

DESCRIPCIÓN SINTÉTICA DEL PLAN DE ESTUDIOS

LICENCIATURA EN ARTE Y DISEÑO

Unidad Académica: Facultad de Artes y Diseño

Plan de Estudios: Licenciatura en Arte y Diseño

Área de Conocimiento: Humanidades y las Artes

Fecha de aprobación del plan de estudios por el H. Consejo Universitario:
21 de Marzo del 2013.

Perfil Profesional:

El profesional de la Licenciatura en Arte y Diseño será capaz de ofrecer soluciones integrales a problemas de comunicación visual, con una actitud crítica, reflexiva, prepositiva y ética, mediante la aplicación de metodologías y estrategias de producción y comunicación visual para potenciar el desarrollo de pequeñas, medianas y grandes empresas de la región, así como favorecer el emprendimiento de otras y contribuir al desarrollo de proyectos sociales y privados a través del uso correcto de la imagen como experiencia comunicativa y de expresión. Así mismo, propondrá y gestionará proyectos de integración social a través del arte y el diseño, que coadyuven al desarrollo de los diferentes sectores de la sociedad y vinculará las actividades de investigación-producción visual con las principales problemáticas sociales, ofreciendo soluciones pertinentes y trascendentes para el entorno local, regional y nacional. Podrá desempeñarse como productor, gestor, consultor independiente o en agencias de publicidad, televisoras, casas productoras, agencias de consultoría de mercado, despachos de diseño, casas de cultura, museos, galerías o áreas gubernamentales relacionadas con el arte y la cultura.

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 Arte y Diseño son:

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

- a) Solicitar la inscripción de acuerdo con los instructivos que se establezcan;
- b) Haber obtenido en el ciclo de estudios inmediato anterior un promedio mínimo de siete o su equivalente;
- c) 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.

Para efectos de revalidación o reconocimiento, la Comisión de Incorporación y Revalidación de Estudios del Consejo Universitario determinará los requisitos mínimos que deberán reunir los planes y programas de estudio de bachillerato. La Dirección General de Incorporación y Revalidación de Estudios publicará los instructivos correspondientes.

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.

Duración de la licenciatura: 8 semestres

Valor en créditos del plan de estudios:

Total:	346
Obligatorios:	322
Optativos:	024

Seriación: Obligatoria /Indicativa

Organización del Plan de Estudios:

El plan de estudios está conformado por 79 asignaturas en total, de las cuales 46 son obligatorias y 25 obligatorias de elección, además de ocho optativas, con un total de 346 créditos.

El plan de estudios contempla, para la organización de las asignaturas, cuatro campos de conocimiento:

Humanístico-Social: Promueve la exploración del pensamiento humano, sus valores y aportaciones, así como de los diversos contextos históricos y sociales, sus manifestaciones en el campo de las artes y las humanidades y su

vínculo 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, y a su vez 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 de arte y diseño.

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

Investigación-Producción: Permite fundamentar y sistematizar el quehacer del arte y el diseño, mediante la integración de técnicas, conceptos y metodologías que intervienen en el proceso de creación. Este campo de conocimiento se manifiesta 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.

La estructura del plan de estudios se organiza en tres etapas: Formación Fundamental, Intermedia y de Profundización con las áreas de: *Innovación en Lenguajes y Soportes Alternativos, Producción Visual y Entorno, Consultoría y Gestión de Proyectos y Estrategias Integrales de Comunicación Visual*, cuyos enfoques fomentan el trabajo interdisciplinario y la integración de conocimientos y metodologías particulares de las disciplinas del arte y el diseño, mediante la experimentación constante y el desarrollo de proyectos de investigación-producción. El estudio del idioma inglés durante los ocho semestres y el uso de los recursos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) enriquecen los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Etapas de Formación Fundamental

Corresponde al primero y segundo semestres, en los que el alumno adquiere los conocimientos básicos de las técnicas, materiales y procesos que se llevan a cabo en las disciplinas del arte y el diseño. El enfoque de la etapa se fundamenta en el aprendizaje situado(1), en la experimentación y en el desarrollo de proyectos de investigación

Etapas de Formación Intermedia

La etapa comprende el tercero y cuarto semestres. Su enfoque favorece la experimentación en los laboratorios, con la finalidad de que el alumno desarrolle proyectos interdisciplinarios que integren técnicas y metodologías del arte y del diseño, para el desarrollo de propuestas innovadoras de expresión plástica, funcional y el interés por la investigación y la creación de empresas.

En el tercer semestre se imparten diez asignaturas, seis de ellas en periodos de ocho semanas cada una. Su característica relevante que posee una asignatura integradora (Experimentación de Proyectos), que conjuga los conocimientos y procesos que se llevan a cabo en los laboratorios, con la asesoría y supervisión de un tutor.

A partir de esta etapa, el plan de estudios ofrece tres bloques interdisciplinarios: *Artes Visuales, Medios Audiovisuales, Diseño y Comunicación Visual*, cada uno conformado por cuatro asignaturas que son en esta etapa los Laboratorios de Lenguajes y Experimentación. Estos laboratorios integran contenidos y actividades de trabajo interdisciplinario que se continúan del tercero al octavo semestres.

Durante este semestre el alumno selecciona cuatro laboratorios de Lenguajes y Experimentación para cursar dos durante las primeras ocho semanas del semestre y los otros dos en las siguientes ocho semanas.

El objetivo de estos laboratorios es la exploración de las posibilidades de cada bloque interdisciplinario, para perfilar los intereses y aptitudes creativas del alumno hacia un área de profundización.

El cuarto semestre da continuidad a la Etapa de Formación Intermedia, bajo los mismos criterios del semestre antecedente, cursa diez asignaturas, seis de ellas en periodos de ocho semanas cada una, de las cuales dos son optativas. El alumno selecciona dos asignaturas optativas de las ocho que se ofrecen para esta etapa.

Es importante mencionar que el alumno tendrá que completar los contenidos temáticos que conforman el ciclo de dos semestres de cada uno de los laboratorios que haya elegido. Por lo tanto, tendrá que cursar los laboratorios I y II correspondientes en el 3° y 4° semestres.

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, que establecen 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 en su rango mínimo y máximo señalado en cada una de las áreas de profundización.
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 establecidas por el Reglamento General de Exámenes de la UNAM y en lo dispuesto por los Consejos Técnicos de la ENES y de la ENAP sobre las opciones de titulación.

Las modalidades de titulación de esta licenciatura comprenden 11 opciones:

- a) Titulación mediante tesis, tesina y examen profesional.
- b) Titulación por tesis grupal.
- c) Titulación por proyecto terminal de investigación-producción.
- d) Titulación por seminario de tesis o tesina.
- e) Titulación por ampliación y profundización de conocimientos.
- f) Titulación por actividad de apoyo a la docencia.
- g) Titulación por totalidad de créditos y alto nivel académico.
- h) Titulación mediante portafolios profesional.
- i) Titulación por informe de servicio social.

a) Titulación mediante tesis, 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 a 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, comprende una réplica oral, se evalúa de manera individual y el alumno, puede recibir mención honorífica de acuerdo al Reglamento General de Exámenes, siempre y cuando haya obtenido promedio de 9 (nueve) y no presentar exámenes extraordinarios durante sus estudios de licenciatura. Las copias de tesis se pueden entregar en forma impresa, digital o en otro soporte según 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 presente 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 se requieran. Las copias de la tesina se pueden entregar en forma impresa, digital o en otro soporte según establezca la Dirección General de Bibliotecas. Esta modalidad requiere del aval de un docente, comprende 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 que sea lo suficientemente extenso como para requerir 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. Pueden participar tesistas de diferentes licenciaturas afines.

c) Titulación por proyecto terminal de investigación-producción

Podrá elegir esta opción el alumno que se incorpore al menos por un semestre a un proyecto de investigación registrado previamente para tales fines en su entidad académica. Deberá entregar un trabajo escrito que podrá consistir en una tesis, en una tesina o en 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 en el Artículo 23 del citado Reglamento.

d) Titulación por seminario de tesis o tesina

Podrá optar por esta opción el alumno que haya cursado regularmente y aprobado la asignatura de seminario de titulación, y cuyo trabajo final será aprobado por el titular de la asignatura como un trabajo 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 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 la programa de alguna asignatura o actividad académica del plan de estudios de licenciatura o bachillerato, o de éste en su totalidad. Esta opción se evaluará conforme al Art. 23 del reglamento General de Exámenes. 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 9.5 (no hay excepciones), haber cubierto la totalidad de los créditos de su plan de estudios en el periodo previsto en el mismo, no haber obtenido calificación reprobatoria en alguna asignatura o modulo. Tener liberado el servicio social y haber acreditado el idioma para Diseño y Comunicación Visual.

h) Titulación mediante portafolio profesional

Consiste en la elaboración del portafolio que será su carta de presentación en el ámbito profesional. El documento terminal será una tesina que documente dicho proceso y presentará examen profesional.

i) Titulación por informe de servicio social

En esta opción el alumno deberá inscribirse en alguno de los programas de servicio social considerados como opción de titulación revisado por la subcomisión y aprobado por el Consejo Técnico y presentar a su término un informe escrito en la modalidad de tesina.

Para obtener el diploma de técnico, el alumno deberá cumplir con lo señalado en el Reglamento General de Estudios Técnicos y Profesionales (Artículos 4º y 14), que a la letra dicen:

Artículo 4o.- Se otorgará diploma de técnico a quienes hayan cubierto entre 80 y 250 créditos después del bachillerato de acuerdo con los planes de estudio específicos correspondientes y hayan cumplido con los demás requisitos que establece este reglamento.

Artículo 14.- Para expedir los diplomas de técnico no se exigirá examen oral general ni tesis; bastará que el alumno haya sido aprobado en la totalidad de las asignaturas o módulos señalados en el plan de estudios correspondiente.

Asimismo, deberán cumplir con el Reglamento General de Servicio Social de la Universidad Nacional Autónoma de México, que establece lo siguiente: prestar el servicio social durante mínimo seis meses cubriendo al menos 480 horas.

LICENCIATURA EN ARTE Y DISEÑO

ASIGNATURAS OBLIGATORIAS

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

- 1108 06 Dibujo
- 1109 06 Historiografía de las Artes y el Diseño
- 1110 04 Introducción a la Elaboración de de proyectos
- 1111 06 Inglés
- 1112 03 Pensamiento Literario y Redacción
- 1113 03 Producción de Textos
- 1114 03 Taller de principios, Técnicas y Materiales en Diseño I
- 1115 05 Taller de principios, Técnicas y Materiales en Escultura I
- 1116 03 Taller de principios, Técnicas y Materiales en Fotografía I
- 1117 03 Taller de Principios, Técnicas y Materiales en Gráfica I
- 1118 03 Taller de principios, Técnicas y Materiales en Pintura I
- 1119 03 Taller de principios, Técnicas y Materiales en Simbología I

SEGUNDO SEMESTRE

- 1208 03 Argumentación y Discurso para las Artes y el Diseño
- 1209 06 Dibujo Estructural y proyectual
- 1210 06 Inglés
- 1211 04 Integración de Proyectos
- 1212 03 Pensamiento Crítico y Comunicación
- 1213 06 Seminario de Historia del Arte y del Diseño
- 1214 03 Taller de principios, Técnicas y Materiales en Diseño II
- 1215 03 Taller de principios, Técnicas y Materiales en Escultura II
- 1216 03 Taller de principios, Técnicas y Materiales en Fotografía II
- 1217 03 Taller de Principios, Técnicas y Materiales en Gráfica II
- 1218 03 Taller de principios, Técnicas y Materiales en Pintura II
- 1219 03 Taller de principios, Técnicas y Materiales en Simbología II

TERCER SEMESTRE

- 1308 06 Dibujo Compositivo y Espacial
- 1309 04 Experimentación de Proyectos
- 1310 03 Principios Geométricos
- 1311 03 Proyectos Geométricos
- 1312 06 Seminario de Teoría del Arte y del Diseño
- 1313 06 Inglés
- Laboratorios de Lenguajes y Experimentación I
- Laboratorios de Lenguajes y Experimentación I
- Laboratorios de Lenguajes y Experimentación I

CUARTO SEMESTRE

- 1408 04 Desarrollo y Gestión de Proyectos
- 1409 06 Dibujo Expresivo
- 1410 06 Inglés
- 1411 06 Seminario de Teoría y Filosofía de la imagen
- Laboratorios de Lenguajes y Experimentación II
- Laboratorios de Lenguajes y Experimentación II
- Laboratorios de Lenguajes y Experimentación II
- Laboratorios de Lenguajes y Experimentación II
- Optativa
- Optativa

QUINTO SEMESTRE

- 1525 06 Inglés
- 1511 06 Seminario de Investigación y Estudios de la Imagen
- 1512 04 Seminario de Profesionalización en Artes y Diseño
- Seminario de Integración en el Área de Profundización I
- Laboratorios de Investigación Producción I
- Laboratorios de Investigación Producción I
- Laboratorios de Investigación Producción I
- Laboratorios de Investigación Producción I
- Optativa

Optativa

SEXTO SEMESTRE

- 1608 04 Desarrollo y Gestión de Proyectos Empresariales
- 1609 06 Inglés
- 1610 06 Seminario de Narrativa y Discurso de la Imagen
- Seminario de Integración el Área de Profundización II
- Laboratorios de Investigación Producción I
- Laboratorios de Investigación Producción I
- Laboratorios de Investigación Producción I
- Laboratorios de Investigación Producción I
- Optativa
- Optativa

SÉPTIMO SEMESTRE

- 1708 06 Inglés
- 1725 04 Estrategias de Consultoría, Mercadotecnia y Publicidad
- Seminario de Proyectos en el Área de Profundización I
- Laboratorio de Investigación Producción Profesional
- Laboratorio de Investigación Producción Profesional
- Laboratorio de Investigación Producción Profesional
- Laboratorio de Investigación Producción Profesional
- Optativa
- Optativa

OCTAVO SEMESTRE

- 1808 06 Inglés
- 1824 03 Seminario de Portafolio Profesional
- 1825 06 Seminario de Vinculación Profesional y Académica
- 1826 08 Taller de Portafolio Profesional
- Seminario de Proyecto en el Área de Profundización II
- Laboratorio de Investigación Producción para Titulación

ASIGNATURAS OBLIGATORIAS DEL 3° AL 8| SEMESTRE

TERCER SEMESTRE

- 1314 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Acción y Performática I
- 1315 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Animación Híbrida I
- 1316 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Arte Hipermedia I
- 1317 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Diseño Aplicado I
- 1318 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Diseño Hipermedia I
- 1319 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Diseño, Mercadotecnia y Comunicación I
- 1320 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Expresión y Representación I
- 1321 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Hiperanimación I
- 1322 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación En identidad Holística I

- 1323 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Intervención y Etorno I
- 1324 04 Laboratorio de lenguajes y Experimentación en Videocinematografía I
- 1325 04 Laboratorio de lenguajes y Experimentación en Visualización y Animática I

CUARTO SEMESTRE

- 1412 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Acción y Performática II
- 1413 04 laboratorio de lenguajes y Experimentación en Animacion Híbrida II
- 1414 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Arte Hipermedia II
- 1415 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Diseño Aplicado II
- 1416 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Diseño Hipermedia II
- 1417 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Diseño, Mercadotecnia y Comunicación II
- 1418 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Expresión y Representación II
- 1419 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Hiperanimación II
- 1420 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación En identidad Holística II
- 1421 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Intervención y Etorno II
- 1422 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Videocinematografía II
- 1423 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Visualización y Animática II

QUINTO SEMESTRE

- 1513 04 Laboratorio de Investigación Producción en Acción y Performática I
- 1514 04 Laboratorio de Investigación Producción en Animación Híbrida I
- 1515 04 Laboratorio de Investigación Producción en Arte Hipermedia I
- 1516 04 Laboratorio de Investigación Producción en Diseño Aplicado I
- 1517 04 Laboratorio de Investigación Producción en Diseño Hipermedia I
- 1518 04 Laboratorio de Investigación Producción en Diseño, Mercadotecnia y Comunicación I
- 1519 04 Laboratorio de Investigación Producción en Expresión y Representación I
- 1520 04 Laboratorio de Investigación Producción en Hiperanimación I
- 1521 04 Laboratorio de Investigación Producción en Identidad Holística I
- 1522 04 Laboratorio de Investigación Producción en Intervención y Entorno I
- 1523 04 Laboratorio de Investigación Producción en Videocinematografía I
- 1524 04 Laboratorio de Investigación Producción en Visualización y Animática I

SEXTO SEMESTRE

- 1614 04 Laboratorio de Investigación Producción en Acción y Performática II
- 1615 04 Laboratorio de Investigación Producción en Animación Híbrida II
- 1616 04 Laboratorio de Investigación Producción en Arte Hipermedia II
- 1617 04 Laboratorio de Investigación Producción en Diseño Aplicado II
- 1618 04 Laboratorio de Investigación Producción en Diseño, Mercadotecnia y Comunicación II
- 1619 04 Laboratorio de Investigación Producción en Expresión y Representación II
- 1620 04 Laboratorio de Investigación Producción en Hiperanimación II
- 1621 04 Laboratorio de Investigación Producción en Identidad Holística II
- 1622 04 Laboratorio de Investigación Producción en Intervención y Entorno II
- 1623.04 Laboratorio de Investigación Producción en Videocinematografía II
- 1624 04 Laboratorio de Investigación Producción en Visualización y Animática II
- 1626 08 Laboratorio de investigación Producción Diseño Hipermedia II

