



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

DIBUJO

Clave:	Semestre: 1°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
		4	
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
Total de Horas 64			

Seriación: No (x) Sí () **Obligatoria** () **Indicativa** ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Generar los conocimientos necesarios para que el alumno forme una idea del dibujo.

Objetivos específicos:

1. Identificar ideas sobre la disciplina del dibujo.
2. Analizar el concepto de dibujo y las estrategias para su práctica.
3. Adquirir los conocimientos sobre el papel del dibujo en la teoría de las artes y el diseño.
4. Conocer el desarrollo histórico del dibujo.
5. Analizar conocimientos fundamentales de estética del dibujo.
6. Identificar los fundamentos de una estética personal para el dibujo.
7. Elaborar un proyecto de producción de dibujo.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Actualidad técnica y crítica del dibujo	4	4
2	Dibujo y antigüedad	4	4
3	El dibujo como proyecto	4	4
4	El dibujo como matriz lingüística	4	4
5	El dibujo como recurso de investigación	4	4
6	El dibujo como arte del espíritu	4	4
7	Dibujo y pintura	4	4
8	Dibujo y reproducción	4	4
Total de horas:		32	32

Suma total de horas:	64
-----------------------------	----

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Actualidad técnica y crítica del dibujo 1.1 De las bellas artes a los medios audiovisuales. 1.2 Dibujo y tecnología digital. 1.3 La autonomía del dibujo.
2	Dibujo y antigüedad 2.1 El dibujo más allá del papel. 2.2 Signo, código y forma.
3	El dibujo como proyecto 3.1 Imaginación y pensamiento. 3.2 Forma germinal. 3.3 Monumentalidad y visualización. 3.4 Bidimensionalidad y tridimensionalidad.
4	El dibujo como matriz lingüística 4.1 Las bellas artes y el dibujo. 4.2 La victoria de Florencia. 4.3 Definición e inteligibilidad.
5	El dibujo como recurso de investigación 5.1 Leonardo y Dürer. 5.2 La ilustración científica. 5.3 Consideraciones sobre geometría.
6	El dibujo como arte del espíritu 6.1 Caminos del equilibrio. 6.2 Shodo. 6.3 Vida y acción. 6.4 Miguel Ángel. 6.5 Vacío y suceso. 6.6 Haboku.
7	Dibujo y pintura 7.1 Afinidades técnicas y ontológicas. 7.2 Diferencias técnicas y ontológicas. 7.3 Simbiosis.
8	Dibujo y reproducción 8.1 El dibujo y las técnicas de fijación y reproducción de la imagen. 8.2 Recursos mecánicos. 8.3 Recursos ópticos. 8.4 El dibujo y las artes gráficas.

Bibliografía básica:

Barlow, H., Weston-Smith, M. y Blakemore, C. (1990). Images and understanding: thoughts about images: ideas about understanding. Cambridge: CUP.
 Gilson, E. (2000). Pintura y realidad. Barañáin, España: EUNSA.
 Gómez Molina, J. J. (1999). Las lecciones del dibujo. Madrid: Cátedra.
 Hockney, D. (2006). Secret knowledge. Rediscovering the lost techniques of the old masters. Nueva York: Viking Studio.

Moorhouse, A. C. (1965). Historia del alfabeto. México: FCE.	
Bibliografía complementaria: DaVinci, L. (1995). Trattato della pittura. Milán:TAE. Ferraris, M. (1999). La imaginación. Madrid: Visor. Honnecourt, V., Erlande-Brandenbrug, A. (editor). (2001). Cuaderno de dibujos. Madrid: Akal. Lesbre, E. y Liu, J. (2005). La peinture chinoise. París: Hazan. Martínez Moro, J. (2008). Un ensayo sobre grabado (a principios del s. XXI). México: ENAP-UNAM.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación ()	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio ()	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico: Licenciado en Artes Visuales, Diseño o áreas afines, con experiencia profesional y vocación para la docencia.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

HISTORIOGRAFÍA DE LAS ARTES Y EL DISEÑO

Clave:	Semestre: 1°	Campo de conocimiento: Humanístico-Social y Desarrollo Profesional	No. Créditos: 6	
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórica		Teoría:	Práctica:	48
		3	0	
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Analizar y describir la relación histórica entre el arte y el diseño en el siglo XX.

Objetivos específicos:

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

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Introducción	6	0
2	Antecedentes históricos de la Prehistoria a la Edad Media	6	0
3	La invención de la imprenta	6	0
4	La Modernidad	6	0
5	La invención de la fotografía	6	0
6	La primera mitad del siglo XX. Los movimientos artísticos y su influencia en el diseño	6	0
7	La era de la información. Más allá de las vanguardias	6	0
8	La era digital. Un nuevo orden visual	6	0
Total de horas:		48	0
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Introducción</p> <p>1.1 Conceptos y diferencias entre historia e historiografía.</p> <p>1.2 Fundamentos de la teoría del arte.</p> <p>1.3 Fundamentos de la teoría del diseño.</p> <p>1.4 La comunicación visual como elemento unificador entre el arte y el diseño.</p>
2	<p>Antecedentes históricos de la Prehistoria a la Edad Media</p> <p>2.1 El mensaje visual de la prehistoria.</p> <p>2.2 Las civilizaciones antiguas.</p> <p>2.3 La invención de la escritura.</p> <p>2.4 La Edad Media.</p>
3	<p>La invención de la imprenta</p> <p>3.1 El Renacimiento.</p> <p>3.2 Grabadores e impresores.</p> <p>3.3 Gutemberg y la impresión en Europa.</p> <p>3.4 La impresión llega a América.</p>
4	<p>La Modernidad</p> <p>4.1 Europa.</p> <p>4.2 La revolución industrial y su impacto sobre la comunicación visual.</p> <p>4.3 El cartel.</p> <p>4.4 La gráfica victoriana.</p> <p>4.5 El movimiento de las artes y los oficios.</p> <p>4.6 Art Nouveau.</p>
5	<p>La invención de la fotografía</p> <p>5.1 La fotografía. El origen de un nuevo arte.</p> <p>5.2 La nueva herramienta de la comunicación.</p>
6	<p>La primera mitad del siglo XX. Los movimientos artísticos y su influencia en el diseño</p> <p>6.1 El auge de las vanguardias 1860-1900.</p> <p>6.2 El cubismo.</p> <p>6.3 El futurismo.</p> <p>6.4 El dadaísmo.</p> <p>6.5. El constructivismo ruso.</p> <p>6.6. La Bauhaus.</p> <p>6.7. El movimiento moderno en los Estados Unidos.</p>
7	<p>La era de la información. Más allá de las vanguardias</p> <p>7.1 Del Art Brut al Op Art. 1945-1968.</p> <p>7.2. Del minimalismo a la transvanguardia: 1968-2000.</p> <p>7.3. El diseño en la comunidad global 1940-1980.</p>
8	<p>La era digital. Un nuevo orden visual</p> <p>8.1 Arte en Internet.</p> <p>8.2 Medios interactivos y el Internet.</p>

Bibliografía básica:

Bürdek, B.E. (2002). Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial. Barcelona: Gustavo Gili.
 Dempsey, A. (2002). Estilos, escuelas y movimientos. España: Blume.
 Gombrich, E.H. (2001). Historia del arte. Madrid: Alianza.
 Meggs, P.B. (2000). Historia del diseño gráfico. México: Mc Graw Hill.
 Müller, B. (1998). Historia de la comunicación visual. España: Gustavo Gili.
 Satué, E. (1999). El diseño gráfico. Madrid: Alianza Editorial.

Bibliografía complementaria:

Berger, J. (2000). Modos de ver. España: Gustavo Gili.
 Escudero C.L. (2005). Comunicación y conflicto intercultural. España: Gedisa.
 Frascara, J. (1999). El poder de la imagen. Argentina: Infinito.
 González O.C. (2007). El significado del diseño y la construcción del entorno. México: Designio.
 Pelta, R. (2004). Diseñar hoy temas contemporáneos de diseño gráfico. Barcelona: Paidós.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos	()

Perfil profesiográfico:

Comunicadores gráficos, diseñadores gráficos, historiadores del arte y diseñadores de la comunicación visual, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

INGLÉS

Clave:	Semestre: 1°	Campo de conocimiento: Sin campo de conocimiento	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria	Horas		Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría: 2	Práctica: 2	4
	Duración del programa: 16 semanas		
Modalidad: Curso			

Seriación: Si (x) No () Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Inglés segundo semestre

Objetivo general: 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.

Objetivos específicos:

1. Identificar y producir expresiones en inglés para hablar de sí mismo y de terceros en el ámbito escolar y personal.
2. 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.
3. Identificar y producir expresiones cotidianas en inglés para hablar acerca de horarios, rutinas y preferencias.
4. 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.
5. Practicar el intercambio de información acerca de habilidades de manera oral y escrita.
6. Distinguir y emplear de manera básica aspectos acerca de eventos en pasado.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Verbo "to be". Palabras interrogativas	5	5
2	Verbo "have-has". Adjetivos y pronombres posesivos	6	6
3	Presente simple. Adverbios y preposiciones	6	6
4	There is, there are. Cuantificadores	6	6
5	Can. Verbos de acción	4	4
6	Pasado simple. Adverbios de tiempo	5	5

Total de horas:	32	32
Suma total de horas:	64	

CONTENIDO TEMÁTICO

Unidad 1			
Objetivo: Identificar y producir expresiones en inglés para hablar de sí mismo y de terceros en el ámbito escolar y personal.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga horaria
Verbo "to be" Formas: <ul style="list-style-type: none"> • afirmativa • negativa • interrogativa Pronombres personales Adjetivos posesivos Palabras interrogativas: <i>who, what, where, how, when</i> Imperativo Formas: <ul style="list-style-type: none"> • afirmativa • negativa Léxico: Alfabeto Números cardinales Nacionalidades y países Días y meses Objetos del salón de clases Terminología de Internet	Hi! I'm Raul. My name is.... Good morning Mr. Johnson. I'm Helen. This is my friend Susan. Nice to meet you. Glad to meet you, too. Good bye! See you later! Have a nice day! What's your/his/her name? How old are you? How old is she/he? Where are you from? When is your birthday? How do you spell your last name? What's your phone number? What's your e-mail address? May I come in? Can you repeat that, please? What's the meaning of...? May I go to the restroom? How do you pronounce....?	-Saludar, presentarse y despedirse en un contexto formal e informal. -Intercambiar información personal acerca de sí mismo y de otros acerca del lugar de residencia, nacionalidad, edad, fecha de nacimiento, nombre, apellido, número telefónico, correo electrónico, entre otros. -Manejar frases hechas dentro del salón de clases.	10 horas

	<p>Open your book to page....</p> <p>Take out your notebooks.</p> <p>Be quiet!</p> <p>Listen carefully.</p> <p>Please, erase the blackboard.</p> <p>Don't cheat!</p>	-Dar y seguir instrucciones dentro del salón de clases.	
--	--	---	--

Unidad 2

Objetivo: 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.

Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga horaria
<p>Presente simple del verbo <i>Have-Has</i></p> <p>Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa <p>Adjetivos y pronombres posesivos</p> <p>Adjetivos demostrativos</p> <p>Posesivo sajón</p> <p>Artículos definidos e indefinidos</p> <p>Léxico:</p> <p>Miembros de la familia</p> <p>Ocupaciones</p> <p>Adjetivos calificativos</p>	<p>Tell me about your mom.</p> <p>My mom is a teacher, she is friendly and kind. She is tall, thin and has brown eyes and short hair.</p> <p>Do you have any brothers and sisters?</p> <p>Yes, I have one brother. His name is Eduardo. He is my best friend.</p> <p>Whose photo album is that? It's my grandparents'.</p> <p>Look! This is my dad's new car.</p> <p>Is this your book? No, it's hers.</p>	<p>-Intercambiar información sobre miembros de la familia relativa a su profesión u oficio, apariencia física y personalidad.</p> <p>-Hablar de sentido de pertenencia y propiedad.</p>	12 horas

Unidad 3

Objetivo: Identificar y producir expresiones cotidianas en inglés para hablar acerca de horarios, rutinas y preferencias.

Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga horaria
<p>Presente Simple</p> <p>Formas</p>	<p>What time do you get up every morning?</p>	<p>-Intercambiar información acerca de actividades</p>	12 horas

<ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa <p>Adverbios de frecuencia Preposiciones de tiempo: <i>in, on, at</i></p> <p>Pronombres de complemento</p> <p>Conectores: <i>and, but, then.</i></p> <p>Léxico: Intereses y actividades de esparcimiento: deportes, música, cine, programas de T.V., video juegos, navegación en la red, etc.</p> <p>Números en relación con las horas del día.</p>	<p>I get up at 6:00 o'clock.</p> <p>What time does your father usually arrive home?</p> <p>He usually arrives home at 7:00 p.m.</p> <p>Raul loves Hip hop music, but Helen doesn't like it.</p> <p>I eat bread and butter for breakfast.</p> <p>What movies do you prefer? I like thrillers.</p>	<p>diarias, su frecuencia y horarios en las que él u otros las realizan.</p> <p>-Intercambiar información acerca de gustos y preferencias.</p>	
---	--	--	--

Unidad 4

Objetivo: 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.

Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga horaria
<p>There is, There are Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa <p>Preposiciones de lugar (<i>in, on, at, next to, in front of, behind, under, etc.</i>)</p> <p>Cuantificadores (<i>many, much, some, any, a lot of, a few, a little</i>)</p> <p>Plurales Conectores <i>and</i> y <i>then</i></p> <p>Léxico: Nombres de lugares relacionados con el entorno (post office, restaurant, drugstore, school, etc.)</p> <p>Medios de transporte</p> <p>Adjetivos calificativos</p> <p>Sustantivos contables y no contables</p> <p>Unidades de medición</p> <p>Precios</p> <p>Alimentos</p>	<p>How many eggs are there in the fridge? There are a few.</p> <p>Please, give me some flour? How much? A kilo, please. How much is it? \$15 pesos</p> <p>Excuse me, is there a post office near here?</p> <p>Yes, there is one in front of the bank.</p> <p>Walk two blocks, turn left, go straight one block and the bus station is on your right.</p>	<p>-Intercambiar información acerca de existencia, cantidades y alimentos.</p> <p>-Solicitar información acerca de precios</p> <p>-Solicitar y proporcionar información acerca de la localización de lugares y objetos.</p> <p>-Dar y seguir instrucciones sobre cómo llegar a un lugar.</p>	12 horas

Unidad 5

Objetivo: Practicar el intercambio de información acerca de habilidades de manera oral y escrita.

Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga horaria
------------------	--------------------------------	-------------------------------	----------------------

<p>Can (habilidad y permiso)</p> <p>Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa <p>To be good at...</p> <p>Léxico: Verbos de acción Adverbios de modo (very well, not very well, excellently, so so, etc.)</p>	<p>I can play the guitar very well, but I can't sing.</p> <p>She can play tennis excellently, but she isn't good at swimming.</p> <p>Can you speak Chinese? Sorry, I can't.</p> <p>Can I go to Laura's party?</p> <p>No, you can't because you have to study.</p>	<p>-Expresar habilidades propias y de terceros, indicando grado de precisión.</p> <p>-Solicitar y otorgar permiso.</p>	<p>8 horas</p>
--	---	--	----------------

Unidad 6			
Objetivo: Distinguir y emplear de manera básica aspectos acerca de eventos en pasado.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga horaria
<p>Introducción al Pasado Simple</p> <p>Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa <p>Léxico: Adverbios de tiempo (yesterday, last...)</p>	<p>Did you go to the party? Yes, I did.</p> <p>Did she dance with you? No, she didn't.</p> <p>I studied for the exam.</p> <p>Was your mother a good student? Yes, she was.</p> <p>Was Sam tired? No, he wasn't.</p> <p>Were you in the laboratory yesterday? Yes, I was / No, I wasn't.</p> <p>Were they together last Christmas? Yes, they were / No, they weren't.</p>	<p>- Describir eventos ocurridos en el pasado.</p>	<p>10 horas</p>

Bibliografía básica

Diccionario bilingüe.

Harmer, Jeremy (2004). *Just Grammar*. Ed. Marshal Cavendish, Malasya

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf.

Bibliografía complementaria

Chamot, U.A., et al. (2008). The learning strategies. NY: Longman.

Delors, J. (1994). Los cuatro pilares de la educación, en: La educación encierra un tesoro. UNESCO.

Estrategias didácticas:

Activación de conocimiento previo

Dirigir atención

Verificar comprensión

Escenificar

Colaborar

Contextualizar

Sustituir

Inferir

Utilizar recursos

Resumir

Revisar metas

Autoevaluarse/Autorregulación

Clasificar

Transferir

Utilizar imágenes

Retroalimentar

Discriminar pistas discursivas

Predecir

Tomar notas

Reconocer cognados

De acuerdo a los descriptores del MCER los alcances por habilidad que tendrán los alumnos al concluir el nivel A1 serán:

Expresión oral:

Puede expresarse con frases sencillas y aisladas.

Expresión escrita:

Es capaz de escribir frases y oraciones sencillas sobre sí mismo y sobre terceros, sobre donde vive y a qué se dedica.

Comprensión auditiva:

Comprende discursos que sean muy lentos y que estén articulados con cuidado y con las suficientes pausas para asimilar el significado.

Comprensión de lectura:

Es capaz de comprender textos muy breves y sencillos leyendo frase por frase, captando nombres, palabras y frases básicas y corrientes volviendo a leer cuando lo necesita.

Identifica información específica en un texto académico sencillo relacionado con su área de estudio.

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales

Examen final escrito

Tareas y trabajos fuera del aula

Exposición de seminarios por los alumnos

Participación en clase

Asistencia

Seminario

Otros (indicar cuáles)

Se sugiere llevar a cabo tres evaluaciones durante el semestre:

1) Diagnóstica

2) Intermedia: Unidades 1 a la 3

3) Final: Unidades 1 a 6

Perfil profesiográfico

Profesor egresado del Curso de Formación de Profesores del CELE, haber aprobado el examen de la COELE, licenciado en Letras Inglesas o Literatura Inglesa con especialidad en Didáctica, licenciado en la enseñanza del Inglés de la FES Acatlán.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTES Y DISEÑO
Programa de la asignatura

INTRODUCCIÓN A LA ELABORACIÓN DE PROYECTOS

Clave:	Semestre: 1°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4	
Carácter: Obligatoria	Horas		Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	3	48
	1	2		
Modalidad: Curso	Duración del programa: 16 semanas			

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Integración de Proyectos

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Presentar un manual breve de elaboración metodológica.
2. Desarrollar un proyecto con apoyo de un tutor.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Concepto, estructura y objetivos de la investigación	5	10
2	Modalidades de la investigación en arte y diseño	5	10
3	El proceso de investigación-producción	6	12
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático

Unidad	Temas y subtemas
1	Concepto, estructura y objetivos de la investigación 1.1 Asociar las estructuras principales de la investigación. 1.2 En que consiste una investigación y sus cualidades. 1.3 Objetivo social y académico de la investigación. 1.4 Como inciden los procesos de investigación en otros campos.
2	Modalidades de la investigación en arte y diseño 2.1 Teórico-conceptual. 2.2 Metodología aplicada a los procesos de producción teórico-práctico. 2.3 Metodología en concordancia a los procesos creativos. 2.4 Proyectos de investigación histórica. 2.5 Proyectos panorámicos, de profundización y de producción. 2.6 Temas contemporáneos y de actualización. 2.7 Metodologías de investigación-producción.
3	El proceso de investigación-producción 3.1 Aportación de referentes históricos artísticos. 3.2 Procesamiento de la información. 3.3 Criterios y enfoques en la investigación-producción. 3.4 Sistematización de procesos. 3.5 Técnica, método, metodología.

Bibliografía básica:

- Bunge, M. (2007). Diccionario de filosofía. Madrid: Siglo XXI.
- Cohen, S. (2010). Redacción sin dolor (5ª ed.). México: Planeta.
- Cohen, S. (2011). Guía esencial para resolver dudas de uso y de estilo. México: Planeta.
- Guzmán, G. y Sevilla, A. (1994). Las metodologías participativas de investigación: el aporte al desarrollo local endógeno. Córdoba: ETSIAM.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista Lucio, P. (2003). Metodología de la investigación (3ra ed.). México: Mcgraw Hill.
- Jiménez Ottalengo, R. y Carreras Lomelí, M.T. (2001). Metodología para investigación en ciencias del humano. México: Universidad Panamericana.
- López de Ceballos, P. (1998). Un método para la investigación-acción participativa (3ª ed.). Madrid: Popular.
- Mancuso, H.R. (1999). Metodología de la investigación en ciencias sociales. Lineamientos teóricos y prácticos de semioepistemología. Barcelona: Paidós.
- Mattelart, A. (2002). La historia de la sociedad de la información. Barcelona: Paidós.
- Salkind, N.J. (1999). Métodos de Investigación. México: Prentice Hall.
- Sierra Bravo R. (1995). Técnicas de investigación social: Teoría y ejercicios (10ma ed.). Madrid: Paraninfo.
- Tamayo, M. (1991). El proceso de la investigación científica. Fundamentos de investigación con manual de evaluación de proyectos (2da ed.). México: Limusa.
- Taylor, S.J. y Bogdan, R. (1987). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Barcelona: Paidós.
- Velia, M. y García, M.C. (2002). Guía para la investigación documental. México: Trillas.
- Zorrilla Arena, S. (2007). Introducción a la metodología de la investigación. México: Océano.

Bibliografía complementaria:

- Dussel, E. (2006). Diccionario de hermenéutica: una obra interdisciplinaria para las ciencias humanas. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Marqués Graells, P. (2000). Impacto de las TIC en educación: Funciones y limitaciones. Barcelona: UAB,

Facultad de Educación.	
Osés, O. (2005). Claves de hermenéutica: para filosofía, la cultura y la sociedad. Bilbao: Universidad de Deusto.	
Sachse, M. (1990). Planeación estratégica en empresas públicas. México: Trillas.	
Steiner, G.A. (2003) Planeación estratégica. México: CECSA.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos (x)
Seminarios (x)	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario (x)
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo (x)	
Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos (x)	
Perfil profesiográfico:	
Licenciado en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

PENSAMIENTO LITERARIO Y REDACCIÓN

Clave:	Semestre: 1°	Campo de conocimiento: Humanístico-Social	No. Créditos: 3	
Carácter: Obligatoria	Horas		Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría: 2	Práctica: 2	4	32
	Modalidad: Curso			

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Identificar y aplicar las herramientas básicas de la redacción y la creación de textos literarios.

Objetivos específicos:

1. Identificar y aplicar apropiadamente reglas de escritura en diversos escritos.
2. Organizar ideas y corregir los vicios del lenguaje para una adecuada elaboración de textos.
3. Analizar el pensamiento literario para generar textos de esta índole.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Ortografía	5	5
2	Redacción	5	5
3	Pensamiento literario	6	6
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Ortografía 1.1 Acentuación. 1.2 Puntuación. 1.3 Letras difíciles (v, b, s, c, z, sc, entre otros). 1.4 Uso de mayúsculas y minúsculas.
2	Redacción 2.1 Vicios del lenguaje (barbarismos, cacofonías, solecismos, anfibología y pobreza de vocabulario). 2.2 Corrección idiomática. 2.3 Uso adecuado de las preposiciones. 2.4 Figuras retóricas.
3	Pensamiento literario 3.1 El pensamiento y el lenguaje literario. 3.2 Escritores y lectores; la necesidad de la literatura. 3.3 El pensamiento literario en relación con la realidad, la cultura y la tradición. 3.4 El tema, la estructura y el estilo. 3.5 El narrador y los personajes. 3.6 Ejercicio: lectura de diferentes géneros literarios y análisis. 3.7 Ejercicio: redactar textos literarios y analizarlos.
Bibliografía básica: Araya, E. (2010). Abecé de redacción: una guía accesible y completa para escribir bien. México: Océano. Arenas, P. (2008). Los verbos y su conjugación. España: Edimat libros. Beristáin, H. (1997). Diccionario de retórica y poética. (8ª ed). México: Porrúa. Borbolla, Ó. (2002). Manual de creación literaria. México: Nueva Imagen. Escalante, B. (2007). Curso de redacción para escritores y periodistas. (10ª ed). México: Porrúa. Grijelmo, Á. (2006). La gramática descomplicada. México: Taurus. López, C. (2011). Redacción en movimiento. Herramientas para el cultivo de la palabra. (3ª ed). México: Praxis. Moreiro, J. (2001). Cómo leer textos literarios: el equipaje del lector. (3ª ed). España: EDAF. Ortografía de la lengua española. (2010). España: Real Academia Española/Asociación de Academias de la Lengua Española.	
Bibliografía complementaria: Barth, E.M. y Krabbe, E. C. (1982). From axiom to dialogue. A philosophic study of logics and argumentation. Barlin: Gruyter. Benoit, W.L., Hample, D. y Benoit, P.J. (1992). Readings in argumentation. Berlín: Foris. Calsamiglia, H. y Tusón, A. (1999). Las cosas del decir. Manual de análisis de discurso. Barcelona: Ariel. Fogelin, R.J. (1982). Understanding arguments. An introduction to informal logic. (2ª ed.). New York/London / Sydney / Toronto. García, R. (2000). Uso de razón. Diccionario de falacias. Madrid: Biblioteca Nueva. Habermas, J. (1987). Teoría de la acción comunicativa. Madrid: Taurus. Miranda, T. (2002). Argumentos. Valencia: Publicaciones de la Universidad de Valencia. Moreno, J.G. (1999). El lenguaje en México. México: Siglo XXI. Plantin, C. (1990). Essais sur l'argumentation. Paris: Kimé. Vega, L. (2003). Si de argumentar se trata. Barcelona: Montesinos. Walton, D.N. (1989). Informal logic. A handbook for critical argumentation. Cambridge: Cambridge University Press.	

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	()
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	()	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	()	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Lingüística, Letras Hispánicas, Periodismo, Comunicación o profesionista que domine temas lingüísticos (filósofos, sociólogos y antropólogos sociales) con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

PRODUCCIÓN DE TEXTOS

Clave:	Semestre: 1°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional y Humanístico-Social	No. Créditos: 3	
Carácter: Obligatoria	Horas		Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría: 2	Práctica: 2	4	32
	Modalidad: Curso			

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Analizar las modalidades del discurso para desarrollar habilidades en la producción de textos de arte y diseño.

Objetivos específicos:

1. Reconocer la descripción y la narración como base para la producción de textos expositivos.
2. Identificar el proceso de la escritura para la elaboración de textos.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Las modalidades del discurso	8	8
2	El proceso de escritura	8	8
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático

Unidad	Temas y subtemas
1	Las modalidades del discurso 1.1 Descripción (personas, objetos y lugares). 1.2 Narración (relato, cuento, novela, minificción, entre otros). 1.3 Exposición (tesis, ensayo académico, entre otros).
2	El proceso de escritura 1.1 Preescritura (flujo de escritura y lluvia de ideas). 1.2 Escritura (organización de ideas). 1.3 Postescritura (corrección de estilo y gramatical).

Bibliografía básica:

- Ávila, F. (1997). Español correcto para dummies. Colombia: Grupo Editorial Norma.
- Basurto, H. (1977). Curso de redacción dinámica. México: Trillas.
- Briggs, A. y Burke, P. (2008). De Gutenberg a internet. México: Taurus.
- Cohen, S. (2010). Redacción sin dolor. (5ª ed.). México: Planeta.
- Cohen, S. (2011). Guía esencial para aprender a redactar. México: Planeta.
- Coronado, J. (1998). Para leer mejor 1: lecturas comentadas. México: Limusa.
- Coronado, J. (1998). Para leer mejor 2: claves para leer poesía. México: Limusa.
- Coronado, J. (1998). Para leer mejor 3: claves para leer poesía. México: Limusa.
- Correa, A. (2005). El placer de la escritura: manual de apropiación de la lengua escrita. México: Pearson.
- Espinoza, R. (2001). ¿Cómo dijo? Argucias, minucias y curiosidades de nuestro lenguaje. México: Castillo.
- Giammatteo, M. y Albano, H. (2009). ¿Cómo se clasifican las palabras? Argentina: Biblos.
- Hernández Nieto, H.M. (2011). Lectura, expresión oral y escrita 1. México: IURE.
- Maqueo, A.M. (1996). Redacción. México: Limusa/Noriega Editores.
- Maqueo, A.M. (2006). Ortografía. México: Limusa/Noriega Editores.
- Merino, M.E. (2007). Escribir bien, corregir mejor. (2ª ed.). México: Trillas.
- Montes de Oca Sicilia, M.P. (2009). El manual para escribir bien. México: Otras Inquisiciones.
- OCEANO. (1997). Gramática práctica: ortografía, sintaxis, incorrecciones, dudas. México: Autor.
- Ochoa Mora, J. y Valles Santo Tomás, A. (1994). Una tradición tipográfica. México: FCE.
- Padilla, E. (2001). Mis apuntes de ortografía. México: Ágata.
- Palacios Sierra, M. y Domínguez Cáceres, R. (1995). Leer para pensar: búsqueda y análisis de la información. México: Pearson.
- Parodi, G (coord.).(2011). Saber leer. Madrid: Instituto Cervantes.
- Reyes Coria, B. (1998). Manual de estilo editorial. México: Limusa/Noriega Editores.
- Ruedas, J. y Cisneros, A. (2006). Lengua española. México: Santillana.
- Serafini, M.T. (2009). Cómo redactar un tema. México: Paidós.
- Viveros, M.T. (1999). Leer es pensar 2: antología de literatura. México: Universidad Anáhuac.
- Zavala Ruiz, R. (1998). El libro y sus orillas. Tipografía, originales, redacción, corrección de estilo y de pruebas. México: UNAM.

