2.2 Utilizar los conocimientos previos para			
	aprender cosas nuevas			
	2.3 Identificar y utilizar estrategias de			
	aprendizaje que favorezcan la comprensión			
	de la información.			
3.Establecer metas de aprendizaje con	3.1 Reconocer fortalezas y debilidades como			
base en intereses o necesidades	aprendices			
	3.2 Formular planes de aprendizaje según			
	metas, intereses o necesidades			
	3.3 Generar procesos propios de indagación			





	3.4 Organizar recursos y herramientas para facilitar el aprendizaje 3.5 Autoevaluar y autorregular su propio aprendizaje 3.6 Abandonar planes y estrategias ineficaces 3.7 Aplicar los nuevos conocimientos y capacidades en situaciones parecidas y contextos diversos.
4. Potenciar la motivación y la confianza	4.1 Orientar el aprendizaje a la consecución de objetivos o metas 4.2 Reconocer factores intrínsecos y extrínsecos de motivación 4.3. Controlar y regular las reacciones emocionales que limitan o favorecen el aprendizaje
5. Trabajar de forma colaborativa	<ul> <li>5.1 Aplicar estrategias colaborativas para favorecer el aprendizaje.</li> <li>5.2 Controlar y regular las reacciones emocionales en procesos de trabajo colaborativo.</li> <li>5.3 Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes</li> </ul>

# Estrategias didácticas

Las estrategias didácticas se deciden y desarrollan en la fase de diseño formacional de las unidades de aprendizaje. Sus principales componentes son tres: a) piezas de contenido; b) actividades de aprendizaje; c) herramientas de comunicación.

Las **piezas de contenido** proporcionarán a las y los alumnos recurs s y me tios de información necesarios para desarrollar las competencias genéricas y específicas, así como los aprendizajes planteados en cada unidad de aprendizaje. Por la notural za de esta









unidad de aprendizaje, en su diseño se contemplarán dos tipos de piezas de contenido: a) las propias de las competencias a desarrollar; b) las relacionadas con los temas transversales que serán el vehículo para la construcción de las competencias.

Se privilegiará la inclusión de contenidos en formatos variados (video, audio, infografías, mapas, entre otros), diseñados bajo la lógica del microaprendizaje, es decir, contenidos sintéticos que cubran los aspectos esenciales de cada tema.

Las actividades de aprendizaje, colocarán a las y los alumnos en situaciones que les demanden resolver problemas, movilizar conocimientos, emprender proyectos o generar soluciones. En general el enfoque de la formación será orientado a la adquisición y el desarrollo de las competencias contempladas en el apartado de Contenidos. Se favorecerán diferentes tipos de aprendizaje, tales como: autónomo, colaborativo, independiente, exploratorio, basado en problemas, basado en proyectos, entre otros. Dado que la unidad de aprendizaje es multimodal, contempla en su diseño formacional actividades para las tres modalidades: presencial, híbrida y virtual.

Las herramientas de comunicación permiten una interacción constante entre el docente y el grupo, así como entre los propios alumnos y alumnas, que posibilita y favorece el propio proceso formativo. Algunas de las herramientas que se emplean en el LMS son foros, mensajería y chat. También podrán emplearse herramientas externas al LMS, cuando ello sea necesario, tales como la videoconferencia, el correo electrónico, telefonía, etc. En la implementación de esta unidad de aprendizaje en modalidades híbrida y presencial, se contará además con vías de comunicación interpersonal cara-a-cara en el aula.

### Criterios de evaluación

El proceso formativo se sustentará en criterios de evaluación claros, conocidos y flexibles, que se determinan en la fase de diseño formacional de la unidad de aprendizaje, y que quedan plasmados en los instrumentos contenidos en la propia plataforma, tales como rúbricas, listas de cotejo, matrices de valoración, etc. que pueden ser aplicados por el docente, por los propios alumnos y alumnas o incluidos en un diseño auto natizado segun la actividad de aprendizaje.







Con los criterios e instrumentos antes mencionados, se pretende que la evaluación sea un elemento más del proceso formativo, de gran utilidad, tanto para el alumnado como para el profesorado, pues con ella se permite de manera objetiva medir el nivel de desempeño del alumado en las actividades que reflejan la adquisición o el desarrollo de las competencias contempladas en la unidad de aprendizaje.

Componente	Porcentaje
Hacer conscientes las necesidades y procesos del propio aprendizaje	20%
2. Utilizar eficazmente recursos y conocimientos previos	20%
3. Establecer metas de aprendizaje con base en intereses o necesidades	20%
4. Potenciar la motivación y la confianza	20%
5. Trabajar de forma colaborativa	20%
Total	100 %

### Perfil del docente

El perfil de los docentes deberá cumplir tres condiciones indispensables: a) comprobación de las competencias contempladas en la unidad de aprendizaje mediante evaluación institucional estandarizada, sin importar el área de formación profesional; b) experiencia docente comprobable en educación superior; y c) habilitación para asesoría en entornos virtuales de aprendizaje (dado que tanto contenidos, como actividades de aprendizaje para todas las modalidades están disponibles en la plataforma educativa).

La evaluación institucional estandarizada de competencias será diseñada y aplicada por el Programa de Formación Multimodal, e-UAEM, para evaluar que el/la docar e contra con









las competencias que la unidad de aprendizaje requiere para el adecuado acompañamiento del alumnado en la construcción de las mismas. Estas evaluaciones se aplicarán periódicamente y el docente sólo deberá comprobar las competencias la primera vez que imparta la unidad de aprendizaje.

Para asegurar las competencias necesarias en materia de asesoría en línea por parte del personal docente, se cuenta con dos mecanismos institucionales: a) la certificación de competencias de asesoría en línea mediante un examen (certificación AL) o b) la acreditación del curso de Asesoría en Línea. Ambos mecanismos están a cargo del Programa de Formación Multimodal, e-UAEM, y buscan asegurar que el docente cuente con la habilitación necesaria en aspectos técnicos de la plataforma Moodle y en la propia función docente en entornos virtuales. El curso de AL no tiene costo para los docentes y es ofertado periódicamente por el Programa de Formación Multimodal.

#### Referencias

- Gargallo, B. (2012). Un aprendiz estratégico para una nueva sociedad. *Education In The Knowledge Society (EKS), Volumen 13* ( Número 02), pp.246-272. Recuperado de http://revistas.usal.es/index.php/revistatesi/article/view/9008
- Huerta, M. (2007). Aprendizaje estratégico, una necesidad del siglo XXI. *Revista Iberoamericana de Educación*, (Número 42). Recuperado de:https://rieoei.org/historico/deloslectores/1541Huerta.pdf
- Pastor, C., Sanchéz, P., Sánchez, J. & Zubillaga, A. (2013). Pautas sobre el diseño universal para el aprendizaje. pp. 5-6. Recuperado de http://www.educadua.es/doc/dua/dua pautas 2 0.pdf
- Pozo, J. & Monereo, C. (2010). Aprender a aprender. Cuando los contenidos son el medio. En innovación educativa, (Número 190). Recuperado de https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/668584/aprender\_pozo\_aie\_ 2010.pdf?sequence=1
- UAEM (2018). Plan Institucional de Desarrollo 2018-2023. UAEM: México. Recuperado de http://pide.uaem.mx/







# **UNIDAD DE APRENDIZAJE**

# LECTURA, ANÁLISIS Y SÍNTESIS DE TEXTOS ESCRITOS

Unidad académica:	Facultad de Artes							
Programa educativo:	Licencia	Licenciatura en Artes						
Unidad de aprendizaje:	Lectura, análisis y síntesis de textos escritos			Ciclo de formación: Eje de formación: Semestre:	Básico  Para el Desarrollo Humano  3 y 4		nano	
Elaborada por: Programa de Formación Multimodal (e-UAEM)  Actualizada por:  Mtra. María Eugenia Núñez Delgado				Fecha de elaboració n:  Fecha de revisión y actualizaci ón:	Enero, 2019			
Clave	Horas teóric as	Horas práctic as	Hora s totale s	Créditos	Tipo de unidad de aprendiz aje	Carácter de la unidad de aprendiz aje	Modalida d	
TM02CA010 406	1	4	5	6	Teórico- práctica	Común Optativ	Multimod ?\: Presenci	





				Híbrida
				y/o
				Virtual

Programas educativos en los que se imparte:

Al 2023 el 50% de los programas educativos de licenciatura incorporarán temas transversales de acuerdo al Modelo Universitario (UAEM, 2018, p.72)

Al 2023 al menos el 50% de los programas educativos habrán incorporado la formación multimodal en su estructura curricular (UAEM, 2018, p.73)

A partir de 2019 se iniciará el desarrollo e implementación del repertorio de unidades curriculares transversales multimodales que simultáneamente atenderá el desarrollo de competencias básicas y literacidad digital, la incorporación de temas transversales en el currículo y la flexibilización modal (UAEM, 2018, p.73)

#### Presentación

Las habilidades de comprensión lectora y análisis y síntesis de la información a partir de documentos han sido tradicionalmente requeridas en el ámbito académico y laboral. A partir de los avances tecnológicos actuales, la complejidad de estas habilidades se potencia con la irrupción de formatos digitales y textos en línea.