SÉPTIMO SEMESTRE

- 1709 04 Laboratorio de Investigación Producción Profesional en Acción y Performática
- 1710 04 Laboratorio de Investigación Producción Profesional en Animación Híbrida
- 1711 04 Laboratorio de Investigación Producción Profesional en Arte Hipermedia
- 1712 04 Laboratorio de Investigación Producción Profesional en Diseño, Mercadotecnia y Comunicación
- 1713 04 Laboratorio de Investigación Producción Profesional en Diseño Aplicado
- 1714 04 Laboratorio de Investigación Producción Profesional en Diseño Hipermedia
- 1715 04 Laboratorio de Investigación Producción Profesional en Expresión y Representación
- 1716 04 Laboratorio de Investigación Producción Profesional en Hiperanimación
- 1717 04 Laboratorio de Investigación Producción Profesional en Identidad Holística
- 1718 04 Laboratorio de Investigación Producción Profesional en intervención y Entorno
- 1719 04 Laboratorio de Investigación Producción Profesional en Videocinematografía
- 1720 04 Laboratorio de Investigación Producción Profesional en Visualización y Animática

OCTAVO SEMESTRE

- 1809 16 Laboratorio de Investigación para Titulación en Animación Híbrida
- 1810 16 Laboratorio de Investigación para Titulación en Arte Hipermedia
- 1811 16 Laboratorio de Investigación para Titulación en Diseño Aplicado
- 1812 16 Laboratorio de Investigación para Titulación en Diseño Hipermedia
- 1813 16 Laboratorio de Investigación para Titulación en Diseño, Mercadotecnia y Comunicación
- 1814 16 Laboratorio de Investigación para Titulación en Expresión y Representación
- 1815 16 Laboratorio de Investigación para Titulación en Hiperanimación
- 1816 16 Laboratorio de Investigación para Titulación en Identidad Holística
- 1817 16 Laboratorio de Investigación para Titulación en intervención y Entorno
- 1818 16 Laboratorio de Investigación para Titulación en Videocinematografía
- 1819 16 Laboratorio de Investigación para Titulación en Visualización y Animática
- 1827 16 Laboratorio de Investigación para Titulación en Acción y Performática

ASIGNATURAS POR ÁREA DE PROFUNDIZACIÓN: INNOVACION EN LENGUAJES Y SOPORTES ALTERNATIVOS

QUINTO SEMESTRE

- 1526 06 Seminario de Integración en Innovación en Lenguajes y Soportes Alternativos I

SEXTO SEMESTRE

- 1625 06 Seminario de Integración en Innovación en Lenguajes y Soportes Alternativos II

SÉPTIMO SEMESTRE

- 1721 06 Seminario de Proyectos de Innovación en Lenguajes y Soportes Alternativos I

OCTAVO SEMESTRE

- 1820 06 Seminario de Proyectos de Innovación en Lenguajes y Soportes Alternativos II

**ASIGNATURAS POR ÁREA DE PROFUNDIZACIÓN:
PRODUCCIÓN VISUAL Y ENTORNO**

QUINTO SEMESTRE

1510 06 Seminario de Integración en Producción Visual y Entorno I

SEXTO SEMESTRE

1613 06 Seminario de Integración en Producción Visual y Entorno II

SÉPTIMO SEMESTRE

1722 06 Seminario de Proyectos de Producción Visual y Entorno I

OCTAVO SEMESTRE

1821 06 Seminario de Proyectos de Producción Visual y Entorno II

**ASIGNATURAS POR ÁREA DE PROFUNDIZACIÓN:
CONSULTORÍA Y GESTIÓN DE PROYECTOS**

QUINTO SEMESTRE

1508 06 Seminario de Integración en Consultoría y Gestión de Proyecto I

SEXTO SEMESTRE

1611 06 Seminario de Integración en Consultoría y Gestión de Proyectos II

SÉPTIMO SEMESTRE

1723 06 Seminario de Consultoría y Gestión de Proyectos Profesionales I

OCTAVO SEMESTRE

1822 06 Seminario de Consultoría y Gestión de Proyectos Profesionales II

**ASIGNATURAS POR ÁREA DE PROFUNDIZACIÓN:
ESTRATEGIAS INTEGRALES DE COMUNICACIÓN VISUAL**

QUINTO SEMESTRE

1509 06 Seminario de Integración en Estrategias de Comunicación Visual I

SEXTO SEMESTRE

1612 06 Seminario de Integración en Estrategias de Comunicación Visual II

SÉPTIMO SEMESTRE

1724 06 Seminario de Proyectos y Estrategias Integrales de Comunicación Visual I

OCTAVO SEMESTRE

1823 06 Seminario de Proyectos y Estrategias Integrales de Comunicación Visual II

LICENCIATURA EN ARTE Y DISEÑO

ASIGNATURAS OPTATIVAS

- 0007 03 Creatividad para la Producción Visual
- 0008 03 Introducción a los Lenguajes Hipermedia
- 0009 03 Medios , Comunicación y Sociedad
- 0010 03 Proyectos Especiales Interdisciplinarios
- 0011 03 Proyectos Especiales Transversales
- 0012 03 Seminario de Teoría de los Medios Digitales
- 0013 03 Taller de Principios de la Animación
- 0014 03 Teorías de las Artes ay el Diseño Interactivo en TIC
- 0015 03 Proyectos de Innovación y Sustentabilidad en Artes y Diseño
- 0016 03 Proyectos Interdisciplinarios de Gestión Cultura por TIC
- 0017 03 Seminario de Derechos de Autor y Propiedad Intelectual
- 0018 03 Semanario de Gestión y Difusión de la Cultura
- 0055 03 Taller de Consultoría y Planeación en Artes y Diseño
- 0056 03 Cultura y contexto Social
- 0057 03 Intervención del Entorno y Desarrollo Social
- 0058 03 Seminario de Intervención Sustentable
- 0059 03 Seminario Visualización Científica y Tecnológica
- 0060 03 Taller de Planeación y Proyección para el Entorno
- 0061 03 Innovación en producción Visual y Emprendimiento
- 0062 03 Seminario de Incubación
- 0063 03 Seminario de Consultoría en Negocios de la Imagen
- 0064 03 Taller de Estrategias Projectuales
- 0065 03 Taller de Plan de Negocios
- 0066 03 Taller de Comunicación Social
- 0067 03 Taller de Planeación y proyección Estratégica
- 0068 03 Taller de Innovación en mercadotecnia
- 0069 03 Taller de Medios y Soportes Alternativos para la Comunicación
- 0070 03 Seminario de integración de Campañas Publicitarias

***CL.= CLAVE**
CR.= CREDITO

DESCRIPCIÓN SINTÉTICA DE LAS ASIGNATURAS

LICENCIATURA EN ARTE Y DISEÑO

PRIMER SEMESTRE

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

1108 06 DIBUJO

Generar los conocimientos necesarios para que el alumno forme una idea del dibujo. Identificar ideas sobre la disciplina del dibujo Analizar el concepto de

dibujo y las estrategias para su práctica. Adquirir los conocimientos sobre el papel del dibujo en la teoría de las artes y el diseño. Conocer el desarrollo histórico del dibujo. Analizar conocimientos fundamentales de estética del dibujo. Identificar los fundamentos de una estética personal para el dibujo. Elaborar un proyecto de producción de dibujo.

1109 06 HISTORIOGRAFÍA DE LAS ARTES Y EL DISEÑO

Analizar y describir la relación histórica entre el arte y el diseño en el siglo XX. Elaborar una crónica de la historia del arte y el diseño en el siglo XX. Analizar las diferentes escuelas, estilos y movimientos que surgieron del arte y el diseño en el siglo XX. Exponer las fuentes de influencia entre el arte y el diseño del siglo XX. Analizar las manifestaciones del arte y el diseño como instrumentos de comunicación visual. Analizar el término comunicación visual que engloba todas las modalidades de información visual. Identificar las diferentes manifestaciones históricas que se establecieron en la relación arte-diseño.

1110 04 INTRODUCCIÓN A LA ELABORACIÓN DE DE PROYECTOS

Describir el proceso y las etapas para la elaboración de un proyecto de tesis, tanto en la parte teórica como en el proceso creativo para generar aprendizajes y experiencias en torno a la elaboración de proyectos. Presentar un manual breve de elaboración metodológica. Desarrollar un proyecto con apoyo de un tutor

1111 06 INGLÉS

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. Identificar y producir expresiones en inglés para hablar de sí mismo y de terceros en el ámbito escolar y personal. Practicar el intercambio de información acerca de relaciones familiares, así como de sus ocupaciones y pertenencias. Describir la apariencia física y rasgos de personalidad propios y de otros de forma oral y escrita. Identificar y producir expresiones cotidianas en inglés para hablar acerca de horarios, rutinas y preferencias. Practicar el intercambio de información acerca de la existencia y localización de lugares y objetos así como obtener, dar y seguir instrucciones sobre ubicaciones de forma oral y escrita. Practicar el intercambio de información acerca de habilidades de manera oral y escrita. Distinguir y emplear de manera básica aspectos acerca de eventos en pasado.

1112 03 PENSAMIENTO LITERARIO Y REDACCIÓN

Identificar y aplicar las herramientas básicas de la redacción y la creación de textos literarios. Identificar y aplicar apropiadamente reglas de escritura en diversos escritos. Organizar ideas y corregir los vicios del lenguaje para una

adecuada elaboración de textos. Analizar el pensamiento literario para generar textos de esta índole.

1113 03 PRODUCCIÓN DE TEXTOS

Analizar las modalidades del discurso para desarrollar habilidades en la producción de textos de arte y diseño. Reconocer la descripción y la narración como base para la producción de textos expositivos. Identificar el proceso de la escritura para la elaboración de textos

1114 03 TALLER DE PRINCIPIOS, TÉCNICAS Y MATERIALES EN DISEÑO I

Identificar los elementos básicos que conforman el lenguaje del diseño, aplicarlos eficientemente en diferentes composiciones y conocer su significación en términos de la comunicación. Identificar las características fundamentales de composición bidimensional. Comprender y manejar los conceptos básicos del diseño para su derivación en el lenguaje visual.

1115 05 TALLER DE PRINCIPIOS, TÉCNICAS Y MATERIALES EN ESCULTURA I

Relacionar el proceso creativo a partir de principios metodológicos vinculados a la escultura, para desarrollar la sensibilidad y la creatividad en el ámbito de la escultura. Reconocer a la escultura y su sensibilidad específica. Identificar la práctica en el taller-laboratorio como espacio de reflexión para la escultura. Analizar el sentido de lo real escultórico Operar procedimientos y rudimentos tecnológicos de la escultura. Practicar la recreación de estrategias históricas de la escultura. Describir aportaciones de la escultura, desglosadas como factores básicos.

1116 03 TALLER DE PRINCIPIOS, TÉCNICAS Y MATERIALES EN FOTOGRAFÍA I

Analizar y aplicar los principios, técnicas y procesos básicos de la fotografía en un marco multidisciplinario a partir de la visualización de la imagen fotográfica y su desarrollo histórico. Contextualizar el fenómeno fotográfico a partir de una visión general del devenir histórico. Aplicar los elementos formales de la fotografía para la construcción de sus imágenes particulares. Aplicar los fenómenos físicos de la luz en los materiales fotosensibles, con el uso de una cámara fotográfica y su óptica, así como el uso de materiales y equipo del laboratorio fotográfico digital

1117 03 TALLER DE PRINCIPIOS, TÉCNICAS Y MATERIALES EN GRÁFICA I

Explicar los principios básicos de la gráfica y sus definiciones técnicas en el área de la estampa para su aplicación en prácticas demostrables. Clasificar y analizar los procesos de las diferentes expresiones dentro de la gráfica. Analizar las cualidades de los materiales empleados en las diversas técnicas de la estampa. Manejar las herramientas básicas y su operación. Elaborar los materiales químicos y sus técnicas de aplicación. Comprender los conocimientos teóricos de la gráfica. Evaluar los resultados prácticos

1118 03 TALLER DE PRINCIPIOS, TÉCNICAS Y MATERIALES EN PINTURA I

Desarrollar mediante la práctica de la pintura, la reflexión y comprensión de las cualidades de esta disciplina, relacionando aspectos teórico-prácticos para la construcción de propuestas y procesos creativos concretos. Analizar las cualidades de los materiales pictóricos. Reconocer la importancia de los materiales para la construcción de un lenguaje pictórico. Realizar la construcción de propuestas pictóricas. Desarrollar procesos creativos para la construcción de lenguajes plásticos.

1119 03 TALLER DE PRINCIPIOS, TÉCNICAS Y MATERIALES EN SIMBOLOGÍA I

Analizar las características sintácticas de una identidad gráfica, así como los elementos básicos que la conforman. . Identificar la diferencia entre los tipos de identidad gráfica por entidad. Analizar los diferentes tipos de identidad gráfica por construcción. Describir los elementos básicos para la construcción de una identidad gráfica. Analizar diferentes tipos de identidad gráfica

SEGUNDO SEMESTRE

1208 03 ARGUMENTACIÓN Y DISCURSO PARA LAS ARTES Y EL DISEÑO

Analizar las bases del discurso y la argumentación para aplicarlas en el ámbito de las artes y el diseño. Aplicar las técnicas de argumentación para la defensa de una postura Aplicar las técnicas de argumentación para la defensa de una postura Aplicar las reglas de la redacción para la producción de discursos.

1209 06 DIBUJO ESTRUCTURAL Y PROYECTUAL

Analizar y practicar los métodos para identificar, plantear y resolver problemas de desarrollo y definición de la forma y el espacio a través del dibujo Identificar las relaciones vectoriales entre las fuerzas que conforman un modelo. Elaborar diferentes formas gráficas de comunicación de dichas relaciones. Describir las nociones de espacio necesarias para la definición gráfica del mismo. Discutir las implicaciones preceptuales de la ubicación de los elementos en espacios determinados. Identificar algunas estructuras tradicionales de organización del espacio bidimensional.

1210 06 INGLÉS

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. Hablar y escribir acerca de eventos y existencia en pasado. Analizar textos orales y escritos narrados en pasado. Producir textos orales y escritos en pasado. Identificar la diferencia de uso entre actividades cotidianas y actividades que se realizan en el momento, para posteriormente expresar de forma oral y escrita ambos tipos de actividades. Expresar de manera oral y

escrita diferentes grados de comparación de objetos, personas y lugares. Producir textos orales y escritos relativos a planes futuros e intenciones. Invitar personas a diferentes eventos. Producir expresiones para hacer sugerencias. Intercambiar información acerca de sucesos que iniciaron en el pasado y continúan en el presente y elaborar preguntas sobre experiencias previas.

1211 04 INTEGRACIÓN DE PROYECTOS

Analizar y comprender el proceso y las diferentes etapas para la integración de un proyecto de investigación, para la delimitación y propuesta de conceptos teóricos y prácticos de procesos creativos. Analizar el proceso de la investigación en el ámbito del arte y el diseño Identificar la estructura de una investigación para su integración pertinente al objeto de estudio. Desarrollar experiencias de investigación sistematizadas.

1212 03 PENSAMIENTO CRÍTICO Y COMUNICACIÓN

Identificar la estructura formal del pensamiento crítico para su aplicación en la comunicación escrita. Reconocer la importancia del pensamiento crítico para el desarrollo de habilidades de cuestionamiento del contexto y la presentación de diferentes discursos. Distinguir los criterios editoriales para la presentación de la comunicación escrita.

1213 06 SEMINARIO DE HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO

Describir el proceso histórico en el arte y el diseño. Especificar las líneas históricas de la historia del arte y el diseño. Interrelacionar los estilos y movimientos del diseño en el siglo XX. Determinar la influencia del arte en el diseño. Describir las manifestaciones del diseño y sus valores comunicativos en las corrientes artísticas contemporáneas. Analizar las tendencias de vanguardia contemporáneas en el diseño

1214 03 TALLER DE PRINCIPIOS, TÉCNICAS Y MATERIALES EN DISEÑO II

Estructurar los elementos básicos que conforman el lenguaje del diseño para aplicarlos en diferentes productos y conocer su significación en términos de la comunicación. Identificar las características fundamentales de composición tridimensional. Describir los conceptos básicos del diseño para estructurar un lenguaje visual. Practicar diversas posibilidades compositivas a partir de los elementos inherentes al diseño.

