

# DESCRIPCIÓN SINTÉTICA DEL PLAN DE ESTUDIOS

## CARRERA TÉCNICA PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN DE LA IMAGEN DIGITAL

**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 técnico profesional egresado de esta opción, contará con los conocimientos y habilidades técnicas para el uso de recursos tradicionales, mecánicos y digitales en apoyo y asistencia a proyectos profesionales de investigación-producción de arte y diseño.

### **Conocimientos de:**

- Teoría e Historia de las Artes y el Diseño.
- Discurso artístico y comunicativo.
- Museografía y curaduría para participar en la integración de proyectos de arte y diseño.
- Teoría y práctica de la geometría, el espacio y sus aplicaciones en apoyo a la producción visual.
- Bidimensionalidad y tridimensionalidad aplicada como apoyo a los procesos de producción gráfica, pictórica, escultórica y audiovisual.
- Herramientas para la producción tradicional y digital de imágenes.
- Soportes tradicionales, digitales y alternativos para la producción de piezas artísticas y objetos comunicativos.
- Tecnologías de la información y la comunicación para el apoyo de procesos de investigación-producción en arte y diseño.
- Uso y técnica de los materiales para apoyar las actividades de producción gráfica, pictórica, escultórica, audiovisual e interactiva.

### **Habilidades:**

- Utilizar herramientas tradicionales y digitales para el desarrollo de productos comunicativos y de expresión artística.
- Preparar los materiales e insumos para ejecutar los procesos de producción

visual analógica y digital.

- Expresar de forma escrita y aplicar el discurso teórico e histórico del arte y el diseño en apoyo a los proyectos de producción visual.
- Desarrollar escritos y estudios críticos personales en torno a la producción visual en arte y diseño.
- Visualizar, integrar y apoyar la instalación de proyectos de curaduría y museografía de arte y diseño.
- Participar en el desarrollo técnico de la producción visual de objetos comunicativos y de expresión artística, mediante el uso de herramientas tradicionales y digitales.
- Ejecutar procesos técnicos y de uso de materiales en apoyo a los procesos de investigación-producción de arte y diseño.

#### **Actitudes:**

- Colaborar en grupos de trabajo interdisciplinario de producción visual.
- Apoyar el desarrollo de proyectos de investigación-producción con iniciativa y disposición.
- Desempeñar sus funciones de apoyo técnico a la producción visual con sentido ético y responsabilidad.
- Contribuir al desarrollo óptimo de proyectos y procesos de producción artística y de diseño.
- Manifestar solidaridad en su intervención de apoyo a los procesos productivos.

#### **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 carrera técnica:** 4 semestres

**Valor en créditos del plan de estudios:**

<b>Total:</b>	194 (*)
<b>Obligatorios:</b>	188
<b>Optativos:</b>	006

**Seriación:** Indicativa

**Organización del Plan de Estudios:**

Para la Opción Técnica en *Producción de la Imagen con Herramientas y Soportes digitales*, la duración de los estudios es de cuatro semestres, que comprende la Etapa de Formación Fundamental más dos semestres específicos para esta opción. El total de asignaturas es de 40, de las cuales 38 son obligatorias y dos son optativas, con un total de 194 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.

Al término del segundo semestre, se ofrece la posibilidad de cursar una opción técnica con dos semestres más. Esta opción técnica consta de 16 asignaturas, dos de ellas optativas (exclusivas para esta opción), más las asignaturas de los primeros dos semestres de la licenciatura, cubriendo un total de 194 créditos. Cabe aclarar que el alumno que decida elegir esta opción, deberá cursar y acreditar todas las asignaturas correspondientes a los primeros dos semestres de la licenciatura y, además, deberá cursar y acreditar las asignaturas de la opción técnica correspondientes al tercer y cuarto semestres, que le proporcionarán los conocimientos necesarios para adquirir las habilidades técnicas que lo formarán como Técnico Profesional en Producción de la Imagen Digital.

Si el alumno decidiera continuar sus estudios de licenciatura, tendrá la posibilidad de ingresar al tercer semestre, una vez cubiertos los requisitos establecidos, que consisten en acreditar el 100% de los créditos del primero y segundo semestres de la licenciatura, así como el tercer y cuarto semestres pertenecientes a la opción técnica, con un promedio general de ocho.

Esta opción responde a las necesidades del mercado laboral, con un perfil de egreso capaz de integrarse como apoyo a la producción visual mediante la ejecución de procesos técnicos de manipulación de herramientas, recursos tecnológicos digitales, materiales y conocimientos pertinentes que faciliten su ingreso a despachos de diseño o a talleres de arte, para colaborar en los procesos de producción.

### **Requisitos para la Diplomación:**

Para obtener el Diploma de Técnico 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 para la opción técnica.

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 diplomación en esta carrera se sujeta 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.