### **Propósitos**

Facilitar la adquisición y/o el desarrollo de competencias relacionadas con las estrategias de comprensión lectora, de análisis y síntesis de textos impresos y/o digitales, con la finalidad de gestionar y aplicar la apropiación de información.

### Competencias genéricas

Generación y aplicación de conocimiento

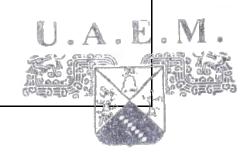
Capacidad para el aprendizaje de forma autónoma

Capacidad de pensamiento crítico y reflexivo

Capacidad de abstracción, análisis y síntesis

Capacidad para la investigación

Capacidad de comunicación oral y escrita







Habilidad en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación Habilidad para buscar, procesar y analizar información

# Aplicables en contexto

Habilidad para el trabajo en forma colaborativa

Habilidad para trabajar en forma autónoma

Capacidad para aplicar los conocimientos en la práctica

Capacidad para tomar decisiones

### Sociales

Capacidad de expresión y comunicación

Capacidad de trabajo en equipo

Habilidad interpersonal

Habilidad para trabajar en contextos culturales diversos

### Éticas

Compromiso con la calidad

Compromiso ético

### Competencias específicas

1. Reconocer los tipos de textos y lecturas que se le presentan en su vida cotidiana y académica.

Explorar tipos de textos y lectura con la finalidad de emplear estrategias de comprensión lectora para el consumo de textos impresos y/o digitales, según la naturaleza de los mismos.

2. Desarrollar técnicas y estrategias de lectura y análisis de la información, para la comprensión de textos impresos y digitales.

Analizar la información con el objeto ejercer un razonamiento completo pa a su comprensión.







3. Desarrollar técnicas de síntesis de la información de textos impresos y digitales.

Identificar la información o contenido más relevante de los textos impresos y/o digitales como estrategia de análisis y síntesis para una mejor comprensión.

Contenidos					
Bloques	Temas				
Reconocer los tipos de textos y lecturas que se le presentan en su vida cotidiana y académica.	<ul> <li>1.1. Reconoce los tipos de textos impresos y/o digitales que consulta para trabajos académicos y/o personales.</li> <li>1.2. Reconoce los tipos de lecturas, para reflexionar su competencia lectora, con la finalidad de reforzarla y/o mejorarla.</li> </ul>				
2. Desarrollar técnicas y estrategias de lectura y análisis de la información, para la comprensión de textos impresos y digitales.	<ul> <li>2.1. Elige las estrategias de comprensión lectora más compatibles con sus propias necesidades y estilos de aprendizaje.</li> <li>2.2. Desarrolla técnicas de análisis que favorezcan la comprensión de la información.</li> </ul>				
3. Desarrollar técnicas de síntesis de la información de textos impresos y digitales.	3.1 Aplica técnicas de síntesis a partir de la comprensión de textos impresos y/o digitales				

### Estrategias didácticas

Las estrategias didácticas se deciden y desarrollan en la fase de diseño formacional de las unidades de aprendizaje. Sus principales componentes son tres: a) piezas de contenido; b) actividades de aprendizaje; c) herramientas de comunicación.







Las **piezas de contenido** proporcionarán al alumnado recursos y medios de información necesarios para desarrollar las competencias genéricas y específicas, así como los aprendizajes planteados en cada unidad de aprendizaje. Por la naturaleza de esta unidad de aprendizaje, en su diseño se contemplarán dos tipos de piezas de contenido: a) las propias de las competencias a desarrollar; b) las relacionadas con los temas transversales que serán el vehículo para la construcción de las competencias.

Se privilegiará la inclusión de contenidos en formatos variados (video, audio, infografías, mapas, entre otros), diseñados bajo la lógica del microaprendizaje, es decir, contenidos sintéticos que cubran los aspectos esenciales de cada tema.

Las **actividades de aprendizaje**, colocarán al alumnado en situaciones que les demanden resolver problemas, movilizar conocimientos, emprender proyectos o generar soluciones. En general el enfoque de la formación será orientado a la adquisición y el desarrollo de las competencias contempladas en el apartado de Contenidos. Se favorecerán diferentes tipos de aprendizaje, tales como: autónomo, colaborativo, independiente, exploratorio, basado en problemas, basado en proyectos, entre otros. Dado que la unidad de aprendizaje es multimodal, contempla en su diseño formacional actividades para las tres modalidades: presencial, híbrida y virtual.

Las **herramientas de comunicación** permiten una interacción constante entre el docente y el grupo, así como entre los propios alumnos y alumnas, que posibilita y favorece el propio proceso formativo. Algunas de las herramientas que se emplean en el LMS son foros, mensajería y chat. También podrán emplearse herramientas externas al LMS, cuando ello sea necesario, tales como la videoconferencia, el correo electrónico, telefonía, etc. En la implementación de esta unidad de aprendizaje en modalidades híbrida y presencial, se contará además con vías de comunicación interpersonal cara-a-cara en el aula.

### Criterios de evaluación

El proceso formativo se sustentará en criterios de evaluación claros, conocidos y flexibles, que se determinan en la fase de diseño formacional de la unidad de ap endizajo y que quedan plasmados en los instrumentos contenidos en la propia plataforma, tales como rúbricas, listas de cotejo, matrices de valoración, etc. que pueden se aprocidos por el







docente, por los propios alumnos y alumnas o incluidos en un diseño automatizado, según la actividad de aprendizaje.

Con los criterios e instrumentos antes mencionados, se pretende que la evaluación sea un elemento más del proceso formativo, de gran utilidad, tanto para el alumado como para el profesorado, pues con ella se permite de manera objetiva medir el nivel de desempeño del alumnado en las actividades que reflejan la adquisición y/o el desarrollo de las competencias contempladas en la unidad de aprendizaje.

Criterio	Porcentaje
Reconocer los tipos de textos y lecturas que se le presentan en su vida cotidiana y académica.	30%
2. Desarrollar técnicas y estrategias de lectura y análisis de la información, para la comprensión de textos impresos y digitales.	35%
Desarrollar técnicas de síntesis de la información de textos impresos y digitales.	35%
Total	100 %

### Perfil del docente

El perfil de los docentes deberá cumplir tres condiciones indispensables: a) comprobación de las competencias contempladas en la unidad de aprendizaje por los medios que la institución estipule; b) experiencia docente comprobable en educación superior; y c) habilitación para asesoría en entornos virtuales de aprendizaje (dado que tanto contenidos, como actividades de aprendizaje para todas las modalidades están disponibles en la plataforma educativa).

Para asegurar las competencias necesarias en materia de asesoría en línea por parte del personal docente, se cuenta con dos mecanismos institucionales: a) la certificación de competencias de asesoría en línea mediante un examen (certificación Ali, o b) la









acreditación del curso de Asesoría en Línea. Ambos mecanismos están a cargo del Programa de Formación Multimodal, e-UAEM, y buscan asegurar que el docente cuente con la habilitación necesaria en aspectos técnicos de la plataforma Moodle y en la propia función docente en entornos virtuales. El curso de AL no tiene costo para los docentes y es ofertado periódicamente por el Programa de Formación Multimodal.

#### Referencias

- Blog British School of Valencia. (2017,01,19). 21 Estrategias de lectura que funcionan en todo tipo de contenido. Recuperado de https://www.bsvalencia.com/blog/21-estrategias-de-lectura-que-funcionan-en-todo-tipo-de-contenido/
- Caballero, E. (2016). *Estrategias de comprensión lectora*. Facultad de ciencias de la salud. Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca
- Díez, A & Clemente, V. (2017). La competencia lectora. Una aproximación teórica y práctica para su evaluación en el aula. En *Asociación Española de Comprensión Lectora*. 7. Recuperado de http://www.redalyc.org/jatsRepo/4462/446251130002/html/index.html
- Paul, R. y Elder, L. (2003). Cómo leer un párrafo y más allá de éste. Fundación para el pensamiento crítico. Recuperado de https://www.criticalthinking.org/resources/PDF/SP-Como\_Leer\_un\_Parrafo.pdf
- UAEM (2018). Plan Institucional de Desarrollo 2018-2023. UAEM: México. Recuperado de http://pide.uaem.mx/
- Universia. (2018,10,02). 10 claves para leer y analizar un texto literario. Recuperado de http://noticias.universia.es/vida-universitaria/noticia/2014/05/16/1096821/10-claves-leer-analizar-texto-literario.html







# **UNIDAD DE APRENDIZAJE**

# COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA

Unidad académica:	Facultad de Artes						
Programa educativo:	Licenciatura en Artes						
Unidad de aprendizaje:	Comunicación oral y escrita			Ciclo de formación: Eje de formación: Semestre:	Básico  Para el Desarrollo Humano  3 y 4		nano
Elaborada por: Programa de Formación Multimodal (e-UAEM)  Actualizada por:  Mtra. María Eugenia Núñez Delgado				Fecha de elaboració n: Fecha de revisión y actualizaci ón:	Enero, 2019		
Clave	Horas teóric as	Horas práctic as	Hora s totale s	Créditos	Tipo de unidad de aprendiz aje	Carácter de la unidad de aprendiz aje	Modalida d
TM03CA010 406	1	4	5	6	Teórico- práctica	Común Optativ	Multimod at: Presenci





				Híbrida
				y/o
				Virtual
				1

Programas educativos en los que se imparte:

Al 2023 el 50% de los programas educativos de licenciatura incorporarán temas transversales de acuerdo al Modelo Universitario (UAEM, 2018, p.72)

Al 2023 al menos el 50% de los programas educativos habrán incorporado la formación multimodal en su estructura curricular (UAEM, 2018, p.73)

A partir de 2019 se iniciará el desarrollo e implementación del repertorio de unidades curriculares transversales multimodales que simultáneamente atenderá el desarrollo de competencias básicas y literacidad digital, la incorporación de temas transversales en el currículo y la flexibilización modal (UAEM, 2018, p.73)

#### Presentación

Las competencias de comunicación oral y escrita se encuentran entre las que tradicionalmente se requieren a todo el alumnado, desde el origen mismo de la formación universitaria. El avance tecnológico reciente, ha complejizado y potenciado dichas competencias, siendo éstas indispensables para una gran variedad de situaciones y contextos, tanto en el ámbito académico, como laboral.