1215 03 TALLER DE PRINCIPIOS, TÉCNICAS Y MATERIALES EN ESCULTURA

Elaborar proyectos de escultura a partir de sus principios metodológicos para promover en los estudiantes el desarrollo de habilidades y experiencia en esta disciplina. Identificar y practicar procedimientos y rudimentos tecnológicos de la escultura. Practicar la recreación de estrategias históricas de la escultura. Describir aportaciones de la escultura, desglosadas como factores básicos

1216 03 TALLER DE PRINCIPIOS, TÉCNICAS Y MATERIALES EN FOTOGRAFÍA II

Analizar las técnicas avanzadas de la fotografía en un marco interdisciplinario para la impresión en sistemas digitales y el comportamiento de la luz. Contextualizar el fenómeno fotográfico a partir de una visión general del devenir histórico y la visión interdisciplinaria. Aplicar los elementos formales de la fotografía para la construcción de sus imágenes particulares. Aplicar los fenómenos físicos de la luz en los materiales fotosensibles, con el uso de una cámara fotográfica y su óptica, así como el uso de materiales y equipo del laboratorio fotográfico digital

1217 03 TALLER DE PRINCIPIOS, TÉCNICAS Y MATERIALES EN GRÁFICA II

Explicar y asociar los conocimientos en la práctica y profundizar en la elaboración de la estampa. Clasificar y analizar los procesos de las diferentes expresiones dentro de la gráfica tradicional. Explicar las cualidades de los materiales empleados en las diversas técnicas de la estampa. Mostrar otras posibilidades de herramientas y su operación. .- Elaborar los materiales alternos y sus técnicas de aplicación. Aplicar a partir de la práctica los conocimientos teóricos. Evaluar los resultados prácticos.

1218 03 TALLER DE PRINCIPIOS, TÉCNICAS Y MATERIALES EN PINTURA II

Desarrollar propuestas plásticas creativas mediante una metodología que integre aspectos teóricos y prácticos de la pintura. Analizar los procesos de construcción para una propuesta plástica. Construir procesos creativos a partir de una metodología. Determinar la importancia y aportación de la pintura como área de conocimiento. Desarrollar proyectos pictóricos con fundamento y estructura plástica

1219 03 TALLER DE PRINCIPIOS, TÉCNICAS Y MATERIALES EN SIMBOLOGÍA II

Analizar las tendencias sociales del siglo XXI así como los aspectos biopsicosociales para determinar su importancia en la producción de mensajes visuales para realidades diversas. . Identificar las nuevas realidades del siglo XXI desde una visión diseñística y artística. Reconocer las relaciones cerebro, mente, consciencia y lenguaje icónico y lingüístico. Establecer la relación entre el modelo biopsicosocial con la percepción visual para comprender sus unidades básicas de replicación: gen, qualia y meme. Aplicar procesos creativos a partir de la razón, la intuición, la emoción, la improvisación, el juego y el humor. Experimentar y plantear nuevos símbolos de identidad visual

TERCER SEMESTRE

1308 06 DIBUJO COMPOSITIVO Y ESPACIAL

Analizar una serie de conceptos en la disciplina del dibujo para aplicarlos en proyectos de producción. Reconocer una idea de la disciplina del dibujo. Fomentar el concepto de estudio. Adquirir conocimientos elementales sobre el papel del dibujo en la teoría de las artes. Adquirir conocimientos elementales de historia del dibujo. Depurar las técnicas y ejercicios desarrollados durante

los semestres anteriores. Adquirir conocimientos fundamentales de estética. Encontrar los fundamentos de una estética personal. Elaborar un proyecto de producción de dibujo.

1309 04 EXPERIMENTACIÓN DE PROYECATOS

Analizar y desarrollar proyectos para fomentar la práctica y la experimentación en las múltiples áreas que integran las disciplinas del arte y el diseño. Identificar los diversos lenguajes del arte y el diseño. Analizar las diferentes experimentaciones y expresiones. Describir la experimentación y su proceso. Explicar la experimentación y sus ventajas en las artes y el diseño. Aplicar un proceso teórico-práctico de la experimentación

1310 03 PRINCIPIOS GEOMÉTRICOS

Desarrollar a través de la práctica los conocimientos necesarios para el manejo del espacio bidimensional en la gráfica y el diseño. Describir el uso de los instrumentos de trazo preciso. Identificar los conceptos básicos de la geometría plana para trazar elementos bidimensionales y crear composiciones. Analizar el concepto de espacio tridimensional y su representación bidimensional.

1311 03 PROYECTOS GEOMÉTRICOS

Desarrollar a través de la práctica los conocimientos necesarios para el manejo del espacio tridimensional en la gráfica y el diseño, así como su aplicación en proyectos geométricos para artes y diseño. Analizar los conceptos de la geometría espacial para aplicarlos de manera bidimensional y tridimensional en proyectos gráficos y volumétricos

1312 06 SEMINARIO DE TEORÍA DEL ARTE Y DEL DISEÑO

Analizar las principales teorías del arte en algunas de las grandes culturas clásicas de Europa, Asia y América así como a partir de los inicios de la modernidad occidental. Analizar y comparar entre sí las concepciones del arte de Platón y de Aristóteles. Analizar las concepciones cristianas medievales del arte y el simbolismo comunicacional. Analizar y comparar entre sí las concepciones del arte islámico, hinduista, budista y taoísta. Analizar las concepciones nahuas del arte y su manifestación comunicativa. Identificar el pensamiento alterno en el arte respecto al concepto de diseño. Comparar las diferentes manifestaciones filosóficas que se establecieron en la relación arte-diseño.

1313 06 INGLÉS

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. Expresar acciones habituales que se realizan en el momento y

eventos pasados. Producir información acerca de acciones realizadas en un momento específico en el pasado. Expresar acciones en progreso en el pasado interrumpidas por otra acción. Producir expresiones que indiquen gusto o disgusto por ciertas actividades o acciones. Expresar cantidad y medidas con el vocabulario necesario. Producir expresiones para hacer halagos y cumplidos. Comparar diversos objetos, personas y lugares. Producir expresiones para hacer ofrecimientos, promesas y predicciones, y producir expresiones para hablar acerca de planes e intenciones. Entablar conversaciones telefónicas de manera formal e informal con el vocabulario necesario.

CUARTO SEMESTRE

1408 04 DESARROLLO Y GESTIÓN DE PROYECTOS

Impulsar el desarrollo de proyectos mediante la articulación de perfiles y entidades relacionadas con la gestión cultural bajo conceptos metodológicos, elementos técnicos y de organización social. Identificar los diferentes proyectos. Analizar las expresiones para el desarrollo de proyectos que repercutan en el entorno. Fomentar la participación de la comunidad. Analizar las actividades de los extensionistas y/o difusores culturales. Identificar a otros gestores de proyectos públicos y privados en los ámbitos del arte y el diseño. Elaborar y analizar las posibilidades de gestión de un proyecto de experimentación interdisciplinaria

0409 06 DIBUJO EXPRESIVO

Desarrollar una etapa consistente de producción visual en conformidad con la idea del dibujo que se estructuró con los conocimientos anteriores con la finalidad de generar habilidades y experiencia en la disciplina del dibujo. Integrar las características y modalidades de las técnicas y ejercicios practicados durante los semestres anteriores para desarrollar una estética personal. Llevar a cabo la producción del proyecto que se planificó en el semestre anterior. Analizar la historia y el entorno creativo, crítico e institucional de la disciplina del dibujo en México. Analizar el trabajo de dibujantes activos en distintas partes del mundo

1410 06 INGLÉS

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. . Producir expresiones para hablar acerca de intenciones y expresar posibilidad y probabilidad. Producir expresiones para hacer invitaciones, hablar de diferentes grados de obligación, dar consejos y sugerencias. Ordenar comida en un restaurante. Intercambiar información acerca de hábitos y acciones en el pasado, así como de sucesos que iniciaron en el pasado y continúan en el presente. Intercambiar información acerca de acciones que comenzaron en el pasado y continúan en el presente; de

acciones que están en curso, es decir que han empezado y todavía no han concluido. Producir expresiones para hablar acerca de acciones poniendo énfasis en el resultado de las mismas y no en quien las realiza. Producir expresiones cotidianas para hablar acerca de situaciones hipotéticas en el presente.

1411 06 SEMINARIO DE TEORÍA Y FILOSOFÍA DE LA IMAGEN

Analizar e identificar los problemas generales de la teoría de la imagen, y la manera en que esta disciplina caracteriza las imágenes, su desarrollo histórico, sus usos y sus soportes, así como los fundamentos de su representación, de la percepción y de la imaginación como variantes psicológicas, plásticas y sociales. Describir y caracterizar la teoría de la imagen y sus campos de aplicación. Distinguir los principales momentos en el desarrollo de las imágenes en su relación con las artes y con el diseño gráfico. Identificar y distinguir los campos de utilización de las imágenes. Identificar y distinguir los soportes de las imágenes. Analizar las principales teorías de la representación visual. Comprender los nexos entre la percepción y la producción física y psicológica de imágenes. Reconocer la imaginación como una modalidad del pensamiento y de la creación artística y diseñística.

QUINTO SEMESTRE

1511 06 SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN Y ESTUDIOS DE LA IMAGEN

Analizar diferentes modelos teórico-metodológicos de estudio de las imágenes. Describir los enfoques iconológicos clásicos y contemporáneos. Analizar la aplicación de las teorías de los signos al estudio de las imágenes. Identificar las imágenes como elementos integrantes de las culturas. Reconocer los aspectos sociológicos de las imágenes. Identificar los aspectos psicológicos de las imágenes. Aplicar los conceptos básicos de la hermenéutica al estudio de las imágenes. Reflexionar sobre los nexos entre las imágenes y los desarrollos tecnológicos y científicos.

1512 04 SEMINARIO DE PROFESIONALIZACIÓN EN ARTES Y DISEÑO

Reconocer la relevancia de la gestión aplicada al arte-diseño, para el desenvolvimiento profesional en un entorno social, como administradores, organizadores, controladores y estrategias creativos con experiencia visual. Analizar y describir las áreas de desarrollo de arte y diseño en las que se aplican estrategias de planeación, organización, control y gestión profesional. Contrastar el desenvolvimiento profesional en el sector público, la iniciativa privada y otras plataformas de desempeño profesional. Discernir entre eficacia y eficiencia en el servicio profesional de gestión, aplicado al área de arte y diseño. Revisar las distintas normas y leyes oficiales, nacionales e internacionales, con apego a la organización y control del diseño. Analizar el trabajo de algunos organismos, asociaciones, foros y otras instituciones que participan en el enriquecimiento cultural, la transformación educativa, y el desarrollo económico de nuestra sociedad. Generar una ética profesional y una postura (artístico-diseñística) socialmente responsable.

1525 06 INGLÉS

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. Describir y diferenciar acciones que ocurrieron en un momento definido de uno indefinido en el pasado y que todavía tienen repercusión en el presente. Incorporar nuevas formas de expresar acciones cotidianas y acciones en progreso. Producir expresiones para referirse a acciones en progreso en el pasado y a actividades habituales en el pasado. Producir expresiones para referirse a acciones a realizarse. Producir expresiones para describir situaciones de deber, compromiso o necesidad. Comparar diversos objetos, personas y lugares. Producir expresiones para hacer halagos y cumplidos

SEXTO SEMESTRE

1608 04 DESARROLLO Y GESTIÓN DE PROYECTOS EMPRESARIALES

Analizar y desarrollar en proyectos de arte y diseño los principios básicos de la administración y sus funciones operativas para la actividad profesión Analizar los elementos básicos de la administración. Definir a la empresa y su responsabilidad social. Definir los conceptos de planeación, organización, dirección y control. Definir las funciones operativas de la empresa. Aplicar los conceptos básicos de la administración en un plan de negocios. Realizar un análisis prospectivo de la empresa de arte y diseño.

1609 06 INGLÉS

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. Citar expresiones para hacer solicitudes de manera cortés, pedir permiso, así como dar indicaciones, opiniones y sugerencias. Identificar las expresiones de acciones que, iniciando en el pasado, han tenido un seguimiento expreso hasta el presente. Practicar el intercambio de información acerca de una acción que sucedió antes de que otra ocurriera. Expresar situaciones improbables o imposibles. Distinguir y producir expresiones para hablar acerca de acciones en curso, a futuro e iniciadas en el pasado pero sin finalizar, poniendo énfasis en el resultado de las mismas y no en quien las realizó. Expresar ideas que contengan verbos como objeto de una preposición. Profundizar en el uso de expresiones que indiquen gusto o disgusto por ciertas actividades o acciones. Expresar y contabilizar información adicional acerca de objetos, personas o lugares. Elegir expresiones para indicar situaciones verdaderas o posibles y para hablar acerca de situaciones hipotéticas en el presente. Expresar lo que alguien más haya dicho con anterioridad.

1610 06 SEMINARIO DE NARRATIVA Y DISCURSO DE LA IMAGEN

Identificar y aplicar estímulos visuales para fomentar el desarrollo de una percepción histórica, analítica y artística de la comunicación visual en el desarrollo del contenido, forma de la narrativa y discurso de la imagen. Analizar el desarrollo histórico de la imagen en el contexto histórico-social-cultural. Reconocer las relaciones entre abstracción, imagen pictórica y en movimiento. Definir las estructuras del lenguaje visual y de la imagen. Identificar las funciones de la imagen visual y acústica. Emplear las aplicaciones semióticas en la imagen visual. Sustentar la planeación de producciones visuales que impliquen el discurso y la narrativa de la imagen.

SÉPTIMO SEMESTRE

1708 06 INGLÉS

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. Intercambiar información acerca de experiencias, acciones inconclusas y eventos recientes, de sucesos que iniciaron en el pasado y continúan en el presente. Diferenciar entre una acción concluida y una acción que comenzó en el pasado y continúa en el presente. Producir expresiones para hablar acerca de acciones poniendo énfasis en el resultado de las mismas y no en quien las realizó. Producir expresiones para hablar acerca de acciones y eventos acontecidos con anterioridad. Expresar las diferentes estructuras en pasado para aportar ideas acertadas en cuanto la función de aquellas tanto individualmente como en conjunto. Producir expresiones para hablar acerca de planes e intenciones a futuro. Practicar la estructura del presente simple para implicar futuro. Expresar cantidades y estimaciones de calidad. Utilizar diferentes estructuras en pasado para aportar ideas acertadas en cuanto a la función de éstas, tanto individualmente como en conjunto.

1725 04 ESTRATEGIAS DE CONSULTORÍA, MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

Analizar e identificar las estrategias de la consultoría, el marketing y la publicidad contemporáneos para aplicarlos en proyectos de arte y diseño de innovación comunicativa. Analizar el alcance del proceso creativo en el entorno de la marca y el concepto de valor. Gestionar y administrar las herramientas de la mercadotecnia, la publicidad y relaciones públicas en el escenario de la convergencia tecnológica. Proponer y proyectar campañas de comunicación con el uso de recursos TIC. Analizar las tendencias de la empresa, productos y servicios contemporáneos.

OCTAVO SEMESTRE

1808 06 INGLÉS

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. Producir expresiones para referirse a diferentes grados de obligación y expresar prohibición, permiso y habilidad. Producir expresiones para hablar acerca de actividades diversas, incluyendo aquellas que sean parte de un hábito personal. Discriminar el uso del gerundio (terminación –ing) del infinitivo. Expresar ideas que sugieren una acción que no se llevó a cabo o se hizo de forma distinta, que debió tomarse en cuenta o no ser omitida, y las posibles consecuencias o cambios correspondientes. Expresar ideas relacionadas entre sí a través de frases que hacen referencia a quien o quienes llevan a cabo la acción, o a la acción misma. Expresar deseo o arrepentimiento, implicando una situación hipotética. Producir expresiones cotidianas en inglés para hablar acerca de situaciones que de haberse llevado a cabo de cierta manera hubieran generado resultados diferentes a los actuales.

1824 03 SEMINARIO DE PORTAFOLIO PROFESIONAL

Analizar los métodos de construcción de un portafolios digital para organizar la producción. Analizar la importancia de presentar obra a través de un soporte digital. Aplicar los principios de manipulación de la imagen digital. Seleccionar, con un punto de vista crítico, su producción artística para armar un portafolios de trabajo

1825 06 SEMINARIO DE VINCULACIÓN PROFESIONAL Y ACADÉMICA

Analizar los conceptos y métodos que permitan integrar los conocimientos obtenidos durante la licenciatura para su canalización en planes y estrategias de negocios enfocados a las artes y el diseño. Analizar los principales conceptos para la administración de recursos de las artes y el diseño. Identificar las posibilidades del proceso y desarrollo de la creatividad y el trabajo independiente. Proponer un plan de negocios con los conocimientos obtenidos de los proyectos de investigación-producción realizados en otras asignaturas. Reproducir la organización del despacho de artes y diseño, estableciendo la plataforma para la consumación de su identidad empresarial a partir de los criterios obtenidos en las asignaturas cursadas durante la licenciatura. Presentar un plan de negocios en artes y diseño.

1826 08 TALLER DE PORTAFOLIO PROFESIONAL

Aplicar los métodos de construcción de un portafolios digital que integre los proyectos de investigación-producción elaborados a lo largo de la licenciatura, orientado a su inserción en el campo laboral. Analizar la importancia de presentar obra a través de un soporte digital. Aplicar los principios de manipulación de la imagen digital. Seleccionar, con un punto de vista crítico, su producción artística para armar un portafolios de trabajo. Integrar las metodologías para la elaboración del portafolios profesional en diferentes soportes.