Bibliografía complementaria:

- Cohen, S. (2008). Redacción sin dolor (cuaderno de ejercicios prácticos). México: Planeta.
- Galaburri, M.L. (2000). La enseñanza del lenguaje escrito: un proceso de construcción. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Giammatteo, M. (coord.). (2009). Lengua: léxico, gramática y texto: un enfoque para su enseñanza basado en estrategias múltiples. Buenos Aires: Biblos.
- Padilla, C., Douglas, S. y López, E. (2007). Yo expongo: taller de prácticas de comprensión y producción de textos expositivos. Córdoba: Comunicarte.
- Pérez, E.C. (2005). Yo puedo escribir un cuento: taller de prácticas de comprensión y producción lingüísticas. Córdoba: Comunicarte.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	()
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos	()

Perfil profesiorográfico:

Licenciado en Lingüística, Letras Hispánicas, Periodismo, o Comunicación con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

TALLER DE PRINCIPIOS, TÉCNICAS Y MATERIALES EN DISEÑO I

Clave:	Semestre: 1°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría:	Práctica:
		2	4
Modalidad: Taller		Duración del programa: 6 semanas	
		6	36

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Taller de Principios, Técnicas y Materiales en Diseño II

Objetivo general:

Identificar los elementos básicos que conforman el lenguaje del diseño, aplicarlos eficientemente en diferentes composiciones y conocer su significación en términos de la comunicación.

Objetivos específicos:

1. Identificar las características fundamentales de composición bidimensional.
2. Comprender y manejar los conceptos básicos del diseño para su derivación en el lenguaje visual.
3. Practicar diversas posibilidades compositivas a partir de los elementos inherentes al diseño.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Teoría e historia del diseño	2	4
2	Elementos morfológicos	2	4
3	Elementos cromáticos	2	4
4	Elementos tipográficos	3	6
5	Desarrollo de proyectos	3	6
Total de horas:		12	24
Suma total de horas:		36	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Teoría e historia del diseño 1.1 Teoría del diseño. 1.2 Historia del diseño.
2	Elementos morfológicos 2.1 Fundamentos y clasificación. 2.2 Ejercicios de composición.
3	Elementos cromáticos 3.1 Fundamentos y clasificación. 3.2 Ejercicios de composición.
4	Elementos tipográficos 4.1 Fundamentos y clasificación. 4.2 Ejercicios de composición.
5	Desarrollo de proyectos 5.1 Propuesta de un proyecto. 5.2 Investigación, desarrollo y producción.

Bibliografía básica: Ambrose, G. y Harris, P. (2006). Tipografía. Barcelona: Parramón. Ambrose, G. y Harris, P. (2006). Color. Barcelona: Parramón. Ambrose, G. y Harris, P. (2006). Imagen. Barcelona: Parramón. Dabner, D. (2005). Diseño gráfico, fundamentos y prácticas. Barcelona: Blume. Glaser, J. y Knight, C. (2011). Ejercicios de diseño gráfico. Cuaderno práctico. Barcelona: Gustavo Gili. Twemlow, A. (2008). ¿Qué es el diseño gráfico? Barcelona: Gustavo Gili.	
Bibliografía complementaria: Heller, E. (2004). Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona: Gustavo Gili. Lupton, E. y Cole Phillips, J. (2009). Diseño gráfico. Nuevos fundamentos. Barcelona: Gustavo Gili.	
Sugerencias didácticas: Exposición oral (x) Exposición audiovisual (x) Ejercicios dentro de clase (x) Ejercicios fuera del aula (x) Seminarios () Lecturas obligatorias (x) Trabajo de investigación () Prácticas de taller o laboratorio (x) Prácticas de campo () Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	Mecanismos de evaluación del aprendizaje: Exámenes parciales () Examen final escrito (x) Trabajos y tareas fuera del aula (x) Exposición de seminarios por los alumnos () Participación en clase (x) Asistencia (x) Seminario () Otras: Evaluación de proyectos (x)
Perfil profesiográfico: Diseñador gráfico, comunicador gráfico, diseñador y comunicador visual con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

TALLER DE PRINCIPIOS, TÉCNICAS Y MATERIALES EN ESCULTURA I

Clave:	Semestre: 1º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	36
Modalidad: Taller		Duración del programa: 6 semanas	

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Taller de Principios, Técnicas y Materiales en Escultura II

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Reconocer a la escultura y su sensibilidad específica.
2. Identificar la práctica en el taller-laboratorio como espacio de reflexión para la escultura.
3. Analizar el sentido de lo real escultórico.
4. Operar procedimientos y rudimentos tecnológicos de la escultura.
5. Practicar la recreación de estrategias históricas de la escultura.
6. Describir aportaciones de la escultura, desglosadas como factores básicos.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Sensibilidad específica	2	4
2	Principios metodológicos	2	4
3	Construcción creativa	2	4
4	Principios técnicos	2	4
5	Dinámicas de lo propuesto	2	4
6	La condición ejemplar	2	4
Total de horas:		12	24
Suma total de horas:		36	

Contenido Temático

Unidad	Temas y subtemas
1	Sensibilidad específica 1.1 El volumen. 1.2 Prisma envolvente, volúmenes secundarios y volúmenes anatómicos. 1.3 Calidades del volumen modelado. 1.4 La extensión. 1.5 La corporalidad condición del espacio escultórico. 1.6 La superficie condición común espacio-volumen. 1.7 Objetualidad. 1.8 La funcionalidad como unidad formal compleja.
2	Principios metodológicos 2.1 La plástica en su relación (material, procedimiento, forma). 2.2 El lugar. 2.3 La interacción, la intervención, lo emplazado, el arte urbano <i>dixit</i> Arturo Díaz Belmont. 2.4 El espectador. 2.5 La interpretación factor activo en la construcción del concepto. 2.6 Lo real en la escultura.
3	Construcción creativa 3.1 Intención y posibilidad en la integración del “tema”.
4	Principios técnicos 4.1 Del modelado. 4.2 De la construcción.
5	Dinámicas de lo propuesto 5.1 La unidad hipervinculada como aportación artística. 5.2 El concepto y la posibilidad sensible.
6	La condición ejemplar 6.1 La pieza y el agotamiento metodológico. 6.2 El ejemplo y sus aplicaciones.

Bibliografía básica:

Álvarez, F. (2002). La respuesta imposible. México: Siglo veintiuno.
 Bateson, G. (2002). Espíritu y naturaleza. Trad. Leandro Wolfson. Buenos Aires: Amorrortu.
 Díaz, A.A. (2002). Los espacios urbano-arquitectónicos como sujetos de interacción. México: ENAP. UNAM. Tesis de Maestría en Artes Visuales, orientación Arte Urbano. 142 pp.
 Eco, U. (1992). Obra abierta. España: Editorial Planeta DeAgostini.
 Giedion, S. (1981). El presente eterno: los comienzos del arte. Una aportación al tema de la constancia y el cambio. Trad. María Luisa Balseiro. Madrid: Alianza Editorial.
 Hiriart, H. (2010). El arte de perdurar. México: Almadía.
 Hiriart, H. (2010). Los dientes eran el piano. México: Tusquets.
 Langer, S.K. (1967). Sentimiento y forma. Trad. Mario Cárdenas y Luis Octavio Hernández. México: Centro de Estudios Filosóficos, UNAM.
 Merleau, P.M. (1997). Fenomenología de la percepción. Barcelona: Península.
 Ortega y Gasset, J. (2000). ¿Qué es filosofía? México: Espasa Calpe Mexicana.
 Ortega y Gasset, J. (2001). El hombre y la gente. México: Porrúa.

Bibliografía complementaria:

Borges, J.L. (1998). El inmortal. En Borges, J.L. El Aleph. Madrid: Alianza.
 Borges, J.L. (1989). Ficciones. Buenos Aires: Emecé.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	()
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	()
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesigráfico:			
Licenciado en Artes Visuales o Plásticas con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

TALLER DE PRINCIPIOS, TÉCNICAS Y MATERIALES EN FOTOGRAFÍA I

Clave:	Semestre: 1°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria	Horas		Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	Total de Horas
	2	7	
Modalidad: Taller	Duración del programa: 4 semanas		

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Taller de Principios, Técnicas y Materiales en Fotografía II

Objetivo general:

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.

Objetivos particulares:

1. Contextualizar el fenómeno fotográfico a partir de una visión general del devenir histórico.
2. Aplicar los elementos formales de la fotografía para la construcción de sus imágenes particulares.
3. 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.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Conceptos históricos y definiciones	2	9
2	Elementos formales	3	9
3	Técnicas	3	10
Total de horas:		8	28
Suma total de horas:		36	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Conceptos históricos y definiciones</p> <p>1.1 La protohistoria de la fotografía, estampa y pintura.</p> <p>1.2 Antecedentes de la fotografía.</p> <p>1.3 Joseph Nicephoro Niepce.</p> <p>1.4 Jacobo Mandé Daguerre.</p> <p>1.5 Henry Fox Talbot.</p> <p>1.6 Introducción a la fotografía moderna.</p> <p>1.7 Análisis y reflexión.</p>
2	<p>Elementos formales</p> <p>2.1 Perspectiva y composición.</p> <p>2.2 Los cambios de percepción en la perspectiva.</p> <p>2.3 Primera fotografía.</p> <p>2.4 Una nueva visión.</p> <p>2.5 Iconicidad, reproductibilidad e instantaneidad.</p> <p>2.6 Lenguaje fotográfico.</p> <p>2.7 Ensayo sobre trabajo terminado.</p>
3	<p>Técnicas</p> <p>3.1 Fenómenos físicos de la luz.</p> <p>3.2 Materiales fotosensibles (película y sensores).</p> <p style="padding-left: 20px;">3.2.1 Sensibilidad a la luz.</p> <p style="padding-left: 20px;">3.2.2 Sensibilidad al color.</p> <p>3.3 Sistemas de almacenamiento masivo.</p> <p>3.4 Negativos.</p> <p>3.5 Cámara fotográfica analógica y digital.</p> <p style="padding-left: 20px;">3.5.1 El formato pequeño.</p> <p style="padding-left: 20px;">3.5.2 El formato medio.</p> <p style="padding-left: 20px;">3.5.3 El formato grande.</p> <p style="padding-left: 20px;">3.5.4 Obturadores.</p> <p style="padding-left: 20px;">3.5.5 Valores de T.</p> <p>3.6 Óptica fotográfica.</p> <p style="padding-left: 20px;">3.6.1 Distancia focal.</p> <p style="padding-left: 20px;">3.6.2 Luminosidad.</p> <p style="padding-left: 20px;">3.6.3 Valor /f.</p> <p style="padding-left: 20px;">3.6.4 Profundidad de campo.</p> <p style="padding-left: 20px;">3.6.5 Telémetro.</p> <p style="padding-left: 20px;">3.6.6 Exposímetro.</p> <p>3.7 Laboratorio y materiales fotográficos análogos y digitales.</p> <p style="padding-left: 20px;">3.7.1 Equipo del laboratorio químico y digital.</p> <p style="padding-left: 20px;">3.7.2 Principales reactivos químicos.</p> <p style="padding-left: 20px;">3.7.3 Sistemas digitales para el tratamiento de los archivos.</p> <p style="padding-left: 20px;">3.7.4 Sistemas de seguridad.</p> <p style="padding-left: 20px;">3.7.5 Procesos de revelado en blanco y negro (negativo y papel).</p> <p style="padding-left: 20px;">3.7.6 Procesos para el revelado de imágenes digitales.</p> <p>3.8 Retoque y montaje.</p> <p>3.9 Medidas de seguridad.</p>

Bibliografía básica:

Abaurrea, J. (2005). Fotografía digital. Madrid: Anaya.
 Atherton, N. y Crabb, S. (2005). Fotografía digital de la A a la Z. Barcelona: Omega.
 Benjamin, W. (1979). Discurso interrumpidos. Barcelona: Taurus.
 Fontcuberta, J. (1990). Fotografía. Conceptos y procedimientos: una propuesta metodológica. Barcelona: Gustavo Gili.
 Fontcuberta, J. (2001). Dialogo con la fotografía. Barcelona: Gustavo Gili.
 Freeman, M. (2005). Fotografía digital: cámaras réflex. Barcelona: Taschen.
 Jiménez de Cisneros, L.M., et al. (1975). Enciclopedia focal de la fotografía. Barcelona: Omega.
 Langford, M. (1977). Fotografía básica. Barcelona: Omega.
 Marin Valdez, J.C. (1993). Determinación y control de fungosis en material fotográfico. México: INAH.
 Newhall, B. (1983). Historia de la fotografía desde sus orígenes hasta nuestros días. Barcelona: Gustavo Gili.
 Pogue, D. (2005). Fotografía digital. España: Anaya.
 Salvat, J (Dir). (1979). Enciclopedia práctica de fotografía. Madrid: Salvat.
 Scharff, A. (1994). Arte y fotografía. España: Alianza.
 Tausk, P. (1978). Historia de la fotografía desde su aparición hasta nuestros días. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

Coe, B. et al. (1983). Técnicas de los grandes fotógrafos. Madrid: H. Blume.
 Freud, G. (1976). La fotografía como documento social. Barcelona: Gustavo Gili.
 Ivins, Jr. (1975). Imagen impresa y conocimiento. Análisis de la imagen pre-fotográfica. Barcelona: Gustavo Gili.
 Sontag, S. (1980). Sobre la fotografía. Buenos Aires: EDHASA.
 Stelzer, O. (1981). Arte y fotografía. Barcelona: Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	(x)
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	(x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	()
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	(x)
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	(x)
Otras: Evaluación de proyectos	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Diseño y Comunicación Visual, Artes Visuales con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

TALLER DE PRINCIPIOS, TÉCNICAS Y MATERIALES EN GRÁFICA I

Clave:	Semestre: 1º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría:	Práctica:
		2	4
		6	36
Modalidad: Taller		Duración del programa: 6 semanas	
Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x) Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Taller de Principios, Técnicas y Materiales en Gráfica II			
Objetivo general: Explicar los principios básicos de la gráfica y sus definiciones técnicas en el área de la estampa para su aplicación en prácticas demostrables.			
Objetivos específicos: 1.- Clasificar y analizar los procesos de las diferentes expresiones dentro de la gráfica. 2.- Analizar las cualidades de los materiales empleados en las diversas técnicas de la estampa. 3.- Manejar las herramientas básicas y su operación. 4.- Elaborar los materiales químicos y sus técnicas de aplicación. 5.- Comprender los conocimientos teóricos de la gráfica. 6.- Evaluar los resultados prácticos.			
Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Introducción al campo de la gráfica	2	4
2	Materiales empleados	2	4
3	Herramientas y usos	2	4
4	Elaboración de materiales	2	4
5	Elaboración de cada una de las técnicas	2	4
6	Producción	2	4
Total de horas:		12	24
Suma total de horas:		36	

Contenido Temático

Unidad	Temas y subtemas
1	Introducción al campo de la gráfica 1.1 Artistas sobresalientes dentro del campo de la gráfica. 1.2 Obras gráficas.
2	Materiales empleados 2.1 Técnicas empleadas. 2.2 Posibilidades técnicas. 2.3 Conceptos de la producción.
3	Herramientas y usos 3.1 Medidas de seguridad para el empleo de materiales dentro del taller. 3.2 Propiedades físicas de las herramientas, gubias para linoleografía. Gubias para Xilografía, puntas de acero, cuñas, velos y ruletas para huecograbado. 3.3 Resultados.
4	Elaboración de materiales 4.1 Barniz de aguafuerte. 4.2 Pasta para barniz blando. 4.3 Goma para aguatinta. 4.4 Preparación de matrices, madera, lámina negra, zinc, linóleo, entre otras. 4.5 Sistemas de impresión.
5	Elaboración de cada una de las técnicas 5.1 Punta seca. 5.2 Aguafuerte. 5.3 Aguatinta. 5.4 Barniz blando. 5.5 Meztintina. 5.6 Talla en madera. 5.7 Talla en materiales blandos, linóleo. 5.8 Siligrafía. 5.9 Monotipia.
6	Producción 6.1 Expresión. 6.2 Técnica. 6.3 Limpieza. 6.4 Creatividad. 6.5 Actividad dentro del taller en procesos de producción y propuesta.