**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.

## **CARRERA TÉCNICA PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN DE LA IMAGEN DIGITAL**

### **ASIGNATURAS OBLIGATORIAS**

#### **PRIMER SEMESTRE**

##### **\*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**

- 1313 06 Inglés
- 1326 05 Herramientas Digitales para la producción en Artes y Diseño
- 1327 06 Orden y Proyectos Geométricos
- 1328 06 Taller de Integración de Procesos Técnicos
- 1329 08 Taller de Curaduría y Museografía I
- 1330 06 Taller de Diseño del Espacio I
- 1331 08 Taller de Vinculación con el Entorno Laboral I  
Optativa

### **CUARTO SEMESTRE**

- 1410 06 Inglés
- 1424 05 Aplicación de Herramientas en la Producción en Artes y Diseño
- 1425 06 Taller de Desarrollo de Proyectos Técnicos y Producción
- 1426 08 Taller de Curaduría y Museografía II
- 1427 06 Taller de Diseño del Espacio II
- 1428 08 Taller de Vinculación con el Entorno Laboral II
- 1429 08 Seminario de Integración de Portafolios  
Optativa

### **ASIGNATURAS OPTATIVAS**

- 0001 03 Estrategias de Gestión Profesional
- 0002 03 Herramientas Básicas para la Producción de Imagen Digital
- 0003 03 Herramientas Digitales para la Post-Producción de la Imagen
- 0004 03 Herramientas Digitales para la Producción de Imagen en Movimiento
- 0005 03 Seminario de Incorporación de Recursos TIC
- 0006 03 Taller de Presentaciones Digitales Audiovisuales

**\*CL.= CLAVE**  
**CR.= CRÉDITO**

# **DESCRIPCIÓN SINTÉTICA DE LAS ASIGNATURAS**

## **CARRERA TÉCNICA PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN DE LA IMAGEN DIGITAL**

### **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.

### **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 (Req. 1110)**

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 (Req. 1114)**

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 (Req. 1115)**

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 (Req. 1116)**

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 (Req. 1117)**

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 (Req. 1118)**

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 (Req. 1119)**

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.

### **1313 06 INGLES**

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.

### **1326 05 HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA PRODUCCIÓN EN ARTES Y DISEÑO**

Identificar conceptos básicos necesarios para el aprovechamiento de las herramientas digitales del diseñador para fomentar el desarrollo de habilidades básicas en el manejo del software estándar de la industria para la creación y manipulación digital de imágenes. Reconocer los puntos más importantes de la evolución de los equipos de cómputo. Identificar los conceptos y la terminología más relevante utilizada en computación. Identificar las plataformas computacionales existentes y las configuraciones básicas en equipos computacionales necesarios para diseño. Diferenciar entre los conceptos de analógico y digital. Analizar la forma en que la computadora estructura y procesa la información. Identificar los medios para introducir y obtener información de la computadora. Diferenciar entre tipos de software de uso general y los específicos para diseño. Practicar procesos básicos de entrada y salida de información visual digital. Practicar el uso de la interfaz gráfica de los programas propios de diseño. Identificar comandos comunes a todos los programas de interfaz gráfica. Reconocer los principales formatos de utilización en la imagen digital. Aplicar estrategias para el dominio básico de software estándar de la industria para el diseño y producción de imágenes fijas digitales.

### **1327 06 ORDEN Y PROYECTOS GEOMÉTRICOS**

Comprender los principios de orden, espacialidad y abstracción, el manejo del espacio bidimensional y tridimensional en la gráfica y el diseño, así como su aplicación en proyectos geométricos para las artes y el diseño. Analizar los procesos cognoscitivos de orden, espacialidad y abstracción en función del desarrollo geométrico. Aplicar el proceso de abstracción y representación geométrica, así como el uso de los instrumentos de trazo preciso. Identificar los conceptos básicos de la geometría plana para trazar elementos bidimensionales y crear composiciones. Reconocer el concepto de espacio tridimensional y su representación bidimensional. Analizar los conceptos de la geometría espacial para aplicarlos de manera bidimensional y tridimensional en proyectos gráficos y volumétricos.

### **1328 06 TALLER DE INTEGRACIÓN DE PROCESOS TÉCNICOS**

Integrar los conocimientos, metodologías y técnicas de producción, para la elaboración de proyectos y procesos técnicos que coadyuven al desarrollo de proyectos de arte y diseño. Reconocer las etapas que conforman el proceso de un proyecto en artes y diseño. Analizar los diversos procesos que se utilizan en el desarrollo técnico. Construir

modelos de desarrollo técnico adecuados a las disciplinas de arte y diseño. Analizar la metodología y elementos cognoscitivos del desarrollo de proyectos en arte y diseño. Aplicar una metodología para la construcción de proyectos en artes y diseño.