ASIGNATURAS OBLIGATORIAS DEL 3° AL 8| SEMESTRE

TERCER SEMESTRE

1314 04 LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN ACCIÓN Y PERFORMÁTICA I

Describir los principios de la comunicación así como del lenguaje tecnocientífico y los sistemas digitales inmersos en procesos experimentales para la producción de medios interactivos en las artes y el diseño. Realizar ejercicios o procesos de experimentación de técnicas y materiales para la observación de resultados que lleven a la reflexión sobre el proceso de investigación-producción en artes y diseño. Reconocer las transformaciones históricas de los medios de comunicación y el lenguaje. Describir los principios de los lenguajes y la interacción humano-máquina. Identificar las posibilidades comunicativas de procesos multimedia generados con recursos tecnológicos. Analizar diferentes tipos de aproximaciones estéticas generados desde la interdisciplina auxiliada por TIC. Distinguir las TIC disponibles para la experimentación en el arte y el diseño. Experimentar con procesos tecnológicos híbridos para la creación artística y del diseño

1315 04 LABORATORIOS DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN ANIMACIÓN HÍBRIDA I

Analizar los conceptos y antecedentes de la animación con la finalidad de realizar animaciones basadas en una variedad de técnicas. Realizar ejercicios o procesos de experimentación de técnicas y materiales para la observación de resultados que lleven a la reflexión sobre el proceso de investigación-producción en artes y diseño. Describir los antecedentes históricos de la animación. Identificar los fundamentos de la animación, así como la influencia de la física en los objetos y personajes animados. Reconocer el lenguaje técnico, así como los movimientos y encuadres presentes en la animación. Realizar una animación basada en la técnica tradicional análoga (dibujo cuadro a cuadro). Realizar una animación basada en la técnica tradicional apoyado en software especializado. Describir los principios básicos de la edición de video.

1316 04 LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN ARTE HIPERMEDIA I

Experimentar con diferentes soportes, recursos y herramientas interactivas para integrar proyectos de expresión artística hipermedia que permitan el desarrollo de conocimientos y habilidades en la integración de propuestas innovadoras de producción personal. Realizar ejercicios o procesos de experimentación de técnicas y materiales para la observación de resultados que lleven a la reflexión sobre el proceso de investigación-producción en artes y diseño. Planear y presentar proyectos personales de arte hipermedia. Analizar los diferentes fenómenos narrativos y morfológicos que distinguen a las expresiones audiovisuales y soporte de arte hipermedia. Distinguir los episodios importantes y autores sobresalientes del género. Experimentar con las diferentes herramientas que ofrece el mundo del software libre para la realización de sus proyectos personales de arte hipermedia

1317 04 LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN DISEÑO APLICADO I

Integrar los conocimientos adquiridos de soportes complejos del diseño para producir soportes informativos. Realizar ejercicios o procesos de experimentación de técnicas y materiales para la observación de resultados que lleven a la reflexión sobre el proceso de investigación-producción en artes y diseño. Identificar las características fundamentales de diversos soportes del diseño editorial. Comprender los conceptos básicos del diseño para estructurar un lenguaje visual. Practicar diversas posibilidades compositivas a partir de los elementos inherentes al diseño.

1318 04 LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN DISEÑO HIPERMEDIA I

Analizar y definir las cualidades específicas del lenguaje hipermedia, así como su codificación tecnológica al convertirla en un recurso de información interactiva digital. Realizar ejercicios o procesos de experimentación de técnicas y materiales para la observación de resultados que lleven a la reflexión sobre el proceso de investigación-producción en artes y diseño. Definir al medio y su evolución tecnológica. Identificar el lenguaje hipermedia como un proceso de comunicación cifrado en cuatro conceptos base: intuición, inmersión, interactividad e interfaz. Distinguir las cualidades de los recursos analógicos y los digitales. Aplicar dichas cualidades al momento de incorporar, utilizar y planear soportes y estrategias de comunicación hipermedia.

1319 04 LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN DISEÑO, MERCADOTECNIA Y COMUNICACIÓN I

Analizar, identificar, manejar y aplicar en los diferentes medios de comunicación los conocimientos del diseño gráfico para desarrollar habilidades y experiencia en la expresión y comunicación visual. Realizar ejercicios o procesos de experimentación de técnicas y materiales para la observación de resultados que lleven a la reflexión sobre el proceso de investigación-producción en artes y diseño. Identificar la estructura de los conocimientos del diseño gráfico. Representar en forma gráfica los códigos visuales para la comunicación. Manejar los elementos gráficos y códigos como incidencia crítica para establecer una comunicación funcional. Analizar y aplicar los principios básicos del diseño gráfico y el arte que inciden en la comunicación y la información. Aplicar los conocimientos adquiridos en prácticas y ejercicios que migran del humanismo hacia el Mercadotecnia

1320 04 LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN I

Definir los principios de la producción gráfica para determinar su organización en los diversos campos de la experimentación visual. Realizar ejercicios o procesos de experimentación de técnicas y materiales para la observación de resultados que lleven a la reflexión sobre el proceso de investigación-producción en artes y diseño. Identificar los diversos lenguajes de la gráfica. Analizar las diferentes expresiones y sus representaciones. Representar en forma escrita la producción dentro del laboratorio. Aplicar conceptos

representativos de la obra. Explicar la producción y sus repercusiones en el campo visual. Aplicar y sistematizar a través del trabajo de laboratorio los conocimientos teóricos adquiridos.

1321 04 LABORATORIOS DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN HIPERAMIMACIÓN I

Describir y aplicar los conceptos fundamentales de la hipermedia y de la animación, en proyectos de experimentación en arte y diseño orientados a la producción de objetos comunicativos y piezas artísticas que integren los procesos metodológicos de cada disciplina, para la creación de nuevas propuestas y lenguajes entorno a la imagen en movimiento en ambientes interactivos. Realizar ejercicios o procesos de experimentación de técnicas y materiales para la observación de resultados que lleven a la reflexión sobre el proceso de investigación-producción en artes y diseño. Analizar los conceptos fundamentales de la hipermedia. Analizar los fundamentos y principios de la animación. Integrar los enfoques de producción y metodologías de ambas disciplinas, para concretar y comprender el término hiper-animación. Identificar las posibilidades de aplicación de productos de hiper-animación. Identificar y analizar los aspectos que conforman la hiper-animación. Desarrollar un proyecto de animación basado en la técnica tradicional apoyado en software especializado y enfocada a un soporte hipermedia.

1322 04 LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN IDENTIDAD HOLÍSTICA I

Analizar las características sintácticas de una identidad gráfica, así como los elementos básicos que la conforman. Realizar ejercicios o procesos de experimentación de técnicas y materiales para la observación de resultados que lleven a la reflexión sobre el proceso de investigación-producción en artes y diseño. Identificar la diferencia entre los tipos de identidad gráfica por entidad. Analizar los diferentes tipos de identidad gráfica por construcción. Analizar e identificar los elementos básicos para la construcción de una identidad gráfica. Analizar diferentes tipos de identidad gráfica

1323 04 LABORATORIOS DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN INTERVENCIÓN Y ENTORNO I

Distinguir las particularidades que ofrece la producción plástica y visual para su aplicación en los entornos públicos urbanos o rurales. Realizar ejercicios o procesos de experimentación de técnicas y materiales para la observación de resultados que lleven a la reflexión sobre el proceso de investigación-producción en artes y diseño. Contrastar el conocimiento plástico y visual contra sus aplicaciones en los entornos públicos. Distinguir entre las producciones artísticas tradicionales y las que se ofrecen para los entornos públicos. Proponer áreas posibles para la intervención en el entorno sugiriendo alguna línea de investigación. Desarrollar en el laboratorio las aplicaciones experimentales que se requieren para la comprensión de los fenómenos visuales con aplicación en los entornos públicos

1324 04 LABORATORIOS DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN VIDEOCINEMATOGRAFÍA I

Mostrar a través de un recorrido histórico y la experiencia del videoarte, las transformaciones de la imagen en movimiento, así como las herramientas que permiten desarrollar imágenes en tiempo real para realizar instalaciones interactivas con el uso de hardware. Realizar ejercicios o procesos de experimentación de técnicas y materiales para la observación de resultados que lleven a la reflexión sobre el proceso de investigación-producción en artes y diseño. Planear y presentar proyectos personales. Distinguir y definir los diferentes parámetros que distinguen al videoarte y la imagen en movimiento. Analizar los episodios importantes y autores sobresalientes del género. Identificar las diferentes herramientas que ofrece el mundo del software libre para la realización de proyectos personales. Integrar los conocimientos técnicos previos y conjugarlos con las expresiones audiovisuales.

1325 04 LABORATORIOS DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN VISUALIZACIÓN Y ANIMÁTICA I

Identificar las aptitudes y conocimientos para desarrollar la técnica de la animática para establecer las bases conceptuales en el uso de recursos TIC en la representación y utilización de elementos gráficos animados que favorezcan el proceso de visualización en los medios audiovisuales. Realizar ejercicios o procesos de experimentación de técnicas y materiales para la observación de resultados que lleven a la reflexión sobre el proceso de investigación-producción en artes y diseño. Identificar la animática como herramienta de pre-visualización avanzada en el proceso de los medios audiovisuales. Analizar el concepto de acción, componentes morfológicos y las relaciones entre éstos para la integración de piezas de visualización animáticas. Identificar la animática como recurso que permite el desglose de los elementos necesarios para la post-producción y de control presupuestario.

CUARTO SEMESTRE

1412 04 LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN ACCIÓN Y PERFORMÁTICA II

Analizar las teorías y experimentar los principios que vinculan el uso de herramientas digitales y electrónicas, inmersos en procesos para la producción de medios interactivos en las artes y el diseño. Analizar sistemáticamente la experimentación de técnicas y materiales en el ámbito del arte y el diseño, para conceptualizar y derivar a la práctica el proceso de investigación-producción. Analizar los conceptos de acción, interacción e interface. Indagar sobre las posibilidades multimedia generadas por recursos tecnológicos híbridos. Teorizar sobre las aproximaciones estéticas soportadas o auxiliadas por la tecnología. Experimentar con principios de electrónica así como electrónica digital. Conceptualizar y planear proyectos experimentales. Analizar entornos de programación para el arte y el diseño.

1413 04 LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN ANIMACION HÍBRIDA II

Analizar e identificar los antecedentes y conceptos de la animación bajo la técnica conocida como “Stop Motion” para desarrollar un proyecto de animación basado en las variantes de esta técnica. Analizar sistemáticamente la experimentación de técnicas y materiales en el ámbito del arte y el diseño, para conceptualizar y derivar a la práctica el proceso de investigación-producción. Identificar los antecedentes históricos de la animación Stop Motion y sus variables. Reconocer los requerimientos técnicos del Stop Motion y sus variantes. Identificar el lenguaje técnico presente en la animación Stop Motion y sus variantes. Realizar un proyecto de animación basada en las variantes del Stop Motion. Aplicar los principios básicos de la post producción de video.

1414 04 LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN ARTE HIPERMEDIA II

Identificar las diferentes herramientas que permiten integrar la programación en tiempo real con la imagen en movimiento para realizar diferentes tipos de piezas interactivas que logren insertarse tanto en el campo del arte como en el del diseño. Analizar sistemáticamente la experimentación de técnicas y materiales en el ámbito del arte y el diseño, para conceptualizar y derivar a la práctica el proceso de investigación-producción. Identificar los distintos lenguajes de programación para imagen en tiempo real. Comprender las diferentes sintaxis de dichos programas. Analizar y experimentar con las diferentes herramientas que ofrece el mundo del software libre para la realización de proyectos personales.

1415 04 LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN DISEÑO APLICADO II

Integrar los conocimientos adquiridos para la experimentación de diversos soportes para el diseño y aplicar las habilidades previamente desarrolladas para producir soportes informativos. Analizar sistemáticamente la experimentación de técnicas y materiales en el ámbito del arte y el diseño, para conceptualizar y derivar a la práctica el proceso de investigación-producción. Identificar las características fundamentales de diversos soportes del diseño editorial. Demostrar conocimiento de los conceptos básicos del diseño para estructurar un lenguaje visual. Practicar diversas posibilidades compositivas a partir de los elementos inherentes al diseño.

1416 04 LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN DISEÑO HIPERMEDIA II

Analizar e identificar los diversos recursos mediales que conforman al diseño hipermidia para utilizarlos con propiedad comunicativa y congruencia técnica y aplicar su correcta captura analógica o realización con recursos TIC. Analizar sistemáticamente la experimentación de técnicas y materiales en el ámbito del arte y el diseño, para conceptualizar y derivar a la práctica el proceso de investigación-producción. Clasificar los diversos recursos que componen a la

comunicación interactiva digital. Convertir ideas y referentes reales como elementos enunciativos y poéticos dentro de una estrategia de diseño hipermedia. Reconocer las constantes y requerimientos que imponen los dispositivos tecnológicos a este tipo de comunicación visual. Aplicar los elementos enunciativos y poéticos al momento de incorporar, utilizar y planear soportes y estrategias de comunicación hipermedia.

1417 04 LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN DISEÑO, MERCADOTECNIA Y COMUNICACIÓN II

Analizar, identificar, aprender, manejar y aplicar en los diferentes medios de comunicación los conocimientos del diseño gráfico para el desarrollo de habilidades y experiencia en la expresión y comunicación visual. Analizar sistemáticamente la experimentación de técnicas y materiales en el ámbito del arte y el diseño, para conceptualizar y derivar a la práctica el proceso de investigación-producción. Identificar la estructura de los conocimientos del diseño gráfico. Representar en forma gráfica los códigos visuales para la comunicación. Manejar los elementos gráficos y códigos como incidencia crítica para establecer una comunicación funcional. Analizar y aplicar los principios del diseño gráfico y el arte que inciden en la comunicación y la información. Aplicar los conocimientos adquiridos en prácticas y ejercicios que migran del humanismo hacia el Mercadotecnia. Comprender cómo en su papel de ciencias sociales, las ciencias del arte cumplen con diversas tareas en la producción del conocimiento.

1418 04 LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN II

Analizar los conceptos de producción contemporáneos para desarrollar prácticas en las diversas técnicas y metodologías en la investigación-producción gráfica. Analizar sistemáticamente la experimentación de técnicas y materiales en el ámbito del arte y el diseño, para conceptualizar y derivar a la práctica el proceso de investigación-producción. Identificar las metodologías de investigación. Aplicar sus conocimientos teórico-prácticos para la creación de proyectos. Analizar las diferentes corrientes artísticas y de representación visual. Realizar y distinguir los diferentes conceptos del arte contemporáneo donde la gráfica participe. Producir y elaborar obra e integrar su sustento teórico. Revisar las bitácoras de producción e investigación.

1419 04 LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN HIPERANIMACIÓN II

Analizar los antecedentes y conceptos relacionados con la animación y la hiperanimación, para derivarlos en el desarrollo de proyectos de experimentación y producción de imagen en movimiento donde se integren los enfoques y criterios de ambas disciplinas. Analizar sistemáticamente la experimentación de técnicas y materiales en el ámbito del arte y el diseño, para conceptualizar y derivar a la práctica el proceso de investigación-producción. Analizar los antecedentes históricos de la animación. Analizar los fundamentos y leyes de la animación. Identificar el lenguaje técnico, así como los

movimientos y encuadres presentes en la animación. Identificar y analizar los aspectos que conforman la hiperanimación. Desarrollar un proyecto de animación basado en la técnica tradicional apoyado en software especializado y enfocada a un soporte hipermedia. Identificar los principios básicos de la edición de video.

1420 04 LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN IDENTIDAD HOLÍSTICA II

Analizar e identificar las características sintácticas de la identidad corporativa, así como los elementos básicos que la conforman para conceptualizar los procesos de su desarrollo. Analizar sistemáticamente la experimentación de técnicas y materiales en el ámbito del arte y el diseño, para conceptualizar y derivar a la práctica el proceso de investigación-producción. Identificar los elementos de construcción de la identidad corporativa. Reconocer las características semióticas que tienen en común las identidades corporativas. Analizar el proceso de realización del diseño de una identidad corporativa. Elaborar un manual de uso y aplicaciones de la identidad corporativa

1421 04 LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN INTERVENCIÓN Y ETORNO II

Analizar, revisar y desarrollar estrategias y métodos particulares para propiciar la inserción de propuestas de intervención en donde se aplique el uso de materiales y tecnologías de última generación. Analizar sistemáticamente la experimentación de técnicas y materiales en el ámbito del arte y el diseño, para conceptualizar y derivar a la práctica el proceso de investigación-producción. Definir las posibilidades que ofrecen los métodos o procedimientos para una intervención. Investigar y disertar sobre estudio de casos en donde los procesos y estrategias que fueron utilizados para las intervenciones urbanas o periféricas hayan sido explicitados. Experimentar en el laboratorio con materiales y tecnologías no convencionales que permitan la expansión y el universo de aplicaciones. Disertar en torno a los conceptos que delimitan las aplicaciones en materia de intervención territorial y espacio.

