

DESCRIPCIÓN SINTÉTICA DEL PLAN DE ESTUDIOS

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

Unidad Académica: Facultad de Artes y Diseño

Plan de Estudios: Licenciatura en Artes Visuales

Área de Conocimiento: Humanidades y Artes

Fecha de aprobación del plan de estudios por el H. Consejo Universitario: 27 de Agosto del 2013.

Perfil Profesional:

El profesional en Artes Visuales será capaz de comprender, dominar y proponer los conocimientos teóricos y conceptuales que fundamentan su actuación profesional para la integración, desarrollo y dirección de proyectos de investigación-producción, tanto individuales como colectivos, disciplinares o interdisciplinares, desde una visión humanística, creativa, crítica y reflexiva frente a las disciplinas artísticas y sus estrategias contemporáneas vinculadas con el hacer, quehacer y divulgación del arte y la cultura en el contexto social amplio o restringido. Puede desempeñarse como productor independiente de obra artística, así como ejercer su profesión en instituciones públicas y privadas, educativas, centros de difusión y extensión del arte y la cultura. El profesional de las Artes Visuales estará capacitado para fortalecer su desarrollo académico-profesional en México o en el extranjero; cursar estudios de Posgrado en la Facultad de Artes y Diseño, de Artes y Diseño, en los campos de Didáctica de las Artes, Escultura, Pintura, Estampa, Fotografía, Arte en Contexto, Estudios Fílmicos, y estudios de Doctorado en Artes.

Requisitos de Ingreso:

Como lo establecen los artículos 2º, 4º y 8º del Reglamento General de Inscripciones, los requisitos de ingreso para la Licenciatura en Artes Visuales son:

Artículo 2o.- Para ingresar a la Universidad es indispensable:

- ❖ Solicitar la inscripción de acuerdo con los instructivos que se establezcan;
- ❖ Haber obtenido en el ciclo de estudios inmediato anterior un promedio mínimo de siete o su equivalente;
- ❖ Ser aceptado mediante concurso de selección, que comprenderá una prueba escrita y que deberá realizarse dentro de los periodos que al efecto se señalen.

Artículo 4o.- Para ingresar al nivel de licenciatura el antecedente académico indispensable es el bachillerato, cumpliendo con lo prescrito en el artículo 8o. de este reglamento.

Artículo 8o.- Una vez establecido el cupo para cada carrera o plantel y la oferta de ingreso establecida para el concurso de selección, los aspirantes serán seleccionados según el siguiente orden:

- a) Alumnos egresados de la Escuela Nacional Preparatoria y del Colegio de Ciencias y Humanidades que hayan concluido sus estudios en un máximo de cuatro años, contados a partir de su ingreso, con un promedio mínimo de siete.
- b) Aspirantes con promedio mínimo de siete en el ciclo de bachillerato, seleccionados en el concurso correspondiente, a quienes se asignará carrera y plantel, de acuerdo con la calificación que hayan obtenido en el concurso y hasta el límite del cupo establecido.

En cualquier caso se mantendrá una oferta de ingreso a egresados de bachilleratos externos a la UNAM.

Es recomendable para todos los alumnos haber cursado el bachillerato en el Área de las Humanidades y las Artes, o el conjunto de asignaturas relacionadas, en el Colegio de Ciencias y Humanidades o en otros planes de estudio de educación media superior.

Requisitos extracurriculares y prerrequisitos

El alumno deberá presentarse, de manera obligatoria, a un curso con una duración de 20 horas, en donde se llevará a cabo la inducción al modelo y actividades educativas de la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Duración de la licenciatura: 8 semestres

Valor en créditos del plan de estudios:

Total: 388(*)

Obligatorios: 364

Optativos: 024

Seriación: Obligatoria

Organización del Plan de Estudios:

El plan de estudios está conformado por 60 asignaturas en total, de las cuales 44 son obligatorias y 10 obligatorias de elección, además de 6 optativas, con un total de 388 créditos. El plan de estudios engloba, para la organización de las asignaturas, cinco campos de formación profesional, éstos se refieren a los grupos de contenidos teórico-prácticos que fundamentan y enriquecen la formación de los artistas visuales, desde lo humanístico-social, inciden como soporte para el desarrollo profesional, integran el conocimiento y uso de lo tecnológico digital, y orientan los procesos de investigación-producción, gestión y difusión de proyectos.

Los campos de formación profesional son los siguientes:

Humanístico-Social: Promueve la exploración del pensamiento humano, sus valores y aportaciones, así como la de los diversos contextos históricos y sociales, sus manifestaciones en el campo de las artes y las humanidades y su enlace con la integración de la identidad profesional. Además, fomenta la construcción de estrategias cognitivas mediante la reflexión y el análisis de contenidos teóricos, de procesos y metodologías para la adquisición y desarrollo de aprendizajes y habilidades en el proceso de formación académica, a la vez que propicia la consolidación de fundamentos teórico-conceptuales para el ejercicio profesional.

Desarrollo Profesional: Comprende aquellos conocimientos, técnicas y metodologías que se pueden aplicar durante el ejercicio profesional en un contexto de interacción entre los diferentes elementos implicados en la conceptualización y producción del arte.

Tecnológico Digital: Integra los conocimientos teórico-metodológicos relativos al uso de las tecnologías de la información y la comunicación, así como los recursos digitales interactivos para enriquecer y optimizar el desarrollo de los procesos de investigación-producción en el arte.

Investigación-Producción: Permite fundamentar y sistematizar el quehacer del arte, mediante la integración de técnicas, conceptos y metodologías que intervienen en el proceso de creación. Este campo de conocimiento se significa como eje fundamental que permea la actividad académica, el ejercicio docente y el trabajo de los alumnos en el entorno de las diversas asignaturas, bloques interdisciplinarios y en el producto final.

Gestión y Difusión de Proyectos. Comprende aquellos conocimientos, metodologías y estrategias relacionadas con el ejercicio profesional en un contexto de interacción sociocultural mediante la propuesta, gestión, implantación y difusión de proyectos de investigación-producción que además promueva el emprendimiento de carácter social para la integración y desarrollo humano.

La estructura del plan de estudios se organiza en tres etapas formativas:

- 1ª.) Etapa de Campos Disciplinarios,
- 2ª.) Etapa de Estrategias Metodológicas,
- 3ª.) Etapa de Proyecto Personal.

El enfoque formativo de estas etapas fomentan en la primera: el trabajo disciplinar y la integración de conocimientos y metodologías particulares de las artes visuales, en la segunda: la experimentación mediante el abordaje de estrategias metodológicas para la producción y el asesoramiento para el desarrollo de proyectos de investigación-producción, y en la tercera: la integración, desarrollo y gestión de un proyecto personal, con el acompañamiento o tutoría de un profesor.

El estudio del idioma inglés se incluye como asignatura obligatoria durante los ocho semestres con lo que se fortalecen los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Para efectos del presente plan de estudios, se identifican cinco campos disciplinares:

Pintura, Escultura, Estampa, Fotografía y Dibujo; su estudio se desarrollará durante los cuatro primeros semestres de la licenciatura y, si el alumno así lo decide, podrá continuar con ellos del 5° al 8° semestres. Estos cinco campos disciplinares son de carácter obligatorio en los semestres 1° y 2°, en los Laboratorio-Taller Introdutorios, en tanto que para los semestres 3° y 4° únicamente se conservará como obligatorio el campo disciplinar del dibujo. En el caso de los otros cuatro, el alumno seleccionará dos de ellos, para cursarlos como asignaturas obligatorias de elección en los Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas.

Etapas Formativas de Campos Disciplinarios (1º. y 2º. semestres)

La etapa de campos disciplinares corresponde a los semestres 1º y 2º y se impartirá de manera alternada a los grupos de primer ingreso, con un programa que abarcará por lo mismo sólo un semestre. Así, mientras algunos grupos cursan los Laboratorios Introdutorios de Pintura y Estampa, otros cursarán los Laboratorios-Taller Introdutorios de Escultura y Fotografía, y ambos cursarán el Laboratorio-Taller Introdutorio de Dibujo I y II, a fin de integrar una visión panorámica de estas disciplinas.

Los programas en su enfoque reafirman la elección de los alumnos de sus estudios de Licenciatura en Artes Visuales, al hacerlos partícipes de aquellos principios que caracterizan el campo disciplinar de que se trate, así como ponerlos en conocimiento de algunos problemas históricos e introducirlos a una psicomotricidad característica.

De modo tal que se permita enfocar una tematización y caracterizar con ello a la licenciatura como un espacio de investigación-producción.

Etapas Formativas de Estrategias Metodológicas (3º. al 6º. semestres)

Durante los semestres tercero y cuarto de esta etapa, se pretende una formación particular, que oriente y dé fundamento a la relación entre la intencionalidad expresiva del alumno, los motivos y modelos de trabajo, frente a la sensibilidad que se deriva de la formalización posible. Con lo cual, no sólo se continúe una formación en los campos disciplinares, sino además se impulse la definición temática como un asunto de estrategia, es decir, como la sistematización del planteo que hace posible la presentación de motivos frente a un espectador.

El alumno deberá acreditar al menos el 90% del total de las asignaturas de primero a cuarto semestres para acceder a las asignaturas del quinto al octavo semestres.

En los semestres quinto y sexto, también de la Etapa Formativa de Estrategias Metodológicas, se promoverá la continuidad de la formación por campos disciplinares pero, además, se dará cabida a todas aquellas propuestas académicas de nuevo cuño.

Bajo la denominación genérica de Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas (5º y 6º semestres), se ramifican tres opciones orientadas a la exploración y definición de las condiciones del proyecto, pasando de una posible investigación a la caracterización estratégica y a las condiciones de complejización teórica involucradas.

De esta manera, y siguiendo una dinámica ya típica de nuestra entidad académica, se abrirán tres opciones y será el propio docente quien elija aquella en la que ofrecerá su curso:

1ª opción: Proyecto de Autor. Corresponde a una tematización propuesta por el docente, cuyos ejercicios no sólo presentarán los contenidos previstos sino que darán pauta a una problematización particular ya sea disciplinaria o interdisciplinaria, con la cual el alumno procurará trascender, apropiándose y reorientando la tematización base. En esta opción el docente presentará su programa semestral y/o anual, el cual tendrá que ser aprobado por el H. Consejo Técnico de la Facultad de Artes y Diseño para su impartición.

2ª opción: Fenómenos y Medios. Más allá de los campos disciplinares cuya caracterización también se puede atender desde esta perspectiva, la obra contemporánea se significa atendiendo a ciertos fenómenos y/o medios y dado que este nivel se centra en la integración de estrategias para la investigación- producción, resulta inevitable reenfocar el trabajo académico para orientarlo no sólo como campo sino desde la propuesta y las estructuras de integración, es decir, desde los fenómenos involucrados y los medios a través de los cuales se concretan, sin caracterizar a la cátedra bajo una denominación “vanguardista” sino especificando la condición estratégica que le da fundamento.