Por tanto, es necesario desarrollar competencias comunicativas para una interacción y participación social eficaces; ello requiere conocer y aplicar estrategias de comunicación oral y escrita, utilizando códigos y lenguajes adecuados para diferentes situaciones y contextos.

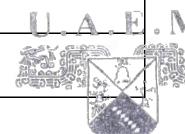
#### **Propósitos**

Facilitar la adquisición y/o el desarrollo de competencias de comunicación oral y escrita, para una interacción y participación eficaces en diversas situaciones y contextos.

## Competencias genéricas

Generación y aplicación de conocimiento

Capacidad para el aprendizaje de forma autónoma









Capacidad de pensamiento crítico y reflexivo

Capacidad crítica y autocrítica

Capacidad de abstracción, análisis y síntesis

Capacidad de comunicación oral y escrita

## Aplicables en contexto

Habilidad para el trabajo en forma colaborativa

Habilidad para trabajar en forma autónoma

Capacidad para aplicar los conocimientos en la práctica

Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes

Capacidad para actuar en nuevas situaciones

#### Sociales

Capacidad de expresión y comunicación

Capacidad de trabajo en equipo

Habilidad interpersonal

Habilidad para trabajar en contextos culturales diversos

#### Éticas

Compromiso con su medio sociocultural

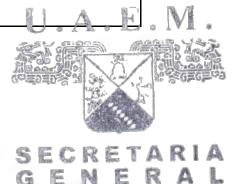
Valoración y respeto por la diversidad y la multiculturalidad

Compromiso con la calidad

Compromiso ético

## Competencias específicas

- Comunica eficazmente en diferentes situaciones y contextos.
- Aplica las estrategias de expresión escrita para una comunicación efectiva en múltiples situaciones.
- Aplica las estrategias de expresión oral para una comunicación efectiva en múltiples situaciones.







Contenidos				
Bloques	Temas			
Comunica eficazmente en diferentes situaciones y contextos.	<ul> <li>1.1 Identifica la importancia de la comunicación eficaz para el adecuado desarrollo de sus actividades académicas y sociales.</li> <li>1.2 Identifica y desempeña diferentes roles dentro de los procesos comunicativos.</li> <li>1.3 Resuelve problemas/barreras de comunicación en diferentes contextos.</li> <li>1.4 Utiliza un diálogo crítico, respetuoso y constructivo para comunicarse en situaciones diversas.</li> </ul>			
2. Aplica estrategias de expresión escrita	<ul> <li>2.1 Comprende lo que lee controlando y adaptando su respuesta a los requisitos de la situación.</li> <li>2.2 Identifica los errores comunes que se cometen en la redacción de textos.</li> <li>2.3 Aplica estrategias para resolver errores comunes durante la redacción de textos.</li> <li>2.4 Utiliza las fases de la escritura como una herramienta para mejorar su expresión escrita.</li> <li>2.5 Utiliza códigos y lenguajes para expresarse por escrito en diferentes contextos.</li> </ul>			
3. Aplica estrategias de expresión oral	3.1 Escucha con atención e interés, controlando y adaptando su respuesta a los requisitos de la situación.			







- 3.2 Identifica los errores comunes que se cometen en la expresión oral.
- 3.3 Aplica estrategias para resolver errores comunes durante la expresión oral.
- 3.4 Utiliza códigos y lenguajes para expresarse oralmente en diferentes contextos.
- 3.5 Reconoce la importancia de la comunicación no verbal en la expresión oral

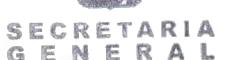
## Estrategias didácticas

Las estrategias didácticas se deciden y desarrollan en la fase de diseño formacional de las unidades de aprendizaje. Sus principales componentes son tres: a) piezas de contenido; b) actividades de aprendizaje; c) herramientas de comunicación.

Las **piezas de contenido** proporcionarán al alumnado recursos y medios de información necesarios para desarrollar las competencias genéricas y específicas, así como los aprendizajes planteados en cada unidad de aprendizaje. Por la naturaleza de esta unidad de aprendizaje, en su diseño se contemplarán dos tipos de piezas de contenido: a) las propias de las competencias a desarrollar; b) las relacionadas con los temas transversales que serán el vehículo para la construcción de las competencias.

Se privilegiará la inclusión de contenidos en formatos variados (video, audio, infografías, mapas, entre otros), diseñados bajo la lógica del microaprendizaje, es decir, contenidos sintéticos que cubran los aspectos esenciales de cada tema.

Las **actividades de aprendizaje**, colocarán al alumnado en situaciones que les demanden resolver problemas, movilizar conocimientos, emprender proyectos o generar soluciones. En general el enfoque de la formación será orientado a la adquisición y el desarrollo de las competencias contempladas en el apartado de Contenidos. Se favorecerán diferentes tipos de aprendizaje, tales como: autónomo, colaborativo, independiente, exploratorio, basado en problemas, basado en proyectos, entre otros. Dado que la unidad de aprendizaje es multimodal, contempla en su diseño formacional actividades para las tres modalidades: presencial, híbrida y virtual.







Las herramientas de comunicación permiten una interacción constante entre el docente y el grupo, así como entre los propios alumnos y alumnas, que posibilita y favorece el propio proceso formativo. Algunas de las herramientas que se emplean en el LMS son foros, mensajería y chat. También podrán emplearse herramientas externas al LMS, cuando ello sea necesario, tales como la videoconferencia, el correo electrónico, telefonía, etc. En la implementación de esta unidad de aprendizaje en modalidades híbrida y presencial, se contará además con vías de comunicación interpersonal cara-a-cara en el aula.

#### Criterios de evaluación

El proceso formativo se sustentará en criterios de evaluación claros, conocidos y flexibles, que se determinan en la fase de diseño formacional de la unidad de aprendizaje, y que quedan plasmados en los instrumentos contenidos en la propia plataforma, tales como rúbricas, listas de cotejo, matrices de valoración, etc. que pueden ser aplicados por el docente, por los propios alumnos y alumnas o incluidos en un diseño automatizado, según la actividad de aprendizaje.

Con los criterios e instrumentos antes mencionados, se pretende que la evaluación sea un elemento más del proceso formativo, de gran utilidad, tanto para el alumnado como para el profesorado, pues con ella se permite de manera objetiva medir el nivel de desempeño del alumnado en las actividades que reflejan la adquisición y/o el desarrollo de las competencias contempladas en la unidad de aprendizaje.

Criterio	Porcentaje
Comunicar eficazmente en diferentes situaciones y contextos.	30%
2. Aplica estrategias de expresión escrita	35%
3. Aplica estrategias de expresión oral	35 % U A E
Total	400 TO







#### Perfil del docente

El perfil de los docentes deberá cumplir tres condiciones indispensables: a) comprobación de las competencias contempladas en la unidad de aprendizaje mediante evaluación institucional estandarizada, sin importar el área de formación profesional; b) experiencia docente comprobable en educación superior; y c) habilitación para asesoría en entornos virtuales de aprendizaje (dado que tanto contenidos, como actividades de aprendizaje para todas las modalidades están disponibles en la plataforma educativa).

La evaluación institucional estandarizada de competencias será diseñada y aplicada por el Programa de Formación Multimodal, e-UAEM, para evaluar que el/la docente cuente con las competencias que la unidad de aprendizaje requiere para el adecuado acompañamiento del alumnado en la construcción de las mismas. Estas evaluaciones se aplicarán periódicamente y el docente sólo deberá comprobar las competencias la primera vez que imparta la unidad de aprendizaje.

Para asegurar las competencias necesarias en materia de asesoría en línea por parte del personal docente, se cuenta con dos mecanismos institucionales: a) la certificación de competencias de asesoría en línea mediante un examen (certificación AL) o b) la acreditación del curso de Asesoría en Línea. Ambos mecanismos están a cargo del Programa de Formación Multimodal, e-UAEM, y buscan asegurar que el docente cuente con la habilitación necesaria en aspectos técnicos de la plataforma Moodle y en la propia función docente en entornos virtuales. El curso de AL no tiene costo para los docentes y es ofertado periódicamente por el Programa de Formación Multimodal.