1422 04 LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN VIDEOCINEMATOGRAFÍA II

Analizar los diferentes lenguajes del video para desarrollar su práctica como manifestación actual de experiencia estética, desde un enfoque conceptual, expresivo y de reflexión del ser humano. Analizar sistemáticamente la experimentación de técnicas y materiales en el ámbito del arte y el diseño, para conceptualizar y derivar a la práctica el proceso de investigación-producción. Comprender el videoclip y el spot publicitario como fenómenos audiovisuales. Analizar las diferencias y similitudes entre el videoclip y el spot publicitario como manifestaciones audiovisuales basadas en el video. Aplicar a través del trabajo de laboratorio los conocimientos teóricos adquiridos a través de un proyecto de videoclip y otro de spot publicitario. Analizar y experimentar diversas modalidades de expresión y comunicación complementaria entre la

imagen en movimiento y el sonido. Enfrentar dificultades técnicas y metodológicas de formatos audiovisuales de corta duración.

1423 04 LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN VISUALIZACIÓN Y ANIMÁTICA II

Identificar las bases cognitivas de un conjunto de aptitudes y conocimientos en el desarrollo de la técnica de la animática, para establecer las bases conceptuales en el uso de recursos TIC que ayuden al proceso de visualización en los medios audiovisuales. Analizar sistemáticamente la experimentación de técnicas y materiales en el ámbito del arte y el diseño, para conceptualizar y derivar a la práctica el proceso de investigación-producción. Identificar la animática como herramienta de pre-visualización avanzada en el proceso de los medios audiovisuales. Analizar el concepto de acción, componentes morfológicos y las relaciones entre éstos para la integración de piezas de visualización animáticas. Identificar la animática como recurso que permite el desglose de los elementos necesarios para la post-producción y de control presupuestario.

QUINTO SEMESTRE

1513 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN EN ACCIÓN Y PERFORMÁTICA I

Generar pensamiento crítico sobre los principios que vinculan el uso de herramientas digitales y electrónicas, inmersos en procesos interactivos en las artes y el diseño. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño. Profundizar sobre los conceptos de acción, interacción e interface. Identificar las posibilidades multimediales generadas gracias a recursos tecnológicos híbridos. Analizar diferentes tipos de aproximaciones estéticas soportadas o auxiliadas por la tecnología. Comprender principios de electrónica así como de la electrónica digital. Creación de conceptos y planeación de proyectos experimentales. Introducción a la programación para las artes y el diseño.

1514 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN EN ANIMACIÓN HÍBRIDA I

Analizar los conceptos, términos y antecedentes de la animación digital para desarrollar un proyecto con base en esta disciplina, tomando en cuenta el análisis de los conceptos y términos de la animación y utilizando las técnicas de edición y la aplicación de efectos en la producción. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño. Describir los antecedentes históricos de la animación digital. Identificar los requerimientos técnicos de la animación digital (hardware y software). Discutir los conceptos y términos aplicados a la animación digital. Realizar un proyecto de animación digital. Descubrir las posibilidades de la edición y aplicación de efectos en la producción de animación digital

1515 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN EN ARTE HIPERMEDIA I

Aplicar las herramientas necesarias y ejercicios prácticos, a través de un recorrido histórico y conceptual del arte sonoro, para generar piezas sonoras provenientes de la práctica del diseño, las cuales tengan la capacidad para insertarse en los diferentes canales de difusión de la sociedad actual. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño. Planear y presentar proyectos personales. Analizar la obra de los autores sobresalientes del género. Seleccionar las herramientas del software libre para la realización de proyectos personales

1516 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN EN DISEÑO APLICADO I

Integrar los conocimientos adquiridos para la conformación de soportes complejos del diseño y demostrar la habilidad necesaria para producir soportes de divulgación. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño. Identificar las características fundamentales de diversos soportes del diseño editorial. Aplicar el conocimiento de los conceptos básicos del diseño para estructurar un lenguaje visual. Practicar diversas posibilidades compositivas a partir de los elementos inherentes al diseño

1517 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN EN DISEÑO HIPERMEDIA I

Aplicar los conocimientos teóricos y las habilidades técnicas adquiridas para el diseño de estrategias de comunicación hipermedia en soportes de multimedia pública y privada. Aplicar conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño. Diseñar publicaciones electrónicas públicas, tales como: sitios web, interactivos institucionales o aplicaciones para equipos de comunicación interpersonal digital. Programar los lenguajes tecnológicos a partir de una estrategia de comunicación digital eficaz. Optimizar los recursos tanto virtuales como económicos de estas publicaciones. Describir la estrecha relación que guardan los mensajes del diseño hipermedia con los recursos tecnológicos y de comunicación que las soportan.

1518 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN EN DISEÑO, MERCADOTECNIA Y COMUNICACIÓN I

Analizar, identificar, manejar y exponer diferentes estrategias de Mercadotecnia (MKT) y publicidad aplicadas al arte y el diseño gráfico para la expresión y comunicación visual. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño. Identificar y aplicar las definiciones de los conceptos de mercadotecnia y publicidad. Diseñar estrategias de comunicación y de la mezcla de promoción. Comprender y exponer el diseño del programa de publicidad. Derivar la

producción de diseño a la publicidad y el MKT meta. Analizar los medios impresos, el concepto total: texto y material visual. Aplicar los conocimientos adquiridos sobre MKT y promoción para artistas plásticos y diseñadores. Integrar el enfoque profesional de producción en el arte y el diseño.

1519 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN EN EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN I

Aproximar al sujeto creador y su relación con su entorno, para mostrar el rol del artista como partícipe de una sociedad moderna. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño. Identificar los sistemas de representación. Identificar espacios de identidad colectivos. Descubrir los signos que la identifica.

1520 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN EN HIPERANIMACIÓN I

Analizar los antecedentes y conceptos relacionados con la animación 3D, para el desarrollo de proyectos de investigación-producción de imagen en movimiento tridimensional para entornos hipermedia interactivos. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño. Describir los antecedentes históricos de la gráfica digital 3D. Identificar los fundamentos del modelado y la animación 3D. Reconocer el lenguaje técnico, así como los conceptos presentes en la animación 3D y modelado 3D. Identificar los aspectos que conforman la hiperanimación basada en grafica 3D. Desarrollar una animación basada en software 3D para aplicarla en una animación hipermedia. Experimentar con el manejo de software de edición de video.

1521 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN EN IDENTIDAD HOLÍSTICA I

Identificar y analizar las características sintácticas de la identidad institucional, así como los elementos básicos que la conforman. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño. Identificar las características de una institución y sus diferencias con otros entes. Comprender los elementos de construcción de la identidad institucional. Analizar las características semióticas que tienen en común las identidades corporativas. Desglosar y analizar el proceso de realización del diseño de una identidad corporativa. Elaborar un manual de uso y aplicaciones de la identidad corporativa

1522 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN EN INTERVENCIÓN Y ENTORNO I

Reconocer los estudios de casos que han propiciado procesos sociales que han propendido al intercambio de experiencias tomando como incentivo las intervenciones en sitios específicos. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño. Comprender los procesos metodológicos que operan en la

planeación de una intervención pública. Reconocer los procesos sociales como incentivos de las propuestas artísticas y diseñísticas. Aplicar los mecanismos que permitan un constante flujo de información y comunicación en torno a los fundamentos y necesidades culturales de una comunidad con las propuestas de intervención. Identificar, revisar y aplicar los conceptos ergonómicos necesarios para su aplicación en las escalas monumentales, urbanas o del entorno.

1523 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN EN VIDEOCINEMATOGRAFÍA I

Analizar la importancia del lenguaje de la televisión y llevarlo a la práctica como manifestación actual de experiencia de comunicación estética, desde un enfoque conceptual, expresivo y de reflexión del ser humano. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño. Identificar la televisión como fenómeno de comunicación audiovisual. Analizar los lenguajes y formatos que maneja la televisión. Practicar y ejercitar el manejo de los diferentes elementos del equipo técnico de la televisión. Aplicar a través del trabajo de laboratorio los conocimientos teóricos adquiridos a través de un proyecto de programa de televisión por equipo. Analizar y experimentar diversas modalidades de producción, distribución y exhibición en tiempo real de materiales audiovisuales

1524 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN EN VISUALIZACIÓN Y ANIMÁTICA I

Desarrollar la técnica de la animática para fundamentar el proceso de visualización en los medios audiovisuales, a través de las bases cognitivas. Aplicar conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño. Comprender la animática como herramienta de pre-visualización avanzada en el proceso de los medios audiovisuales. Analizar y comprender las funciones del *story-board*. Analizar los valores narrativos del plano. Analizar el concepto de acción en la animática

SEXTO SEMESTRE

1614 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN EN ACCIÓN Y PERFORMÁTICA II

Investigar sobre los procesos artísticos así como del diseño, que vinculan el uso de herramientas digitales y electrónicas, inmersos en interacciones con el medio físico y social. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores. Definir y diseñar proceso de interacción virtual. Definir y diseñar proceso de interacción física. Diseñar y conceptualizar ejercicios prácticos con fines específicos. Profundizar y experimentar con principios de electrónica y electrónica digital. Analizar procesos y proyectos experimentales. Programar para las artes y el diseño.

1615 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN EN ANIMACIÓN HÍBRIDA I

Desarrollar proyectos de investigación-producción a partir del análisis de los conceptos, términos, aplicaciones y antecedentes del modelado de objetos 3D y la animación digital 3D. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores. Describir los antecedentes históricos de la animación digital 3D. Identificar los requerimientos técnicos de la animación digital 3D (hardware y software). Discutir los conceptos y términos aplicados a la animación digital 3D. Modelar objetos, ambientes y personajes en 3D. Realizar un proyecto de animación digital 3D. Descubrir las posibilidades de la edición y aplicación de efectos en la producción de animación digital 3D. Desarrollar un proyecto de animación digital 3D.

1616 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN EN ARTE HIPERMEDIA II

Aplicar las herramientas necesarias, a través de un recorrido histórico y conceptual del arte y diseño contemporáneo mediante ejercicios enfocados al entendimiento del lenguaje de programación para promover el desarrollo de proyectos de arte hipermedia que se inserten en los diferentes canales de difusión de la sociedad actual, ya sea, en el campo cultural, artístico o de producción audiovisual. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores. Planear y presentar proyectos personales. Analizar a los autores sobresalientes del género. Aplicar las herramientas del software libre para la realización de proyectos personales.

1617 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN EN DISEÑO APLICADO II

Integrar los conocimientos de la disciplina del diseño para la conformación de soportes complejos de divulgación y comunicación visual. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores. Identificar las características fundamentales de diversos soportes del diseño editorial. Aplicar los conceptos básicos del diseño para estructurar un lenguaje visual. Practicar diversas posibilidades compositivas a partir de los elementos inherentes al diseño.

1618 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN EN DISEÑO, MERCADOTECNIA Y COMUNICACIÓN I

Analizar, identificar, manejar y exponer diferentes estrategias de mercadotecnia (MKT) y publicidad aplicadas al arte y el diseño para la expresión y comunicación visual. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores. Identificar las definiciones de los conceptos de mercadotecnia y publicidad. Practicar el manejo del diseño de estrategias de comunicación y de la mezcla de promoción Practicar el manejo del diseño del programa de publicidad. Analizar y aplicar el diseño y planeación de la publicidad y el MKT meta.

1619 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN EN EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN I

Desarrollar una ruta crítica en torno a la investigación-producción, que identifique los procesos operantes conceptuales y técnicos para consolidar al profesional del arte y el diseño como sujeto participante de una sociedad moderna, a través de su producción personal. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores. Definir los campos de investigación desde problemáticas contemporáneas. Elaborar y desarrollar proyectos enfocados a la profesionalización de conocimientos y habilidades en el campo del arte y el diseño.

1620 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN EN HIPERANIMACIÓN I

Analizar y aplicar los conceptos fundamentales y conceptos relacionados con la gráfica en movimiento (motion graphics), para el desarrollo de proyectos de investigación-producción animación para entornos hipermedia interactivos. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores. Describir los antecedentes del motion graphics. Analizar los fundamentos y aplicaciones del motion graphics. Identificar el lenguaje técnico, así como los conceptos presentes en el motion graphic. Analizar e identificar los soportes hipermedia para la proyección de motion graphics. Analizar y desarrollar proyectos de motion graphics aplicados a un soporte hipermedia. Analizar la importancia de la edición de video y audio en los proyectos motion graphics

1621 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN EN IDENTIDAD HOLÍSTICA I

Analizar e identificar las características sintácticas de la identidad empresarial, así como los elementos básicos que la conforman. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores. Identificar las características de una empresa y sus diferencias principales con una corporación y una institución. Identificar los elementos de construcción de la identidad empresarial. Analizar las características semióticas que tienen en común las identidades empresariales. Desglosar y describir el proceso de realización del diseño de una identidad empresarial. Elaborar un manual de uso y aplicaciones de la identidad empresarial.

1622 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN EN INTERVENCIÓN Y ENTORNO I

Desarrollar proyectos de investigación-producción mediante el análisis crítico y propositivo del entorno y su inserción en el mismo. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores. Proponer y desarrollar proyectos de intervención con

coordinadas sujetas a rutas críticas. Analizar los impactos que tendrían las aplicaciones públicas. Profundizar en los conceptos museográficos. Enlazar las técnicas museográficas y corroborar su necesidad en las intervenciones públicas. Derivar los conceptos públicos y consumidores culturales en el desarrollo de proyectos de integración con el entorno.

1623.04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN EN VIDEOCINEMATOGRAFÍA I

Analizar la importancia del cine experimental y practicar su lenguaje como manifestación actual de experiencia estética, desde un enfoque conceptual, expresivo y de reflexión del ser humano. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores. Identificar el cine experimental como producción artística. Describir los lenguajes y características del cine experimental. Practicar y ejercitar el manejo de los diferentes elementos del equipo técnico para una producción audiovisual. Aplicar a través del trabajo de laboratorio los conocimientos teóricos adquiridos de un proyecto de cine experimental por equipo. Analizar diversas modalidades de producción audiovisual en las que se incorporen elementos de experimentación y expresión personal. Analizar la historia de las más significativas propuestas alternativas de experimentación audiovisual. Discutir sobre algunos de los problemas de vinculación entre las artes plásticas y los lenguajes audiovisuales.

1624 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN EN VISUALIZACIÓN Y ANIMÁTICA

Desarrollar procesos y proyectos de animática para la integración de piezas audiovisuales orientadas a la visualización en diversos campos de aplicación profesional. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño. Identificar la función narrativa de la animática para su aplicación. Aplicar las estrategias de la animática para la integración de productos de visualización.

1626 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN EN DISEÑO HIPERMEDIA II

Aplicar los conocimientos teóricos y las habilidades técnicas adquiridas para el diseño de estrategias de comunicación hipermedia en soportes de multimedia pública y privada. Aplicar conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño. Diseñar publicaciones electrónicas públicas, tales como: sitios web, interactivos institucionales o aplicaciones para equipos de comunicación interpersonal digital. Programar los lenguajes tecnológicos a partir de una estrategia de comunicación digital eficaz. Optimizar los recursos tanto virtuales como económicos de estas publicaciones. Describir la estrecha relación que guardan los mensajes del diseño hipermedia con los recursos tecnológicos y de comunicación que las soportan.

SÉPTIMO SEMESTRE

1709 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN PROFESIONAL EN ACCIÓN Y PERFORMÁTICA

Desarrollar productos artísticos así como de diseño, que generen narrativas implementando herramientas digitales y electrónicas, para interacción física y virtual. Diseñar y desarrollar proceso de interacción virtual. Diseñar y desarrollar proceso de interacción física con interfaces multimediales. Diseñar y conceptualizar proyectos de interacción con fines específicos. Profundizar en el conocimiento de herramientas electrónica y electrónica digital. Análisis de procesos y proyectos experimentales. Desarrollar prototipos de programación para proyectos de arte y el diseño.

1710 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN PROFESIONAL EN ANIMACIÓN HÍBRIDA

Desarrollar un proyecto de animación digital en realidad aumentada con base en el análisis de los conceptos, términos y aplicaciones, e integrar como recurso plástico, la creación de objetos, ambientes y personajes en 3D. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad. Comprender los antecedentes históricos de la realidad aumentada. Identificar los requerimientos técnicos de la animación Digital 3D orientados a la realidad aumentada (Hardware y Software). Analizar y aplicar los conceptos y términos aplicados a la realidad aumentada. Crear objetos, ambientes y personajes en 3D orientados a la realidad aumentada. Realizar la programación de un proyecto de animación digital en realidad aumentada. Descubrir las posibilidades de la producción de animaciones en realidad aumentada.

1711 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN PROFESIONAL EN ARTE HIPERMEDIA

Producir piezas tridimensionales analógicas y digitales para desarrollar proyectos de arte hipermedia en espacios virtuales, con el apoyo de recursos TIC. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad. Reconocer las tecnologías involucradas en el desarrollo de tecnologías y ambientes diseñados. Identificar las técnicas de visualización. Reconocer las aplicaciones del arte hipermedia en el campo laboral. Producir piezas tridimensionales analógicas y digitales en espacios virtuales.