Bibliografía básica:

Arroyo, S.R. (2010). Francisco Díaz de León. México: Editorial RM.
 Driben, L. (1992). Melecio Galván, el artista secreto. México: IIE-UNAM.
 Grupo Mira, (1981). La gráfica del 68, homenaje al movimiento estudiantil. México: UNAM.
 Lampert, C. y Bonet, J.M. (2000). Francisco Toledo. Madrid: Turner/DGE.
 López, M. (2005). Manilla grabador mexicano. México: Editorial RM.
 Lorquin, B., Vogel, A. y Wilderotter, H. (2007). Allemagne, les années noires. París: Gallimard.
 Martínez, J. (2008). Un ensayo sobre grabado (a principios del siglo XXI). México: ENAP-UNAM.
 Monsivais, C. (2002). Leopoldo Méndez. México: Editorial RM.
 Toor, F., O'higgins, P. y Venegas, A. (1991). José Guadalupe Posada. México: Ediciones Toledo.

Bibliografía complementaria:

Ganz, N. (2010). Graffiti arte urbano de los cinco continentes. Barcelona: Gustavo Gili.

Milstrey, J. y Bretschneider, M. (2005). WK interact exterior-interior ACT2. Berlin: DGV.

Triadó, J.R. (2001). Tápies. Barcelona: VEGAP.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral (x)

Exposición audiovisual (x)

Ejercicios dentro de clase (x)

Ejercicios fuera del aula (x)

Seminarios (x)

Lecturas obligatorias (x)

Trabajo de investigación (x)

Prácticas de taller o laboratorio (x)

Prácticas de campo (x)

Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales ()

Examen final escrito ()

Trabajos y tareas fuera del aula (x)

Exposición de seminarios por los alumnos (x)

Participación en clase (x)

Asistencia (x)

Seminario (x)

Otras: Evaluación de proyectos (x)

Perfil profesigráfico: Licenciado en Artes Visuales con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

TALLER DE PRINCIPIOS, TÉCNICAS Y MATERIALES EN PINTURA I

Clave:	Semestre: 1°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional e Investigación- Producción	No. Créditos: 3	
Carácter: Obligatoria	Horas		Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	6	36
	2	4		
Modalidad: Taller	Duración del programa: 6 semanas			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Taller de Principios, Técnicas y Materiales en Pintura II

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Analizar las cualidades de los materiales pictóricos.
2. Reconocer la importancia de los materiales para la construcción de un lenguaje pictórico.
3. Realizar la construcción de propuestas pictóricas.
4. Desarrollar procesos creativos para la construcción de lenguajes plásticos.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Soportes e imprimaturas: características y alternativas en la pintura	2	4
2	Introducción a materiales y aspectos pictóricos	2	4
3	El dibujo como estructura pictórica	2	4
4	Asociación con motivos creativos	2	4
5	Posibilidades plásticas: pintura al óleo y acrílico	2	4
6	Acercamiento con procesos creativos para la construcción de propuestas plásticas	2	4
Total de horas:		12	24
Suma total de horas:		36	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Soportes e imprimaturas: características y alternativas en la pintura 1.1 Bastidores rígidos y flexibles. Posibilidades para la construcción de la pintura. 1.2 Creta y media creta como preparación pictórica.
2	Introducción a materiales y aspectos pictóricos 2.1 Barnizeta: preparación y uso en la pintura. 2.2 Acercamiento del color en la pintura. 2.2 Características de la pintura al óleo.
3	El dibujo como estructura pictórica 3.1 Importancia del dibujo en la construcción de la pintura. 3.2 Dibujo como sustento pictórico. 3.3 El dibujo y sus posibilidades en los procesos creativos.
4	Asociación con motivos creativos 4.1 Planteamiento de ideas e inquietudes para la construcción de propuestas plásticas. 4.2 Asociación de elementos visuales con motivos creativos. 4.3 Desarrollo visual del motivo a partir del dibujo.
5	Posibilidades plásticas: pintura al óleo y acrílico 5.1 Oleo: materia y textura como alternativa en la pintura. 5.2 Acrílico: el tiempo de secado como alternativa plástica.
6	Acercamiento con procesos creativos para la construcción de propuestas plásticas 6.1 Importancia de procesos creativos en la pintura. 6.2 Posibilidades de trabajo para la realización de procesos creativos.
Bibliografía básica: Ball, P. (2003). La invención del color. México: Fondo de Cultura Económica. Doerner, M. (2005). Los materiales de la pintura y su empleo en el arte. España: Reverté. Gage, J. (1993). Color y cultura. Madrid: Siruela. Itten, J. (1992). El arte del color. México : Noriega. Read, H. (1957). Imagen e idea. México: Fondo de Cultura Económica.	
Bibliografía complementaria: Chuhurra, O. (1971). Estética de los elementos plásticos. España: Labor. Molina, J. (2007). Las lecciones del dibujo. España: Cátedra. Sáinz, I. (2005). Gilberto Aceves Navarro. México: INBA.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales ()
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito ()
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico: Artistas visuales con experiencia académica en la disciplina de pintura. Diseñadores con experiencia académica y conocimientos de técnicas y materiales pictóricos.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

TALLER DE PRINCIPIOS, TÉCNICAS Y MATERIALES EN SIMBOLOGÍA I

Clave:	Semestre: 1°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 7
		9	
Modalidad: Taller		Duración del programa: 4 semanas	
Total de Horas 36			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Taller de Principios, Técnicas y Materiales en Simbología II

Objetivo general:

Analizar las características sintácticas de una identidad gráfica, así como los elementos básicos que la conforman.

Objetivos específicos:

1. Identificar la diferencia entre los tipos de identidad gráfica por entidad.
2. Analizar los diferentes tipos de identidad gráfica por construcción.
3. Describir los elementos básicos para la construcción de una identidad gráfica.
4. Analizar diferentes tipos de identidad gráfica.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Definición de identidad gráfica y simbología	1	5
2	Tipos de identidad gráfica por la naturaleza del ente que la posee	1	5
3	Tipos básicos de simbología por su morfología	2	6
4	Elementos básicos que componen una identidad gráfica	2	6
5	Elementos de construcción de una identidad gráfica	2	6
Total de horas:		8	28
Suma total de horas:		36	

Contenido Temático

Unidad	Temas y subtemas
1	Definición de identidad gráfica y simbología 1.1 Identidad gráfica. 1.2 Simbología.
2	Tipos de identidad gráfica por la naturaleza del ente que la posee 2.1 Identidad corporativa. 2.2 Identidad institucional. 2.3 Identidad empresarial. 2.4 Identidad profesional. 2.5 Identidad personal. 2.6 Identidad de marca.
3	Tipos básicos de simbología por su morfología 3.1 Logo. 3.2 Grama. 3.3 Imago. 3.4 Tipo. 3.5 Logotipo. 3.6 Logograma. 3.7 Imagotipo. 3.8 Isotipo. 3.9 Isologo. 3.10 Tipograma.
4	Elementos básicos que componen una identidad gráfica 4.1 Imago. 4.2 Tipografía. 4.3 Color y paleta cromática. 4.4 Envoltentes y espacios de reserva.
5	Elementos de construcción de una identidad gráfica 5.1 Reticula de construcción. 5.2 Geometrización y abstracción. 5.3 Proporción. 5.4 Factores de reproductibilidad.

Bibliografía básica:

Chaves, N. (2012). La imagen corporativa: teoría y práctica de la identificación institucional. Barcelona: Gustavo Gili.

Rodríguez, A. (2009). ¿Logo qué?. México: Siglo XXI.

Bibliografía complementaria:

Baines, P. (2009). Tipografía, función y forma. México: Gustavo Gili.

Frutiger, A. (2011). Signos, símbolos, marcas, señales. Barcelona: Gustavo Gili.

Wong, W. (2008). Principios del diseño en color. México: Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	(x)
Lecturas obligatorias	()
Trabajo de investigación	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje de:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)

Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Seminario	()
Prácticas de campo	()	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		

Perfil profesiográfico:

Diseñador gráfico, comunicador gráfico, diseñador y comunicador visual, afines, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
 Programa de la asignatura

ARGUMENTACIÓN Y DISCURSO PARA LAS ARTES Y EL DISEÑO

Clave:	Semestre: 2°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional y Humanístico-Social	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría:	Total de Horas
		Práctica:	
		2	2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 8 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Analizar las bases del discurso y la argumentación para aplicarlas en el ámbito de las artes y el diseño.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicar las técnicas de argumentación para la defensa de una postura. 2. Analizar la naturaleza del discurso y sus premisas. 3. Aplicar las reglas de la redacción para la producción de discursos.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La argumentación y algunas de sus características	4	4
2	Noción del discurso	4	4
3	Elementos del discurso para las artes visuales	4	4
4	Elementos del discurso para el diseño	4	4
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	
Contenido Temático			

Unidad	Temas y subtemas
1	La argumentación y algunas de sus características 1.1 El argumento (qué es y por qué). 1.2 Razonamiento y lógica de las ideas. 1.3 Opiniones y criterios (<i>doxa</i>). 1.4 Premisas, ideas, valores y creencias. 1.5 Redacción y argumentos: nexos y conectores. 1.6 Géneros argumentativos (ensayo, creativo o académico, reseña crítica, tesis, entre otros).
2	Noción del discurso 2.1 Las premisas del discurso. 2.2 El orden del discurso. 2.3 Discursos dominantes, subalternos y alternativos. 2.4 El análisis del discurso.
3	Elementos del discurso para las artes visuales 3.1 Dimensión formal de la obra de arte. 3.2 Dimensión de los símbolos y su interpretación. 3.3 Dimensión narrativa de la obra de arte.
4	Elementos del discurso para el diseño 4.1 Polémica sobre la complejidad teórico-conceptual e histórica del diseño. 4.2 El diseño en el ámbito de la comunicación. 4.3 El diseño y su influencia en el contexto socio-cultural. 4.4 El diseño en el entorno de las nuevas tecnologías.

Bibliografía básica:

Amador Bech, J. (2008). El significado de la obra de arte. Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales. México: UNAM.
 Arfuch, L., Chaves, N. y Ledesma, M. (1997). Diseño y comunicación. Argentina: Paidós.
 Foucault, M. (1983). El orden del discurso. España: Tusquets Editores.
 Prieto Castillo, D. (2002). Diseño y comunicación. México: Ediciones.
 Rosado, J.A. (2004). Cómo argumentar: antología práctica. México: Praxis.

Bibliografía complementaria:

Campagna, M.C. y Lazzeretti, A. (1998). Lógica, argumentación y retórica. Buenos Aires: Biblos.
 Capaldi, N. (1990). Como (sic) ganar una discusión. Barcelona: Gedisa.
 Comesaña, J.M. (1998). Lógica informal, falacias y argumentos filosóficos. Buenos Aires: EUDEBA.
 Lo Cascio, V. (1998). Gramática de la argumentación. Madrid: Alianza.
 Plantin, C. (1998). La argumentación. Barcelona: Ariel.
 Weston, A. (1998). Las claves de la argumentación. Barcelona: Ariel.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	()
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	()
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Diálogo, foro de discusión, debate	(.)
Ensayos, resúmenes, síntesis, reportes	(x)
Estudios de caso	(x)
Exposición audiovisual	()

	Interacción con objetos de aprendizaje (lecturas, audios, documentales, etc.)	(x)
	Prácticas de campo	(x)
	Práctica de laboratorio	()
	Talleres	()
	Dramatizaciones	()
	Proyecto de investigación	()
	Portafolio de evidencias	()
	Solución de problemas	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Lingüística, Letras Hispánicas, Periodismo, Comunicación, Filosofía y profesionales relacionados con el pensamiento lógico con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

DIBUJO ESTRUCTURAL Y PROYECTUAL

Clave:	Semestre: 2°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		4	64

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Identificar las relaciones vectoriales entre las fuerzas que conforman un modelo.
2. Elaborar diferentes formas gráficas de comunicación de dichas relaciones.
3. Describir las nociones de espacio necesarias para la definición gráfica del mismo.
4. Discutir las implicaciones perceptuales de la ubicación de los elementos en espacios determinados.
5. Identificar algunas estructuras tradicionales de organización del espacio bidimensional.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Desarrollo estructural	8	8
2	Definición estructural	8	8
3	Fundamentos de composición bidimensional	8	8
4	Estructuras y procesos compositivos	8	8
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Desarrollo estructural 1.1. Desplazamiento. 1.1.1. Verticalidad y horizontalidad. 1.1.2. Inclinación. 1.1.3. Intersecciones. 1.2. Plano y perpendicularidad. 1.3. Módulos.
2	Definición estructural 2.1 Suma y resta. 2.2 Límite y extensión. 2.3 Tensión y equilibrio. 2.3.1. Ángulo y curvatura. 2.3.2. Estabilidad e inestabilidad. 2.4 Relieve.
3	Fundamentos de composición bidimensional 3.1 Punto, línea y plano. 3.2 Figura y entorno. 3.3 Formato y ambiente.
4	Estructuras y procesos compositivos 4.1 Organización matemática. 4.1.1 Secuencia Fibonacci. 4.1.2 Sección aurea y regla de tercios. 4.2 Escenario y escenografía. 4.3 Ontogénesis.
Bibliografía básica: Arnheim, R. (1984). El poder del centro. Madrid: Alianza. Garau, A. (1992). Las armonías del color. Barcelona: Paidós. González, J. (2009). Gramática del dibujo en 100 lecciones. México: Conaculta. Klee, P. (2001). Bases para la estructuración del arte. México: Ediciones Coyoacán. Rudolf, A. (2002). Arte y percepción visual. Madrid: Alianza.	
Bibliografía complementaria: Abbagnano, N. (2004). Diccionario de filosofía. México: FCE. Bammes, G. (2010). Die gestalt des menschen. Alemania: Englisch . Kandinsky, W. (1994). Punto y línea sobre el plano. México: Ediciones Coyoacán.	
Sugerencias didácticas: Exposición oral (x) Exposición audiovisual (x) Ejercicios dentro de clase (x) Ejercicios fuera del aula (x) Seminarios () Lecturas obligatorias (x) Trabajo de investigación () Prácticas de taller o laboratorio (x) Prácticas de campo () Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()	Mecanismos de evaluación del aprendizaje : Exámenes parciales (x) Examen final escrito (x) Trabajos y tareas fuera del aula (x) Exposición de seminarios por los alumnos () Participación en clase (x) Asistencia (x) Seminario () Otras: Evaluación de proyectos ()
Perfil profesiográfico: Licenciado en Artes Visuales, Diseño o áreas afines, con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

INGLÉS

Clave:	Semestre: 2°	Campo de conocimiento: Sin campo de conocimiento	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria	Horas		Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	Total de Horas
	2	2	
Modalidad: Curso	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: Si (x) No () Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Inglés primer semestre

Asignatura subsecuente: Inglés tercer semestre

Objetivo general: 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.