## Referencias

EduRed. (2013a). Expresión oral. Recuperado de:

http://www.ecured.cu/index.php/Expresi%C3%B3n\_Oral#.C2.BFQu.C3.A9\_es\_una \_argumentaci.C3.B3n.3F

EduRed. (2013b) Formas de expresión oral. Recuperado de:

http://www.ecured.cu/index.php/Expresi%C3%B3n\_Oral#Formas\_de\_la\_expresi.C

3.B3n\_oral







- Sarmento, R. (2012). Escucha Activa. Recuperado de:https://estrategiaseduc.wordpress.com/2012/05/18/escucha-activa/
- Santos, G. D. (2012). Comunicación oral y escrita. Recuperado de:

  http://www.aliatuniversidades.com.mx/bibliotecasdigitales/pdf/axiologicas/Comunic
  acion\_oral\_y\_escrita.pdf
- Ministerio de Educación y Formación Profesional Gobierno de España. *Competencia en comunicación lingüística*, consultado el 07 de noviembre de 2018. Disponible en: http://www.mecd.gob.es/en/educacion/mc/lomce/el-curriculo/curriculo-primaria-eso-bachillerato/competencias-clave/competencias-clave/liguistica.html
- UAEM (2018). Plan Institucional de Desarrollo 2018-2023. UAEM: México. Recuperado de http://pide.uaem.mx/







# **UNIDAD DE APRENDIZAJE**

# PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO

Unidad académica:	Faculta	Facultad de Artes					
Programa educativo:	Licencia	atura en A	artes				
Unidad de aprendizaje:	Pensamiento Lógico Matemático			Ciclo de formación: Eje de formación: Semestre:	Básico Para el De 3 y 4	sarrollo Hun	nano
Formación Mu Actualizada po	da por: Programa de ón Multimodal (e-UAEM) ada por: aría Eugenia Núñez Delgado			Fecha de elaboració n:  Fecha de revisión y actualizaci ón:	Mayo, 201	9	
Clave	Horas teóric as	Horas práctic as	Hora s totale s	Créditos	Tipo de unidad de aprendiz aje	Carácter de la unidad de aprendiz aje	Modalida d
TM04CA010 406	1	4	5	6	Teórico- práctica	Común Optativ	Multimod a1: Presenci





				Híbrida
				y/o
				Virtual
			I	i

Programas educativos en los que se imparte:

Al 2023 el 50% de los programas educativos de licenciatura incorporarán temas transversales de acuerdo al Modelo Universitario (UAEM, 2018, p.72)

Al 2023 al menos el 50% de los programas educativos habrán incorporado la formación multimodal en su estructura curricular (UAEM, 2018, p.73)

A partir de 2019 se iniciará el desarrollo e implementación del repertorio de unidades curriculares transversales multimodales que simultáneamente atenderá el desarrollo de competencias básicas y literacidad digital, la incorporación de temas transversales en el currículo y la flexibilización modal (UAEM, 2018, p.73)

#### Presentación

En el contexto de la educación superior actual, se requiere que el alumnado tenga bases generales que les permitan representar las situaciones cotidianas y profesionales desde la perspectiva de la lógica matemática para, así, analizar y resolver posibles problemas que se les presenten.

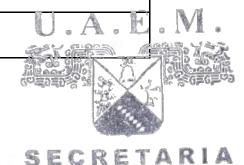
Esta solución viene dada a partir de la comprensión de la lógica matemática, así como de las maneras en la que permite ver el mundo e intervenir en él.

Finalmente, la comunicación en lenguaje matemático, causa y consecuencia del pensamiento, permite que las soluciones que se generan puedan ser fácilmente transmitidas a otras personas y en su caso transferidas a otros contextos.

#### **Propósitos**

Facilitar la adquisición y/o el desarrollo de competencias relacionadas con la comprensión, el análisis y la resolución de problemas a partir del razonamiento lógico-matemático en un contexto cotidiano y académico.

## Competencias genéricas







Generación y aplicación de conocimiento

Capacidad para el aprendizaje de forma autónoma

Capacidad de pensamiento crítico y reflexivo

Capacidad crítica y autocrítica

Capacidad de abstracción, análisis y síntesis

Capacidad para la investigación

Capacidad de comunicación en un segundo idioma

Capacidad creativa

Capacidad de comunicación oral y escrita

Habilidad en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación

Habilidad para buscar, procesar y analizar información

## Aplicables en contexto

Habilidad para el trabajo en forma colaborativa

Habilidad para trabajar en forma autónoma

Capacidad para aplicar los conocimientos en la práctica

Capacidad para identificar, planear y resolver problemas

Capacidad para tomar decisiones

Capacidad para actuar en nuevas situaciones

Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión

#### Sociales

Capacidad de expresión y comunicación

Capacidad para organizar y planificar el tiempo

Capacidad de trabajo en equipo

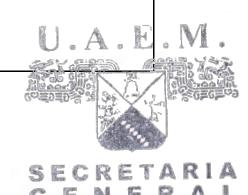
Habilidad interpersonal

Habilidad para trabajar en contextos culturales diversos

#### Éticas

Compromiso con la calidad

Compromiso ético







# Competencias específicas

- 1. Pensar matemáticamente
- 2. Formular y resolver problemas matemáticos
- 3. Modelar matemáticamente (analizar, decodificar, construir modelos)
- 4. Razonar matemáticamente
- 5. Representar entidades matemáticas (objetos, situaciones)
- 6. Manejar símbolos y formalismos matemáticos
- 7. Hablar en, con y acerca de las matemáticas
- 8. Hacer uso de ayudas y herramientas

Contenidos					
Bloques	Temas				
Pensar matemáticamente	1.1. Comprender y tratar con las raíces,     alcances, y limitaciones de conceptos dados				
	1.2. Abstraer de conceptos y generalizar resultados				
	1.3. Distinguir entre distintos tipos de planteamientos matemáticos				
	1.4. Tener conciencia de los tipos de preguntas típicas para las matemáticas y				
	conocimiento de los tipos de respuestas que se esperan				
	1.5. Poseer la habilidad de plantear preguntas matemáticas				
2. El pensamiento matemático en la vida escolar	2.1 Las áreas básicas: espacio y formas geométricas, relaciones entre objetos				
	2.2 Procesamiento de Información 2.3 Identificación de patrones A . E				
	2.4 Identificación de argumentos				







3. El pensamiento matemático en la vida cotidiana	<ul><li>3.1. Seguir y evaluar el razonamiento matemático de otros</li><li>3.2 Procesamiento de la información y análisis de discusiones.</li></ul>
4. Formular y resolver problemas matemáticos escolares	<ul> <li>4.1. Detectar, formular, delimitar y especificar problemas matemáticos, puros o aplicados, abiertos o cerrados</li> <li>4.2 El método de Poyla para resolver problemas escolares.</li> </ul>
5. Aplicar las matemáticas en la vida cotidiana	5.1 Preguntar para aprender. 5.2 Comprender, examinar e interpretar diferentes tipos de expresiones matemáticas escritas, orales, visuales o textos 5.3 Poseer la habilidad para resolver problemas, planteados por uno mismo o por otros idealmente en diferentes modos

## Estrategias didácticas

Las estrategias didácticas se deciden y desarrollan en la fase de diseño formacional de las unidades de aprendizaje. Sus principales componentes son tres: a) piezas de contenido; b) actividades de aprendizaje; c) herramientas de comunicación.

Las **piezas de contenido** proporcionarán al alumnado recursos y medios de información necesarios para desarrollar las competencias genéricas y específicas, así como los aprendizajes planteados en cada unidad de aprendizaje. Por la naturaleza de esta unidad de aprendizaje, en su diseño se contemplarán dos tipos de piezas de contenido: a) las propias de las competencias a desarrollar; b) las relacionadas con los temas transversales que serán el vehículo para la construcción de las competencias.

Se privilegiará la inclusión de contenidos en formatos variados (video, al dio, informatía), mapas, entre otros), diseñados bajo la lógica del microaprendizaje, es decir, contenidos sintéticos que cubran los aspectos esenciales de cada tema.







Las **actividades de aprendizaje**, colocarán al alumnado en situaciones que les demanden resolver problemas, movilizar conocimientos, emprender proyectos o generar soluciones. En general el enfoque de la formación será orientado a la adquisición y el desarrollo de las competencias contempladas en el apartado de Contenidos. Se favorecerán diferentes tipos de aprendizaje, tales como: autónomo, colaborativo, independiente, exploratorio, basado en problemas, basado en proyectos, entre otros. Dado que la unidad de aprendizaje es multimodal, contempla en su diseño formacional actividades para las tres modalidades: presencial, híbrida y virtual.

Las herramientas de comunicación permiten una interacción constante entre el docente y el grupo, así como entre los propios alumnos y alumnas, que posibilita y favorece el propio proceso formativo. Algunas de las herramientas que se emplean en el LMS son foros, mensajería y chat. También podrán emplearse herramientas externas al LMS, cuando ello sea necesario, tales como la videoconferencia, el correo electrónico, telefonía, etc. En la implementación de esta unidad de aprendizaje en modalidades híbrida y presencial, se contará además con vías de comunicación interpersonal cara-a-cara en el aula.