1712 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN PROFESIONAL EN DISEÑO, MERCADOTECNIA Y COMUNICACIÓN

Analizar y aplicar las experiencias, estrategias y programas de Mercadotecnia y comunicación para derivarlos en la ejecución de proyectos profesionales de comunicación visual y publicidad para el entorno local y regional. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que

repercutan en los diversos sectores de la sociedad. Analizar las definiciones de comunicación, información y expresión visual. Representar en forma gráfica los códigos visuales para la comunicación. Manejar los elementos gráficos y códigos como incidencia crítica para establecer una comunicación funcional. Identificar y aplicar los principios básicos del diseño y el arte que inciden en la comunicación y la información. Aplicar los conocimientos adquiridos en prácticas y ejercicios que migran de lo humanismo hacia el Mercadotecnia.

1713 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN PROFESIONAL EN DISEÑO APLICADO

Reflexionar acerca de la incidencia del diseño en diversos ambientes para producir conocimientos básicos en la elaboración de proyectos multidisciplinarios. Desarrollar y analizar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los sectores de la sociedad. Identificar a la investigación como uno de los aspectos relevantes del diseño. Desarrollar proyectos multidisciplinarios donde el diseño sea partícipe.

1714 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN PROFESIONAL EN DISEÑO HIPERMEDIA

Aplicar los dominios intelectuales y las habilidades tecnológicas adquiridas sobre el diseño hipermedia en tecnología móvil y dispositivos alternativos o experimentales para el desarrollo de proyectos de investigación-producción profesionales, en beneficio del entorno y contexto social. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad. Proponer el diseño de aplicaciones locales o de interés específico para las principales plataformas y dispositivos inteligentes. Desarrollar nuevas estrategias de diseño medial en dispositivos e interfaces, tales como sensores de movimiento, reconocimiento de voz, celdas ópticas o sistemas de proyección monumental. Ofrecer aplicaciones de divulgación cultural o científica en software libre o *apps*.

1715 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN PROFESIONAL EN EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN

Desarrollar un proyecto de investigación-producción profesional que implique la integración de procesos creativos para la expresión y representación visual orientada al contexto social, cultural, científico o tecnológico de la región. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad. Ordenar la información que posibilite el desarrollo del proyecto de investigación-producción. Comprender e integrar en proyectos los fundamentos y prácticas del proceso creativo. Exponer y fundamentar los soportes teórico-conceptuales y metodológicos del proyecto de investigación-producción.

1716 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN PROFESIONAL EN HIPERANIMACIÓN

Conocer los antecedentes y conceptos relacionados con la realidad aumentada para integrar proyectos de investigación-producción de imagen en movimiento, dirigida a soportes y entornos hipermedia. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad. Conocer los antecedentes de la realidad aumentada. Conocer los fundamentos y aplicaciones de la realidad aumentada. Conocer el lenguaje técnico, así como los conceptos presentes en la realidad aumentada. Analizar las aplicaciones de la realidad aumentada. Realizar un proyecto de realidad aumentada desarrollada para hipermedios digitales. Analizar la importancia de la incursión de la realidad aumentada en la gráfica hipermedia.

1717 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN PROFESIONAL EN IDENTIDAD HOLÍSTICA

Analizar las características sintácticas de la identidad empresarial, así como los elementos que la conforman, y derivarlos en la realización de un proyecto de identidad holística para los diversos sectores de la sociedad. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad. Identificar las características de una empresa y sus diferencias principales con una corporación y una institución. Identificar los elementos de construcción de la identidad empresarial. Analizar las características semióticas que tienen en común las identidades empresariales. Desglosar y analizar el proceso de realización del diseño de una identidad empresarial. Elaborar un manual de uso y aplicaciones de la identidad empresarial.

1718 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN PROFESIONAL EN INTERVENCIÓN Y ENTORNO

Analizar y experimentar con los procesos implicados en los proyectos de intervención de entorno, para desarrollar una evaluación y justificación de los resultados esperados al aplicar dicho proyecto. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad. Sugerir áreas posibles para la intervención en el entorno proponiendo líneas específicas de investigación-producción, utilizando para ello los conceptos de local-global y público-privado. Desarrollar argumentos que expliquen la toma de decisiones para los resultados esperados en la práctica profesional. Analizar los procesos de producción de los referentes políticos, sociales o económicos que pueden ser determinantes de las obras artísticas para el entorno. Asociar los procesos de investigación-producción que ocurren entre las artes y los diseños. Contrastar el proceso de experimentación con el trabajo interdisciplinario, haciendo énfasis en el proyecto de intervención propuesto.

1719 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN PROFESIONAL EN VIDEOCINEMATOGRAFÍA

Desarrollar proyectos de investigación-producción derivados a los diversos sectores de la sociedad, mediante la integración de recursos multimedia y

lenguajes para las artes escénicas como manifestaciones de experiencias estéticas, con un enfoque conceptual, expresivo y de reflexión del ser humano. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad. Comprender el recurso multimedia para la producción escénica. Analizar los lenguajes y características del multimedia. Aplicar a través del trabajo de laboratorio los conocimientos teóricos adquiridos en un proyecto colectivo o individual de multimedia en las artes escénicas. Comprender la vinculación entre los lenguajes escénicos y los lenguajes audiovisuales. Analizar diversos procedimientos técnicos y conceptuales de relación e interactividad entre el usuario y el texto audiovisual.

1720 04 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN PROFESIONAL EN VISUALIZACIÓN Y ANIMÁTICA

Desarrollar proyectos de investigación-producción en animática, orientados a optimizar los procesos de visualización en la producción cinematográfica como recurso de desarrollo profesional. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad. Aplicar sus conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño. Comprender la función narrativa de la animática para su aplicación. Aplicar las estrategias de la animática para la integración de estrategias de visualización en el área de la cinematografía. Identificar los procesos y productos de la visualización y la animática como áreas de desarrollo profesional.

OCTAVO SEMESTRE

1809 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PARA TITULACIÓN EN ANIMACIÓN HÍBRIDA

Analizar los conceptos, términos y aplicaciones de la animación orientada hacia aplicaciones de dispositivos móviles y alternativos (mapping) para elaborar animaciones que puedan reproducirse en dispositivos móviles y soportes alternativos. Desarrollar y analizar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los sectores de la sociedad. Identificar las aplicaciones propias de los dispositivos móviles. Describir los antecedentes del mapping. Analizar los requerimientos técnicos para el desarrollo de animaciones orientadas a las aplicaciones en dispositivos móviles y soportes alternativos (hardware y software). Identificar los conceptos y términos aplicados al desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles. Definir los conceptos y términos aplicados al desarrollo de proyecciones en soportes alternativos. Realizar animaciones híbridas orientadas a aplicaciones en dispositivos móviles. Realizar animaciones híbridas para su proyección en soportes alternativos. Identificar la importancia de las posibilidades de la animación para aplicaciones en dispositivos móviles

1810 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PARA TITULACIÓN EN ARTE HIPERMEDIA

Desarrollar sitios para internet y diseñar interfaces web a partir de proyectos determinados del campo del diseño o del arte. Desarrollar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los sectores de la sociedad. Describir los antecedentes históricos del desarrollo web. Analizar los trabajos de los pioneros del net.art. Aplicar los diferentes lenguajes de programación para sitios web. Identificar puntos de convergencia entre el diseño y el arte a partir del uso común de una misma herramienta o plataforma. Aplicar las herramientas para el manejo y administración de sitios web. Adquirir la capacidad conceptual de concebir y desarrollar sitios web de carácter cultural o comercial.

1811 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PARA TITULACIÓN EN DISEÑO APLICADO

Reflexionar acerca de la incidencia del diseño en diversos ambientes para producir conocimientos básicos para la elaboración de proyectos multidisciplinarios. Desarrollar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los diversos sectores de la sociedad. Incentivar la faceta de investigación como uno de los aspectos relevantes del diseño. Fomentar el desarrollo de proyectos multidisciplinarios donde el diseño sea partícipe.

1812 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PARA TITULACIÓN EN DISEÑO HIPERMEDIA

Diseñar un proyecto de investigación-producción de una estrategia de comunicación visual hipermedia como proyecto terminal de la licenciatura. Desarrollar y analizar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los sectores de la sociedad. Proponer un proyecto vinculado al campo profesional que proponga una aplicación innovadora en el contexto del arte y el diseño. Gestionar los aspectos económicos y de factibilidad de la implementación de dicha propuesta. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos de esta línea de investigación-producción en una propuesta viable y estéticamente propositiva.

1813 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PARA TITULACIÓN EN DISEÑO, MERCADOTECNIA Y COMUNICACIÓN

Analizar, identificar y aplicar los conocimientos de diseño y artes en la elaboración de estrategias efectivas para fomentar el desarrollo de proyectos de Mercadotecnia y comunicación visual. Desarrollar y analizar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los sectores de la sociedad. Realizar acciones y técnicas de diseño, Mercadotecnia y publicidad en la comunicación, la información y la expresión visual. Representar los códigos visuales, semióticos y cromáticos para la comunicación en la publicidad. Ensamblar los elementos gráficos y códigos visuales con base en la información, para establecer una comunicación funcional enfocada a los mercados meta correspondientes. Proponer el arte y el diseño para su aplicación en la dialéctica publicitaria, diseño y Mercadotecnia.

1814 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PARA TITULACIÓN EN EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN

Diseñar, elaborar y desarrollar una investigación enfocada a las áreas de expresión y representación, en la cual puedan verse los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos durante la licenciatura, para presentarse como proyecto de titulación. Desarrollar y analizar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los diversos sectores de la sociedad. Evaluar los avances de la investigación. Exponer el tema de investigación. Programar y concluir la investigación.

1815 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PARA TITULACIÓN EN HIPERANIMACIÓN

Desarrollar proyectos de investigación-producción de imagen en movimiento para entornos hipermedia interactivos, orientados a solucionar y satisfacer necesidades de comunicación y expresión del entorno local y regional. Desarrollar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los sectores de la sociedad. Aplicar las diversas estrategias de la hiperanimación en la producción de propuestas orientadas a la atención de los sectores científico, tecnológico, cultural y productivo. Identificar la investigación-producción de hiperanimación como un área de desarrollo profesional productiva y de innovación

1816 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PARA TITULACIÓN EN IDENTIDAD HOLÍSTICA

Identificar las características sintácticas de la identidad empresarial, así como los elementos básicos que la conforman, para explorar las posibilidades implicadas en el desarrollo empresarial. Desarrollar y analizar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los sectores de la sociedad. Identificar las características de una empresa y sus diferencias principales con una corporación y una institución. Identificar los elementos de construcción de la identidad empresarial. Analizar las características semióticas que tienen en común las identidades empresariales. Desglosar el proceso de realización del diseño de una identidad empresarial. Elaborar un manual de uso y aplicaciones de la identidad empresarial.

1817 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PARA TITULACIÓN EN INTERVENCIÓN Y ENTORNO

Aplicar las herramientas metodológicas pertinentes en un proyecto de investigación-producción para la titulación. Desarrollar y analizar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los diversos sectores de la sociedad. Estructurar una serie de procedimientos que decanten la información recabada para el proyecto de investigación. Diferenciar las TIC para aplicarlas como apoyos de la investigación. Comparar, integrar y aplicar la investigación de campo y la documental para el proceso de titulación.

Desarrollar el proyecto de investigación-producción, vinculando los procesos de producción y de reflexión artística.

1818 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PARA TITULACIÓN EN VIDEOCINEMATOGRAFÍA

Fomentar el desarrollo creativo de proyectos personales de investigación-producción en videocinematografía, a través de asesorías y tutorías orientadas a optimizar los procesos de realización de piezas comunicativas y de expresión plástica, que favorezcan el desarrollo regional mediante la innovación del lenguaje de la imagen en movimiento. Desarrollar y analizar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los sectores de la sociedad. Asesorar proyectos personales. Organizar la logística del proyecto. Preparar el proceso de titulación. Incorporar los conocimientos y habilidades en una propuesta que integre la resolución de problemas específicos de comunicación audiovisual con los intereses particulares de expresión personal.

1819 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PARA TITULACIÓN EN VISUALIZACIÓN Y ANIMÁTICA

Elaboración de un proyecto personal de medios audiovisuales utilizando como recurso la técnica de la Animática (animaciones). Desarrollar y analizar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los sectores de la sociedad. Organizar la logística del proyecto. Preparar el proceso de titulación. Incorporar los conocimientos y habilidades en una propuesta que integre la técnica de la Animática con los intereses particulares de expresión personal.

1827 16 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN PARA TITULACIÓN EN ACCIÓN Y PERFORMÁTICA

Desarrollar productos artísticos así como de diseño, enfocados a necesidades de producción específicos del mercado de medios interactivos. Desarrollar proyectos de interacción física que respondan a necesidades específicas. Generar propuestas creativas que aborden procesos transdisciplinarios. Conocer el contexto económico mundial, legal y de mercado de la industria de medios interactivos.

ASIGNATURAS POR ÁREA DE PROFUNDIZACIÓN INNOVACION EN LENGUAJES Y SOPORTES ALTERNATIVOS

QUINTO SEMESTRE

1526 06 SEMINARIO DE INTEGRACIÓN EN INNOVACIÓN EN LENGUAJES Y SOPORTES ALTERNATIVOS I

Integrar los conocimientos, metodologías y procesos de los laboratorios de investigación-producción para la creación de objetos comunicativos y obra plástica mediante la experimentación en soportes tradicionales y alternativos,

orientados a plantear y configurar nuevos lenguajes. Aplicar sus conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño. Identificar los métodos particulares de cada disciplina para integrarlos en un modelo de producción interdisciplinaria. Sistematizar los procesos de investigación-producción en el laboratorio. Integrar metodologías de producción en las actividades del laboratorio. Aplicar el concepto de investigación-producción, como estrategia de innovación. Analizar los lenguajes particulares de cada disciplina, para identificar sus posibilidades. Conjugar lenguajes en soportes alternativos, mediante la aplicación del modelo de investigación-producción interdisciplinaria.

SEXTO SEMESTRE

1625 06 SEMINARIO DE INTEGRACIÓN EN INNOVACIÓN EN LENGUAJES Y SOPORTES ALTERNATIVOS II

Emplear los conocimientos metodológicos y procedimentales de la investigación-producción para la creación de objetos comunicativos y obra plástica mediante la experimentación con lenguajes y soportes alternativos, mediante el trabajo interdisciplinario. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores. Adaptar los métodos particulares de las artes y el diseño para integrarlos en un modelo de producción interdisciplinaria. Sistematizar los procesos de investigación-producción para el desarrollo de proyectos de artes y diseño. Integrar las metodologías de producción en las actividades de investigación-producción. Aplicar el concepto de investigación-producción, como estrategia de construcción de lenguajes. Analizar los lenguajes particulares, para identificar sus posibilidades e integración en los proyectos de artes y diseño. Explorar nuevos territorios para la implantación de los productos derivados del trabajo interdisciplinario de artes y diseño

SEPTIMO SEMESTRE

1721 06 SEMINARIO DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN EN LENGUAJES Y SOPORTES ALTERNATIVOS I

Integrar los conocimientos, metodologías y procesos de los laboratorios de investigación-producción para la gestión de proyectos de innovación que permitan integrar disciplinas y lenguajes para el desarrollo de las actividades de producción interdisciplinaria en arte y diseño. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad. Identificar los conceptos y metodologías que favorezcan la innovación en los procesos de investigación-producción interdisciplinaria. Sistematizar los procesos de producción en el laboratorio. Aplicar los conceptos relativos a la innovación para evaluar el impacto de las actividades de investigación producción en el entorno y contexto del alumno. Aplicar el concepto de investigación-producción como estrategia de producción. Analizar los lenguajes particulares de cada disciplina para identificar sus posibilidades. Explorar nuevos territorios para la implantación de los productos derivados del trabajo interdisciplinario. Identificar metodologías de producción

interdisciplinaria que fomenten la innovación de los productos y objetos realizados en los laboratorios.

OCTAVO SEMESTRE

1820 06 SEMINARIO DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN EN LENGUAJES Y SOPORTES ALTERNATIVOS II

Integrar los conocimientos, metodologías y procesos de los laboratorios de investigación-producción para la gestión y desarrollo de un proyecto de innovación en lenguajes y soportes alternativos, que le permita concretar su producción personal y colocarla en el mercado. Desarrollar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, que impacten en los diversos sectores de la sociedad. Identificar los conceptos y metodologías que favorezcan la innovación en los procesos de investigación-producción interdisciplinaria. Sistematizar los procesos de producción en el laboratorio. Aplicar los conceptos relativos a la innovación para evaluar el impacto de las actividades de investigación- producción en el entorno. Aplicar el concepto de investigación-producción como estrategia de producción. Analizar los lenguajes particulares de cada disciplina para identificar sus posibilidades. Explorar nuevos territorios para la implantación de los productos derivados del trabajo interdisciplinario. Identificar metodologías de producción interdisciplinaria que fomenten el desarrollo y gestión de un proyecto personal de innovación en arte y diseño, que integre nuevos lenguajes y soportes alternativos.