3ª opción: Dinámicas Metodológicas. Esta opción orienta la investigación- producción al análisis y descripción del fenómeno de la producción de obra, atendiendo más a los modelos y factores involucrados en la producción artística, y se enfoca hacia aspectos pedagógicos y de administración de la cultura.

Cabe señalar que las asignaturas denominadas Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas (3º y 4º semestres), se orientan fundamentalmente a la experimentación en los campos disciplinares con miras a integrar un proyecto para su desarrollo, mientras que los Laboratorios de Estrategias Metodológicas (5º y 6º semestres), no sólo fomentan la experimentación sino que introducen al alumno en los procesos de investigación-producción, lo cual permite, por una parte continuar con un proyecto previo o en su caso integrar uno nuevo con las múltiples posibilidades que le ofrecen otras disciplinas adicionales a las denominadas fundamentales en este plan, de tal forma que ya para la tercera etapa (7º y 8º semestres), el alumno consolide su proyecto y lo diversifique y enriquezca con el apoyo de la tutoría de su profesor y las acciones que de ésta se derivan.

Etapa Formativa de Proyecto Personal (7º. y 8º. semestres)

El tercer nivel formativo corresponde al desarrollo del Proyecto Personal del alumno y se realiza a modo de tutorías, y éste se vincula con las dinámicas académicas de la Maestría. Corresponde a un espacio de producción, por lo que el tiempo de trabajo se concentra en torno al proyecto y desarrollo de la obra.

El programa de tutorías deberá considerar, a su vez, el programa de trabajo del alumno, los niveles de calidad, los tiempos de entrega, etc., como factores que garanticen el desarrollo sin contratiempos del tutelado, con quien se acuerda el trabajo, así

como también las líneas de investigación y publicaciones que sugieran al alumno la conveniencia y acompañamiento de contar con su apoyo.

Es al inicio de ésta etapa cuando se orienta al alumno para optar por alguna de las modalidades de titulación, ya sea por proyecto terminal de Investigación-Producción o por cualquier otra según las características del proyecto. Cabe señalar que se pretende que a término del octavo semestre, el alumno haya conseguido un avance importante para concretar cualquiera de las opciones de titulación que se refieran a la integración y desarrollo de un proyecto de investigación-producción. Se pretende que en cuanto termine la licenciatura logre obtener el título profesional.

Cabe señalar que en esta etapa, las asignaturas que permiten al alumno integrar, desarrollar y concluir su trabajo o proyecto para lograr su titulación al término de la misma, son: los Laboratorios de Investigación-Producción, los cursos de Gestión de Proyectos y Gestión de la Actividad Profesional y los Seminarios de Investigación y Proyectos, los laboratorios y cursos desarrollan, gestionan y fundamentan la producción personal, los seminarios integran esta producción y experiencias bajo un orden académico que permita la consolidación, proyección y difusión de la obra personal y sus vínculos con el entorno y la realidad nacional.

En el presente plan de estudio, durante los primeros semestres, se propone desarrollar un sistema de tutorías basado en el Programa Institucional de Tutoría de la Facultad de Artes y Diseño, con el propósito de favorecer un mayor rendimiento en sus estudios, prevenir la deserción y reprobación, así como mejorar sus relaciones con el contexto social. Para la tercera etapa de formación (7° y 8° semestres), la función y acción del tutor alcanza un papel preponderante en el acompañamiento de los procesos de investigación-producción del proyecto personal del alumno, con recomendaciones de fuentes y recursos de consulta, de eventos y actividades para diversificar su formación en los campos de la ciencia, la tecnología, las humanidades y las artes, que tengan afinidad con la naturaleza del proyecto del estudiante. Se trata mediante la tutoría, orientar académicamente al alumno, no sólo en el espacio del laboratorio, sino para que éste establezca la comprensión de la realidad de sus entornos y de las circunstancias que lo rodean para enriquecer su producción y proyección profesional.

Requisitos para la titulación:

Para obtener el título profesional, el alumno deberá cumplir con lo señalado en el Reglamento General de Estudios Técnicos y Profesionales, en el Reglamento General de Servicio Social y en el Reglamento General de Exámenes de la Universidad Nacional Autónoma de México, así como con las Normas Complementarias y Opciones de Titulación de la Escuela Nacional de Artes Plásticas aprobadas por el H. Consejo Técnico de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, en su Sesión Ordinaria, celebrada el miércoles 22 de junio de 2005, que disponen lo siguiente:

1. Haber aprobado el 100% de los créditos que se establecen en el plan de estudios y el número total de asignaturas obligatorias y optativas.
2. Tener acreditado el Servicio Social (Artículo 21 del RGETyP) y haber cubierto, al menos, 480 horas del mismo, de acuerdo con lo establecido en el Reglamento

General del Servicio Social de la Universidad Nacional Autónoma de México. El servicio social podrá iniciarse al tener un mínimo del 70% de los créditos.

3. El procedimiento para la titulación en esta licenciatura se sujetará a las condiciones previstas por el Reglamento General de Exámenes de la UNAM y en lo dispuesto por el H. Consejo Técnico de la Escuela Nacional de Artes Plásticas sobre las opciones de titulación.

Las modalidades de titulación de esta licenciatura son las siguientes:

- ❖ Titulación mediante tesis o tesina y examen profesional.
- ❖ Titulación por tesis grupal.
- ❖ Titulación por proyecto terminal de investigación-producción.
- ❖ Titulación por seminario de tesis o tesina.
- ❖ Titulación por ampliación y profundización de conocimientos.
- ❖ Titulación por actividad de apoyo a la docencia.
- ❖ Titulación por totalidad de créditos y alto nivel académico.
- ❖ Titulación por informe de servicio social.

a) Titulación mediante tesis o tesina y examen profesional:

Se entiende por tesis el trabajo escrito individual o grupal que desarrolla un tema determinado poco explorado, o con un enfoque nuevo, de acuerdo con la licenciatura cursada. Presenta un esquema que incluye introducción, capítulos, conclusiones, bibliografía y, si es el caso, apéndices. Debe contar con un corpus de investigación de al menos 20 fuentes documentales de las cuales derive un aparato crítico y su extensión mínima será de 40 cuartillas sin imágenes (letra Arial de 12 puntos con 1.5 espacios de interlineado para 25 líneas de 60 caracteres cada una en tamaño carta). Esta modalidad requiere de un director de tesis, incluye una réplica oral, se evalúa de manera individual y el alumno, puede recibir mención honorífica de acuerdo con el Reglamento General de Exámenes, siempre y cuando haya obtenido promedio de 9 (nueve) y no haya presentado exámenes extraordinarios durante sus estudios de licenciatura. Las copias de tesis se pueden entregar en forma impresa, digital o en otro soporte según lo establezca la Dirección General de Bibliotecas.

Se entiende por tesina el trabajo escrito individual de carácter monográfico y de compilación que expone mediante la descripción una investigación documental, de campo o el desarrollo de un trabajo práctico. Su estructura incluye una breve introducción y desarrollo, es necesario que contenga aparato crítico y conclusiones.

Se requiere de al menos 10 fuentes de consulta. Su extensión mínima será de 20 cuartillas de texto más los anexos visuales que resulten pertinentes. Las copias de la tesina se pueden entregar en forma impresa, digital o en otro soporte según lo establezca la Dirección General de Bibliotecas. Esta modalidad precisa del aval de un docente, incluye réplica oral y sus variantes son:

- Recuperación de experiencia profesional; narración contextualizada de algún proyecto o presentación de obra realizada.
- Historia de vida: bibliografía de algún personaje relevante para la institución o la disciplina.

- Presentación de un suceso educativo en el que participó el sustentante: seminarios de tesis, diplomados, etc.
- Ensayo: visión personal sobre un tema específico fundamentado en información actual.
- Bitácoras: descripción y muestra de actividades realizadas durante el servicio social.
- Descripción y evaluación de actividades y resultados de su participación en un proyecto específico de investigación.
- Compilaciones: catálogos de fuentes documentales, objetuales, referenciales o de obra artística.

b) Titulación por tesis grupal:

Consiste en el registro de un proyecto lo suficientemente extenso como para requerir de la participación de más de un integrante. El consejo técnico, a través de la Comisión de Revisión de Tesis Conjuntas, evaluará la pertinencia del número de participantes y autorizará el registro. En la tesis grupal la réplica oral tendrá que ser por cada uno de los integrantes del trabajo. Podrán participar tesis de diferentes licenciaturas afines.

c) Titulación por proyecto terminal de investigación-producción:

Podrá elegir esta opción el alumno que realice un proyecto personal de investigación-producción, registrado previamente para tales fines en su entidad académica. Deberá entregar un trabajo escrito que fundamente los procesos desarrollados en el proyecto, y podrá consistir en una tesis, una tesina o un artículo académico aceptado para su publicación en una revista arbitrada. En el caso de la tesis o de la tesina, la réplica oral se realizará conforme se establece en los Artículos 21, 22 y 24 del Reglamento General de Exámenes. En el caso del artículo académico, la evaluación se realizará conforme a lo dispuesto por el Artículo 23 del citado Reglamento.

d) Titulación por seminario de tesis o tesina:

Podrá elegir esta opción el alumno que curse regularmente y apruebe la asignatura denominada Seminario de Titulación, cuyo trabajo final sea aprobado por el titular de la asignatura por considerar que cubre las características de una tesis o tesina y que puede presentar inmediatamente el examen profesional, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 22 del Reglamento General de Exámenes.

e) Titulación por ampliación y profundización de conocimientos:

Tiene como objetivo la actualización de los conocimientos y para ello el alumno deberá haber cursado un diplomado o cursos registrados como opción de titulación en la Escuela con una duración de 240 hrs.

f) Titulación por actividad de apoyo a la docencia:

Consistirá en la elaboración de material didáctico para cualquier nivel educativo y/o la crítica escrita al programa de alguna asignatura o actividad académica del plan de

estudios de licenciatura o de bachillerato, o de éste en su totalidad. Esta opción se evaluará conforme al Art. 23 del Reglamento General de Exámenes. El alumno deberá presentar réplica oral.

g) Titulación por totalidad de créditos y alto nivel académico:

Opción que podrán elegir los alumnos que hayan obtenido un promedio mínimo de 9.50, cubierto la totalidad de los créditos del plan de estudios en el periodo previsto por el mismo y no haber obtenido calificación reprobatoria, en alguna asignatura o módulo.

h) Titulación por informe de servicio social:

En esta opción el alumno podrá inscribirse en alguno de los programas de servicio social aprobado por el Consejo Técnico y autorizado por la Comisión Revisora de Programas de Servicio Social con opción a titulación, deberá presentar a su término un informe escrito bajo los criterios de tesina y realizar un examen profesional.