#### Criterios de evaluación

El proceso formativo se sustentará en criterios de evaluación claros, conocidos y flexibles, que se determinan en la fase de diseño formacional de la unidad de aprendizaje, y que quedan plasmados en los instrumentos contenidos en la propia plataforma, tales como rúbricas, listas de cotejo, matrices de valoración, etc. que pueden ser aplicados por el docente, por los propios alumnos y alumnas o incluidos en un diseño automatizado, según la actividad de aprendizaje.

Con los criterios e instrumentos antes mencionados, se pretende que la evaluación sea un elemento más del proceso formativo, de gran utilidad, tanto para el alumnado como para el profesorado, pues con ella se permite de manera objetiva medir el nivel de desemr eño de la alumnado en las actividades que reflejan la adquisición y/o el desarrollo de las competencias contempladas en la unidad de aprendizaje.







Criterio	Porcentaje
Pensar matemáticamente	15%
2. Formular y resolver problemas matemáticos	15%
3. Modelar matemáticamente (analizar, decodificar, construir modelos)	15%
4. Razonar matemáticamente	15%
5. Representar entidades matemáticas (objetos, situaciones)	10%
6. Manejar símbolos y formalismos matemáticos	10%
7. Hablar en, con y acerca de las matemáticas	10%
8. Hacer uso de ayudas y herramientas	10%
Total	100 %

#### Perfil del docente

El perfil de los docentes deberá cumplir tres condiciones indispensables: a) comprobación de las competencias contempladas en la unidad de aprendizaje por los medios que la institución estipule; b) experiencia docente comprobable en educación superior; y c) habilitación para asesoría en entornos virtuales de aprendizaje (dado que tanto contenidos, como actividades de aprendizaje para todas las modalidades están disponibles en la plataforma educativa).

Para asegurar las competencias necesarias en materia de asesoría en línea por parte del personal docente, se cuenta con dos mecanismos institucionales: a) la certificación de competencias de asesoría en línea mediante un examen (certificación Albab) la









acreditación del curso de Asesoría en Línea. Ambos mecanismos están a cargo del Programa de Formación Multimodal, e-UAEM, y buscan asegurar que el docente cuente con la habilitación necesaria en aspectos técnicos de la plataforma Moodle y en la propia función docente en entornos virtuales. El curso de AL no tiene costo para los docentes y es ofertado periódicamente por el Programa de Formación Multimodal.

#### Referencias

- Niss, M. (2011). The Danish KOM project and possible consequences for teacher education. Recuperado de:
  - https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/cifem/article/download/6957/6643
- Niss, M. (s.f.). Mathematical Competencies and the learning of mathematics: The

  Danish Kom Project. Recuperado de:
  - http://www.math.chalmers.se/Math/Grundutb/CTH/mve375/1112/docs/KOMkompetenser.pdf
- Solar, H.; García, B.; Rojas, F. & Coronado, A. (2014). Propuesta de un Modelo de Competencia Matemática como articulador entre el currículo, la formación de profesores y el aprendizaje de los estudiantes. *Educación matemática*, 26(2), 33-67. Recuperado de:
  - http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\_arttext&pid=S1665-58262014000200002&Ing=es&tIng=es
- UAEM (2018). Plan Institucional de Desarrollo 2018-2023. UAEM: México. Recuperado de http://pide.uaem.mx/
- UAEM. (2010). Modelo Universitario. En Órgano Informativo Universitario de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos "Adolfo Menéndez Samará".

  Recuperado de: https://www.uaem.mx/sites/default/files/secretaria-general/rectorado-2007-2012/menendez samara 60.pdf



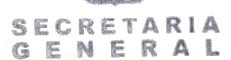




# **UNIDAD DE APRENDIZAJE**

# INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DIGITAL

Unidad académica:	Faculta	d de Artes	5					
Programa educativo:	Licencia	atura en A	artes					
Unidad de aprendizaje:	Información y alfabetización digital			Ciclo de formación: Eje de formación:	Básico Para el De	sarrollo Hun	nano	
				Semestre:	3 y 4	3 y 4		
Elaborada por: Formación Mul Actualizada po Mtra. María Eu	timodal (	e-UAEM)		Fecha de elaboració n:  Fecha de revisión y actualizaci ón:	Enero, 201	9		
Clave	Horas teóric as	Horas práctic as	Hora s totale s	Créditos	Tipo de unidad de aprendiz aje	Carácter de la unidad de aprendiz aje	Modalida d	
TM05CD010 406	1	4	5	6	Teórico- práctica	Común Optativa	Multimod	







				Híbrida
				y/o
				Virtual

Programas educativos en los que se imparte:

Al 2023 el 50% de los programas educativos de licenciatura incorporarán temas transversales de acuerdo al Modelo Universitario (UAEM, 2018, p.72)

Al 2023 al menos el 50% de los programas educativos habrán incorporado la formación multimodal en su estructura curricular (UAEM, 2018, p.73)

A partir de 2019 se iniciará el desarrollo e implementación del repertorio de unidades curriculares transversales multimodales que simultáneamente atenderá el desarrollo de competencias básicas y literacidad digital, la incorporación de temas transversales en el currículo y la flexibilización modal (UAEM, 2018, p.73)

#### Presentación

El alumnado universitario en el siglo XXI requiere competencias que le permitan identificar, obtener, almacenar, organizar y analizar información digital, datos y contenidos digitales en múltiples situaciones y contextos. Ello implica: gestionar información relevante para el aprendizaje, seleccionar recursos de forma eficaz, gestionar distintas fuentes de información y crear estrategias personales de información. De este modo, el alumnado requiere no sólo saber cuándo y por qué necesita información, dónde encontrarla, y cómo evaluarla, si no cómo gestionarla para facilitar la funcionalidad y operatividad de sus actuaciones.

## **Propósitos**

Facilitar la adquisición y/o el desarrollo de competencias relacionadas con identificar, localizar y obtener información confiable, con el fin de almacenar, organizar y analizar los contenidos digitales evaluando su finalidad y relevancia para las actividades académicas (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado, 2017).

#### Competencias genéricas







Generación y aplicación de conocimiento

Capacidad para el aprendizaje de forma autónoma

Capacidad para la investigación

Capacidad de comunicación oral y escrita

Habilidad en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación

Habilidad para buscar, procesar y analizar información

Aplicables en contexto

Habilidad para trabajar en forma autónoma

Capacidad para aplicar los conocimientos en la práctica

Capacidad para tomar decisiones

Sociales

Capacidad de expresión y comunicación

Capacidad para organizar y planificar el tiempo

Éticas

Compromiso con la calidad

Compromiso ético

Competencias específicas

## Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales

Articular necesidades de información, buscar datos, información y contenidos en entornos digitales, acceder y navegar por ellos. Crear y actualizar estrategias de búsqueda personal.

#### Evaluar datos, información y contenidos digitales

Analizar, comparar y evaluar de forma crítica la fiabilidad y seriedad de recursos de datos, información y contenido digital. Analizar, interpretar y evaluar de forma crítica datos, informaciones y contenidos digitales.

#### Gestión de datos, información y contenidos digitales

Organizar, almacenar y recuperar datos, información y contenidos en entornos digitales.

Organizar y procesarlos en entornos estructurados.







Contenidos				
Bloques	Temas			
Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales.	<ul> <li>1.1. Organizar búsquedas de datos, informaciones y contenidos en entornos digitales.</li> <li>1.2. Organizar estrategias de búsqueda personal.</li> <li>1.3. Valorar necesidades de información.</li> <li>1.4. Adaptar mi estrategia de búsqueda para encontrar los datos, informaciones y contenidos más apropiados en entornos digitales.</li> </ul>			
2. Evaluar datos, información y contenidos digitales.	<ul> <li>2.1. Detectar la fiabilidad y seriedad de fuentes comunes de datos, información y sus contenidos digitales.</li> <li>2.2. Realizar análisis, comparaciones y evaluaciones de fiabilidad y seriedad de fuentes de información, datos y contenidos digitales concretos.</li> <li>2.3. Valorar de forma crítica la fiabilidad y seriedad de fuentes de información, datos y contenidos digitales.</li> </ul>			
Gestión de datos, información y contenidos digitales.	3.1. Identificar cómo organizar, almacenar y recuperar datos, información y contenidos de una forma sencilla en entornos estructurados.			







3.2. Organizar información, datos y contenidos para que sean almacenados y recuperados.

3.3. Manipular información, datos y contenidos para facilitar su recuperación y almacenamiento.

## Estrategias didácticas

Las estrategias didácticas se deciden y desarrollan en la fase de diseño formacional de las unidades de aprendizaje. Sus principales componentes son tres: a) piezas de contenido; b) actividades de aprendizaje; c) herramientas de comunicación.

Las piezas de contenido proporcionarán al alumnado recursos y medios de información necesarios para desarrollar las competencias genéricas y específicas, así como los aprendizajes planteados en cada unidad de aprendizaje. Por la naturaleza de esta unidad de aprendizaje, en su diseño se contemplarán dos tipos de piezas de contenido: a) las propias de las competencias a desarrollar; b) las relacionadas con los temas transversales que serán el vehículo para la construcción de las competencias.

Se privilegiará la inclusión de contenidos en formatos variados (video, audio, infografías, mapas, entre otros), diseñados bajo la lógica del microaprendizaje, es decir, contenidos sintéticos que cubran los aspectos esenciales de cada tema.