ASIGNATURAS POR ÁREA DE PROFUNDIZACIÓN: PRODUCCIÓN VISUAL Y ENTORNO

QUINTO SEMESTRE

1510 06 SEMINARIO DE INTEGRACIÓN EN PRODUCCIÓN VISUAL Y ENTORNO I

Integrar los conocimientos, metodologías y procesos de los laboratorios de investigación-producción para la creación de objetos comunicativos y obra plástica, con la finalidad de integrarlos al contexto y a los entornos particulares y regionales. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño. Identificar los métodos particulares de cada disciplina para integrarlos en un modelo de producción interdisciplinaria. Sistematizar los procesos de producción en el laboratorio. Integrar metodologías de producción en las actividades del laboratorio. Aplicar el concepto de investigación-producción, como estrategia de producción. Analizar de forma crítica el entorno y contextos particulares y regionales para identificar necesidades de comunicación o expresión. Evaluar las estrategias de investigación-producción que favorecerán la inserción de la obra o productos en el entorno.

SEXTO SEMESTRE

1613 06 SEMINARIO DE INTEGRACIÓN EN PRODUCCIÓN VISUAL Y ENTORNO II

Emplear los conocimientos metodológicos y procedimentales de la investigación-producción para el desarrollo de productos u objetos que se vinculen y satisfagan las necesidades de comunicación y expresión del contexto. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores. Adaptar los métodos particulares de las artes y el diseño para integrarlos en un modelo de producción interdisciplinaria. Sistematizar los procesos de producción en el laboratorio para el desarrollo de proyectos de artes y diseño. Integrar metodologías de producción en las actividades de investigación-producción que fomenten el desarrollo de proyectos de impacto para el contexto de las artes y el diseño. Aplicar el concepto de investigación-producción, como estrategia de intervención del entorno. Identificar necesidades de comunicación o expresión para el desarrollo de proyectos personales de artes y diseño. Evaluar las estrategias de investigación-producción que favorecerán la inserción de la obra o productos en el entorno del arte y el diseño. Derivar de manera sistemática los resultados de la investigación-producción en estrategias de intervención del entorno.

SEPTIMO SEMESTRE

1722 06 SEMINARIO DE PROYECTOS DE PRODUCCIÓN VISUAL Y ENTORNO I

Integrar los conocimientos, metodologías y procesos de los laboratorios de investigación-producción para el planteamiento y desarrollo de proyectos de intervención del entorno con obra plástica y productos comunicativos, que satisfagan y soluciones problemas regionales de comunicación y expresión Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad. Identificar los métodos particulares de cada disciplina para integrarlos en un modelo de producción interdisciplinaria. Sistematizar los procesos de investigación-producción en los laboratorios para definir un proyecto de intervención del entorno. Integrar metodologías de producción y el desarrollo de proyectos para la gestión de un proyecto que impacte al entorno. Aplicar el concepto de investigación-producción, como estrategia de producción e intervención del entorno. Analizar de forma crítica el entorno y contextos particulares y regionales del alumno para identificar necesidades de comunicación o expresión. Evaluar las estrategias de investigación-producción que favorecerán la inserción de la obra o productos en el entorno. Derivar de manera sistemática los resultados de la investigación-producción en estrategias de análisis e intervención del entorno.

OCTAVO SEMESTRE

1821 06 SEMINARIO DE PROYECTOS DE PRODUCCION VISUAL Y ENTORNO I

Integrar los conocimientos, metodologías y procesos de los laboratorios de investigación-producción para la creación de objetos comunicativos y obra plástica, con la finalidad de integrarlos al contexto y a los entornos particulares y regionales. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño. Identificar los

métodos particulares de cada disciplina para integrarlos en un modelo de producción interdisciplinaria. Sistematizar los procesos de producción en el laboratorio. Integrar metodologías de producción en las actividades del laboratorio. Aplicar el concepto de investigación-producción, como estrategia de producción. Analizar de forma crítica el entorno y contextos particulares y regionales para identificar necesidades de comunicación o expresión. Evaluar las estrategias de investigación-producción que favorecerán la inserción de la obra o productos en el entorno.

ASIGNATURAS POR ÁREA DE PROFUNDIZACIÓN: CONSULTORIA Y GESTION DE PROYECTOS

QUINTO SEMESTRE

1508 06 SEMINARIO DE INTEGRACIÓN EN CONSULTORÍA Y GESTIÓN DE PROYECTO I

Integrar los conocimientos, metodologías y procesos de los laboratorios de investigación-producción para el planteamiento de estrategias proyectuales que permitan identificar necesidades y áreas de oportunidad para los productos y objetos derivados de los procesos creativos realizados en los laboratorios. Aplicar conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño. Identificar los métodos particulares de cada disciplina para integrarlos en un modelo de producción interdisciplinaria. Sistematizar los procesos de investigación-producción en el laboratorio, para derivarlos en un modelo de planeación estratégica. Integrar metodologías de consultoría en las actividades del laboratorio, para favorecer el análisis del contexto y detectar necesidades. Aplicar el concepto de investigación-producción, como estrategia de producción y de proyección. Analizar los conceptos y teoría relacionada con la consultoría para complementar las actividades de investigación-producción. Identificar y diagnosticar oportunidades para el desarrollo de proyectos que favorezcan el desarrollo de empresas y negocios entorno a la imagen.

SEXTO SEMESTRE

1611 06 SEMINARIO DE INTEGRACIÓN EN CONSULTORÍA Y GESTIÓN DE PROYECTOS II

Emplear los conocimientos metodológicos y procedimentales de la investigación-producción en proyectos que fortalezcan el desarrollo profesional, tomando en cuenta las necesidades y oportunidades del medio profesional. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores. Adaptar los métodos particulares de las artes y el diseño para integrarlos en un modelo de producción interdisciplinaria. Sistematizar los procesos de investigación-producción para derivarlos en el desarrollo y gestión de proyectos de negocios o de producción de obra. Desarrollar metodologías de planeación y gestión de proyectos para la consultoría en el proceso de investigación-producción. Aplicar el concepto de investigación-producción, como estrategia de proyección. Analizar los

conceptos y teorías relacionadas con la consultoría y gestión de proyectos para complementar las actividades de investigación-producción. Identificar necesidades de comunicación o expresión para el desarrollo de proyectos personales de artes y diseño. Evaluar los resultados del diagnóstico de oportunidades para la ejecución de proyectos que favorezcan el desarrollo de empresas y negocios en torno a la producción de la imagen.

SEPTIMO SEMESTRE

1723 06 SEMINARIO DE CONSULTORÍA Y GESTIÓN DE PROYECTOS PROFESIONALES I

Integrar los conocimientos, metodologías y procesos de los laboratorios de investigación-producción para el desarrollo de un proyecto de producción visual o de negocios en torno a la imagen. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad. Identificar los métodos particulares de cada disciplina para integrarlos en un modelo de producción interdisciplinaria. Sistematizar los procesos de investigación-producción en el laboratorio, para derivarlos en el desarrollo y gestión de proyectos de negocios o de producción de obra. Integrar metodologías de consultoría en las actividades del laboratorio, para derivar los resultados en modelos estratégicos de planeación y gestión de proyectos profesionales, que amplíen las oportunidades de desarrollo profesional. Aplicar el concepto de investigación-producción, como estrategia de producción y de proyección de estrategias de desarrollo profesional. Analizar los conceptos y la teoría relacionada con la consultoría y gestión de proyectos para complementar las actividades de investigación-producción y derivarlas al ejercicio profesional. Detectar áreas de competencia, oportunidades y mercado, para la implantación de un proyecto de producción visual o de emprendimiento, que favorezca el desarrollo profesional.

OCTAVO SEMESTRE

1822 06 SEMINARIO DE CONSULTORÍA Y GESTIÓN DE PROYECTOS PROFESIONALES II

Integrar los conocimientos, metodologías y procesos de los laboratorios de investigación-producción para la gestión de un proyecto de producción visual o de negocios en torno a la imagen, que impacte al contexto local o regional, y que permita identificar nuevas áreas de desarrollo profesional. Desarrollar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los sectores de la sociedad. Integrar metodologías de consultoría en las actividades del laboratorio, para derivar los resultados en modelos estratégicos de planeación y gestión de proyectos profesionales, que amplíen las oportunidades de desarrollo profesional. Aplicar el concepto de investigación-producción como estrategia de producción y de proyección de estrategias de desarrollo profesional, que favorezcan la inserción en el mercado. Analizar los conceptos y teoría relacionada con la consultoría y gestión de proyectos para complementar las actividades de investigación-

producción y derivarlas al ejercicio profesional para impactar al entorno. Detectar áreas de competencia, oportunidades y mercado para la implantación de un proyecto de producción visual o de emprendimiento, que favorezca el desarrollo profesional y de la región. Proyectar los conocimientos y metodologías empleadas para el planteamiento de estrategias de consultoría, que favorezcan el desarrollo económico del entorno local y regional.

ASIGNATURAS POR ÁREA DE PROFUNDIZACIÓN: ESTRATEGIAS INTEGRALES DE COMUNICACIÓN VISUAL

QUINTO SEMESTRE

1509 06 SEMINARIO DE INTEGRACIÓN EN ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN VISUAL I

Integrar los conocimientos, metodologías y procesos de los laboratorios de investigación-producción para la creación de estrategias de comunicación visual derivadas de la producción interdisciplinaria. Aplicar conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño. Identificar los métodos particulares de cada disciplina para integrarlos en un modelo de producción interdisciplinaria. Sistematizar los procesos de investigación-producción en el laboratorio, para derivarlos en el planteamiento de estrategias de producción dirigidas a la solución de problemas de expresión y comunicación. Integrar metodologías de planeación estratégica en las actividades del laboratorio, para derivar los resultados en productos comunicativos funcionales. Aplicar el concepto de investigación-producción interdisciplinaria para enriquecer la configuración de los modelos de comunicación visual, mediante la integración de lenguajes, soportes, técnicas y procesos de las disciplinas del arte y el diseño. Analizar los conceptos y teoría relacionada a la comunicación visual, para derivarlos a la ejecución de las estrategias integrales que permitan identificar problemas y plantear soluciones. Integrar metodologías de diagnóstico y análisis para identificar necesidades de comunicación y detectar problemas comunicativos a resolver. Proyectar los conocimientos y metodologías para el planteamiento de estrategias de comunicación que satisfagan y solucionen problemas comunicativos mediante el empleo de la imagen.

SEXTO SEMESTRE

1612 06 SEMINARIO DE INTEGRACIÓN EN ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN VISUAL II

Integrar los conocimientos metodológicos y procedimentales de la investigación-producción para la creación de estrategias de comunicación visual derivadas de la producción interdisciplinaria. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores. Adaptar los métodos particulares de las artes y el diseño para integrarlos en un modelo de producción interdisciplinaria. Sistematizar los procesos de investigación-producción para derivarlos en el planteamiento de estrategias de producción dirigidas a la solución de problemas de expresión y comunicación. Integrar metodologías de planeación estratégica en las actividades de investigación-producción, para derivar los resultados en

productos comunicativos funcionales. Aplicar el concepto de investigación-producción interdisciplinaria para enriquecer la configuración de los modelos de comunicación visual, mediante la integración de lenguajes, soportes, técnicas y procesos de las disciplinas del arte y el diseño. Analizar los conceptos y teoría relacionada a la comunicación visual, para derivarlos a la ejecución de las estrategias integrales. Integrar metodologías de diagnóstico y análisis para identificar necesidades de comunicación y detectar problemas comunicativos a resolver. Proyectar los conocimientos y metodologías empleadas por el alumno para el planteamiento de estrategias de comunicación que satisfagan y soluciones problemas comunicativos, mediante el empleo de la imagen.

SEPTIMO SEMESTRE

1724 06 SEMINARIO DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS INTEGRALES DE COMUNICACIÓN VISUAL I

Integrar los conocimientos, metodologías y procesos de los laboratorios de investigación-producción para la estructuración de proyectos interdisciplinarios de comunicación visual, enfocados a la solución de necesidades de comunicación y expresión del contexto local y regional. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad. Identificar los métodos particulares de cada disciplina para integrarlos en un modelo de producción interdisciplinaria. Sistematizar los procesos de investigación-producción en el laboratorio, para derivarlos en el planteamiento de estrategias integrales de comunicación visual, que posibiliten la innovación de los modelos comunicativos utilizados para la publicidad, difusión y divulgación. Integrar metodologías de planeación estratégica en las actividades del laboratorio, para derivar los resultados en modelos integrales de comunicación innovadores. Aplicar el concepto de investigación-producción interdisciplinaria para enriquecer la configuración de los modelos de comunicación visual, mediante la integración de lenguajes, soportes, técnicas y procesos de las disciplinas del arte y el diseño. Analizar los conceptos y la teoría relacionada a la comunicación visual, para derivarlos a la ejecución de estrategias integrales que permitan identificar problemas, planear estrategias y proponer soluciones. Integrar metodologías de diagnóstico y análisis para identificar necesidades de comunicación y detectar problemas comunicativos a resolver. Proyectar los conocimientos y metodologías empleadas por el alumno para el planteamiento de estrategias de comunicación que definirán las etapas de implementación del proyecto, orientado a impactar al entorno y contextos del alumno.

OCTAVO SEMESTRE

1823 06 SEMINARIO DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS INTEGRALES DE COMUNICACIÓN VISUAL II

Integrar los conocimientos, metodologías y procesos de los laboratorios de investigación-producción, para la implementación de estrategias integrales de comunicación visual orientadas a la solución de necesidades locales y regionales de particulares o de la sociedad en general. Desarrollar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los sectores de la sociedad. Sistematizar los procesos de investigación-

producción en el laboratorio, para derivarlos en la ejecución de las estrategias que integran el proyecto de comunicación visual. Integrar metodologías particulares de las disciplinas del arte y el diseño para configurar y enriquecer las estrategias de producción. Aplicar el concepto de investigación-producción interdisciplinaria durante cada una de las etapas de gestión de los proyectos. Analizar los conceptos y la teoría relacionados con la comunicación visual, para derivarlos a la ejecución de las estrategias integrales, que permitan identificar problemas y plantear soluciones. Derivar las metodologías empleadas para la estructuración del proyecto y de las estrategias, para trasladarlas al plano profesional y contribuir al desarrollo de negocios en torno a la imagen en el contexto local y regional.

ASIGNATURAS OPTATIVAS

0007 03 CREATIVIDAD PARA LA PRODUCCIÓN VISUAL

Reconocer los factores contextuales e internos que favorecen los procesos creativos en la enunciación de mensajes visuales, para desarrollar las habilidades requeridas en la producción de proyectos visuales. Identificar los procesos cognoscitivos y psicológicos que intervienen en el pensamiento creativo. Identificar los factores referenciales y de entorno como catalizadores de los procesos creativos. Analizar los conceptos de pensamiento lateral, para aplicarlos en rutas de creación visual. Analizar las cualidades del pensamiento abductivo, como un método factible en el desarrollo de la creatividad.

0008 03 INTRODUCCIÓN A LOS LENGUAJES HIPERMEDIA

Analizar los principios cognitivos que fundamentan el lenguaje, la estructura técnica del mensaje en hipertexto, las propiedades y reglas que lo rigen, para desarrollar su uso en la elaboración de proyectos de arte y diseño. Definir el lenguaje, sus fundamentos estructurales y las estrategias formales que lo hacen efectivo. Analizar las generalidades del contexto contemporáneo, la utilización de los mass-media como herramienta masiva de comunicación y la integración de la hipermedia a las sociedades contemporáneas. Definir las estrategias para la presentación de un proyecto de desarrollo multimedia. Describir los elementos que conforman el lenguaje del mercado de hipertexto, su relación con el desarrollo web, así como los procesos para su producción. Practicar el desarrollo de HTML y CSS, así como los procesos y herramientas para su producción. Explicar el lenguaje audiovisual y su integración a los medios masivos de comunicación, la teoría en torno al lenguaje audiovisual, la optimización de audio y video para su visualización en la web y los programas para su desarrollo e integración. Presentar el lenguaje avanzado del web dinámico, las herramientas y los procesos para su producción. Producción de un proyecto de arte y diseño con la integración del lenguaje hipermedia aplicado.

0009 03 MEDIOS , COMUNICACIÓN Y SOCIEDAD

Analizar la estrecha relación que guarda el discurso cultural de una época para relacionarlo con los sistemas de mediatización de la comunicación. Identificar las diversas fases de la evolución mediática de la comunicación. Describir el papel protagónico de la industria de la cultura en la configuración del discurso social e ideológico en la época moderna y posmodernidad. Analizar diversos ejemplos de comunicación de masas desde un punto de vista humanístico. Proponer una metodología de hermenéutica para el análisis y la producción de estrategias de comunicación visual.

0010 03 PROYECTOS ESPECIALES INTERDISCIPLINARIOS

Analizar la creación colectiva de valor social establecido en el acceso a la información, para definir conceptos de trabajo interdisciplinario y estrategias para su aplicación. Identificar los conceptos clave de creación colectiva. Promover una cultura de creación colectiva. Difundir el trabajo de creación y uso de software para la creación colectiva. Desarrollar proyectos interdisciplinarios basados en creación colectiva.