Objetivos específicos:

1. Hablar y escribir acerca de eventos y existencia en pasado. Analizar textos orales y escritos narrados en pasado.
2. Producir textos orales y escritos en pasado.
3. 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.
4. Expresar de manera oral y escrita diferentes grados de comparación de objetos, personas y lugares.
5. Producir textos orales y escritos relativos a planes futuros e intenciones. Invitar personas a diferentes eventos.
6. 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.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Pasado simple verbo "to be". There was, there were	5	5
2	Pasado simple. Palabras interrogativas	5	5
3	Presente continuo y presente simple. Contraste	5	5
4	Grados de comparación	6	6
5	To be going to. Will	6	6
6	Presente perfecto. Should. Ever. Since	5	5
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático

Unidad 1			
Objetivo: Hablar y escribir acerca de eventos y existencia en pasado. Analizar textos orales y escritos narrados en pasado.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga horaria
<p>Pasado Simple de verbo To be</p> <p>Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativo • Negativo • Interrogativo <p>There was/There were</p> <p>Léxico: Adjetivos calificativos (apariencia física y personalidad)</p> <p>Ocupaciones</p> <p>Fechas</p> <p>Preposiciones de tiempo</p> <p>Repaso de cuantificadores (<i>many, much, some, any, a lot of, a few, a little</i>)</p>	<p>Edgar Allan Poe was a famous American writer.</p> <p>Michael Jackson was an excellent dancer and singer.</p> <p>Where were you yesterday night? I was at Hugo's party.</p> <p>Heath Ledger was a tall, blond, handsome actor.</p> <p>How was the rock concert? It was amazing, there were many special effects. There was an excellent band.</p>	<p>-Describir eventos que tuvieron lugar en el pasado.</p> <p>-Intercambiar información acerca de acontecimientos y existencia en el pasado.</p>	<p>10 horas</p>

Unidad 2			
Objetivo: Producir textos orales y escritos en pasado.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga horaria
<p>Pasado Simple</p> <p>Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa <p>Adverbios de tiempo (yesterday, last week, last night, two years ago, etc.)</p> <p>Léxico:</p>	<p>Obama won the U.S. presidential elections in 2009.</p> <p>Osama Bin Laden died in 2011.</p> <p>The Twin Towers collapsed on September 11th 2001.</p>	<p>-Describir actividades que tuvieron lugar en algún momento en el pasado.</p>	<p>10 horas</p>

<p>Verbos regulares e irregulares Conectores (first, then, next, after that, before, later, finally, and, but). Palabras interrogativas (who, where, when, what, how, why)</p>	<p>Did you enjoy your last vacation? Yes, I did. It was terrific.</p> <p>Who discovered America? Christopher Columbus.</p> <p>What happened in Mexico City in 1985? There was a terrible earthquake.</p> <p>When did you finish High School? Last year.</p>	<p>-Intercambiar información acerca de sucesos que ocurrieron en el pasado.</p>	
--	---	---	--

<p>Unidad 3 Objetivo: 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.</p>			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga horaria
<p>Contraste de presente continuo y presente simple. Adverbios de frecuencia Verbos con terminación ing</p> <p>Expresiones de tiempo: today, now, right now, every day, in this moment, every morning, at night, etc.</p>	<p>I take History class three times a week. Now, I'm working on a project for that class.</p> <p>I usually go jogging every morning, but right now I'm not jogging because I have a swollen ankle.</p> <p>Do you always eat healthy food? Yes, but right now I'm celebrating my birthday and I'm eating a big piece of chocolate cake.</p>	<p>-Distinguir y expresar de forma adecuada las actividades cotidianas y las actividades que se realizan en el momento.</p>	<p>10 horas</p>

<p>Unidad 4 Objetivo: Expresar de manera oral y escrita diferentes grados de comparación de objetos, personas y lugares.</p>			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga horaria
<p>Grados de comparación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Igualdad <p>As + adjetivo + as...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Superioridad 	<p>The blue dress is cheaper than the black one, but the blue one is the trendiest.</p>	<p>-Comparar las características de objetos, personas y lugares.</p>	<p>12 horas</p>

<p>Adjetivos + er + than. More/+ adjectives + than.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inferioridad <p>less+ adjectives + than. The least + adjetivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Superlativo <p>The+ Adjetivo+est. The most/least + adjetivo.</p> <p>Léxico: Adjetivos calificativos regulares e irregulares</p>	<p>Maggie is as smart as Helen.</p> <p>Who is your best friend? Gaby.</p> <p>Mexico City is less expensive than New York City.</p>	<p>-Intercambiar información acerca de las diferentes características de objetos, personas y lugares.</p>	
--	--	---	--

Unidad 5 Objetivo: Producir textos orales y escritos relativos a planes futuros e intenciones. Invitar a diferentes eventos.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga horaria
<p>To be going to Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa <p>Will Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa <p>Adverbios de tiempo (tomorrow, next, next month, next week, etc.)</p> <p>Palabras interrogativas (who, where, when, what, how, why)</p> <p>Presente continuo con idea de futuro Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativo • Negativo • Interrogativo <p>Léxico: Vocabulario relacionado con vacaciones,</p>	<p>I'm going to visit some friends tonight.</p> <p>Don't worry about your car. I'll fix it.</p> <p>Will they still be here in the morning? No, they won't.</p> <p>What is Israel going to do next weekend? He's going to Cuernavaca.</p> <p>Are you moving to your new house next weekend? Yes, I am.</p> <p>I'm having a party this Saturday, would you like to come?</p> <p>Yes, of course/ Sorry, I can't, I'm going to Querétaro.</p>	<p>-Expresar planes e intenciones.</p> <p>-Intercambiar información acerca de planes e intenciones.</p> <p>-Hacer, aceptar y rechazar invitaciones.</p>	<p>12 horas</p>

actividades de esparcimiento, etc. Verbos de acción			
--	--	--	--

Unidad 6 Objetivo: 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.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga horaria
Should	You should study harder.	-Hacer sugerencias.	10 horas
Introducción al presente perfecto	I have lived in the same house for years. You haven't done your homework.	-Expresar acciones que empezaron en el pasado y siguen vigentes.	
Preposiciones: since, for	What have you done recently?	-Realizar cuestionamientos sobre posibles experiencias previas.	
Adverbios de tiempo (never, ever)	Have you ever driven a Porsche?		
	He has never learnt to drive. She has worked in the company since 2001.		

Bibliografía básica

Diccionario bilingüe.

Chamot, U.A., et al. (2008). The learning strategies. NY: Longman.

Harmer, J. (2004). Just Grammar. Malasya: Ed. Marshal Cavendish.

Bibliografía complementaria

Delors, J. (1994). Los cuatro pilares de la educación. En: La educación encierra un tesoro. UNESCO.

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf.

Estrategias didácticas: Activación de conocimiento previo Dirigir atención Verificar comprensión Escenificar Colaborar Contextualizar Sustituir Inferir Utilizar recursos Resumir	Mecanismos de evaluación del aprendizaje: __x__ Exámenes parciales __x__ Examen final escrito __x__ Tareas y trabajos fuera del aula ___ Exposición de seminarios por los alumnos __x__ Participación en clase __x__ Asistencia ___ Seminario ___ Otros Se sugiere llevar a cabo tres evaluaciones durante el
--	---

<p>Revisar metas Autoevaluarse/Autorregulación Clasificar Transferir Utilizar imágenes Retroalimentar Discriminar pistas discursivas Predecir Tomar notas Reconocer cognados</p> <p>De acuerdo a los descriptores del MCER los alcances por habilidad que tendrán los alumnos al concluir el nivel A1 serán:</p> <p>Expresión oral: Puede expresarse con frases sencillas y aisladas.</p> <p>Expresión escrita: Es capaz de escribir frases y oraciones sencillas sobre sí mismo y sobre terceros, sobre donde vive y a qué se dedica.</p> <p>Comprensión auditiva: Comprende discursos que sean muy lentos y que estén articulados con cuidado y con las suficientes pausas para asimilar el significado.</p> <p>Comprensión de lectura: Es capaz de comprender textos muy breves y sencillos leyendo frase por frase, captando nombres, palabras y frases básicas y corrientes volviendo a leer cuando lo necesita. Identifica información específica en un texto académico sencillo relacionado con su área de estudio.</p>	<p>semestre:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Diagnóstica 2) Intermedia: Unidades 1 a la 3 3) Final: Unidades 1 a 6
<p>Perfil profesiográfico Profesor egresado del Curso de Formación de Profesores del CELE. Haber aprobado el examen de la COELE. Licenciado en Letras Inglesas / Literatura Inglesa con especialidad en Didáctica. Licenciado en la Enseñanza del Inglés de la FES Acatlán.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

INTEGRACIÓN DE PROYECTOS

Clave:	Semestre: 2°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	48
	1	2	
Modalidad: Curso	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)
Asignatura antecedente: Introducción a la Elaboración de Proyectos
Asignatura subsecuente: Experimentación de Proyectos
Objetivo general: 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.
Objetivos específicos: 1. Analizar el proceso de la investigación en el ámbito del arte y el diseño. 2. Identificar la estructura de una investigación para su integración pertinente al objeto de estudio. 3. Desarrollar experiencias de investigación sistematizadas.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Concepto y estructura de la investigación	5	10
2	Organización del proyecto de investigación	5	10
3	Integración de proyecto de investigación	6	12
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Concepto y estructura de la investigación</p> <p>1.1 Procesos de investigación teórico-práctica.</p> <p>1.2 Metodología aplicada a los procesos de producción teórico-prácticos.</p> <p>1.3 Estructura general de la investigación.</p> <p>1.4 Textos y contextos.</p> <p>1.5 El texto y la obra.</p> <p>1.6 Analizar y sistematización de información.</p> <p>1.7 Apartados y fundamentación de obra.</p> <p>1.8 Seguimiento y control de la investigación.</p>
2	<p>Organización del proyecto de investigación</p> <p>2.1 Criterios de formato y de integración de información.</p> <p>2.2 Clasificación y análisis de fuentes teórico-prácticas de la investigación.</p> <p>2.3 Exposición de avances y fundamentos.</p> <p>2.4 Análisis crítico de textos y contextos.</p> <p>2.5 Instrumentos y estrategias de control de la investigación.</p> <p>2.6 Cronograma de trabajo.</p>
3	<p>Integración de proyecto de investigación</p> <p>3.1 Revisión crítica de estructura de proyecto.</p> <p>3.2 Fundamentación y pertinencia del tema de investigación.</p> <p>3.3 Argumentación de la modalidad investigativa.</p> <p>3.4 Integración de información teórico-conceptual de soporte.</p> <p>3.5 Integración de estrategia metodológica.</p> <p>3.6 Técnicas e instrumentos de investigación.</p>
<p>Bibliografía básica:</p> <p>Aicher, O. (1994). El mundo cómo proyecto. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Bunge, M. (2007). Diccionario de filosofía. Madrid: Siglo XXI.</p> <p>Casacuberta, D. (2003). Creación Colectiva. Barcelona: Gedisa.</p> <p>Guzmán, G. y Sevilla, A. (1994). Las metodologías participativas de investigación: el aporte al desarrollo local endógeno. Córdoba: ETSIAM.</p> <p>Hernández, R., Fernández, C. y Baptista Lucio, P. (2003). Metodología de la investigación (3ra ed.). México: Mcgraw Hill.</p> <p>Jiménez Ottalengo, R. y Carreras Lomeli, M.T. (2001). Metodología para investigación en ciencias del humano. México: Universidad Panamericana.</p> <p>López de Ceballos, P. (1998). Un método para la investigación-acción participativa (3ª ed.). Madrid: Popular.</p> <p>Mancuso, H.R. (1999). Metodología de la investigación en ciencias sociales. Lineamientos teóricos y prácticos de semioepistemología. Barcelona: Paidós.</p> <p>Mattelart, A. (2002). La historia de la sociedad de la información. Barcelona: Paidós.</p> <p>Salkind, N.J. (1999). Métodos de Investigación. México: Prentice Hall.</p> <p>Sierra Bravo R. (1995). Técnicas de investigación social: Teoría y ejercicios (10ma ed.). Madrid: Paraninfo.</p> <p>Tamayo, M. (1991). El proceso de la investigación científica. Fundamentos de investigación con manual de evaluación de proyectos (2da ed.). México: Limusa.</p> <p>Taylor, S.J. y Bogdan, R. (1987). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Barcelona: Paidós.</p> <p>Velia, M. y García, M.C. (2002). Guía para la investigación documental. México: Trillas.</p> <p>Zorrilla Arena, S. (2007). Introducción a la metodología de la investigación. México: Océano.</p>	

Bibliografía complementaria:	
Bubner, R. (1984). La filosofía alemana contemporánea. Madrid: Cátedra.	
Dussel, E. (2006). Diccionario de hermenéutica: una obra interdisciplinaria para las ciencias humanas. Bilbao: Universidad de Deusto.	
Ferraris, M. (2000). Historia de la hermenéutica. Madrid: Akal.	
Marqués Graells, P. (2000). Impacto de las TIC en educación: Funciones y limitaciones. Barcelona: UAB, Facultad de Educación.	
Osés, O. (2005). Claves de hermenéutica: para filosofía, la cultura y la sociedad. Bilbao: Universidad de Deusto.	
Sachse, M. (1990). Planeación estratégica en empresas públicas. México: Trillas.	
Steiner, G.A. (2003) Planeación estratégica. México: CECOSA.	
Taylor, Ch. (1997). Argumentos filosóficos. Barcelona: Paidós.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos (x)
Seminarios (x)	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario (x)
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo (x)	Exposiciones individuales y/o colectivas (x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico: Licenciado en Artes Visuales y Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

PENSAMIENTO CRÍTICO Y COMUNICACIÓN

Clave:	Semestre: 2°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 8 semanas	

Seriación: No (x) Sí () **Obligatoria** () **Indicativa** ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Identificar la estructura formal del pensamiento crítico para su aplicación en la comunicación escrita.