Las actividades de aprendizaje, colocarán al alumnado en situaciones que les demanden resolver problemas, movilizar conocimientos, emprender proyectos o generar soluciones. En general el enfoque de la formación será orientado a la adquisición y el desarrollo de las competencias contempladas en el apartado de Contenidos. Se favorecerán diferentes tipos de aprendizaje, tales como: autónomo, colaborativo, independiente, exploratorio, basado en problemas, basado en proyectos, entre otros. Dado que la unidad de aprendizaje es multimodal, contempla en su diseño formacional actividades para las tres modalidades; presencial, híbrida y virtual.







Las herramientas de comunicación permiten una interacción constante entre el docente y el grupo, así como entre los propios alumnos y alumnas, que posibilita y favorece el propio proceso formativo. Algunas de las herramientas que se emplean en el LMS son foros, mensajería y chat. También podrán emplearse herramientas externas al LMS, cuando ello sea necesario, tales como la videoconferencia, el correo electrónico, telefonía, etc. En la implementación de esta unidad de aprendizaje en modalidades híbrida y presencial, se contará además con vías de comunicación interpersonal cara-a-cara en el aula.

#### Criterios de evaluación

El proceso formativo se sustentará en criterios de evaluación claros, conocidos y flexibles, que se determinan en la fase de diseño formacional de la unidad de aprendizaje, y que quedan plasmados en los instrumentos contenidos en la propia plataforma, tales como rúbricas, listas de cotejo, matrices de valoración, etc. que pueden ser aplicados por el docente, por los propios alumnos y alumnas o incluidos en un diseño automatizado, según la actividad de aprendizaje.

Con los criterios e instrumentos antes mencionados, se pretende que la evaluación sea un elemento más del proceso formativo, de gran utilidad, tanto para el alumnado como para el profesorado, pues con ella se permite de manera objetiva medir el nivel de desempeño del estudiante en las actividades que reflejan la adquisición y/o el desarrollo de las competencias contempladas en la unidad de aprendizaje.

Criterio	Porcentaje
Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales.	30 %
2. Evaluar datos, información y contenidos digitales.	35 %
3. Gestión de datos, información y contenidos digitales.	35 %
Total	100 %







## Perfil del docente

El perfil de los docentes deberá cumplir tres condiciones indispensables: a) comprobación de las competencias contempladas en la unidad de aprendizaje por los medios que la institución estipule; b) experiencia docente comprobable en educación superior; y c) habilitación para asesoría en entornos virtuales de aprendizaje (dado que tanto contenidos, como actividades de aprendizaje para todas las modalidades están disponibles en la plataforma educativa).

Para asegurar las competencias necesarias en materia de asesoría en línea por parte del personal docente, se cuenta con dos mecanismos institucionales: a) la certificación de competencias de asesoría en línea mediante un examen (certificación AL) o b) la acreditación del curso de Asesoría en Línea. Ambos mecanismos están a cargo del Programa de Formación Multimodal, e-UAEM, y buscan asegurar que el docente cuente con la habilitación necesaria en aspectos técnicos de la plataforma Moodle y en la propia función docente en entornos virtuales. El curso de AL no tiene costo para los docentes y es ofertado periódicamente por el Programa de Formación Multimodal.

#### Referencias

Comisión Europea (2017a). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use. Luxemburgo: Unión Europea. Recuperado de:

http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf\_(online).pdf

Comisión Europea (2017b). Marco Europeo de Competencias Digitales para la Ciudadanía (traducción al español por la Junta de Extremadura). España: Junta de Extremadura. Recuperado de: http://www.nccextremadura.org/competenciadigital/ Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (2017).

Marco Común de Competencia Digital Docente. España: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado de:

http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/cdd/







UAEM. (2018). *Plan Institucional de Desarrollo 2018-2023*. UAEM: México. Recuperado de: http://pide.uaem.mx/







# **UNIDAD DE APRENDIZAJE**

# COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN EN LÍNEA

Unidad académica:	Facultad de Artes							
Programa educativo:	Licencia	Licenciatura en Artes						
Unidad de	Comun	icación y	,	Ciclo de	Básico			
aprendizaje:	colabo	ración en	línea	formación:				
				Eje de	Para el De	sarrollo Hun	nano	
				formación:				
				Semestre:	3 y 4			
Elaborada por:	Program	na de		Fecha de	Enero, 201	9		
Formación Mul	ltimodal (	e-UAEM)		elaboració				
				n:				
Actualizada po	r:							
Mtra. María Eu	igenia Nú	íñez Delg	ado	Fecha de				
				revisión y				
				actualizaci				
				ón:				
Clave	Horas	Horas	Hora	Créditos	Tipo de	Carácter	Modalida	
	teóric	práctic	s		unidad	de la	d	
	as	as	totale		de	unidad		
			s		aprendiz	de		
					aje	aprendiz		
						aje		
TM06CD010	1	4	5	6	Teórico-	Común	Multimod	
406					práctica	Optativ	<b>2</b>	







Híbrida
y/o
Virtual

Programas educativos en los que se imparte:

Al 2023 el 50% de los programas educativos de licenciatura incorporarán temas transversales de acuerdo al Modelo Universitario (UAEM, 2018, p.72)

Al 2023 al menos el 50% de los programas educativos habrán incorporado la formación multimodal en su estructura curricular (UAEM, 2018, p.73)

A partir de 2019 se iniciará el desarrollo e implementación del repertorio de unidades curriculares transversales multimodales que simultáneamente atenderá el desarrollo de competencias básicas y literacidad digital, la incorporación de temas transversales en el currículo y la flexibilización modal (UAEM, 2018, p.73)

#### Presentación

El alumnado universitario en el siglo XXI requiere competencias que le permitan actuar de forma efectiva en la infoesfera, es decir, ejercer su ciudadanía en las redes digitales. Ello implica, reconocer sus derechos y los de otros, y su responsabilidad en favorecer una participación y convivencia saludables en las redes. De igual manera contempla el uso de herramientas digitales para colaborar con otros a nivel local y global, en contextos multiculturales y diversos y la gestión de la propia identidad en línea.

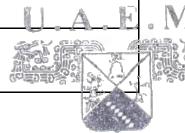
## **Propósitos**

Facilitar la adquisición y/o el desarrollo de competencias para: interactuar en entornos digitales, compartir recursos a través de tecnologías digitales, conectar y colaborar con otros por medio de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes, gestionar la identidad digital y participar en actividades y espacios ciudadanos a través de tecnologías digitales (Comisión Europea, 2017a)

## Competencias genéricas

Generación y aplicación de conocimiento

Capacidad para el aprendizaje de forma autónoma









Capacidad de pensamiento crítico y reflexivo

Capacidad crítica y autocrítica

Capacidad de comunicación en un segundo idioma

Capacidad de comunicación oral y escrita

Habilidad en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación

## Aplicables en contexto

Habilidad para el trabajo en forma colaborativa

Capacidad para aplicar los conocimientos en la práctica

Capacidad para formular y gestionar proyectos

Capacidad para identificar, planear y resolver problemas

Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes

Capacidad para tomar decisiones

Capacidad para actuar en nuevas situaciones

#### Sociales

Capacidad de expresión y comunicación

Participación con responsabilidad social

Capacidad de trabajo en equipo

Habilidad interpersonal

Habilidad para trabajar en contextos culturales diversos

#### Éticas

Compromiso ciudadano

Compromiso con su medio sociocultural

Valoración y respeto por la diversidad y la multiculturalidad

Compromiso ético

## Competencias específicas

#### Interactuar a través de tecnologías digitales.

Interactuar a través de diferentes tecnologías digitales y entender los medios de comunicación digitales apropiados para un contexto determinado.

Compartir a través de tecnologías digitales.







Compartir datos, información y contenidos digitales con otros a través de la tecnologías adecuadas. Hacer de intermediario y ser capaz de referenciar la información compartida.

# Participar en actividades y espacios ciudadanos a través de las tecnologías digitales.

Participar en la sociedad a través del uso de servicios digitales públicos y privados. Buscar oportunidades de auto empoderamiento y para una ciudadanía participativa a través de tecnologías digitales apropiadas.

## Colaborar a través de tecnologías digitales.

Uso de herramientas y tecnologías digitales en procesos colaborativos y para la coconstrucción y la co-creación de datos, recursos y conocimientos.

## Convivir armónicamente en la red (netiqueta).

Estar al tanto de las normas de comportamiento y del "know-how" (saber cómo) en el uso de las tecnologías y en la interacción en entornos digitales. Adaptar las estrategias de comunicación a una audiencia específica, teniendo en cuenta la diversidad cultural y generacional de los entornos digitales.

# Gestionar la identidad digital.

Crear y gestionar una o varias identidades digitales, ser capaz de proteger la propia reputación online y trabajar con los datos generados a través de varias herramientas, servicios y entornos digitales.