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

ASIGNATURAS OBLIGATORIAS

PRIMER SEMESTRE

***CL. CR. NOMBRE DE LA ASIGNATURA**

- 1120 04 Análisis y Redacción de Textos para la Elaboración de Proyectos I
- 1121 04 Estética I
- 1122 06 Historia del Arte I
- 1123 06 Inglés Semestre I
- 1124 08 Laboratorio-Taller Introductorio de Dibujo I
- 1125 08 Laboratorio-Taller Introductorio de Escultura
- 1126 08 Laboratorio-Taller Introductorio de Pintura
- 1127 08 Sistemas de Representación Geométrica I

SEGUNDO SEMESTRE

- 1220 04 Análisis y Redacción de Textos para la Elaboración de Proyectos II
- 1221 04 Estética II
- 1222 06 Historia del Arte II
- 1223 06 Inglés Semestre II
- 1224 08 Laboratorio-Taller Introductorio de Dibujo II
- 1225 08 Laboratorio-Taller Introductorio de Estampa
- 1226 08 Laboratorio-Taller Introductorio de Fotografía
- 1227 08 Sistemas de Representación Geométrica II

TERCER SEMESTRE

- 1332 06 Historia del Arte III
- 1333 06 Inglés Semestre III
- 1334 08 Laboratorio-Taller de Dibujo I
- 1335 04 Metodologías para la Investigación I
- 1336 04 Teoría del Arte I
- 0000 00 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas I
- 0000 00 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas I Optativa

CUARTO SEMESTRE

- 1430 04 Historia del Arte IV
- 1431 06 Inglés Semestre IV
- 1432 08 Laboratorio-Taller de Dibujo II
- 1433 04 Metodologías para la Investigación II
- 1434 04 Teoría del Arte II
- 0000 00 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas II
- 0000 00 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas II Optativa

QUINTO SEMESTRE

- 1530 06 Inglés Semestre V
- 1531 04 Métodos de Análisis de la Obra de Arte I
- 1532 04 Seminario de Arte Moderno I
- 1533 04 Seminario de Arte y Teoría de la Imagen I
- 0000 00 Laboratorio de Estrategias Metodológico I
- 0000 00 Laboratorio de Estrategias Metodológico I Optativa

SEXTO SEMESTRE

- 1627 06 Inglés Semestre VI
- 1628 04 Métodos de Análisis de la Obra de Arte II
- 1629 04 Seminario de Arte Moderno II
- 1630 04 Seminario de Arte y Teoría de la Imagen II
- 0000 00 Laboratorio de Estrategias Metodológico II
- 0000 00 Laboratorio de Estrategias Metodológico II Optativa

SÉPTIMO SEMESTRE

- 1726 04 Gestión de Proyectos
- 1727 06 Inglés Semestre VII
- 1728 04 Seminario de Arte y Teoría Comunicación I
- 1729 04 Seminario de Arte Contemporáneo I
- 1730 04 Seminario de Investigación y Proyectos I
- 0000 00 Laboratorio de Investigación-Producción I Optativa

OCTAVO SEMESTRE

- 1828 04 Gestión de la Actividad Profesional
- 1829 06 Inglés Semestre VIII
- 1830 04 Seminario de Arte y Teoría Comunicación II
- 1831 04 Seminario de Arte Contemporáneo II
- 1832 04 Seminario de Investigación y Proyectos II
- 0000 00 Laboratorio de Investigación-Producción II
Optativa

OBLIGATORIAS DE ELECCIÓN

TERCER SEMESTRE

- 1337 11 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas I : Fotografía en Blanco y Negro
- 1338 11 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas I : Fotografía en Color
- 1339 11 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas I : Fotografía Digital
- 1340 11 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas I : Hecograbado
- 1341 11 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas I : Litografía
- 1342 11 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas I : Modelado
- 1343 11 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas I : Pintura
- 1344 11 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas I : Serigrafía
- 1345 11 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas I : Xilografía

CUARTO SEMESTRE

- 1435 11 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas II : Fotografía en Blanco y Negro
- 1436 11 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas II : Fotografía en Color
- 1437 11 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas II : Fotografía Digital
- 1438 11 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas II : Hecograbado
- 1439 11 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas II : Litografía
- 1440 11 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas II : Modelado
- 1441 11 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas II : Pintura
- 1442 11 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas II : Serigrafía
- 1443 11 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas II : Xilografía

QUINTO SEMESTRE

- 1534 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas I Dinámicas Metodológicas: Dibujo
- 1535 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas I Dinámicas Metodológicas: Diseño
Escenográfico
- 1536 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas I Dinámicas Metodológicas: Fotografía
Experimental
- 1537 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas I Dinámicas Metodológicas:
Hecograbado
- 1538 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas I Dinámicas Metodológicas: Litografía
- 1539 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas I Dinámicas Metodológicas: Pintura
- 1540 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas I Dinámicas Metodológicas: Pintura Mural

- 1541 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas I Dinámicas Metodológicas: Procesos, Estructurales y Modelos en pequeño Formato: Artísticos, Ornamentales y Utilitarios
- 1542 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas I Dinámicas Metodológicas: Producción Audiovisual de Animación
- 1543 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas I Dinámicas Metodológicas: Proyecto Interdisciplinario
- 1544 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas I Dinámicas Metodológicas: Serigrafía
- 1545 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas I Dinámicas Metodológicas: Xilografía
- 1546 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas I Fenómenos y Medios: Animación
- 1547 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas I Fenómenos y Medios: Arte Sonoro
- 1548 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas I Fenómenos y Medios: Arte en Contexto
- 1549 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas I Fenómenos y Medios: Arte Corporal
- 1580 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas I Fenómenos y Medios: Instalación y Entorno
- 1581 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas I Fenómenos y Medios: Luz en Fotografía
- 1582 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas I Fenómenos y Medios: Medios Múltiples
- 1583 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas I Fenómenos y Medios: Modelado y proyecto
- 1584 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas I Fenómenos y Medios: Museografía y Diseño del Entorno
- 1585 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas I Fenómenos y Medios: Resignificación de la Tradición Escultórica
- 1586 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas I Fenómenos y Medios: Videoarte
- 1587 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas I Proyecto Disciplinario de Autor
- 1588 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas I Proyecto Interdisciplinario

SEXTO SEMESTRE

- 1631 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas II Dinámicas Metodológicas: Dibujo
- 1632 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas II Dinámicas Metodológicas: Diseño Escenográfico
- 1633 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas II Dinámicas Metodológicas: Fotografía Experimental
- 1634 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas II Dinámicas Metodológicas: Huecograbado
- 1635 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas II Dinámicas Metodológicas: Litografía
- 1636 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas II Dinámicas Metodológicas: Pintura
- 1637 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas II Dinámicas Metodológicas: Pintura Mural
- 1638 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas II Dinámicas Metodológicas: Procesos, Estructurales y Modelos en pequeño Formato: Artísticos, Ornamentales y Utilitarios
- 1639 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas II Dinámicas Metodológicas: Producción Audiovisual de Animación
- 1640 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas II Dinámicas Metodológicas: Proyecto Interdisciplinario
- 1641 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas II Dinámicas Metodológicas: Serigrafía
- 1642 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas II Dinámicas Metodológicas: Xilografía

- 1643 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas II Fenómenos y Medios: Animación
- 1644 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas II Fenómenos y Medios: Arte Sonoro
- 1645 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas II Fenómenos y Medios: Arte en Contexto
- 1646 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas II Fenómenos y Medios: Arte Corporal
- 1647 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas II Fenómenos y Medios: Instalación y Entorno
- 1648 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas II Fenómenos y Medios: Luz en Fotografía
- 1649 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas II Fenómenos y Medios: Medios Múltiples
- 1680 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas II Fenómenos y Medios: Modelado y proyecto
- 1681 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas II Fenómenos y Medios: Museografía y Diseño del Entorno
- 1682 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas II Fenómenos y Medios: Resignificación de la Tradición Escultórica
- 1683 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas II Fenómenos y Medios: Videoarte
- 1684 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas II Proyecto Disciplinario de Autor
- 1685 14 Laboratorio Estrategias Metodológicas II Proyecto Interdisciplinario

SÉPTIMO SEMESTRE

- 1731 16 Laboratorio de Investigación-Producción I: Animación
- 1732 16 Laboratorio de Investigación-Producción I: Artes en Contexto
- 1733 16 Laboratorio de Investigación-Producción I: Arte Corporal
- 1734 16 Laboratorio de Investigación-Producción I: Arte Sonoro
- 1735 16 Laboratorio de Investigación-Producción I: Dibujo
- 1736 16 Laboratorio de Investigación-Producción I: Diseño Escenográfico
- 1737 16 Laboratorio de Investigación-Producción I: Escultura
- 1738 16 Laboratorio de Investigación-Producción I: Fotografía
- 1739 16 Laboratorio de Investigación-Producción I: Hecograbado
- 1740 16 Laboratorio de Investigación-Producción I: Litografía
- 1741 16 Laboratorio de Investigación-Producción I: Medios Múltiples
- 1742 16 Laboratorio de Investigación-Producción I: Museografía y Diseño del Entorno
- 1743 16 Laboratorio de Investigación-Producción I: Pintura
- 1744 16 Laboratorio de Investigación-Producción I: Pintura Mural
- 1745 16 Laboratorio de Investigación-Producción I: Producción Audiovisual de Animación
- 1746 16 Laboratorio de Investigación-Producción I: Proyecto Interdisciplinario
- 1747 16 Laboratorio de Investigación-Producción I: Serigrafía
- 1748 16 Laboratorio de Investigación-Producción I: Videoarte
- 1749 16 Laboratorio de Investigación-Producción I: Xilografía
- 1768 16 Laboratorio de Investigación-Producción I: Estructuras y Modelos en Pequeño Formato: Artísticos, Ornamentales y Utilitarios

OCTAVO SEMESTRE

- 1833 16 Laboratorio de investigación-Producción II: Animación
- 1834 16 Laboratorio de investigación-Producción II: Artes en Contexto
- 1835 16 Laboratorio de investigación-Producción II: Arte Corporal

- 1836 16 Laboratorio de investigación-Producción II: Arte Sonoro
- 1837 16 Laboratorio de investigación-Producción II: Dibujo
- 1838 16 Laboratorio de investigación-Producción II: Diseño Escenográfico
- 1839 16 Laboratorio de investigación-Producción II: Escultura
- 1840 16 Laboratorio de investigación-Producción II: Fotografía
- 1841 16 Laboratorio de investigación-Producción II: Hecograbado
- 1842 16 Laboratorio de investigación-Producción II: Litografía
- 1843 16 Laboratorio de investigación-Producción II: Medios Múltiples
- 1844 16 Laboratorio de investigación-Producción II: Museografía y Diseño del Entorno
- 1845 16 Laboratorio de investigación-Producción II: Pintura
- 1846 16 Laboratorio de investigación-Producción II: Pintura Mural
- 1847 16 Laboratorio de investigación-Producción II: Producción Audiovisual de Animación
- 1848 16 Laboratorio de investigación-Producción II: Proyecto Interdisciplinario
- 1849 16 Laboratorio de investigación-Producción II: Serigrafía
- 1868 16 Laboratorio de investigación-Producción II: Videoarte
- 1869 16 Laboratorio de investigación-Producción II: Xilografía
- 1870 16 Laboratorio de Investigación-Producción II: Estructuras y Modelos en Pequeño Formato: Artísticos, Ornamentales y Utilitarios

ASIGNATURAS OPTATIVAS

- 0071 04 Análisis de la Cultura
- 0072 04 Arte Electrónico
- 0073 04 Arte y Entorno
- 0074 04 Educación para las Artes
- 0075 04 Fundamentos de Didáctica y Planeación Educativa para las Artes
- 0076 04 Imagen en Movimiento
- 0077 04 Integración de Recursos Digitales
- 0078 04 Procesos, Estructura y Modelos en Pequeño Formato
- 0079 04 Introducción a los Medios Digitales
- 0080 04 Laboratorio de Aplicaciones Digitales para Proyectos
- 0083 04 Laboratorio de Esmalte sobre Metal
- 0084 04 Performance
- 0085 04 Performance y Tecnología
- 0086 04 Procesos, Estructurales y Modelos en Pequeño Formato
- 0087 04 Proyectos Escultóricos
- 0088 04 Proyectos Experimentales para Artes
- 0089 04 Técnicas Pictóricas

***CL.= CLAVE**
CR.= CRÉDITO

DESCRIPCIÓN SINTÉTICA DE LAS ASIGNATURAS

0071 04 ANÁLISIS DE LA CULTURA

Analizar los conceptos de cuerpo y ciudad, su vínculo con el arte, los modelos de producción de la imagen y los efectos recíprocos de los distintos espacios planteados y problematizados por las artes visuales para fomentar el desarrollo de conocimientos sobre las diversas manifestaciones de la cultura.