Objetivos específicos:

1. Reconocer la importancia del pensamiento crítico para el desarrollo de habilidades de cuestionamiento del contexto y la presentación de diferentes discursos.
2. Distinguir los criterios editoriales para la presentación de la comunicación escrita.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Comunicación	5	5
2	Pensamiento crítico	6	6
3	La aplicación de criterios editoriales en los escritos	5	5
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático

Unidad	Temas y subtemas
1	Comunicación 1.1 Concepto de comunicación. 1.2 Circuito del habla. 1.3 Proceso comunicativo de la lengua. 1.4 Nivel semántico de la lengua.

2	Pensamiento crítico 2.1 Reflexivo y problematizador. 2.2 Inductivo y analógico. 2.3 Deductivo. 2.4 Analítico, sintético y evaluativo. 2.5 Estratégico.
3	La aplicación de criterios editoriales en los escritos 3.1 La justificación del texto. 3.2 Tipos de párrafos (normal, francés y moderno). 3.3 La tipografía (tipos de letra, los tamaños, el interlineado y más). 3.4 Características de la cuartilla. 3.5 Versales, versalitas, negritas, títulos y subtítulos de capítulos, división de palabras, paginación, entre otros.

Bibliografía básica:

Ávila, R. (2009). De la imprenta a la internet: la lengua española y los medios de comunicación masiva. México: Colegio de México.
 Briggs, A. y Burke, P. (2008). De Gutenberg a internet. México: Taurus.
 Casany, D. (1996). La cocina de la escritura. España: Anagrama.
 Cohen, S. (2011). Guía esencial para resolver dudas de uso y de estilo. México: Planeta.
 Hinojosa, M. y Reyes Terán, L.F. (2008). Pensamiento crítico. México: Trillas.
 Martín Serrano, M. (2008). Teoría de la comunicación, la comunicación, la vida y sociedad. España: McGraw Hill.
 Ochoa Mora, J. y Valle Santo Tomás, A. (1994). Una tradición tipográfica. México: FCE.
 Reyes Coria, B. (1998). Manual de estilo editorial. México: Limusa/Noriega Editores.
 Zavala Ruiz, R. (1998). El libro y sus orillas: tipografía, originales, redacción, corrección de estilo y pruebas. México: UNAM.

Bibliografía complementaria:

Bain, D. y Schneuwly, B. (2002). Hacia una pedagogía del texto en el aprendizaje de la comunicación en las aulas. Barcelona: Paidós.
 Francois, F. (1973). El lenguaje, la comunicación. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
 Marc, E. y Picard, D. (1996). La interacción social. Cultura, instituciones y comunicación. Paidós.
 Ribeiro, L. (2005). La comunicación eficaz. Barcelona: Urano.
 Mattelart, A. y Mattelart M. (1997). Historia de las teorías de la comunicación. Barcelona: Paidós.
 Verón, E. (1971). Ideología y comunicación de masas: la semantización de la violencia política. Lenguaje y comunicación social. Buenos Aires: Nueva Visión.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral (x)
 Exposición audiovisual (x)
 Ejercicios dentro de clase (x)
 Ejercicios fuera del aula ()
 Seminarios ()
 Lecturas obligatorias (x)
 Trabajo de investigación (x)
 Prácticas de taller o laboratorio ()
 Prácticas de campo ()
 Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales ()
 Examen final escrito ()
 Trabajos y tareas fuera del aula (x)
 Exposición de seminarios por los alumnos ()
 Participación en clase (x)
 Asistencia (x)
 Seminario ()
 Diálogo, foro de discusión, debate (..)
 Ensayos, resúmenes, síntesis, reportes (x)
 Estudios de caso (x)
 Exposición audiovisual ()
 Interacción con objetos de aprendizaje (lecturas, audios, documentales, etc.) (x)

	Prácticas de campo	(x)
	Práctica de laboratorio	()
	Talleres	()
	Dramatizaciones	()
	Proyecto de investigación	()
	Portafolio de evidencias	()
	Solución de problemas	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Lingüística, Letras Hispánicas, Periodismo, Comunicación, Filosofía y profesionales relacionados con el pensamiento lógico con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

SEMINARIO DE HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO

Clave:	Semestre: 2º	Campo de conocimiento: Humanístico-Social e Investigación-Producción	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórica	Teoría:	Práctica:	48
	3	0	
Horas por semana	3		
Modalidad: Seminario	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Describir el proceso histórico en el arte y el diseño.

Objetivos específicos:

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

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Como leer y entender la historia del arte y el diseño	10	0
2	Repaso visual de la Prehistoria a la Edad Media	10	0
3	Medios impresos, modernidad y fotografía, diseño en el arte	10	0
4	Siglo XX. Arte y diseño. Expresiones comunicacionales	10	0
5	Tendencias de vanguardia contemporáneas en el diseño	8	0
Total de horas:		48	0
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Como leer y entender la historia del arte y el diseño 1.1 Historia del arte para qué. 1.2 Fundamentos de la historia del arte. 1.3 Fundamentos compositivos del diseño. 1.4 Líneas históricas y composición cronológica y cleométrica.
2	Repaso visual de la Prehistoria a la Edad Media 2.1 Protohistoria y Prehistoria. 2.2 Civilizaciones antiguas y composiciones creativas. 2.3 Escritura y códigos visuales de las grandes culturas. 2.4 La Edad Media y los símbolos de la fe. 2.5 El arte prehispánico y arte colonial en América.
3	Medios impresos, modernidad y fotografía, diseño en el arte 3.1. Arte del Renacimiento. 3.2 Imprenta y gráfica. 3.3 La modernidad y la creación del arte. 3.4 La era de la rebelión visual, la fotografía.
4	Siglo XX. Arte y diseño. Expresiones comunicacionales 4.1 Europa. 4.2. América. 4.3. México. 4.4 El discurso histórico del arte y el diseño en la era de la comunicación.
5	Tendencias de vanguardia contemporáneas en el diseño 5.1 El arte por y la influencia del diseño. 5.2 Consumismo y arte. 5.3 Las nuevas herramientas de la comunicación. 5.4 Arte y entorno, campo del diseño. 5.5 El diseño en el ordenador y su inclusión en las artes. 5.6 Arquitectura del espacio y el espacio virtual. 5.7 La nueva era.

Bibliografía básica:

Bürdek, B.E. (2002). Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial. Barcelona: Gustavo Gili.
 De Micheli, M. (1994). Las vanguardias artísticas del siglo XX. (Traducción de Ángel Sánchez Gijón). Madrid: Editorial Alianza.
 Dempsey, A. (2002). Estilos, escuelas y movimientos. España: Blume.
 Gombrich, E.H. (2001). Historia del arte. Alianza: Madrid.
 Lozano Fuentes, J.M. (1976). Historia del Arte. México: Continental.
 Meggs, P.B. (2000). Historia del diseño gráfico. México: Mc Graw Hill.
 Müller-Brockmann. (1998). Historia de la comunicación visual. España: Gustavo Gili.
 Satué, E. (1999) El diseño gráfico. Madrid: Alianza Editorial.
 Bürdek, B.E. (2002). Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

Frascara, J. (1999). El poder de la imagen. Argentina: Ediciones Infinito.
 Gonzáles, O.C. (2007). El Significado del diseño y la construcción del entorno. México. Designio.

Escudero, Ch. L. (2005). Comunicación y conflicto intercultural. España: Gedisa.		Tinoco, I.Jr., Saber, K. y Wang, J.C. (2001). Physical chemistry. New Jersey: Prentice Hall International.	
Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	(x)
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	()	Otras: Evaluación de proyectos	()
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		
Perfil profesiográfico:			
Historiador de arte, diseñador gráfico, artista visual, diseñador de la comunicación visual.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

TALLER DE PRINCIPIOS, TÉCNICAS Y MATERIALES EN DISEÑO II

Clave:	Semestre: 2º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional e Investigación- Producción	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	36
Modalidad: Taller		Duración del programa: 6 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x) Asignatura antecedente: Taller de Principios, Técnicas y Materiales en Diseño I Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Estructurar los elementos básicos que conforman el lenguaje del diseño para aplicarlos en diferentes productos y conocer su significación en términos de la comunicación.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar las características fundamentales de composición tridimensional. 2. Describir los conceptos básicos del diseño para estructurar un lenguaje visual. 3. Practicar diversas posibilidades compositivas a partir de los elementos inherentes al diseño.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Antecedentes (teoría e historia del diseño)	2	4
2	Iluminación y perspectiva	2	4
3	Elementos morfológicos	2	4
4	Elementos cromáticos	2	4
5	Elementos tipográficos	2	4
6	Desarrollo de proyectos	2	4
Total de horas:		12	24
Suma total de horas:		36	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Antecedentes (teoría e historia del diseño) 1.1 Teoría del diseño. 1.2 Historia del diseño.
2	Iluminación y perspectiva 2.1 Fundamentos y clasificación. 2.2 Ejercicios de composición.
3	Elementos morfológicos 3.1 Fundamentos y clasificación. 3.2 Ejercicios de composición.
4	Elementos cromáticos 4.1 Fundamentos y clasificación. 4.2 Ejercicios de composición.
5	Elementos tipográficos 5.1 Fundamentos y clasificación. 5.2 Ejercicios de composición.
6	Desarrollo de proyectos 6.1 Propuesta de un proyecto. 6.2 Investigación, desarrollo y producción.

Bibliografía básica:

Ambrose, G. y Harris, P. (2008). Reticulas. Barcelona: Parramón.
 Dabner, D. (2005). Diseño gráfico, fundamentos y prácticas. Barcelona: Blume.
 Gómez-Palacio, B. y Vit, A. (2011). Guía completa del diseño gráfico. Barcelona: Parramón.
 Tornquist, C. Color y luz. Teoría y práctica. Barcelona: Gustavo Gili.
 Twemlow, A. (2008). ¿Qué es el diseño gráfico? Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

Dondis, D.A. (2011). La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Barcelona: Gustavo Gili.
 Heller, E. (2004). Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona: Gustavo Gili.
 Lupton, E. y Cole Phillips, J. (2009). Diseño gráfico. Nuevos fundamentos. Barcelona: Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral (x)
 Exposición audiovisual (x)
 Ejercicios dentro de clase (x)
 Ejercicios fuera del aula (x)
 Seminarios ()
 Lecturas obligatorias (x)
 Trabajo de investigación ()
 Prácticas de taller o laboratorio (x)
 Prácticas de campo ()
 Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales ()
 Examen final escrito (x)
 Trabajos y tareas fuera del aula (x)
 Exposición de seminarios por los alumnos ()
 Participación en clase (x)
 Asistencia (x)
 Seminario ()
 Otras: Evaluación de proyectos (x)

Perfil profesiográfico:

Diseñador gráfico, comunicador gráfico, diseñador y comunicador visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

TALLER DE PRINCIPIOS, TÉCNICAS Y MATERIALES EN ESCULTURA II

Clave:	Semestre: 2°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
Modalidad: Taller		Duración del programa: 6 semanas	
		6	36

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x) Asignatura antecedente: Taller de Principios, Técnicas y Materiales en Escultura I Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Elaborar proyectos de escultura a partir de sus principios metodológicos para promover en los estudiantes el desarrollo de habilidades y experiencia en esta disciplina.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar y practicar procedimientos y rudimentos tecnológicos de la escultura. 2. Practicar la recreación de estrategias históricas de la escultura. 3. Describir aportaciones de la escultura, desglosadas como factores básicos.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Principios técnicos	4	8
2	Dinámicas de lo propuesto	4	8
3	La condición ejemplar	4	8
Total de horas:		12	24
Suma total de horas:		36	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Principios técnicos 1.1. Del modelado. 1.2. De la construcción.
2	Dinámicas de lo propuesto 2.1. La unidad hipervinculada como aportación artística. 2.2. El concepto y la posibilidad sensible.
3	La condición ejemplar 3.1. La pieza y el agotamiento metodológico. 3.2. El ejemplo y sus aplicaciones.

Bibliografía básica:

Álvarez, F. (2002). La respuesta imposible. México. Siglo veintiuno.
 Bateson, G. (2002). Espíritu y naturaleza. Trad. Leandro Wolfson. Argentina: Amorrortu.
 Díaz, A.A. (2002). Los espacios urbano-arquitectónicos como sujetos de interacción. México: ENAP. UNAM. Tesis de Maestría en Artes Visuales, orientación Arte Urbano. 142 pp.
 Eco, U. (1992). Obra abierta. España: Editorial Planeta Agostini.
 Giedion, S. (1981). El presente eterno: los comienzos del arte. Una aportación al tema de la constancia y el cambio. Trad. María Luisa Balseiro. Madrid: Alianza.
 Hiriart, H. (2010). El arte de perdurar. México: Almadía.
 Hiriart, H. (2010). Los dientes eran el piano. México: Tusquets.
 Langer, S.K. (1967). Sentimiento y forma. Trad. Mario Cárdenas y Luis Octavio Hernández. México: Centro de Estudios Filosóficos. UNAM.
 Merleau, P.M. (1997). Fenomenología de la percepción. España: Península.
 Ortega y Gasset, J. (2000). ¿Qué es filosofía? México: Espasa Calpe Mexicana.
 Ortega y Gasset, J. (2001). El hombre y la gente. México: Porrúa.