Contenidos				
Bloques	Temas			
Interactuar a través de	1.1 Seleccionar diferentes tecnologías			
tecnologías digitales	digitales para interactuar y,			
	1.2 Seleccionar diversos medios de			
	comunicación apropiados para un contexto			
	determinado			







2.	Gestionar la identidad digital	2.1 Mostrar una variedad de identidades digitales.
		2.2 Analizar formas específicas de proteger mi reputación online.
		2.3 Manejar información que genero a través de herramientas, servicios o entornos digitales.
3.	Comportamiento en la red (netiqueta)	3.1 Aplicar diferentes normas de comportamiento y de usos comunes, al utilizar tecnologías e interactuar en entornos digitales.
		3.2 Aplicar diferentes estrategias de comunicación adaptadas a una audiencia y,
		3.3 Aplicar diferentes elementos de diversidad generacional y cultural a considerar en entornos digitales.
4.	Compartir a través de tecnologías digitales	4.1 Utilizar tecnologías digitales adecuadas para compartir datos, información y contenidos digitales
		4.2 Explicar cómo proceder en el rol
		intermediario al compartir información y contenidos a través de tecnologías digitales
		4.3 Ilustrar prácticas tanto de referencias
		como de atribuciones de autoría
5.	Participar en actividades y	5.1 Seleccionar servicios digitales bien
	espacios ciudadanos a través de	definidos y habituales para participar en la
	las tecnologías digitales.	sociedad.







	5.2 Hacer uso de varios servicios digitales adecuados para adquirir confianza y participar como ciudadano en la sociedad.
6. Colaborar a través de tecnologías digitales	6.1 Elegir la herramienta o las tecnologías digitales más adecuadas para la coconstrucción o la co-creación de datos, recursos y conocimiento 6.2 Utilizar una variedad de herramientas y tecnologías digitales adecuadas para la coconstrucción, la co-creación de datos, recursos y conocimiento

## Estrategias didácticas

Las estrategias didácticas se deciden y desarrollan en la fase de diseño formacional de las unidades de aprendizaje. Sus principales componentes son tres: a) piezas de contenido; b) actividades de aprendizaje; c) herramientas de comunicación.

Las piezas de contenido proporcionarán al alumnado recursos y medios de información necesarios para desarrollar las competencias genéricas y específicas, así como los aprendizajes planteados en cada unidad de aprendizaje. Por la naturaleza de esta unidad de aprendizaje, en su diseño se contemplarán dos tipos de piezas de contenido: a) las propias de las competencias a desarrollar; b) las relacionadas con los temas transversales que serán el vehículo para la construcción de las competencias.

Se privilegiará la inclusión de contenidos en formatos variados (video, audio, infografías, mapas, entre otros), diseñados bajo la lógica del microaprendizaje, es decir, contenidos sintéticos que cubran los aspectos esenciales de cada tema.

Las **actividades de aprendizaje**, colocarán al alumnado en situaciones que les demanden resolver problemas, movilizar conocimientos, emprender proyectos o generar soluciones. En general el enfoque de la formación será orientado a la adquisición y el desarrollo de las competencias contempladas en el apartado de Contenidos. Se favoreceran diferences tipos









de aprendizaje, tales como: autónomo, colaborativo, independiente, exploratorio, basado en problemas, basado en proyectos, entre otros. Dado que la unidad de aprendizaje es multimodal, contempla en su diseño formacional actividades para las tres modalidades: presencial, híbrida y virtual.

Las herramientas de comunicación permiten una interacción constante entre el docente y el grupo, así como entre los propios alumnos y alumnas, que posibilita y favorece el propio proceso formativo. Algunas de las herramientas que se emplean en el LMS son foros, mensajería y chat. También podrán emplearse herramientas externas al LMS, cuando ello sea necesario, tales como la videoconferencia, el correo electrónico, telefonía, etc. En la implementación de esta unidad de aprendizaje en modalidades híbrida y presencial, se contará además con vías de comunicación interpersonal cara-a-cara en el aula.

#### Criterios de evaluación

El proceso formativo se sustentará en criterios de evaluación claros, conocidos y flexibles, que se determinan en la fase de diseño formacional de la unidad de aprendizaje, y que quedan plasmados en los instrumentos contenidos en la propia plataforma, tales como rúbricas, listas de cotejo, matrices de valoración, etc. que pueden ser aplicados por el docente, por los propios alumnos y alumnas o incluidos en un diseño automatizado, según la actividad de aprendizaje.

Con los criterios e instrumentos antes mencionados, se pretende que la evaluación sea un elemento más del proceso formativo, de gran utilidad, tanto para el alumnado como para el profesorado, pues con ella se permite de manera objetiva medir el nivel de desempeño del alumnado en las actividades que reflejan la adquisición y/o el desarrollo de las competencias contempladas en la unidad de aprendizaje.

Componente	Porcentaje
Interactuar a través de tecnologías digitales	16 %
Gestionar la identidad digital	7 (16°%)

SECRETARIA GENERAL





3.	Comportamiento en la red (netiqueta)	18 %
4.	Compartir a través de tecnologías digitales	18 %
5.	Participar en actividades y espacios ciudadanos a través de las tecnologías digitales.	16 %
6.	Colaborar a través de tecnologías digitales	16 %
Total		100 %

## Perfil del docente

El perfil de los docentes deberá cumplir tres condiciones indispensables: a) comprobación de las competencias contempladas en la unidad de aprendizaje por los medios que la institución estipule; b) experiencia docente comprobable en educación superior; y c) habilitación para asesoría en entornos virtuales de aprendizaje (dado que tanto contenidos, como actividades de aprendizaje para todas las modalidades están disponibles en la plataforma educativa).

Para asegurar las competencias necesarias en materia de asesoría en línea por parte del personal docente, se cuenta con dos mecanismos institucionales: a) la certificación de competencias de asesoría en línea mediante un examen (certificación AL) o b) la acreditación del curso de Asesoría en Línea. Ambos mecanismos están a cargo del Programa de Formación Multimodal, e-UAEM, y buscan asegurar que el docente cuente con la habilitación necesaria en aspectos técnicos de la plataforma Moodle y en la propia función docente en entornos virtuales. El curso de AL no tiene costo para los docentes y es ofertado periódicamente por el Programa de Formación Multimodal.

#### Referencias

Comisión Europea (2017a). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use. Luxem. To Union







Europea. Recuperado de: http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf\_(online).pdf

Comisión Europea (2017b). Marco Europeo de Competencias Digitales para la Ciudadanía (traducción al español por la Junta de Extremadura). España: Junta de Extremadura. Recuperado de: http://www.nccextremadura.org/competenciadigital/

Marco Común de Competencia Digital Docente. España: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado de:

http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/cdd/

UAEM (2018). Plan Institucional de Desarrollo 2018-2023. UAEM: México. Recuperado de http://pide.uaem.mx/







# **UNIDAD DE APRENDIZAJE**

# **CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES**

Unidad académica:	Facultad de Artes							
Programa educativo:	Licencia	Licenciatura en Artes						
Unidad de	Creació	án do		Ciclo de	Básico			
aprendizaje:		idos digit	talos	formación:	Dasico			
aprendizaje.	Conten	idos digi	laics	Eje de	Para el De	Para el Desarrollo Humano		
				formación:	l ara or bo		ila ilo	
				Semestre:	3 y 4			
Elaborada por:	Program	na de		Fecha de	Enero, 20	19		
Formación Mul	ltimodal (	e-UAEM)		elaboració				
				n:				
Actualizada po	r:							
Mtra. María Eu	igenia Nú	íñez Delg	ado	Fecha de				
				revisión y				
				actualizaci				
				ón:				
Clave	Horas	Horas	Hora	Créditos	Tipo de	Carácter	Modalida	
	teóric	práctic	s		unidad	de la	d	
	as	as	totale		de	unidad		
			S		aprendiz	de		
					aje	aprendiz		
						aje		
TM07CD010	1	4	5	6	Teórico-	Común	Multimod	
406					práctica	Optativ	al: Híbrida	







			y/o
			Virtual

Programas educativos en los que se imparte:

Al 2023 el 50% de los programas educativos de licenciatura incorporarán temas transversales de acuerdo al Modelo Universitario (UAEM, 2018, p.72)

Al 2023 al menos el 50% de los programas educativos habrán incorporado la formación multimodal en su estructura curricular (UAEM, 2018, p.73)

A partir de 2019 se iniciará el desarrollo e implementación del repertorio de unidades curriculares transversales multimodales que simultáneamente atenderá el desarrollo de competencias básicas y literacidad digital, la incorporación de temas transversales en el currículo y la flexibilización modal (UAEM, 2018, p.73)

#### Presentación

El alumnado universitario en el siglo XXI requiere competencias en la creación de contenidos digitales, lo que implica que utilice de manera crítica y responsable las herramientas digitales para comunicarse y expresarse en forma creativa e innovadora en múltiples medios, soportes y formatos, desarrollando la construcción significativa de su propio conocimiento y propiciándola en los demás. Asimismo, es necesario que identifique los derechos de autoría propios y de terceros, bajo diferentes esquemas de licenciamiento.