0072 04 ARTE ELECTRÓNICO

Analizar los conceptos y fundamentación teórica de la cibernética, la ciencia y las tecnologías de la información y su efecto recíproco en los espacios físicos y virtuales, reales e hiperreales, planteados y problematizados por las artes visuales.

0073 04 ARTE Y ENTORNO

Analizar las expresiones culturales en los espacios urbanos y rurales, sus procedimientos y relaciones con la teoría e historia del pensamiento estético urbanístico y ecológico para fomentar el desarrollo de habilidades críticas y comparativas aplicables en el análisis de obra.

0074 04 EDUCACIÓN PARA LAS ARTES

Analizar una serie de elementos teóricos en el campo de la educación, la didáctica e integrarlos con los conocimientos adquiridos previamente para el desarrollo de proyectos de planes y programas de estudio aplicables en el campo de las artes.

0075 04 FUNDAMENTOS DE DIDÁCTICA Y PLANEACIÓN EDUCATIVA PARA LAS ARTES

Explorar y experimentar los fundamentos teórico-prácticos de la didáctica y su planeación para su derivación en una práctica educativa profesional en los campos de la docencia en artes.

0076 04 IMAGEN EN MOVIMIENTO

Analizar los fundamentos teóricos, origen, uso y significado de las imágenes en movimiento y los diversos procesos de construcción de mensajes a través de imágenes en movimiento a lo largo de la historia como marco de referencia sobre el desarrollo histórico, técnico y procedimental del lenguaje visual y audiovisual.

0077 04 INTEGRACIÓN DE RECURSOS DIGITALES

Identificar e integrar recursos TICs a los procesos de investigación-producción, como estrategias de difusión, comunicación e interacción, así como para sistematizar, documentar y analizar los procesos y resultados de las actividades de producción plástica.

0078 04 INTRODUCCIÓN A LOS PROCESOS, ESTRUCTURA Y MODELOS EN PEQUEÑO FORMATO

Analizar el desarrollo histórico de la joyería y su relación con la producción de piezas en pequeño formato y experimentar con las técnicas tradicionales de esta disciplina para desarrollar proyectos de joyería asociados con la producción básica de la escultura en pequeño formato y vincular las técnicas tradicionales de la platería con los procesos creativos en la producción plástica.

0079 04 INTRODUCCIÓN A LOS MEDIOS DIGITALES

Identificar, analizar y aplicar los conceptos y teoría de las TICs para el desarrollo de propuestas de creación plástica por medio de la incorporación de la tecnología digital y análoga, en los procesos de creación, investigación y desarrollo artístico.

0080 04 LABORATORIO DE APLICACIONES DIGITALES PARA PROYECTOS

Analizar e identificar las posibilidades narrativas y expresivas que aportan los soportes virtuales a la producción artística para emplearlos en el desarrollo de proyectos de investigación-producción enriquecidos con aplicaciones y recursos digitales.

0083 04 LABORATORIO DE ESMALTE SOBRE METAL

Analizar los antecedentes históricos del esmaltado de metales, las técnicas y procedimientos básicos del trabajo del esmalte sobre fierro para identificar su influencia en los procesos contemporáneos de esta disciplina, y aplicarlos en el desarrollo de propuestas artísticas con materiales diversos.

0084 04 PERFORMANCE

Analizar los elementos teórico-prácticos que sustentan la estructura del performance como actividad artística para aplicarlos en el diseño y desarrollo de proyectos en esta disciplina.

0085 04 PERFORMANCE Y TECNOLOGÍA

Analizar las posibilidades ofrecidas por la tecnología en la producción teórico-práctica de una pieza de performance para aplicarlos en el diseño y elaboración de proyectos en esta disciplina.

0086 04 PROCESOS, ESTRUCTURALES Y MODELOS EN PEQUEÑO FORMATO

Analizar los fundamentos teórico-conceptuales de la joyería litúrgica y artes menores bizantinas y barrocas como representaciones escultóricas de pequeño formato y vincular las técnicas de la platería mexicana en proyectos multidisciplinarios de producción plástica.

0087 04 PROYECTOS ESCULTÓRICOS

Analizar una serie de fundamentos teóricos y concepciones de la escultura así como procedimientos, técnicas, materiales y sus respectivas características, para diseñar y elaborar un proyecto de investigación-producción en esta disciplina.

0088 04 PROYECTOS EXPERIMENTALES PARA ARTES

Diseñar y desarrollar proyectos plástico-artísticos para fomentar la práctica y la experimentación en los campos disciplinares de la licenciatura.

0089 04 TÉCNICAS PICTÓRICAS

Analizar los fundamentos teórico-prácticos e históricos de diversas técnicas de pintura y experimentar con los métodos y procedimientos para la producción y el análisis crítico de piezas artísticas.

1120 04 ANÁLISIS Y REDACCIÓN DE TEXTOS PARA LA ELABORACIÓN DE PROYECTOS I

Analizar y aplicar estrategias metodológicas para el análisis crítico y la elaboración de textos como herramienta de sustento para el desarrollo de proyectos personales.

1121 04 ESTÉTICA I

Analizar los discursos que constituyen la base fundamental para la articulación de la historia de las ideas estéticas, políticas y sociales de la Cultura Occidental, para el estudio crítico de sus principales manifestaciones artísticas y discursivo-visuales y su repercusión en el espacio contemporáneo.

1122 06 HISTORIA DEL ARTE I

Analizar los parámetros que apoyan la construcción de la historia y la exploración historiográfica para estudiar las relaciones existentes entre el montaje de relaciones sociales, simbólicas, los sistemas de producción y las conformaciones culturales indispensables para la producción plástica y la comunicación visual.

1123 06 INGLÉS SEMESTRE I

Expresar diferentes tipos de situaciones utilizando el idioma inglés, que propicien su aprendizaje y que fomenten la integración grupal, estimulen la socialización y promuevan la creatividad, a través del desarrollo de habilidades que permitan su uso como herramienta de aprendizaje y que amplíen diversas estrategias cognitivas y lingüísticas para la actualización en su área de conocimiento

1124 08 LABORATORIO-TALLER INTRODUCTORIO DE DIBUJO I

Analizar los conceptos básicos formales y conceptuales del dibujo, y experimentar con el manejo básico de técnicas, procedimientos y materiales propios y alternativos para

fomentar el desarrollo de la sensibilidad y los principios de construcción simbólica como herramientas para la construcción de proyectos en el marco de la investigación-producción.

1125 08 LABORATORIO-TALLER INTRODUCTORIO DE ESCULTURA

Analizar y experimentar con los conceptos formales y conceptuales de la escultura, así como la integración de procedimientos y materiales para su aplicación en el desarrollo proyectos de investigación-producción que promuevan la sensibilidad y la reflexión mediante el principio de construcción simbólica.

1126 08 LABORATORIO-TALLER INTRODUCTORIO DE PINTURA

Analizar los fundamentos teórico-conceptuales de la pintura y experimentar con una serie de procedimientos y dinámicas de la práctica pictórica para fomentar un desarrollo integral a nivel conceptual, cognitivo, procedimental y actitudinal, que permita optimizar la construcción de pensamiento visual a través del desarrollo de proyectos de investigación-producción.

1127 08 SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN GEOMÉTRICA I

Analizar e identificar el proceso de pensamiento espacial-geométrico y estimular y promover destrezas estratégicas, técnicas y procedimientos operativos para su aplicación en el desarrollo de proyectos de investigación-producción.

1220 04 ANÁLISIS Y REDACCIÓN DE TEXTOS PARA LA ELABORACIÓN DE PROYECTOS II

Analizar y experimentar con la estructura formal del pensamiento crítico para su aplicación en la comunicación escrita y como herramienta de sustento para el desarrollo de proyectos personales.

1221 04 ESTÉTICA II

Analizar y explorar los discursos que constituyen la base fundamental para la articulación de la historia de las ideas estéticas, políticas y sociales de la cultura occidental como referencia para el análisis de las principales manifestaciones artísticas y discursivo-visuales que conforman el capital simbólico contemporáneo.

1222 06 HISTORIA DEL ARTE II

Analizar los fundamentos teóricos y las narrativas del capital cultural en un espacio-tiempo y espacio-geográfico y contextos determinados a través de los cuales se construyen los estudios de la Historia del Arte para estudiar e interpretar la producción del arte y la comunicación visual.

1223 06 INGLÉS SEMESTRE II

Expresar diferentes tipos de situaciones utilizando el idioma inglés, que propicien su aprendizaje y que fomenten la integración grupal, estimulen la socialización y promuevan la creatividad, a través del desarrollo de habilidades que permitan su uso como herramienta de aprendizaje, y que amplíen diversas estrategias cognitivas y lingüísticas para la actualización en su área de conocimiento.

1224 08 LABORATORIO-TALLER INTRODUCTORIO DE DIBUJO II

Analizar y experimentar con los fundamentos teórico-prácticos del dibujo y los diversos lenguajes gráficos empleados en su manifestación, para fomentar el desarrollo de habilidades de creatividad y representación a través de la elaboración de propuestas gráficas.

1225 08 LABORATORIO-TALLER INTRODUCTORIO DE ESTAMPA

Analizar y experimentar con los conceptos básicos formales y conceptuales de la Estampa, y en el manejo básico de técnicas, procedimientos y materiales propios y alternativos, como marco para el desarrollo de la sensibilidad artística, los principios de construcción simbólica y la reflexión y construcción de proyectos en el marco de la investigación-producción.