### **1329 08 TALLER DE CURADURÍA Y MUSEOGRAFÍA I**

Obtener las herramientas básicas para abordar la curaduría enfocada a las prácticas artísticas y adquirir el dominio técnico-conceptual para la planeación, organización y operación de exposiciones, así como la planeación, diseño y montaje museográfico. Identificar los principales aspectos teóricos que intervienen en la conceptualización de la curaduría a partir de las diferentes disciplinas y problemáticas específicas. Analizar la evolución de las tendencias museológicas y la museografía del patrimonio a nivel nacional e internacional. Adquirir el dominio técnico y conceptual de la museografía, sus características, funciones y componentes. Utilizar las principales técnicas que intervienen en la museografía.

### **1330 06 TALLER DE DISEÑO DEL ESPACIO I**

Desarrollar conocimientos teórico-técnicos y prácticos en la interpretación de espacios y la creación de nuevos entornos y su aplicación. Aplicar, en proyectos específicos, conceptos teóricos propios de la intervención de entornos. Aplicar en forma geométrica las diferentes técnicas de representación visual. Desarrollar destrezas específicas en el uso de paquetería. Aplicar el concepto en propuestas para el entorno. Analizar los principios básicos de color y de modulación de la luz.

### **1331 08 TALLER DE VINCULACIÓN CON EL ENTORNO LABORAL I**

Integrar los conocimientos, metodologías y técnicas de producción, para la elaboración de proyectos y procesos técnicos que coadyuven al desarrollo de proyectos de arte y diseño. Localizar los factores que convergen en el proceso del desarrollo del arte y el diseño en Latinoamérica. Reconocer las características que conforman el campo de acción del técnico. Definir los elementos integradores del arte o del diseño. Reconocer las características socio-culturales y político-económicas como conformadores del campo laboral del técnico. Debatir las diferentes manifestaciones estilísticas dentro del arte y el diseño así como sus tendencias y manejo de técnicas confluentes en reconocimientos sociales en México y Latinoamérica. Analizar las diversas propuestas de artistas y diseñadores. Identificar los aspectos y características integradoras del arte y diseño como identidades e iconosismos mexicanos, así como sus influencias y confluencias latinoamericanas. Diferenciar los diversos contextos latinoamericanos que influyen en el arte y el diseño. Reconocer la estructura, características y manifestaciones del producto del arte y el diseño. Discriminar entre las propuestas de productos más sobresalientes del campo laboral.

### **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.

#### **1424 05 APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS EN LA PRODUCCIÓN EN ARTES Y DISEÑO**

Utilizar las herramientas digitales del diseñador y manejar el software estándar de la industria para el diseño y la producción de publicaciones electrónicas e interactivos. Analizar los antecedentes, fundamentos, conceptos y características contemporáneas de las publicaciones electrónicas e interactivos. Reconocer los principios básicos y características principales de la producción de publicaciones electrónicas e interactivos. Distinguir las diferencias entre los tipos de software para la producción de publicaciones electrónicas e interactivos. Adquirir las habilidades para el dominio básico del software estándar de la industria para la producción de publicaciones electrónicas e interactivos.

#### **1425 06 TALLER DE DESARROLLO DE PROYECTOS TÉCNICOS Y PRODUCCIÓN**

Integrar las habilidades técnicas y procesos metodológicos de la producción visual para desarrollar proyectos que optimicen la realización de actividades de investigación-producción en laboratorios y talleres. Identificar y aplicar los conocimientos técnicos particulares a las disciplinas del arte y el diseño. Sistematizar los procesos de producción visual. Reforzar las habilidades técnicas para la producción visual mediante ejercicios de experimentación con materiales. Desarrollar proyectos técnicos que optimicen las actividades de investigación-producción.

#### **1426 08 TALLER DE CURADURÍA Y MUSEOGRAFÍA II**

Abordar la curaduría enfocada a las prácticas artísticas, planear, organizar y operar exposiciones, así como diseñar y realizar un montaje museográfico. Gestar un proyecto museográfico en un museo o en un espacio museográfico. Elaborar proyectos museológicos y museográficos. Diseñar y realizar exposiciones. Diseñar y realizar un montaje museográfico

#### **1427 06 TALLER DE DISEÑO DEL ESPACIO II**

Desarrollar conocimientos teórico-técnicos y prácticos para la interpretación de espacios abiertos y cerrados, y para la creación de nuevos entornos y su aplicación en la actividad laboral. Identificar los diversos espacios. Analizar las diferentes formas, tangibles y visibles, en la creación de espacios. Representar en forma geométrica las diferentes técnicas de representación visual. Aplicar, a través del trabajo específico, los

conocimientos teóricos adquiridos. Desarrollar destrezas prácticas en el uso de paquetería.