Bibliografía complementaria:

Borges, J.L. (1989). Ficciones. Argentina: Emecé.
 Borges, J.L. (1998). "El inmortal" en El Aleph. España: Alianza.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral (x)
 Exposición audiovisual (x)
 Ejercicios dentro de clase (x)
 Ejercicios fuera del aula (x)
 Seminarios ()
 Lecturas obligatorias (x)
 Trabajo de investigación ()
 Prácticas de taller o laboratorio (x)
 Prácticas de campo ()
 Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales ()
 Examen final escrito ()
 Trabajos y tareas fuera del aula (x)
 Exposición de seminarios por los alumnos ()
 Participación en clase (x)
 Asistencia ()
 Seminario ()
 Otras: Evaluación de proyectos (x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Artes Visuales o Plásticas con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

TALLER DE PRINCIPIOS, TÉCNICAS Y MATERIALES EN FOTOGRAFÍA II

Clave:	Semestre: 2°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional e Investigación- Producción	No. Créditos: 3	
Carácter: Obligatoria	Horas		Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	9	36
	2	7		
Modalidad: Taller	Duración del programa: 4 semanas			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Taller de Principios, Técnicas y Materiales en Fotografía I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Analizar las técnicas avanzadas de la fotografía en un marco interdisciplinario para la impresión en sistemas digitales y el comportamiento de la luz.

Objetivos particulares:

1. Contextualizar el fenómeno fotográfico a partir de una visión general del devenir histórico y la visión interdisciplinaria.
2. Aplicar los elementos formales de la fotografía para la construcción de sus imágenes particulares.
3. 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.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Conceptos históricos y definiciones	1	4
2	Géneros	2	12
3	Técnicas	5	12
Total de horas:		8	28
Suma total de horas:		36	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Conceptos históricos y definiciones 1.1 La percepción. 1.2 La psicología de la visión. 1.3 El lenguaje fotográfico. 1.4 Historia y fotografía. 1.5 La fotografía y la cultura digital.
2	Géneros 2.1 Paisaje. 2.2 Naturaleza muerta. 2.3 Retrato. 2.4 Desnudo. 2.5 Fotografía documental.
3	Técnicas 3.1 Iluminación. 3.1.1 Sistemas básicos de iluminación. 3.1.2 Natural. 3.1.3 Directa. 3.1.4 Indirecta. 3.1.5 Artificial. 3.1.6 Emisión continua. 3.1.7 Por destello. 3.2 Impresión fina. 3.2.1 Papeles de fibra 100 % algodón. 3.2.2 Papeles fotográficos. 3.3 Software fotográfico. 3.3.1 Reveladores. 3.3.2 Calibradores. 3.3.3 Retoque fotográfico. 3.3.4 Emuladores. 3.4 Multifuncionales. 3.5 Medidas de seguridad. 3.6 Archivo y conservación.

Bibliografía básica:

Abaurrea, J. (2005). Fotografía digital. Madrid: Anaya.
 Atherton, N. y Crabb, S. (2005). Fotografía digital de la A a la Z. Barcelona: Omega.
 Benjamin, W. (1979). Discurso interrumpidos. Barcelona: Taurus.
 Fontcuberta, J. (1990). Fotografía. Conceptos y procedimientos: una propuesta metodológica. Barcelona: Gustavo Gili.
 Fontcuberta, J. (2001). Dialogo con la fotografía. Barcelona: Gustavo Gili.
 Freeman, M. (2005). Fotografía digital: cámaras réflex. Barcelona: Taschen.
 Freud, G. (1976). La fotografía como documento social. Barcelona: Gustavo Gili.
 Jiménez de Cisneros, L.M. et al. (1975). Enciclopedia focal de la fotografía. Barcelona: Omega.
 Langford, M. (1977). Fotografía básica. Barcelona: Omega.
 Marin Valdez, J.C. (1993). Determinación y control de fungosis en material fotográfico. México: INAH.
 Newhall, B. (1983). Historia de la fotografía desde sus orígenes hasta nuestros días. Barcelona: Gustavo Gili.

Pogue, D. (2005). Fotografía digital. España: Anaya.
 Salvat, J (Dir). (1979). Enciclopedia práctica de fotografía. Madrid: Salvat.
 Scharff, A. (1994). Arte y fotografía. España: Alianza.
 Tausk, P. (1978). Historia de la fotografía desde su aparición hasta nuestros días. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

Coe, B. et al. (1983). Técnicas de los grandes fotógrafos. Madrid: H. Blume.
 Freud, G. (1976). La fotografía como documento social. Barcelona: Gustavo Gili.
 Ivins, Jr. (1975). Imagen impresa y conocimiento. Análisis de la imagen pre-fotográfica. Barcelona: Gustavo Gili.
 Sontag, S. (1980). Sobre la fotografía. Buenos Aires: EDHASA.
 Stelzer, O. (1981). Arte y fotografía. Barcelona: Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	(x)
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	(x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	()
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	(x)
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	(x)
Otras: Evaluación de proyectos	()

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual, Diseño Gráfico con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
 Programa de la asignatura

TALLER DE PRINCIPIOS, TÉCNICAS Y MATERIALES EN GRÁFICA II

Clave:	Semestre: 2°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría:	Práctica:
		2	4
		6	36
Modalidad: Taller		Duración del programa: 6 semanas	
Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)			
Asignatura antecedente: Taller de Principios, Técnica y Materiales en Gráfica I			
Asignatura subsecuente: Ninguna			
Objetivo general: Explicar y asociar los conocimientos en la práctica y profundizar en la elaboración de la estampa.			
Objetivos específicos: 1.- Clasificar y analizar los procesos de las diferentes expresiones dentro de la gráfica tradicional. 2.- Explicar las cualidades de los materiales empleados en las diversas técnicas de la estampa. 3.- Mostrar otras posibilidades de herramientas y su operación. 4.- Elaborar los materiales alternos y sus técnicas de aplicación. 5.- Aplicar a partir de la práctica los conocimientos teóricos. 6.- Evaluar los resultados prácticos.			
Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	En torno al campo de la gráfica	2	4
2	Materiales alternos	2	4
3	Herramientas y usos	2	4
4	Materiales y herramientas alternas	2	4
5	Uso de otras técnicas	2	4
6	Producción	2	4
Total de horas:		12	24
Suma total de horas:		36	

Contenido Temático

Unidad	Temas y subtemas
1	En torno al campo de la gráfica 1.1 Artistas sobresalientes dentro del campo de la gráfica contemporánea. 1.2 Analizar y discutir obras gráficas.
2	Materiales alternos 2.1 Técnicas empleadas. 2.2 Posibilidades técnicas. 2.3 Conceptos de la producción experimentada.
3	Herramientas y usos 3.1 Medidas de seguridad para el empleo de materiales dentro del taller. 3.2 Herramientas y técnicas. Propiedades físicas. 3.3 Resultados.
4	Materiales y herramientas alternas 4.1 Sistemas de impresión. 4.2 Tintas experimentales. 4.3 Mezcla con solventes. 4.4 Preparación de soportes para la estampería. 4.5 Sistemas de impresión.
5	Uso de otras técnicas 5.1 Diferentes técnicas de la gráfica y sus posibilidades. 5.2 Experimentar y definir algunas de las técnicas elaboradas.
6	Producción 6.1 Propuesta de un proyecto. 6.2 Investigación, desarrollo y producción.

Bibliografía básica:

Arroyo, S.R. (2010). Francisco Díaz de León. México: Editorial RM.
 Barrajas, R. (2005). El país de "el ahuízote". México: Fondo de Cultura Económica.
 Driben, L. (1992). Melecio Galván, el artista secreto. México: IIE-UNAM.
 Ferreyra, A. (2000). ARTEacción . México:
 Grupo Mira, (1981). La gráfica del 68, homenaje al movimiento estudiantil. México: UNAM.
 Lampert, C. y Bonet, J.M. (2000). Francisco Toledo. Madrid: Turner/DGE.
 López, M. (2005). Manilla grabador mexicano. México: Editorial RM.
 Lorquin, B., Vogel, A. y Wilderotter, H. (2007). Allemagne, les années noires. París: Gallimard.
 Martínez, J. (2008). Un ensayo sobre grabado (a principios del siglo XXI). México: ENAP-UNAM.
 Michel, G. (2007). Arte y espejos, introducción a la hermenéutica. México: Centro de Comunicación y Creatividad RedeZ.
 Monsivais, C. (2002). Leopoldo Méndez. México: Editorial RM.
 Toor, F., O'higgins, P. y Venegas, A. (1991). José Guadalupe Posada. México: Ediciones Toledo.

Bibliografía complementaria:

Foster, J. (2008). Carteles nuevos diseñadores. Barcelona: Gustavo Gili.
 Ganz, N. (2010). Graffiti arte urbano de los cinco continentes. Barcelona: Gustavo Gili.
 Landsberger, S. y Duo, D. (2008). Chinese propaganda posters. China: Taschen.
 Lucas, G. (2011). Guerrilla advertis-ING. China: Laurence King.
 Milstrey, J. y Bretschneider, M. (2005). WK interact exterior-interior ACT2. Berlin: DGV.
 Triadó, J.R. (2001). Tápies. Barcelona: VEGAP.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	()
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	(x)
Seminarios	(x)	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	(x)
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Prácticas de campo	(x)		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico: Licenciado en Artes Visuales con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

TALLER DE PRINCIPIOS, TÉCNICAS Y MATERIALES EN PINTURA II

Clave:	Semestre: 2°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
Modalidad: Taller		Duración del programa: 6 semanas	
		6	36

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Taller de Principios, Técnicas y Materiales en Pintura I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Desarrollar propuestas plásticas creativas mediante una metodología que integre aspectos teóricos y prácticos de la pintura.

Objetivos específicos:

1. Analizar los procesos de construcción para una propuesta plástica.
2. Construir procesos creativos a partir de una metodología.
3. Determinar la importancia y aportación de la pintura como área de conocimiento.
4. Desarrollar proyectos pictóricos con fundamento y estructura plástica.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La pintura como área de conocimiento	2	4
2	La pintura y su construcción	2	4
3	Desarrollo de una propuesta pictórica	2	4
4	Organización y sustento de una propuesta plástica	2	4
5	Importancia de un método en la pintura	2	4
6	Pintura y lenguaje	2	4
Total de horas:		12	24
Suma total de horas:		36	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	La pintura como área de conocimiento 1.1 Pensar y conocer con la pintura. 1.2 La pintura y sus provocaciones. 1.3 Pintura y contexto: significado plástico. 1.4 El diálogo con la pintura.
2	La pintura y su construcción 2.1 Pintura y totalidad plástica. 2.2 Motivos e inquietudes como pretexto pictórico. 2.3 Asociación de motivos con técnicas pictóricas: acuarela, gouache, tinta, gis pastel, acrílico y óleo.
3	Desarrollo de una propuesta pictórica 3.1 Bitácora de trabajo: Características e importancia. 3.2 Del motivo a la primera sensación bidimensional. 3.3 La aportación del dibujo para el desarrollo de una propuesta plástica. 3.4 Asociación del motivo con significaciones pictóricas.
4	Organización y sustento de una propuesta plástica 4.1 De las ideas a la materialización. 4.2 Del motivo a la búsqueda de información: aspectos teórico-conceptuales. 4.3 Relación de referentes visuales con la propuesta plástica. 4.4 La interpretación como deformación plástica: asociación de referentes teórico-conceptuales, así como referencias visuales con la propuesta pictórica.
5	Importancia de un método en la pintura. 5.1 El sistema de Matisse, comprensión y reflexión en la formación de alumnos. 5.2 Disociación, agrupación y deformación como método creativo. 5.3 Construcción de una propuesta concreta.
6	Pintura y lenguaje 6.1. La pintura y su vigencia. 6.2. Pintura: construcción, interpretación y presentación en la actualidad. 6.3 La importancia de la pintura como lenguaje contemporáneo. 6.4 Alternativas pictóricas contemporáneas: Stencil- Art Street.

Bibliografía básica:

Bech, J. (2008). El significado de la obra de arte: Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales. México: UNAM.

Bell, J. (2001). ¿Qué es la pintura? Representación y arte moderno. España: Galaxia Gutember.

Gage, J. (1993). Color y cultura. Madrid: Siruela.

Gilles, D. (2007). Pintura el concepto de diagrama. Buenos Aires: Cactus.

Itten, J. (1992). El arte del color. México: Noriega.

Matisse, H. (2010). Escritos y consideraciones sobre el arte. España: Paidós.

Read, H. (1993). Imagen e idea. México: Fondo de Cultura Económica.

Bibliografía complementaria:

Chuhurra, O. (1971). Estética de los elementos plásticos. España: Labor.

Gilles, D. (2002). Francis Bacon. Lógica de la sensación. Madrid: Arena.

Sáinz, I. (2005). Gilberto Aceves Navarro. México : INBA.

Sánchez, A. (2003). Cuestiones estéticas y artísticas contemporáneas. México: Fondo de Cultura Económica.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	()
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	(x)
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Artes Visuales con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

TALLER DE PRINCIPIOS, TÉCNICAS Y MATERIALES EN SIMBOLOGÍA II

Clave:	Semestre: 2°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría:	Total de Horas
		Práctica:	
		2	7
Modalidad: Taller		Duración del programa: 4 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Taller de Principios, Técnicas y Materiales en Simbología I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Identificar las nuevas realidades del siglo XXI desde una visión diseñística y artística.
2. Reconocer las relaciones cerebro, mente, consciencia y lenguaje icónico y lingüístico.
3. Establecer la relación entre el modelo biopsicosocial con la percepción visual para comprender sus unidades básicas de replicación: gen, qualia y meme.
4. Aplicar procesos creativos a partir de la razón, la intuición, la emoción, la improvisación, el juego y el humor.
5. Experimentar y plantear nuevos símbolos de identidad visual.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Introducción a la identidad holística	1	4
2	Nuevas realidades del siglo XXI	1	4
3	Mente y lenguaje	1	4
4	Modelo biopsicosocial y percepción visual	1	4
5	Proceso creativo	2	6
6	Experimentación y propuesta	2	6
Total de horas:		8	28
Suma total de horas:		36	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Introducción a la identidad holística 1.1 Visión interdisciplinaria. 1.2 Símbolos de identidad social y cultural. 1.3 Formación del significado.
2	Nuevas realidades del siglo XXI 2.1 Sociedades y economías del siglo XXI: roja, verde y azul. 2.2 Tecnocultura. 2.3 Era de incertidumbre. 2.4 Sociedad ética, humanista y sustentable.
3	Mente y lenguaje 3.1 Evolución del cerebro humano. 3.2 Teoría de la mente. 3.3 Emociones. 3.4 Consciencia. 3.5 Evolución del lenguaje.
4	Modelo biopsicosocial y percepción visual 4.1 Modelo biológico, psicológico y sociocultural. 4.2 Esquema de percepción visual. 4.3 Unidades de replicación: gen, qualia y meme.
5	Proceso creativo 5.1 Inteligencia creadora. 5.2 Modelo transdisciplinario. 5.3 Creatividad simbólica y social.
6	Experimentación y propuesta 6.1 Propuesta de un proyecto de identidad holística. 6.2 Investigación, desarrollo y producción.