1226 08 LABORATORIO-TALLER INTRODUCTORIO DE FOTOGRAFÍA

Analizar y experimentar con los fundamentos teórico-prácticos de la fotografía y el manejo informativo de procedimientos y materiales de la disciplina, para fomentar el desarrollo de habilidades de reflexión y construcción de proyectos fotográficos.

1227 08 SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN GEOMÉTRICA II

Analizar los fundamentos de la construcción geométrica y el pensamiento espacial-geométrico como herramienta para estimular y promover destrezas estratégicas, técnicas y procedimientos operativos aplicables en la resolución de problemas del campo profesional de las Artes Visuales.

1332 06 HISTORIA DEL ARTE III

Analizar los aspectos teóricos en la construcción de las descripciones de pensamientos, acciones y producciones culturales que configuran la Historia del Arte en la Edad Media y el Renacimiento para reconocer los referentes de sentido que se adoptan en las obras artísticas y reflexionar sobre las aportaciones que suscriben para la formulación de otros patrimonios.

1333 06 INGLÉS SEMESTRE III

Expresar diferentes tipos de situaciones utilizando el idioma inglés, que propicien su aprendizaje y que fomenten la integración grupal, estimulen la socialización y promuevan la creatividad, a través del desarrollo de habilidades que permitan su uso como

herramienta de aprendizaje, y que amplíen diversas estrategias cognitivas y lingüísticas para la actualización en su área de conocimiento.

1334 08 LABORATORIO-TALLER DE DIBUJO I

Analizar y experimentar con los distintos procedimientos metodológicos, las categorías y conceptos formales del Dibujo para desarrollar las bases del pensamiento proyectual y proporcionar un marco de referencia con el que se dé sustento al diseño de un proyecto artístico.

1335 04 METODOLOGÍAS PARA LA INVESTIGACIÓN I

Analizar los fundamentos teórico-prácticos de la investigación y las metodologías de investigación empleadas por las artes visuales para aplicarlos en el diseño y desarrollo de proyectos de investigación-producción.

1336 04 TEORÍA DEL ARTE I

Estudiar los discursos que constituyen la base fundamental para la articulación de la historia de las ideas estéticas, políticas y sociales de la Cultura Occidental, como herramienta para la valoración e identificación de las principales manifestaciones artísticas y discursivo-visuales que estas prerrogativas articulan en la conformación de las ideologías de las corrientes de pensamiento estudiadas.

1337 11 LABORATORIO-TALLER DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I : FOTOGRAFÍA EN BLANCO Y NEGRO

Analizar los antecedentes históricos y las particularidades, principios, técnicas y procesos básicos de la fotografía en blanco y negro desde un marco multidisciplinario en el contexto de las Artes Visuales para su aplicación en el desarrollo de proyectos de Investigación-Producción.

1338 11 LABORATORIO-TALLER DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I : FOTOGRAFÍA EN COLOR

Analizar y aplicar las especificidades, principios, técnicas y procesos básicos de la fotografía a color vinculada con otras disciplinas del arte en general y de las artes visuales en particular para el desarrollo de proyectos de Investigación-Producción.

1339 11 LABORATORIO-TALLER DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I : FOTOGRAFÍA DIGITAL

Analizar y aplicar los fundamentos, especificidades, principios, técnicas y procesos básicos de la fotografía para vincularlos con otras disciplinas de las Artes Visuales en proyectos de Investigación-Producción.

**1340 11 LABORATORIO-TALLER DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I :
HUECOGRABADO**

Analizar y experimentar con las diferentes técnicas y procedimientos del grabado en metal, el manejo de materiales y herramientas del huecograbado para desarrollar propuestas de obra gráfica vinculadas con otros campos disciplinares.

**1341 11 LABORATORIO-TALLER DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I :
LITOGRAFÍA**

Analizar los fundamentos teórico-prácticos, los procesos y técnicas de la litografía artística y su papel como medio de expresión e impresión múltiple para desarrollar proyectos de investigación-producción en estampa.

**1342 11 LABORATORIO-TALLER DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I :
MODELADO**

Analizar y aplicar los fundamentos del modelado para la construcción de sentido en el espacio real como estrategia de presentación en el desarrollo de proyectos de Investigación-Producción.

1343 11 LABORATORIO-TALLER DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I : PINTURA

Analizar los fundamentos teórico-conceptuales de la pintura y los sistemas constructivos de modelado y el modulado del color por medios técnico-formales para fomentar un desarrollo integral a nivel conceptual, cognitivo, procedimental y actitudinal, a través del cual se podrá optimizar el desarrollo del pensamiento visual mediante el desarrollo de proyectos de Investigación-Producción.

**1344 11 LABORATORIO-TALLER DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I :
SERIGRAFÍA**

Analizar y aplicar los principios teórico-prácticos de la serigrafía para resolver proyectos de reproducción múltiple como un elemento de expresión y experimentación en las Artes Visuales.

**1345 11 LABORATORIO-TALLER DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I :
XILOGRAFÍA**

Analizar las posibilidades de la experimentación con materiales alternativos en la xilografía, enfatizando la condición estructural del proceso y concepto gráfico como estrategia de presentación y definición temática aplicable a proyectos de investigación-producción.

1430 04 HISTORIA DEL ARTE IV

Analizar e identificar los aspectos teóricos, sociales, contextuales y formales del periodo histórico del Barroco, el Arte Colonial y su posterior relación con la noción del 'Neobarroco' como plataforma para el estudio de los pensamientos, acciones y las producciones

culturales de estas corrientes y sus posibles aplicaciones en proyectos de Investigación-Producción.

1431 06 INGLÉS SEMESTRE IV

El alumno debe expresar diferentes tipos de situaciones utilizando el idioma inglés, que propicien su aprendizaje y que fomenten la integración grupal, estimulen la socialización y promuevan la creatividad, a través del desarrollo de habilidades que permitan su uso como herramienta de aprendizaje, y que amplíen diversas estrategias cognitivas y lingüísticas para la actualización en su área de conocimiento.

1432 08 LABORATORIO-TALLER DE DIBUJO II

Analizar y aplicar una serie de procedimientos teórico-metodológicos y sistemas de representación para la producción del Dibujo como un marco de referencia para sustentar proyectos artísticos.

1433 04 METODOLOGÍAS PARA LA INVESTIGACIÓN II

Analizar y experimentar, con diversos métodos creativos, recursos en el ámbito metodológico y otros aspectos complementarios teóricos-metodológicos propios de las artes visuales para aplicarlos en el diseño y desarrollo de proyectos de investigación-producción plástica.

1434 04 TEORÍA DEL ARTE II

Analizar e identificar los principales conceptos y categorías que constituyen la base fundamental para la articulación de la historia de las ideas estéticas, políticas y sociales de la Cultura Occidental, así como las ideologías emergentes e indicativas de la producción cultural contemporánea, como base para su aplicación e incorporación en el desarrollo de proyectos de investigación-producción.

1435 11 LABORATORIO-TALLER DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II : FOTOGRAFÍA EN BLANCO Y NEGRO

Analizar el desarrollo histórico de la fotografía, sus principios conceptuales, técnicas y procesos de impresión fina de la fotografía análoga y digital en blanco y negro desde un marco multidisciplinario en el contexto de las Artes Visuales para su aplicación en el desarrollo de proyectos de Investigación-Producción.

1436 11 LABORATORIO-TALLER DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II : FOTOGRAFÍA EN COLOR

Examinar el desarrollo histórico de la fotografía, sus principios conceptuales, técnicas y procesos de impresión fina en formato análogo y digital en color desde un marco multidisciplinario en el contexto de las Artes Visuales para su aplicación en el desarrollo de proyectos de Investigación-producción.

**1437 11 LABORATORIO-TALLER DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II :
FOTOGRAFÍA DIGITAL**

Reforzar y experimentar con los fundamentos conceptuales de la fotografía, el manejo de la iluminación a partir de la visión y la física, los sistemas básicos de iluminación y técnicas para impresión fina en sistemas digitales para aplicarlos en el desarrollo de proyectos multidisciplinares de investigación-producción.

**1438 11 LABORATORIO-TALLER DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II :
HUECOGRABADO**

Explorar las posibilidades creativas de las diferentes técnicas y procedimientos del grabado en metal, el manejo de materiales y herramientas del huecograbado para desarrollar propuestas de obra que fomenten los procesos de investigación y experimentación en el campo de la gráfica.

**1439 11 LABORATORIO-TALLER DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II :
LITOGRAFÍA**

Experimentar con los procesos, materiales y soportes para la producción de piezas litográficas con técnicas específicas como marco de referencia para analizar los procedimientos artísticos de la estampa y su papel como medio de expresión e impresión múltiple.

**1440 11 LABORATORIO-TALLER DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II :
MODELADO**

Analizar y experimentar con los fundamentos teórico-prácticos del modelado para aplicarlos en el planteo formal de un proyecto de investigación-producción en donde se considere la condición estructural de una estrategia de presentación propia de la construcción de sentido en el espacio real.

**1441 11 LABORATORIO-TALLER DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II :
PINTURA**

Analizar y experimentar con los conceptos, técnicas y la dinámica del color en la pintura haciendo énfasis en la relación ubicación, tipos de color, entonación y el color atmosférico, para su aplicación en proyectos pictóricos de investigación-producción.

**1442 11 LABORATORIO-TALLER DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II :
SERIGRAFÍA**

Explorar y practicar con los principios teóricos y técnicos, los procedimientos, materiales y equipo de la serigrafía para aplicarlos en diversos procesos de impresión y resolver proyectos de reproducción múltiple como un elemento de expresión y experimentación en las Artes Visuales.

1443 11 LABORATORIO-TALLER DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II : XILOGRAFÍA

Analizar las posibilidades formales y de experimentación en el grabado en madera así como el reconocimiento de la condición estructural del proceso y concepto gráfico como una estrategia de presentación y definición temática a través del planteamiento de un proyecto gráfico para establecer una línea de investigación-producción personal.

1530 06 INGLÉS SEMESTRE V

Expresar diferentes tipos de situaciones utilizando el idioma inglés, que propicien su aprendizaje y que fomenten la integración grupal, estimulen la socialización y promuevan la creatividad, a través del desarrollo de habilidades que permitan su uso como herramienta de aprendizaje, y que amplíen diversas estrategias cognitivas y lingüísticas para la actualización en su área de conocimiento.

1531 04 MÉTODOS DE ANÁLISIS DE LA OBRA DE ARTE I

Estudiar y experimentar con diversos enfoques de análisis del arte para fomentar el desarrollo de habilidades para la comprensión e interpretación de imágenes.

1532 04 SEMINARIO DE ARTE MODERNO I

Estudiar los aspectos teóricos, históricos y formales que validan las realizaciones plásticas, visuales, simbólicas y alegóricas para revisar los pensamientos, acciones y tendencias socioculturales del Siglo XIX y la primera década del Siglo XX.

1533 04 SEMINARIO DE ARTE Y TEORÍA DE LA IMAGEN I

Analizar los fundamentos teóricos, concepciones y definiciones de la imagen y las artes así como su influencia y manifestaciones en diversos contextos históricos para identificar e incorporar estos conocimientos en el desarrollo integral de producciones artísticas.