### **1428 08 TALLER DE VINCULACIÓN CON EL ENTORNO LABORAL II**

Desarrollar las habilidades administrativas y funciones operativas, con base en los principios básicos de la administración de la actividad laboral. Identificar 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.

### **1429 08 SEMINARIO DE INTEGRACIÓN DE PORTAFOLIOS**

Aplicar los métodos de construcción de un portafolios digital de trabajos, para integrarse al mercado laboral del arte y el diseño. 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.

## **ASIGNATURAS OPTATIVAS**

### **0001 03 ESTRATEGIAS DE GESTIÓN PROFESIONAL**

Identificar las diferentes facetas de desarrollo en las disciplinas del arte y el diseño, para derivarlas en la planeación de estrategias de gestión que le permitan insertarse en el mercado laboral. Analizar las diferentes facetas de trabajo del artista y del diseñador. Definir a la actividad profesional, sus alcances, límites y las facetas de su desarrollo. Reconocer las posibilidades de desarrollo y las capacidades de diversificación de la actividad laboral. Identificar las áreas de mayor influencia para el desarrollo laboral. Destacar la importancia del trabajo interdisciplinario en las artes y el diseño.

### **0002 03 HERRAMIENTAS BÁSICAS PARA LA PRODUCCIÓN DE IMAGEN DIGITAL**

Aplicar los conceptos básicos para la producción de productos editoriales, a través de las habilidades fundamentales en el manejo del software para industria del diseño y la producción de publicaciones editoriales. Conocer los antecedentes, fundamentos, conceptos y características contemporáneas del diseño editorial. Conocer los principios básicos y características principales de la producción de diseño editorial. Distinguir las diferencias entre tipos de software para producción de diseño editorial. Adquirir las habilidades para el dominio básico de software estándar de la industria para la producción de diseño editorial.

### **0003 03 HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA POST-PRODUCCIÓN DE LA IMAGEN**

Reconocer los conceptos básicos necesarios para el aprovechamiento de las herramientas digitales del diseñador y las habilidades básicas en el manejo del software

estándar de la industria para la creación y manipulación digital de imágenes. Conocer los puntos más importantes de la evolución de los equipos de cómputo, los conceptos y la terminología más utilizada en computación. Conocer las plataformas computacionales existentes y las configuraciones básicas en equipos computacionales necesarios para diseño. Diferenciar entre los conceptos de analógico y digital, la forma en que la computadora estructura la información, la maneja, la procesa y los medios para introducir y obtener información. Conocer las diferencias entre diferentes tipos de software de uso general y los específicos para diseño. Efectuar procesos básicos de entrada y salida de información visual digital.. Aplicar el uso de la interfaz gráfica de los programas propios de diseño. Conocer comandos comunes a todos los programas de interfaz gráfica. Reconocer los principales formatos de utilización en la imagen digital.

### **0004 03 HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA PRODUCCIÓN DE IMAGEN EN MOVIMIENTO**

Emplear los conceptos básicos sobre imagen en movimiento y animación, a través del software empleado en la industria de producción de animación. Conocer los fundamentos, conceptos y características de la imagen en movimiento. Conocer los principios básicos y características principales de la animación. Distinguir las diferencias entre los diversos software para producción de animación 2D. Practicar el uso de la interfaz gráfica del software para producción de animación 2D. Conocer el uso de software para animación con bitmap. Conocer el uso de software para animación vectorial. Aplicar los conocimientos básicos de software estándar de la industria para el diseño y producción de animación 2D.

### **0005 03 SEMINARIO DE INCORPORACIÓN DE RECURSOS TIC**

Identificar los recursos y aplicaciones para la creación e incorporación de recursos TIC orientados a enriquecer y favorecer el desarrollo de proyectos de investigación-producción en arte y diseño. Conocer los orígenes y desarrollo de las TIC. Identificar los elementos que componen las TIC. Identificar las aplicaciones utilizadas en la realización de recursos TIC. Describir la naturaleza y la lógica de las aplicaciones y recursos incluidos en las TIC. Realizar ejercicios basados en las aplicaciones utilizadas en la elaboración de TIC. Desarrollar investigación sobre el uso de las TIC en el aula. Analizar, realizar e incorporar materiales TIC en proyectos educativos enfocados al arte y el diseño.

### **0006 03 TALLER DE PRESENTACIONES DIGITALES AUDIOVISUALES**

Analizar y asimilar el principio cognoscitivo de manejo de la información, empleando los conocimientos adquiridos para la formulación de presentaciones en soportes audiovisuales. Analizar y asimilar el principio cognoscitivo de acopio y estructura de información. Discutir la importancia de presentar el texto a través de un soporte digital. Aplicar los principios de manipulación de la imagen, audio y video digital. Realizar un proyecto de presentación audiovisual.

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



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

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

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

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

**Los créditos se expresarán siempre en números enteros.**