## **Propósitos**

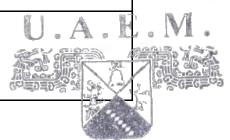
Facilitar la adquisición y/o el desarrollo de competencias relacionadas con la creación, integración y reelaboración de contenidos digitales, en el marco de diferentes tipos de licenciamiento de propiedad intelectual, ejerciendo y respetando los derechos de autor, todo ello enfocado al uso creativo de las tecnologías digitales (Comisión Europea, 2017a y 2017b)

#### Competencias genéricas

Generación y aplicación de conocimiento

Capacidad para el aprendizaje de forma autónoma

Capacidad de pensamiento crítico y reflexivo







Capacidad crítica y autocrítica

Capacidad de abstracción, análisis y síntesis

Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente

Capacidad para la investigación

Capacidad creativa

Capacidad de comunicación oral y escrita

Habilidad en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación

Habilidad para buscar, procesar y analizar información

## Aplicables en contexto

Habilidad para el trabajo en forma colaborativa

Habilidad para trabajar en forma autónoma

Capacidad para aplicar los conocimientos en la práctica

Capacidad para formular y gestionar proyectos

Capacidad para identificar, planear y resolver problemas

Capacidad para actuar en nuevas situaciones

#### Sociales

Capacidad de expresión y comunicación

Participación con responsabilidad social

Capacidad de trabajo en equipo

Habilidad interpersonal

Habilidad para trabajar en contextos culturales diversos

#### Éticas

Compromiso con su medio sociocultural

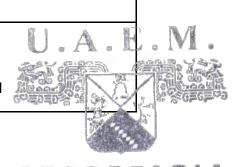
Valoración y respeto por la diversidad y la multiculturalidad

Compromiso con la calidad

Compromiso ético

## Competencias específicas

Derechos de autor (copyright) y licencias de propiedad intelectual







Entender cómo solicitar datos, informaciones y contenidos digitales con derechos de autor y licencias de propiedad intelectual.

#### Desarrollo de contenidos

Crear y editar contenidos digitales en formatos diferentes, expresarse uno mismo a través de medios digitales.

## Integración y reelaboración de contenido digital

Modificar, perfeccionar, mejorar e integrar información y contenido en un cuerpo de conocimiento existente para crear contenidos nuevos, originales y relevantes.

## Programación

Comprender qué hay detrás de un programa informático y entender los principios básicos de la programación; realizar modificaciones sencillas en programas informáticos, aplicaciones, configuraciones, dispositivos.

## Uso creativo de la tecnología digital

Utilizar herramientas y tecnologías digitales para crear contenidos, procesos y productos innovadores. Participación individual y colectiva en procesos cognitivos para entender y resolver problemas conceptuales y situaciones confusas en entornos digitales.

Contenidos				
Bloques	Temas			
Derechos de autor ( <i>copyright</i> ) y     licencias de propiedad intelectual.	1.1 Identificar normas básicas de <i>Coypright</i> y licencias que se aplican a datos, información y contenidos digitales.			
	1.2 Analizar reglas de <i>Copyright</i> y licencias que se aplican a informaciones y contecidos digitales			







	1.3 Seleccionar las normas más adecuadas que se aplican al <i>Copyright</i> y las licencia de datos, informaciones y contenidos digitales.
2.Desarrollo de contenidos.	2.1 Crear y producir contenidos digitales en diferentes formatos utilizando aplicaciones en línea como, por ejemplo, documentos de texto, presentaciones multimedia, diseño de imágenes y grabación de video o audio.
3. Integración y reelaboración de contenido digital.	<ul> <li>3.1 Analizar formas de modificar, perfeccionar, mejorar e integrar elementos, contenidos e informaciones nuevas para crear otros originales.</li> <li>3.2 Operar con elementos nuevos y diferentes de contenidos e informaciones, modificar, perfeccionar, mejorar e integrarlos para crear otros nuevos y originales.</li> </ul>
4. Programación	<ul> <li>4.1 Conocer los conceptos y fundamentos básicos de lógicas de programación.</li> <li>4.2 Modificar algunas funciones sencillas de software y de aplicaciones, a nivel de configuración básica.</li> <li>4.3 Operar instrucciones para un sistema informático, para resolver problemas o realizar una tarea.</li> </ul>
5. Uso creativo de la tecnología digital	5.1 Utilizar herramientas y tecnologías digitales para crear contenidos, procesos y productos innovadores.







5.2 Participación individual y colectiva en procesos cognitivos para entender y resolver problemas conceptuales y situaciones confusas en entornos digitales.

## Estrategias didácticas

Las estrategias didácticas se deciden y desarrollan en la fase de diseño formacional de las unidades de aprendizaje. Sus principales componentes son tres: a) piezas de contenido; b) actividades de aprendizaje; c) herramientas de comunicación.

Las **piezas de contenido** proporcionarán al alumnado recursos y medios de información necesarios para desarrollar las competencias genéricas y específicas, así como los aprendizajes planteados en cada unidad de aprendizaje. Por la naturaleza de esta unidad de aprendizaje, en su diseño se contemplarán dos tipos de piezas de contenido: a) las propias de las competencias a desarrollar; b) las relacionadas con los temas transversales que serán el vehículo para la construcción de las competencias.

Se privilegiará la inclusión de contenidos en formatos variados (video, audio, infografías, mapas, entre otros), diseñados bajo la lógica del microaprendizaje, es decir, contenidos sintéticos que cubran los aspectos esenciales de cada tema.

Las **actividades de aprendizaje**, colocarán al alumnado en situaciones que les demanden resolver problemas, movilizar conocimientos, emprender proyectos o generar soluciones. En general el enfoque de la formación será orientado a la adquisición y el desarrollo de las competencias contempladas en el apartado de Contenidos. Se favorecerán diferentes tipos de aprendizaje, tales como: autónomo, colaborativo, independiente, exploratorio, basado en problemas, basado en proyectos, entre otros. Dado que la unidad de aprendizaje es multimodal, contempla en su diseño formacional actividades para las tres modalidades: presencial, híbrida y virtual.

Las herramientas de comunicación permiten una interacción constante entre el dicente y el grupo, así como entre los propios alumnos y alumnas, que posibilita y favorece el propio proceso formativo. Algunas de las herramientas que se emplean en el MS son foros









mensajería y chat. También podrán emplearse herramientas externas al LMS, cuando ello sea necesario, tales como la videoconferencia, el correo electrónico, telefonía, etc. En la implementación de esta unidad de aprendizaje en modalidades híbrida y presencial, se contará además con vías de comunicación interpersonal cara-a-cara en el aula.

#### Criterios de evaluación

El proceso formativo se sustentará en criterios de evaluación claros, conocidos y flexibles, que se determinan en la fase de diseño formacional de la unidad de aprendizaje, y que quedan plasmados en los instrumentos contenidos en la propia plataforma, tales como rúbricas, listas de cotejo, matrices de valoración, etc. que pueden ser aplicados por el docente, por los propios alumnos y alumnas o incluidos en un diseño automatizado, según la actividad de aprendizaje.

Con los criterios e instrumentos antes mencionados, se pretende que la evaluación sea un elemento más del proceso formativo, de gran utilidad, tanto para el alumnado como para el profesorado, pues con ella se permite de manera objetiva medir el nivel de desempeño del alumnado en las actividades que reflejan la adquisición y/o el desarrollo de las competencias contempladas en la unidad de aprendizaje.

Criterio	Porcentaje
Derechos de autor (copyright) y licencias de propiedad intelectual.	20%
2. Desarrollo de contenidos.	20%
3. Integración y reelaboración de contenido digital	20%
4. Programación	20%
5. Uso creativo de la tecnología digital	20%
Total	100%







#### Perfil del docente

El perfil de los docentes deberá cumplir tres condiciones indispensables: a) comprobación de las competencias contempladas en la unidad de aprendizaje por los medios que la institución estipule; b) experiencia docente comprobable en educación superior; y c) habilitación para asesoría en entornos virtuales de aprendizaje (dado que tanto contenidos, como actividades de aprendizaje para todas las modalidades están disponibles en la plataforma educativa).

Para asegurar las competencias necesarias en materia de asesoría en línea por parte del personal docente, se cuenta con dos mecanismos institucionales: a) la certificación de competencias de asesoría en línea mediante un examen (certificación AL) o b) la acreditación del curso de Asesoría en Línea. Ambos mecanismos están a cargo del Programa de Formación Multimodal, e-UAEM, y buscan asegurar que el docente cuente con la habilitación necesaria en aspectos técnicos de la plataforma Moodle y en la propia función docente en entornos virtuales. El curso de AL no tiene costo para los docentes y es ofertado periódicamente por el Programa de Formación Multimodal.

#### Referencias

Comisión Europea (2017a). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use. Luxemburgo: Unión Europea. Recuperado de: http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-

digcomp2.1pdf\_(online).pdf

Comisión Europea (2017b). Marco Europeo de Competencias Digitales para la Ciudadanía (traducción al español por la Junta de Extremadura). España: Junta de Extremadura. Recuperado de: http://www.nccextremadura.org/competenciadigital/

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (2017a).

Marco Común de Competencia Digital Docente. España: Ministerio de Educación,

Cultura y Deporte. Recuperado de:

http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/cdd/







Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (2017b). Marco Común de Competencia Digital Docente. España: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado de:

http://educalab.es/documents/10180/12809/Marco+competencia+digital+docente+ 2017/afb07987-1ad6-4b2d-bdc8-58e9faeeccea

UAEM (2018). Plan Institucional de Desarrollo 2018-2023. UAEM: México. Recuperado de http://pide.uaem.mx/