1534 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I DINÁMICAS METODOLOGÍAS: DIBUJO

Analizar y experimentar con los distintos procedimientos metodológicos, las categorías y conceptos formales del Dibujo para organizar y desarrollar proyectos artísticos de investigación-producción.

1535 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I DINÁMICAS METODOLOGÍAS: DISEÑO ESCENOGRÁFICO

Analizar los conceptos fundamentales del diseño escenográfico, audio, producción e iluminación para fomentar el desarrollo de habilidades para la toma de decisiones en el proceso de investigación y el diseño en función de un discurso artístico y desarrollar proyectos de diseño de espacios como propuestas artísticas para las artes escénicas o la experimentación plástica.

**1536 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I DINÁMICAS
METODOLOGÍCAS: FOTOGRAFÍA EXPERIMENTAL**

Analizar y experimentar con diversos procesos fotográficos análogos de inicios del siglo XX para vincularlos con otras técnicas y procedimientos de expresión y experimentación plástica y aplicarlos en proyectos de investigación-producción en fotografía.

**1537 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I DINÁMICAS
METODOLOGÍCAS: HUECOGRABADO**

Analizar los fundamentos teórico-prácticos, técnicas y procedimientos de los sistemas de impresión a color en huecograbado para fomentar el desarrollo de habilidades formales y expresivas en la construcción de un lenguaje gráfico y aplicarlos en el diseño y desarrollo de proyectos de investigación-producción.

**1538 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I DINÁMICAS
METODOLOGÍCAS: LITOGRAFÍA**

Analizar los fundamentos teórico-prácticos, procedimientos y materiales requeridos para la producción de piezas de litografía con base en técnicas mixtas para fomentar el desarrollo de habilidades y conocimientos para la impresión múltiple y su aplicación en el desarrollo de proyectos de investigación-producción.

**1539 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I DINÁMICAS
METODOLOGÍCAS: PINTURA**

Analizar y experimentar con los conceptos pictóricos de escala, formato, dimensión, construcción pictórica por línea, mancha y campos de color, bidimensionalidad y espacio perspectivo para aplicarlos en el desarrollo de proyectos de investigación-producción.

**1540 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I DINÁMICAS
METODOLOGÍCAS: PINTURA MURAL**

Analizar los fundamentos teórico-conceptuales de la pintura mural, sus técnicas, procedimientos y dinámicas para aplicarlas en el diseño y desarrollo de proyectos de investigación-producción en esta disciplina.

**1541 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I DINÁMICAS
METODOLOGÍCAS: PROCESOS, ESTRUCTURALES Y MODELOS EN
PEQUEÑO FORMATO: ARTÍSTICOS, ORNAMENTALES Y
UTILITARIOS**

Examinar el desarrollo histórico de la joyería y su relación con la producción de piezas en pequeño formato como marco de referencia para la aplicación de técnicas tradicionales en el desarrollo de proyectos de joyería y escultura en pequeño formato vinculados con las técnicas tradicionales de la platería y los procesos creativos de la producción plástica.

**1542 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I DINÁMICAS
METODOLOGÍAS: PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DE ANIMACIÓN**

Analizar y experimentar con los fundamentos teórico-prácticos y conceptuales de la animación para aplicarlos en el diseño y organización de un proyecto de investigación-producción en animación.

**1543 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I DINÁMICAS
METODOLOGÍAS: PROYECTO INTERDISCIPLINARIO**

Analizar y describir la producción artística personal y de diversos autores para fomentar habilidades para contrastar modelos y factores involucrados en la producción artística aplicables en el desarrollo de proyectos de investigación-producción.

**1544 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I DINÁMICAS
METODOLOGÍAS: SERIGRAFÍA**

Analizar y aplicar los fundamentos, procedimientos y técnicas tradicionales y digitales de la serigrafía así como experimentar con el uso de tintas ecológicas en diferentes tipos de soportes para diseñar y desarrollar proyectos interdisciplinarios de investigación-producción.

**1545 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I DINÁMICAS
METODOLOGÍAS: XILOGRAFÍA**

Analizar y aplicar las características formales y conceptuales fundamentales de la estampa basadas en el desarrollo de estrategias metodológicas y en los procesos, normas y valores tradicionales de la aplicación del color en la estampa para la elaboración de un proyecto de investigación-producción.

**1546 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I FENÓMENOS Y
MEDIOS: ANIMACIÓN**

Analizar los conceptos, términos y antecedentes de la animación digital, técnicas de edición y la aplicación de efectos en la producción para emplearlos en el diseño y desarrollo de un proyecto de investigación-producción en el campo de la animación.

**1547 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I FENÓMENOS Y
MEDIOS: ARTE SONORO**

Analizar y aplicar los fundamentos teórico-prácticos del arte sonoro, los procedimientos de estructuración, interpretación y creación de obra a través del manejo del sonido así como los recursos y medios necesarios para su elaboración, con la finalidad de aplicarlos en el desarrollo de obra con figura y forma intangibles.

1548 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I FENÓMENOS Y MEDIOS: ARTE EN CONTEXTO

Analizar e identificar puntos de vinculación entre diversos medios y disciplinas artísticas para aprovecharlos en el diseño y desarrollo de proyectos de investigación-producción interdisciplinarios.

1549 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I FENÓMENOS Y MEDIOS: ARTE CORPORAL

Analizar los fundamentos, procedimientos, manifestaciones y posibilidades de desarrollo del arte corporal para aplicarlos en el diseño y desarrollo de proyectos de investigación-producción.

1580 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I FENÓMENOS Y MEDIOS: INSTALACIÓN Y ENTORNO

Analizar el contexto contemporáneo del arte como base para el desarrollo de un proyecto de investigación-producción de instalación artística con el empleo de procedimientos escultóricos.

1581 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I FENÓMENOS Y MEDIOS: LUZ EN FOTOGRAFÍA

Analizar los principios filosóficos, simbólicos, psicológicos y culturales de la luz en la fotografía y las técnicas clásicas de la iluminación dentro de un marco de expresión plástica para aplicarlos en el diseño y desarrollo de proyectos de investigación-producción en fotografía.

1582 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I FENÓMENOS Y MEDIOS: MEDIOS MÚLTIPLES

Analizar los fenómenos del arte electrónico y las dinámicas metodológicas para sus diferentes técnicas desde un enfoque conceptual y expresivo para aplicarlos en la integración y desarrollo de proyectos de investigación-producción en videoarte.

1583 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I FENÓMENOS Y MEDIOS: MODELADO Y PROYECTO

Examinar los fundamentos teórico-prácticos y conceptuales de la escultura para fomentar el desarrollo de habilidades en el manejo de relaciones estructurales y espaciales y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de investigación-producción.

1584 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I FENÓMENOS Y MEDIOS: MUSEOGRAFÍA Y DISEÑO DEL ENTORNO

Analizar y experimentar con los fundamentos teórico-prácticos de la museografía y el diseño del entorno para fomentar el desarrollo de habilidades de percepción en dos y tres

dimensiones y aplicarlos en el diseño de un tratado visual fundamentado bajo los parámetros de las convenciones bidimensionales y tridimensionales.

1585 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I FENÓMENOS Y MEDIOS: RESIGNIFICACIÓN DE LA TRADICIÓN ESCULTÓRICA

Analizar y practicar con los fundamentos teórico-prácticos y conceptuales de la escultura para aplicarlos en el análisis de la producción personal y el planteamiento sustentado de proyectos de investigación-producción en donde se fomente la interrelación coherente e intencionada entre los elementos implicados en la multidimensionalidad escultórica y los conceptos personales.

1586 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I FENÓMENOS Y MEDIOS: VIDEOARTE

Analizar los fundamentos teórico-prácticos del videoarte y reconocer su papel como una manifestación de experiencia estética, desde un enfoque conceptual, experimental y reflexivo para enriquecer el proceso de formación artística y desarrollar técnicas y procedimientos aplicables en proyectos de investigación-producción.

1587 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I PROYECTO DISCIPLINARIO DE AUTOR

Analizar y experimentar con diversas técnicas, procedimientos y estrategias metodológicas el desarrollo de proyectos disciplinarios de investigación-producción, a partir de la referencia de una propuesta de autor para promover la producción artística personal.

1588 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS I PROYECTO INTERDISCIPLINARIO

Explorar y aplicar diversas técnicas, procedimientos, recursos y estrategias metodológicas para el diseño y la elaboración de proyectos interdisciplinarios que impliquen los procesos de investigación-producción para promover la producción artística personal.

1627 06 INGLES SEMESTRE VI

Expresar diferentes tipos de situaciones utilizando el idioma inglés, que propicien su aprendizaje y que fomenten la integración grupal, estimulen la socialización y promuevan la creatividad, a través del desarrollo de habilidades que permitan su uso como herramienta de aprendizaje, y que amplíen diversas estrategias cognitivas y lingüísticas para la actualización en su área de conocimiento.

1628 04 MÉTODOS DE ANÁLISIS DE LA OBRA DE ARTE II

Estudiar y analizar las concepciones y manifestaciones artísticas de diversos contextos a nivel histórico y global para fomentar el desarrollo de habilidades que favorezcan la comprensión e interpretación de imágenes.

1629 04 SEMINARIO DE ARTE MODERNO II

Analizar los referentes de sentido que se adoptan para las realizaciones plásticas, visuales, simbólicas y alegóricas, a partir de la segunda década del Siglo XX y hasta 1950 como una forma de reintegración, concurrencia y reflexión sobre la producción plástica y las artes visuales.

1630 04 SEMINARIO DE ARTE Y TEORÍA DE LA IMAGEN II

Analizar los fundamentos teóricos, concepciones y definiciones de la imagen material e inmaterial así como su influencia y manifestaciones en diversos contextos artísticos y sociales para aplicarlos en el desarrollo integral de proyectos de investigación-producción.

1631 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II DINÁMICAS METODOLOGÍCAS: DIBUJO

Analizar los factores y elementos interdisciplinarios que intervienen en el desarrollo del proyecto de dibujo para fomentar el desarrollo de estrategias de trabajo que integren esta disciplina junto con otros campos en procesos de investigación-producción.

1632 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II DINÁMICAS METODOLOGÍCAS: DISEÑO ESCENOGRÁFICO

Estudiar y vincular los conceptos fundamentales del diseño escenográfico con los elementos teóricos, prácticos y procedimentales de otras disciplinas artísticas para aplicarlos en el análisis, la investigación y producción de proyectos plástico-ambientales como medio y fin artístico y utilitario.

1633 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II DINÁMICAS METODOLOGÍCAS: FOTOGRAFÍA EXPERIMENTAL

Analizar y practicar con diversos procesos fotográficos análogos digitales y/o multidisciplinarios en un marco de experimentación para vincularlos con otras técnicas y procedimientos de expresión plástica y aplicarlos en proyectos de investigación-producción en fotografía.