0011 03 PROYECTOS ESPECIALES TRANSVERSALES

Aplicar los conceptos fundamentales de la transversalidad en el desarrollo de proyectos de investigación-producción orientados a la integración del arte y el diseño con otras disciplinas del campo de las ciencias, la tecnología y las humanidades. Identificar los conceptos fundamentales de la transversalidad. Identificar necesidades del entorno cultural y proponer soluciones a través de proyectos de investigación-producción transversal. Integrar metodologías de producción del arte y el diseño con los modelos de producción de las ciencias y las humanidades. Identificar posibilidades de innovación en la investigación-producción de artes y diseño a través de la interacción disciplinaria transversal con otros campos de conocimiento.

0012 03 SEMINARIO DE TEORÍA DE LOS MEDIOS DIGITALES

Identificar y definir los conceptos teóricos nodales para explicar la lógica de los medios digitales y su aplicación en proyectos. Clasificar los medios analógicos y digitales. Definir las cualidades específicas de la comunicación interactiva digital. Identificar las fases de la evolución de la comunicación de masas y su desarrollo en aplicaciones interactivas. Analizar los procesos sociales y de comunicación derivados de los hábitos y las necesidades creadas por los dispositivos de comunicación digital.

0013 03 TALLER DE PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN

Identificar a la animación como un fenómeno de expresión gráfica, reconocer sus características específicas y aplicar los principios básicos de la animación tradicional. Identificar los antecedentes de la estructura narrativa por medio de imágenes en secuencia. Describir los principios básicos de la animación tradicional y sus características. Analizar los autores y experiencias más significativas de la historia de la animación. Aplicar los principios básicos de la

animación tradicional por medio del dibujo. Vincular el lenguaje de la animación con otras modalidades de narrativa visual.

0014 03 TEORÍAS DE LAS ARTES AY EL DISEÑO INTERACTIVO EN TIC

Aplicar los conceptos relativos a la teoría de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la integración de proyectos de arte y diseño en plataformas digitales y entornos virtuales, orientados a potenciar la interacción con el usuario a través de la imagen y la narrativa de los sistemas interactivos. Identificar y comprender los conceptos que caracterizan a las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Derivar los conocimientos relativos a los recursos TIC en la producción de mensajes y expresiones visuales interactivas. Incorporar el uso de recursos TIC en los procesos de investigación-producción para favorecer la innovación. Complementar, fortalecer y sistematizar las actividades de investigación-producción mediante la integración de recursos TIC.

0015 03 PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y SUSTENTABILIDAD EN ARTES Y DISEÑO

Desarrollar proyectos de innovación en el ámbito del arte y el diseño para identificar las cualidades y factores involucrados en el uso de recursos alternativos de manera sustentable. Proponer proyectos integrales basados en el uso de recursos y técnicas alternativas. Investigar y experimentar con nuevos materiales y explorar alternativas de reutilización y reciclaje. Analizar la importancia del uso responsable de los materiales y proponer soluciones sustentables.

0016 03 PROYECTOS INTERDISCIPLINARIOS DE GESTIÓN CULTURA POR TIC

Proponer herramientas y metodologías empleadas en torno al diseño, producción, administración y evaluación de proyectos y políticas culturales, así como las gestiones requeridas en las intervenciones dentro del ámbito creativo, para desarrollar conocimientos y habilidades que le permitan generar propuestas culturales en escenarios determinados, enriquecidas con los recursos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Identificar y reconocer las características de la oferta cultural enriquecida con las TIC. Analizar los elementos básicos de la gestión y difusión de la cultura en los entornos digitales interactivos. Analizar los marcos conceptuales institucionales, las bases jurídicas y los fundamentos de la política cultural y la difusión de la cultura en redes sociales, sistemas interactivos y soportes TIC. Analizar la capacidad de resolución de problemas relacionados con la gestión cultural en equipos interdisciplinarios y con el uso de recursos TIC. Identificar las ventajas y posibilidades que ofrece el uso de recursos TIC gratuitos y software libre. Utilizar la planeación estratégica para la elaboración y valoración de programas culturales en entorno TIC. Determinar las cualidades de la mercadotecnia cultural enriquecidos con las TIC. Utilizar los recursos TIC como una herramienta para el desarrollo y gestión de proyectos culturales interdisciplinarios.

0017 03 SEMINARIO DE DERECHOS DE AUTOR Y PROPIEDAD INTELECTUAL

Identificar y analizar los elementos jurídicos de los derechos de propiedad intelectual y derechos de autor de las obras y productos de arte y diseño, además de comprender los mecanismos de protección jurídica de estos derechos, así como la transmisión de su titularidad y uso. Adquirir los conocimientos fundamentales de la propiedad intelectual en su marco jurídico. Analizar los fundamentos necesarios para lograr una efectiva protección a la propiedad intelectual. Adquirir los conocimientos necesarios para que el alumno logre una adecuada protección de la propiedad intelectual y del derecho de autor. Analizar los derechos de los autores con respecto a sus obras, la manera que se adquieren y se ejercen. Aplicar, a través del trabajo de laboratorio, los conocimientos teóricos adquiridos. Profundizar en el conocimiento de las principales formas de transmitir la titularidad o el uso de derechos de propiedad intelectual

0018 03 SEMANARIO DE GESTIÓN Y DIFUSIÓN DE LA CULTURA

Proponer herramientas y metodologías empleadas en torno al diseño, producción, administración y evaluación de proyectos y políticas culturales, así como las gestiones requeridas en las intervenciones dentro del ámbito creativo, para desarrollar conocimientos y habilidades que le permitan generar propuestas culturales en escenarios determinados. Identificar y reconocer las características de la oferta cultural. Analizar los elementos básicos de la gestión y difusión de la cultura. Conocer los marcos conceptuales institucionales, las bases jurídicas y los fundamentos de la política cultural y la difusión de la cultura. Analizar las técnicas de gestión que intervienen en la producción y difusión cultural de entidades culturales, públicas y privadas. Analizar y definir la evolución de los modelos de la gestión y políticas culturales de ámbito nacional e internacional. Analizar y definir el marco económico, político y jurídico, así como las diversas lógicas de gestión que intervienen en la planificación y administración pública y privada de la cultura. Analizar la capacidad de resolución de problemas relacionados con la gestión cultural en equipos multidisciplinarios. Identificar los criterios en la gestión y la difusión cultural, analizando el uso y negociación de financiamientos, patrocinios, donaciones y captación de recursos externos. Utilizar la planeación estratégica para la elaboración y valoración de programas culturales. Analizar los criterios y técnicas utilizadas para la publicidad, difusión, extensión, divulgación e investigación sobre el patrimonio cultural en la gestión pública y privada. Determinar las cualidades del mercadotecnia cultural. Determinar el uso óptimo de la información, aplicando conocimientos teóricos y metodológicos a la resolución de problemas prácticos complejos. Utilizar el diseño como una herramienta para el desarrollo de proyectos culturales.

0055 03 TALLER DE CONSULTORÍA Y PLANEACIÓN EN ARTES Y DISEÑO

Identificar las herramientas y recursos requeridos para generar proyectos integrales de emprendimiento en artes y diseño. Analizar el concepto de planeación para la aplicación del concepto a la consultoría y a la producción.

Identificar las etapas de desarrollo de un proyecto de artes y diseño. Aplicar los conocimientos adquiridos en la integración de proyectos de artes y diseño.

0056 03 CULTURA Y CONTEXTO SOCIAL

Aplicar los conceptos fundamentales de la cultura y la estética social en los procesos de investigación-producción, para enriquecer el desarrollo de proyectos en arte y diseño, que repercutan en los contextos sociales y favorezcan el desarrollo y la integración cultural de la región. Analizar los conceptos y visiones en torno a la cultura y a la sociedad Derivar el entendimiento de conceptos y las experiencias culturales en los procesos de investigación-producción de arte y diseño. Integrar los datos e información derivada del análisis del contexto socio-cultural de la región, en proyectos de investigación-producción orientados a fomentar la integración y el desarrollo social a través del arte y el diseño.

0057 03 INTERVENCIÓN DEL ENTORNO Y DESARROLLO SOCIAL

Analizar las cualidades del concepto de entorno para definir su relación con la sociedad contemporánea. Identificar a la obra de arte y su relación con el entorno. Explorar el entorno y el desarrollo social, partiendo de tópicos concretos. Identificar la socialización de la obra y su repercusión con los sujetos individualizados y/o colectivizados.

0058 03 SEMINARIO DE INTERVENCIÓN SUSTENTABLE

Identificar las cualidades del entorno para definir su relación con la sociedad contemporánea, con un enfoque que derive en propuestas de arte y diseño sustentables Comprender los conceptos fundamentales de la sustentabilidad en los procesos y productos de la investigación-producción en arte y diseño. Incorporar al entorno propuestas de arte y diseño sustentable orientados al desarrollo social. Identificar la socialización de la obra sustentable y su repercusión en el entorno y contextos.

0059 03 SEMINARIO VISUALIZACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA

Analizar y aplicar los conceptos relativos a la visualización como estrategia de proyección y de investigación-producción de objetos comunicativos y expresiones visuales, que favorezcan la concreción de conceptos, ideas e información en imágenes visuales y gráficas, orientadas a optimizar procesos de enseñanza-aprendizaje y de divulgación y difusión, en los ámbitos científico y tecnológico. Analizar y aplicar los conceptos relacionados a la visualización. Integrar metodologías de investigación-producción que permitan trascender la información textual y literal al plano de lo gráfico y visual. Desarrollar procesos de análisis, diagnóstico y derivación de la información a expresiones visuales mediante el empleo de técnicas y procesos de las artes y el diseño. Analizar las posibilidades de la producción de estrategias y proyectos de visualización para el desarrollo profesional y el impacto a la sociedad. Producir objetos comunicativos y de expresión orientados a optimizar y potenciar las actividades de difusión y divulgación científica y tecnológica.

0060 03 TALLER DE PLANEACIÓN Y PROYECCIÓN PARA EL ENTORNO

Programar la recolección y manejo de información, así como su proyección, para el desarrollo de un proyecto de investigación en arte y diseño orientado a insertarse en el entorno. Acumular y clasificar información que ayude a la investigación. Seleccionar, depurar y discutir los avances del proyecto. Revisar los avances y operatividad en el proceso de conclusión.

0061 03 INNOVACIÓN EN PRODUCCIÓN VISUAL Y EMPRENDIMIENTO

Implementar el desarrollo creativo de nuevas ideas empresariales en el ámbito de las artes y el diseño, para incursionar en el área empresarial con proyectos de innovación. Identificar diversas áreas de oportunidad en el ámbito de las artes y el diseño. Describir las características de la actividad empresarial, así como la importancia de la innovación y la creatividad para el éxito de nuevas empresas.

0062 03 SEMINARIO DE INCUBACIÓN

Definir los conceptos básicos de la actividad emprendedora, así como los métodos estratégicos para desarrollar planes de negocios. Determinar las habilidades y estrategias comunes del profesionista emprendedor. Desarrollar las capacidades para generar y evaluar diversos planes y estrategias de negocio. Practicar diversos métodos y estrategias para desarrollar un plan de negocios sólido.

0063 03 SEMINARIO DE CONSULTORÍA EN NEGOCIOS DE LA IMAGEN

Aplicar los conceptos fundamentales del emprendimiento para el desarrollo de proyectos empresariales en arte y diseño orientados a solucionar problemáticas del contexto social y contribuir al desarrollo social a través de la imagen. Reconocer los principios básicos que intervienen en el proceso administrativo del desarrollo de proyectos. Analizar la toma de decisiones para el óptimo desarrollo de los proyectos de arte y diseño. Distinguir las estructuras que conforman la planeación y proyección de los productos en las artes y el diseño. Determinar las características principales que estructuran al proyecto empresarial del arte y diseño. Definir los principios generales que configuran al proyecto del arte y diseño. Argumentar el valor del arte y del diseño. Establecer los parámetros del valor del arte y diseño. Determinar el valor del proyecto del arte y diseño. Identificar las condiciones y parámetros idóneos al plan del proyecto empresarial. Emplear la adecuada toma de decisión en la elección de las estrategias publicitarias y mercadológicas que favorezcan al plan del proyecto empresarial. Desarrollar ideas creativas que favorezcan la implementación productiva de la obra de arte y la producción gráfica. Implementar un proyecto empresarial idóneo al arte y diseño.

0064 03 TALLER DE ESTRATEGIAS PROYECTUALES

Adquirir herramientas que permitan generar opciones de desarrollo estratégico orientado a solucionar necesidades en proyectos de arte y diseño, fortaleciendo habilidades en torno a la toma de decisiones. Realizar un diagnóstico para la elaboración del proyecto. Mostrar los distintos modelos sobre toma de decisiones. Fundamentar el proyecto con base en las alternativas surgidas durante la investigación. Diseñar una estrategia. Realizar y mostrar avances de la primera etapa del proyecto.

0065 03 TALLER DE PLAN DE NEGOCIOS

Construir un plan de negocios que favorezca el desarrollo de aptitudes de emprendimiento en torno a las disciplinas del arte y el diseño, con la finalidad de potenciar y optimizar las ideas de negocio gestadas durante la formación académica. Analizar y aplicar los conceptos relacionados a la filosofía del emprendimiento. Identificar las posibilidades y alternativas para el desarrollo de empresas en torno a la imagen. Aplicar metodologías para la integración de estudios de mercado. Instrumentar herramientas y recursos de diagnóstico en la proyección. Derivar los datos obtenidos del diagnóstico para la estructuración del plan de negocios.

0066 03 TALLER DE COMUNICACIÓN SOCIAL

Efectuar un análisis crítico del papel que juegan los medios masivos de comunicación y la tecnología en la esfera privada, pública y política del hombre contemporáneo, para aplicar estos conocimientos en estrategias de diseño y comunicación visual. Identificar la influencia en la conducta social que desarrollan los discursos y las textualidades de la industria cultural y del entretenimiento. Gestionar la implementación de equipos transdisciplinarios en estrategias, y grupos profesionales encargados, en el análisis y la propuesta de proyectos de comunicación social. Proponer una metodología de hermenéutica profunda en el estudio de la comunicación social. Fomentar los procesos creativos en estrategias de comunicación social.

0067 03 TALLER DE PLANEACIÓN Y PROYECCIÓN ESTRATÉGICA

Planificar las diversas fases y las variables implícitas para el desarrollo de un proyecto de naturaleza creativa, considerando los factores de producción y evaluación, dentro de la comunidad donde se aplique. Desarrollar una metodología de estrategias de diseño y comunicación visual, que favorezca la implementación de proyectos. Aplicar procesos de producción de naturaleza interdisciplinaria. Organizar grupos de trabajo e implementar procesos eficaces de comunicación organizacional. Evaluar los productos y proyectos de diseño y arte desde su valoración económica, social y simbólica.

0068 03 TALLER DE INNOVACIÓN EN MERCADOTECNIA

Analizar, identificar y aplicar nuevas metodologías de mercadotecnia y del proceso creativo, para la innovación en productos y servicios. Analizar las tendencias de la empresa, productos y servicios contemporáneos. Interpretar información de nuevas propuestas de los estudios cualitativos y cuantitativos.

Identificar oportunidades comerciales para productos y servicios del diseño y el arte. Aplicar la metodología de la mercadotecnia tradicional y asociada a los argumentos derivados del proceso creativo. Integrar información y metodologías transdisciplinarias a los proyectos generadores de nuevos productos y servicios. Aplicar estrategias de mercadotecnia y comunicación basadas en redes sociales y relaciones públicas.

0069 03 TALLER DE MEDIOS Y SOPORTES ALTERNATIVOS PARA LA COMUNICACIÓN

Identificar soportes y recursos no convencionales para aplicarlos en estrategias de diseño y comunicación visual. Proponer nuevos soportes y materiales en la producción de enunciados visuales, como una alternativa sustentable. Promover procesos de comunicación social más incluyentes y democráticos en la sociedad. Proponer estrategias para contribuir a las tendencias sociales y económicas en la construcción de una conciencia ecológica y de conservación de recursos. Potenciar los procesos creativos en estrategias de comunicación social. Desarrollar un espacio que favorezca e incentive a la innovación en la producción de soportes y medios en la industria de la comunicación gráfica.

0070 03 SEMINARIO DE INTEGRACIÓN DE CAMPAÑAS PUBLICITARIAS

Analizar las herramientas de la mercadotecnia, la publicidad y el diseño de la imagen, para proponer y proyectar estrategias de comunicación publicitaria integral dirigidas al posicionamiento de la marca. Identificar las características y funciones de la publicidad contemporánea. Identificar los elementos que conforman la estrategia de comunicación de una marca. Desarrollar conceptos creativos a partir de objetivos planteados por la mercadotecnia a través de la planeación estratégica. Aplicar recursos de comunicación especializada en la construcción de discursos publicitarios. Proponer y estructurar planes de medios sustentados en el análisis riguroso de la mercadotecnia. Definir el papel de la publicidad en el branding de la marca.

(*) 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-semestre 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-semestre 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.