1634 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II DINÁMICAS METODOLOGÍCAS: HUECOGRABADO

Analizar y experimentar con los procesos, técnicas, materiales y procedimientos de la fotomecánica en el grabado para fomentar el desarrollo de habilidades formales y expresivas en la construcción de un lenguaje gráfico, y su aplicación en el diseño y elaboración de proyectos de investigación-producción.

**1635 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II DINÁMICAS
METODOLOGÍCAS: LITOGRAFÍA**

Examinar y experimentar con los antecedentes, técnicas, procedimientos, tintas y soportes de impresión de la litografía a color para el diseño y desarrollo de proyectos de investigación-producción de estampa múltiple.

**1636 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II DINÁMICAS
METODOLOGÍCAS: PINTURA**

Analizar y experimentar con los fundamentos teórico-prácticos del lenguaje pictórico para proponer obra donde se apliquen elementos técnico-formales y estéticos de esta disciplina.

**1637 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II DINÁMICAS
METODOLOGÍCAS: PINTURA MURAL**

Experimentar con los procedimientos, materiales y soportes de técnicas modernas y alternativas de la pintura mural para aplicarlos en el diseño y desarrollo de proyectos de investigación-producción en esta disciplina.

**1638 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II DINÁMICAS
METODOLOGÍCAS: PROCESOS, ESTRUCTURALES Y MODELOS EN
PEQUEÑO FORMATO: ARTÍSTICOS, ORNAMENTALES Y UTILITARIOS**

Analizar las bases conceptuales y prácticas de la joyería litúrgica y artes menores bizantinas y las técnicas de la platería mexicana para vincularlos con escenarios laborales contemporáneos y aplicarlos en proyectos interdisciplinarios de investigación-producción.

**1639 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II DINÁMICAS
METODOLOGÍCAS: PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DE ANIMACIÓN**

Analizar y experimentar con los fundamentos teórico-prácticos y conceptuales de la animación tridimensional para aplicar los procesos creativos y proyectos de investigación-producción en animación.

**1640 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II DINÁMICAS
METODOLOGÍCAS: PROYECTO INTERDISCIPLINARIO**

Estudiar las bases teóricas de los conceptos de sentido y significado para fomentar el desarrollo de habilidades críticas y analíticas que permitan contrastar modelos y factores involucrados en la producción artística y en el desarrollo de proyectos de investigación-producción.

**1641 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II DINÁMICAS
METODOLOGÍCAS: SERIGRAFÍA**

Explorar las posibilidades de los procesos tradicionales y digitales, el uso de tintas ecológicas y soportes alternativos para el diseño y desarrollo de proyectos terminales de investigación-producción en el campo de la serigrafía.

**1642 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II DINÁMICAS
METODOLOGÍAS: XILOGRAFÍA**

Experimentar con los fundamentos teóricos y conceptuales de la estampa para el desarrollo de estrategias metodológicas de la aplicación del color y la elaboración del plaqué con el fin de aplicarlos en el diseño y consolidación de proyectos de investigación-producción.

**1643 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II FENÓMENOS Y
MEDIOS: ANIMACIÓN**

Analizar y experimentar con los fundamentos teórico-prácticos, conceptos, términos, aplicaciones y antecedentes del modelado de objetos 3D y la animación digital 3D para su aplicación en el diseño y desarrollo de proyectos de investigación-producción.

**1644 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II FENÓMENOS Y
MEDIOS: ARTE SONORO**

Experimentar con procedimientos de estructuración, interpretación y creación de obra a través del manejo del sonido e identificar los recursos y medios necesarios para su elaboración con la finalidad de aplicarlos en el desarrollo de obra con figura y forma intangibles.

**1645 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II FENÓMENOS Y
MEDIOS: ARTE EN CONTEXTO**

Experimentar con técnicas y procedimientos de integración interdisciplinaria para aplicarlos en el diseño y desarrollo de proyectos de investigación-producción con base en contextos específicos.

**1646 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II FENÓMENOS Y
MEDIOS: ARTE CORPORAL**

Explorar las tendencias, procedimientos y manifestaciones contemporáneas del arte corporal para aplicarlos en el diseño y desarrollo de proyectos de investigación-producción.

**1647 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II FENÓMENOS Y
MEDIOS: INSTALACIÓN Y ENTORNO**

Estudiar el contexto y manifestaciones contemporáneas del arte y sus posibilidades para el desarrollo de un proyecto de instalación artística en donde se empleen procedimientos de investigación-producción propios del campo escultórico.

1648 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II FENÓMENOS Y MEDIOS: LUZ EN FOTOGRAFÍA

Analizar los antecedentes históricos del uso de la luz en fotografía, su relación con la iluminación, modelos formales, los principios de la luz y las técnicas creativas de la iluminación para aplicarlos en el diseño y desarrollo de proyectos de investigación-producción vinculados con otras disciplinas.

1649 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II FENÓMENOS Y MEDIOS: MEDIOS MÚLTIPLES

Experimentar con técnicas, procedimientos y dinámicas metodológicas del arte electrónico desde un enfoque conceptual y expresivo para aplicarlos en la integración y desarrollo de proyectos de investigación-producción.

1680 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II FENÓMENOS Y MEDIOS: MODELADO Y PROYECTO

Analizar y experimentar con las técnicas, procedimientos y parámetros fundamentales de la escultura para promover el manejo de relaciones estructurales y espaciales y aplicarlos en el desarrollo de proyectos de investigación-producción en escultura.

1681 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II FENÓMENOS Y MEDIOS: MUSEOGRAFÍA Y DISEÑO DEL ENTORNO

Explorar y aplicar los conceptos de lugar y de tiempo en el diseño de un tratado visual con fundamento en el conocimiento teórico-práctico de las convenciones bidimensionales y tridimensionales para la realización de proyectos museográficos de investigación-producción.

1682 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II FENÓMENOS Y MEDIOS: RESIGNIFICACIÓN DE LA TRADICIÓN ESCULTÓRICA

Profundizar en el análisis de los elementos teórico-prácticos implicados en la multidimensionalidad escultórica para fomentar el desarrollo de habilidades creativas, técnicas y conceptuales aplicables al diseño, elaboración y análisis crítico de la obra escultórica en proyectos de investigación-producción.

1683 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II FENÓMENOS Y MEDIOS: VIDEOARTE

Analizar los fundamentos teóricos y manifestaciones del videoarte e implantar una serie de estrategias, técnicas y dinámicas metodológicas para el desarrollo de proyectos de investigación-producción en videoarte.

1684 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II PROYECTO DISCIPLINARIO DE AUTOR

Experimentar las técnicas, procedimientos y estrategias metodológicas para el desarrollo y evaluación de un proyecto disciplinario personal de investigación-producción para ampliar sus esquemas referenciales y el proceso creativo en la producción artística personal.

1685 14 LABORATORIO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS II PROYECTO INTERDISCIPLINARIO

Experimentar y desarrollar técnicas, procedimientos y estrategias metodológicas para la integración y la evaluación de un proyecto interdisciplinario de investigación-producción de la obra artística personal con referencia en los procesos artístico-creativos definidos por el responsable académico del laboratorio.

1726 04 GESTIÓN DE PROYECTOS

Integrar los conocimientos, metodologías y procesos de los laboratorios de Investigación-Producción para la gestión y el desarrollo de proyectos artísticos a nivel profesional.

1727 06 INGLÉS SEMESTRE VII

Expresar diferentes tipos de situaciones utilizando el idioma inglés, que propicien su aprendizaje y que fomenten la integración grupal, estimulen la socialización y promuevan la creatividad, a través del desarrollo de habilidades que permitan su uso como herramienta de aprendizaje, y que amplíen diversas estrategias cognitivas y lingüísticas para la actualización en su área de conocimiento.

1728 04 SEMINARIO DE ARTE Y TEORÍA COMUNICACIÓN I

Analizar los fundamentos teórico-conceptuales de la comunicación y las teorías sobre el origen del lenguaje para fomentar el desarrollo de conocimientos y habilidades a fin de sustentar proyectos gráficos de investigación-producción.

1729 04 SEMINARIO DE ARTE CONTEMPORÁNEO I

Analizar y explorar los referentes de sentido que se adoptan para las realizaciones plásticas, visuales, simbólicas y alegóricas, a partir de la segunda década de los Siglos XX y XXI para fomentar el desarrollo de habilidades críticas y comparativas, así como conocimientos sobre la producción plástica y las artes visuales.

1730 04 SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN Y PROYECTOS I

Identificar y aplicar los conocimientos teóricos conceptuales de una metodología de trabajo específica para el desarrollo de protocolos de investigación-producción relacionados con campos de conocimiento o especialidades artísticos y plásticos.

1731 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN I : ANIMACIÓN

Analizar y explorar los conceptos, términos, técnicas y procedimientos de la animación 3D con el fin de diseñar, elaborar e integrar objetos, ambientes y personajes en 3D para su aplicación en el desarrollo de proyectos de investigación-producción en animación.

1732 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN I : ARTES EN CONTEXTO

Analizar las características, fundamentos, conceptos, técnicas y procedimientos en el ejercicio simultáneo de diversos medios y disciplinas afines a las artes para promover la estructuración y desarrollo de proyectos multidisciplinarios de investigación-producción.

1733 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN I : ARTE CORPORAL

Aplicar e integrar los fundamentos teórico-prácticos del arte corporal junto con los conocimientos y procedimientos de otros campos disciplinares para el desarrollo de un proyecto terminal de investigación-producción.

1734 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN I : ARTE SONORO

Integrar y experimentar con los fundamentos teóricos, procedimientos y técnicas de producción de arte sonoro y los conocimientos de otros campos disciplinares, para aplicarlos en el desarrollo de proyectos terminales de investigación-producción.

1735 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN I : DIBUJO

Analizar los fundamentos pedagógicos y de investigación-producción de la teoría del dibujo para estructurar y desarrollar un proyecto de investigación-producción con base en los parámetros de esta disciplina.

1736 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN I : DISEÑO ESCENOGRÁFICO

Diseñar y desarrollar un proceso de investigación y gestión para la elaboración de un proyecto escenográfico de investigación-producción apoyado por herramientas digitales.

1737 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN I : ESCULTURA

Analizar una serie de metodologías y estrategias para la integración y presentación de una propuesta de proyecto personal de investigación-producción vinculado con otros campos disciplinares.

1738 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN I : FOTOGRAFÍA

Analizar y aplicar los fundamentos teóricos, metodologías y herramientas de la investigación-producción de la fotografía para su aplicación en el diseño de proyectos plásticos personales vinculados con otras disciplinas del campo artístico.

1739 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN I : HUECOGRABADO

Analizar las posibilidades de diversos medios de expresión y representación gráfica con base en nuevos procesos, soportes de impresión, materiales y equipo, para su aplicación en el diseño, desarrollo y edición de un proyecto personal de investigación-producción multidisciplinario.

1740 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN I : LITOGRAFÍA

Analizar las posibilidades de diversos medios de expresión y representación gráfica con base en nuevos procesos, soportes de impresión, materiales y equipo, para su aplicación en el diseño, desarrollo y edición de un proyecto personal de investigación-producción multidisciplinario.

1741 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN I : MEDIOS MÚLTIPLES

Analizar y experimentar con las técnicas, procesos y métodos de creación artística en medios múltiples para fomentar la culminación del proceso creativo del alumno a través de la asesoría y tutoría de un proyecto personal donde se apliquen los conocimientos adquiridos a lo largo de la licenciatura.

1742 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN I : MUSEOGRAFÍA Y DISEÑO DEL ENTORNO

Analizar los fundamentos de la curaduría y las estructuras teórico-prácticas en el campo de las artes visuales para aplicarlos en proyectos de investigación-producción que fomenten el desarrollo de habilidades organizativas en los campos de la comunicación y capacidades pedagógicas en la curaduría.

1743 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN I : PINTURA

Experimentar, con metodologías y procesos técnico-formales, propuesta de lenguaje y la pertinencia de la estética en un contexto sociocultural para desarrollar un proyecto de investigación-producción de conjunto de obra.

1744 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN I : PINTURA MURAL

Analizar y aplicar metodologías y procesos técnico-formales para la planificación, diseño y elaboración de un proyecto terminal de investigación-producción en pintura mural.

1745 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN I : PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DE ANIMACIÓN

Analizar los fundamentos teóricos, las metodologías y las herramientas de animación y seleccionar entre diversas técnicas de animación digital para desarrollar un proyecto terminal de investigación-producción en esta disciplina.

1746 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN I : PROYECTO INTERDISCIPLINARIO

Analizar diversas perspectivas y estrategias metodológicas para contrastar la disciplina del arte con la finalidad de promover la problematización y colaboración interdisciplinaria para el diseño, elaboración y análisis crítico de obra.

1747 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN I : SERIGRAFÍA

Examinar los fundamentos, procedimientos y técnicas tradicionales y digitales de la serigrafía y experimentar con sus aplicaciones en diversos tipos de soportes para diseñar y desarrollar proyectos multidisciplinares de investigación-producción.

1748 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN I : VIDEOARTE

Analizar y experimentar con las técnicas, procesos y métodos de creación artística en Videoarte para fomentar la culminación del proceso creativo del alumnos a través de la asesoría y tutoría de un proyecto personal donde se apliquen los conocimientos adquiridos a lo largo de la licenciatura.

1749 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN I : XILOGRAFÍA

Analizar y aplicar las estrategias metodológicas, modelos aditivos, los procesos contemporáneos del grabado y las características formales y conceptuales de la estampa para el diseño y desarrollo de un proyecto terminal de Investigación-Producción.

1768 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN I: ESTRUCTURAS Y MODELOS EN PEQUEÑO FORMATO: ARTÍSTICOS, ORNAMENTALES Y UTILITARIOS

Analizar el desarrollo histórico de la joyería y su relación con la producción de piezas en pequeño formato como marco de referencia para el estudio y práctica de técnicas y procedimientos de la producción escultórica en pequeño formato aplicables a proyectos interdisciplinarios de investigación-producción.

1828 04 GESTIÓN DE LA ACTIVIDAD PROFESIONAL

Aplicar los conocimientos, metodologías y procesos de los laboratorios de Investigación-Producción para la identificación de áreas de desarrollo profesional y la gestión y elaboración de proyectos artísticos que repercutan en contextos locales y/o nacionales.

1829 06 INGLÉS SEMESTRE VIII

Expresar diferentes tipos de situaciones utilizando el idioma inglés, que propicien su aprendizaje y que fomenten la integración grupal, estimulen la socialización y promuevan la creatividad, a través del desarrollo de habilidades que permitan su uso como herramienta de aprendizaje, y que amplíen diversas estrategias cognitivas y lingüísticas para la actualización en su área de conocimiento.

1830 04 SEMINARIO DE ARTE Y TEORÍA COMUNICACIÓN II

Analizar los fundamentos teórico-conceptuales de la mediología y la sociología como medios de comunicación para identificar y determinar las relaciones entre producción artística y comunicación masiva y aprovecharlas de manera óptima en el desarrollo y difusión de proyectos de investigación-producción.

1831 04 SEMINARIO DE ARTE CONTEMPORÁNEO II

Analizar las reciprocidades entre lo social y la conformación de sentido así como los aspectos teóricos, históricos y formales que validan la construcción de las incorporaciones que sirven para revisar los pensamientos, acciones y las producciones culturales de 1985 al Siglo XXI como marco de referencia para el desarrollo de proyectos terminales de Investigación-Producción.

1832 04 SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN Y PROYECTOS II

Identificar y seleccionar un proyecto de investigación, a partir de una necesidad de su entorno social, para darle solución, e iniciar una investigación con el propósito de desarrollar, de manera amplia y conceptual, concretando en su resultado la creación de diversas propuestas.

1833 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN II : ANIMACIÓN

Analizar los conceptos, términos y aplicaciones de la animación orientada hacia aplicaciones de dispositivos móviles y alternativos (mapping) a fin de desarrollar piezas de animación para su reproducción en dispositivos móviles y soportes alternativos.

1834 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN II : ARTES EN CONTEXTO

Aplicar los fundamentos, conceptos, técnicas y procedimientos en el ejercicio simultáneo de diversos medios y disciplinas afines a las artes para promover la consolidación y evaluación de proyectos multidisciplinarios de investigación-producción.

1835 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN II : ARTE CORPORAL

Revisar y evaluar los usos y aplicaciones de los fundamentos teórico-prácticos del arte corporal en el desarrollo de un proyecto terminal de investigación-producción para determinar la pertinencia y los ajustes requeridos para la consolidación del proyecto.

1836 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN II : ARTE SONORO

Analizar y aplicar los fundamentos, estrategias, procedimientos y técnicas del arte sonoro para fomentar el desarrollo de un lenguaje artístico propio en esta disciplina, aplicable en la concepción y elaboración de proyectos terminales de investigación-producción.

1837 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN II : DIBUJO

Revisar los parámetros y fundamentos del proyecto de investigación-producción previamente diseñado para iniciar su ejecución y determinar estrategias para un análisis retroactivo del proceso.

1838 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN II : DISEÑO ESCENOGRÁFICO

Revisar y determinar los elementos teóricos, conceptuales y procedimentales necesarios para el diseño y desarrollo de proyectos colectivos o individuales de investigación-producción en diseño escenográfico como medio de proyección y vinculación hacia entornos profesionales.

1839 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN II : ESCULTURA

Revisar y aplicar metodologías y estrategias para la integración, desarrollo, presentación y evaluación de una propuesta de proyecto personal de investigación-producción vinculado con otros campos disciplinares.

1840 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN II : FOTOGRAFÍA

Aplicar y experimentar con los fundamentos teóricos, metodologías y herramientas de la fotografía para su aplicación en el diseño de proyectos personales de investigación-producción vinculados con otras disciplinas del campo artístico.

1841 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN II : HUECOGRABADO

Revisar y aplicar una serie de procesos, soportes de impresión, materiales y equipo empleado en la elaboración de piezas de huecograbado, para su aplicación en la consolidación y evaluación de un proyecto personal de investigación-producción multidisciplinario.

1842 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN II : LITOGRAFÍA

Revisar y aplicar una serie de procesos, soportes de impresión, materiales y equipo empleado en la elaboración de piezas de litografía, para su aplicación en la consolidación y evaluación de un proyecto personal de investigación-producción multidisciplinario.

1843 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN II : MEDIOS MÚLTIPLES

Revisar los parámetros y fundamentos del proyecto de investigación-producción en medios múltiples previamente diseñado para efectuar los ajustes pertinentes y consolidar el proceso formativo a través del desarrollo, salida profesional y análisis crítico de la propuesta artística.

1844 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN II : MUSEOGRAFÍA Y DISEÑO DEL ENTORNO

Analizar estructuras teórico-prácticas, técnicas y procedimientos para el desarrollo de proyectos artísticos en el campo de las artes visuales con el fin de fomentar el desarrollo de habilidades organizativas, comunicativas y pedagógicas en el campo de la curaduría.

1845 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN II : PINTURA

Consolidar los mecanismos y las aplicaciones de los procesos técnico-formales, la propuesta de lenguaje y la pertinencia de la estética en un contexto sociocultural en el desarrollo terminal de un proyecto de investigación-producción de conjunto de obra.

1846 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN II : PINTURA MURAL

Analizar y aplicar metodologías y procesos técnico-formales para la planificación, diseño y elaboración de un proyecto de terminal investigación-producción en pintura mural.

1847 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN II : PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DE ANIMACIÓN

Analizar los fundamentos teóricos, las metodologías y las herramientas de animación y seleccionar entre diversas técnicas de animación digital para desarrollar un proyecto terminal de investigación producción en esta disciplina.

1848 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN II : PROYECTO INTERDISCIPLINARIO

Analizar diversas perspectivas y estrategias metodológicas para contrastar la disciplina del arte con la finalidad de promover la problematización y colaboración interdisciplinaria para el diseño, elaboración y análisis crítico de obra.

1849 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN II : SERIGRAFÍA

Aplicar los fundamentos teórico-prácticos, las técnicas, procedimientos, equipo y materiales de la serigrafía y sus cualidades como elemento de expresión y experimentación para consolidar y evaluar un proyecto de investigación-producción vinculado con entornos profesionales.

1868 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN II : VIDEOARTE

Revisar los parámetros y fundamentos del proyecto de investigación-producción en videoarte previamente diseñado para efectuar los ajustes pertinentes y consolidar el proceso formativo a través del desarrollo, salida profesional y análisis crítico de la propuesta artística.

1869 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN II : XILOGRAFÍA

Experimentar con las estrategias metodológicas, modelos aditivos, los procesos contemporáneos del grabado y las características formales y conceptuales de la estampa para el diseño y desarrollo de plaqué como base para el planteamiento de un proyecto terminal de Investigación-Producción en Xilografía.

1870 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN II: ESTRUCTURAS Y MODELOS EN PEQUEÑO FORMATO: ARTÍSTICOS, ORNAMENTALES Y UTILITARIOS

Analizar los antecedentes históricos y fundamentos de la joyería litúrgica y artes menores bizantinas y barrocas como representaciones escultóricas de pequeño formato como marco de referencia para el desarrollo de proyectos de investigación-producción vinculados con las técnicas de la platería mexicana.

(*) Crédito es la unidad de valor o puntuación de una asignatura, que se computa en la siguiente forma:

a) En actividades que requieren estudio o trabajo adicional del alumno, como en clases teóricas o seminarios, una hora de clase semana-semester corresponde a dos créditos.

b) En actividades que no requieren estudio o trabajo adicional del alumno, como en prácticas, laboratorio, taller, etcétera, una hora de clase semana-semester corresponde a un crédito.

c) El valor en créditos de actividades clínicas y de prácticas para el aprendizaje de música y artes plásticas, se computará globalmente según su importancia en el plan de estudios, y a criterio de los consejos técnicos respectivos y del Consejo Universitario.

El semestre lectivo tendrá la duración que señale el calendario escolar. Los créditos para cursos de duración menor de un semestre se computarán proporcionalmente a su duración.

Los créditos se expresarán siempre en números enteros.