Bibliografía básica:

- Álvarez, M. (2009). El diseño de lo incorrecto. La configuración del humor gráfico. Argentina: La Crujía Ediciones.
- Austin, T.D.R. (2008). Diseño de nuevos medios de comunicación. España: Blume.
- Bartra, R. (2005). La jaula de la melancolía, identidad y metamorfosis del mexicano. México: De bolsillo.
- Bauman, Z. (2007). Tiempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre. España: Index Tusquets Editores.
- Crow, D. (2008). No te creas una palabra. Una introducción a la semiótica. España: Promopress.
- Damasio, A. (2010). Y el cerebro creó al hombre ¿Cómo pudo el cerebro generar emociones, sentimientos, ideas y el yo? España: Ediciones Destino.
- Florescano, E. (1995). Mitos mexicanos. México: Aguilar.
- Gardner, H. (2008). Las cinco mentes del futuro. España: Paidós.
- Gigerenzer, G. (2008). Decisiones instintivas. La inteligencia del inconsciente. España: Ariel.
- Lupton, E. y Cole, J. (2009). Diseño gráfico. Nuevos fundamentos. España: Gustavo Gili.
- Marina, J.A. (2007). Teoría de la inteligencia creadora. España: Anagrama.
- Marina, J.A. (2010). Las culturas fracasadas: El talento y la estupidez de las sociedades. España: Anagrama.
- Nachmanovitch, S. (2010). Free Play, La improvisación en la vida y en el arte. Buenos Aires: Paidós.
- Roberts, L. (2006). Good: ética en el diseño gráfico. España: Index Book.

Romo, M. (1997). Psicología de la creatividad. Temas de psicología. España: Paidós.
 Root-Bernstein, R. (2002). El secreto de la creatividad. España: Editorial Kairós.
 Walton, S. (2005). Humanidad, una historia de las emociones. México: Taurus.
 Yehya, N. (2008). Tecnocultura, el espacio íntimo transformado en tiempos de paz y guerra. España: Index Tusquets Editores.

Bibliografía complementaria:

Colectivo Cruzados. (2003). Nuevos territorios del diseño de vanguardia. España: Anny del Disseny.
 Fiell, C. y Fiell, P. (2005). Graphic design for the 21st Century. Germany: Taschen.
 Gómez-Baeza, R. (2009). Nowhere/Now/Here, explorando nuevas líneas de investigación en el diseño contemporáneo. España: Centro de Arte y Creación Industrial.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

DIBUJO COMPOSITIVO Y ESPACIAL

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
		4	
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
Total de Horas 64			

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Analizar una serie de conceptos en la disciplina del dibujo para aplicarlos en proyectos de producción.

Objetivos específicos:

1. Reconocer una idea de la disciplina del dibujo.
2. Fomentar el concepto de estudio.
3. Adquirir conocimientos elementales sobre el papel del dibujo en la teoría de las artes.
4. Adquirir conocimientos elementales de historia del dibujo.
5. Depurar las técnicas y ejercicios desarrollados durante los semestres anteriores.
6. Adquirir conocimientos fundamentales de estética.
7. Encontrar los fundamentos de una estética personal.
8. Elaborar un proyecto de producción de dibujo.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Actualidad técnica y crítica del dibujo	4	4
2	Dibujo y antigüedad	4	4
3	El dibujo como proyecto	4	4
4	El dibujo como matriz lingüística	4	4
5	El dibujo como recurso de investigación	4	4
6	El dibujo como arte del espíritu	4	4
7	Dibujo y pintura	4	4
8	Dibujo y reproducción	4	4
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Actualidad técnica y crítica del dibujo 1.1. De las bellas artes a los medios audiovisuales. 1.2. Dibujo y tecnología digital. 1.3. La autonomía del dibujo.
2	Dibujo y antigüedad 2.1. El dibujo más allá del papel. 2.2. Signo, código y forma.
3	El dibujo como proyecto 3.1. Imaginación y pensamiento. 3.2. Forma germinal. 3.3. Monumentalidad y visualización. 3.3.1. Bidimensionalidad y tridimensionalidad.
4	El dibujo como matriz lingüística 4.1. Las bellas artes y el dibujo. 4.2. La victoria de Florencia. 4.2.1. Definición e inteligibilidad.
5	El dibujo como recurso de investigación 5.1. Leonardo y Dürer. 5.1.1. La ilustración científica. 5.2. Consideraciones sobre geometría.
6	El dibujo como arte del espíritu 6.1. Caminos del equilibrio. 6.1.1. Shodo. 6.2. Vida y acción. 6.2.1. Miguel Ángel. 6.3. Vacío y suceso. 6.3.1. Haboku.
7	Dibujo y pintura 7.1. Afinidades técnicas y ontológicas. 7.2. Diferencias técnicas y ontológicas. 7.3. Simbiosis.
8	Dibujo y reproducción 8.1. El dibujo y las técnicas de fijación y reproducción de la imagen. 8.1.1. Recursos mecánicos. 8.1.2. Recursos ópticos. 8.2. El dibujo y las artes gráficas.

Bibliografía básica:

Barlow, H., Weston-Smith, M. y Blakemore, C. (1990). Images and understanding: thoughts about images: ideas about understanding. Cambridge: CUP.
 Gilson, É. (2000). Pintura y realidad. España: EUNSA.
 Gómez Molina, J.J. (1999). Las lecciones del dibujo. Madrid: Cátedra.
 Hockney, D. (2006). Secret knowledge. Rediscovering the lost techniques of the old masters, Nueva York: Viking Studio.
 Moorhouse, A.C. (1965). Historia del alfabeto. México: FCE.

Bibliografía complementaria:

DaVinci, L. (1995). Trattato della pittura. Milán: TAE.

De Honnecourt, V. y Erlande-Brandenbrug, A. (editor). (2001). Cuaderno de dibujos. Madrid: Akal.	
Ferraris, M. (1999). La imaginación. Madrid: Visor.	
Lesbre, E. y Jianlong, L. (2005). La Peinture Chinoise. París: Hazan.	
Martínez Moro, J. (2008). Un ensayo sobre grabado (a principios del s. XXI). México: ENAP-UNAM.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje :
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación ()	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico: Licenciado en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual o áreas afines, con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

EXPERIMENTACIÓN DE PROYECTOS

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	48
	1	2	
Modalidad: Curso	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Integración de Proyectos

Asignatura subsecuente: Desarrollo y Gestión de Proyectos

Objetivo general:

Analizar y desarrollar proyectos para fomentar la práctica y la experimentación en las múltiples áreas que integran las disciplinas del arte y el diseño.

Objetivos específicos:

1. Identificar los diversos lenguajes del arte y el diseño.
2. Analizar las diferentes experimentaciones y expresiones.
3. Describir la experimentación y su proceso.
4. Explicar la experimentación y sus ventajas en las artes y el diseño.
5. Aplicar un proceso teórico-práctico de la experimentación.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Los lenguajes del arte y el diseño	4	8
2	El proceso de experimentación	6	12
3	La experimentación, ventajas y desajustes en las artes y el diseño	6	12
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático

Unidad	Temas y subtemas
1	Los lenguajes del arte y el diseño 1.1 Teórico. 1.2 Práctico. 1.3 Experimentaciones y expresiones. 1.4 Análisis de casos.
2	El proceso de experimentación 2.1 Análisis de obras e intervención en procesos de producción. 2.2 Ensayo para el error. 2.3 El error ensayado y controlado. 2.4 Elaboración y exposición de un proyecto trabajo de investigación. 2.5 Análisis de obra.
3	La experimentación, ventajas y desajustes en las artes y el diseño 3.1 ¿Qué es la disciplina? 3.2 ¿Qué es la interdisciplina? 3.3 ¿Qué es la multidisciplina? 3.4 Textos y análisis de soporte teórico conceptual. 3.5 El ensayo enfocado como recurso de fundamentación y análisis. 3.6 Alternativas de sistematización y revisión de la experimentación en arte y el diseño. 3.7 Integración de procesos y resultados.

Bibliografía básica:

Best, K. (2010). Fundamentos del Management del diseño: el libro esencial de los conceptos y principios básicos de la gestión de proyectos. España: Parramon.

Bonet, L. (2001) Gestión de proyectos culturales: análisis de casos. Barcelona: Ariel.

Bunge, M. (2007). Diccionario de filosofía. Madrid: Siglo XXI.

Carbajo Cascón, F. (2002). Publicaciones electrónicas y propiedad intelectual. España: Constitución y Leyes, S.A.

Dussel, E. (2006). Diccionario de hermenéutica: una obra interdisciplinaria para las ciencias humanas. Bilbao: Universidad de Deusto.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista Lucio, P. (2003). Metodología de la investigación (3ra ed.). México: Mcgraw Hill.

Jiménez Ottalengo, R. y Carreras Lomelí, M.T. (2001). Metodología para investigación en ciencias del humano. México: Universidad Panamericana.

López de Ceballos, P. (1998). Un método para la investigación-acción participativa (3ª ed.). Madrid: Popular.

Mancuso, H.R. (1999). Metodología de la investigación en ciencias sociales. Lineamientos teóricos y prácticos de semioepistemología. Barcelona: Paidós.

Osés, O. (2005). Claves de hermenéutica: para filosofía, la cultura y la sociedad: Bilbao: Universidad de Deusto.

Salkind, N.J. (1999). Métodos de Investigación. México: Prentice Hall.

Tamayo, M. (1991). El proceso de la investigación científica. Fundamentos de investigación con manual de evaluación de proyectos (2da ed.). México: Limusa.

Velia, M. y García, M.C. (2002). Guía para la investigación documental. México: Trillas.

Zorrilla Arena, S. (2007). Introducción a la metodología de la investigación. México: Océano.

Bibliografía complementaria:	
Dussel, E. (2006). Diccionario de hermenéutica: una obra interdisciplinaria para las ciencias humanas. Bilbao: Universidad de Deusto.	
García, S.E. (2007). Planeación estratégica. Teoría y práctica. México: Trillas.	
Marqués Graells, P. (2000). Impacto de las TIC en educación: Funciones y limitaciones. Barcelona: UAB, Facultad de Educación.	
Osés, O. (2005). Claves de hermenéutica: para filosofía, la cultura y la sociedad. Bilbao: Universidad de Deusto.	
Steiner, G.A. (2003) Planeación estratégica. México: CECSA.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos (x)
Seminarios (x)	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario (x)
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo (x)	Exposiciones individuales y/o colectivas (x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico: Licenciado en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

INGLÉS

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Sin campo de conocimiento	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria	Horas		Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	Total de Horas
	2	2	
Modalidad: Curso	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: Si (x) No () Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Inglés segundo semestre

Asignatura subsecuente: Inglés cuarto semestre

Objetivo general: 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.

Objetivos específicos:

1. Expresar acciones habituales que se realizan en el momento y eventos pasados.
2. Producir información acerca de acciones realizadas en un momento específico en el pasado. Expresar acciones en progreso en el pasado interrumpidas por otra acción.
3. Producir expresiones que indiquen gusto o disgusto por ciertas actividades o acciones.
4. Expresar cantidad y medidas con el vocabulario necesario.
5. Producir expresiones para hacer halagos y cumplidos. Comparar diversos objetos, personas y lugares.
6. 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.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Presente simple, presente continuo y pasado simple. Expresiones de tiempo	5	5
2	Pasado continuo. While, when	5	5
3	Verbos seguidos por acción o actividad	5	5
4	Sustantivos contables y no contables	6	6
5	Comparativos y superlativos. Adjetivos	5	5
6	Uso de will. Futuro idiomático	6	6

Total de horas:	32	32
Suma total de horas:	64	

Contenido Temático

Unidad 1			
Objetivo: Expresar acciones habituales que se realizan en el momento y eventos pasados.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga Horaria
Presente simple, Presente continuo y Pasado simple Formas: <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativo • Negativo • Interrogativo Pronombres de complemento. Léxico: Adverbios de frecuencia.	Do you always arrive early to school? Yes, every day. Do you like Brad Pitt? Yes, I like him a lot! I'm taking computer classes this semester. Did you enjoy the U2 concert last weekend? Yes, I did. It was awesome!	-Intercambiar información sobre acciones habituales. -Expresar acciones que se realizan en el momento. -Hablar acerca de eventos pasados. Actividades de esparcimiento. Expresiones de tiempo (everyday, now, yesterday, last Sunday, right now.)	10 horas

Unidad 2			
Objetivo: Producir información acerca de acciones realizadas en un momento específico en el pasado. Expresar acciones en progreso en el pasado interrumpidas por otra acción.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga Horaria
Pasado continuo Formas: <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativo • Interrogativo • Negativo Pasado simple vs. Pasado continuo Formas: <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativo • Interrogativo • Negativo Léxico: Conectores de secuencia	I was playing videogames with my friends. They were looking for their friend. What were you doing when I called you? I was watering the garden. She was cooking dinner when her husband arrived.	-Describir e intercambiar información acerca de actividades pasadas en progreso. -Diferenciar las acciones concluidas en el pasado de las que se estaban realizando. -Describir acciones en pasado que son interrumpidas por otra.	10 horas

(and, or, but, so, first, then, later, before, finally, after that) Conjunciones: while, when	We cleaned the house while our parents were having dinner outside.		
--	--	--	--

Unidad 3 Objetivo: Producir expresiones que indiquen gusto o disgusto por ciertas actividades o acciones.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga Horaria
Verbos seguidos por acción o actividad (verbo + ing) Verbos like, enjoy, love, hate	I like sleeping in a hammock. I hate eating broccoli. Tom loves watching old TV shows. My mother enjoys baking cakes and cookies. Do you like learning a foreign language?	-Describir actividades que son del agrado o desagrado de alguna persona.	10 horas

Unidad 4 Objetivo: Expresar cantidad y medidas con el vocabulario necesario.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
Repaso de sustantivos contables y no contables Cuantificadores: a lot of, lots of, many, some, a few, any, much, a little. Repaso de artículos definidos e indefinidos. Pronombres indefinidos: somebody, anybody, nobody, no one, nothing, somewhere, nowhere, anywhere Léxico:	There are a few bananas in the bowl. Please, buy a liter of milk. There is a little orange juice in the fridge but there are many oranges to prepare more. How much sugar do we need? Two kilos. And how many eggs? A dozen.	-Hablar de medidas y cantidades. -Establecer la diferencia entre sustantivos contables y no contables. -Intercambiar información acerca de medidas y cantidades.	12 horas

Alimentos, recipientes, medidas de peso.	Is somebody knocking at the door? No, there's no one. Where can we go on vacation? Nowhere, we don't have any money.	-Preguntar y responder haciendo uso de pronombres indefinidos.	
--	---	--	--

Unidad 5			
Objetivo: Producir expresiones para hacer halagos y cumplidos. Comparar diversos objetos, personas y lugares.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga Horaria
Adjetivos + er + than More/ less+ adjectives + than Superlativo: The+ Adjetivo+est The most/least + adjetivo Igualdad: As + adjetivo + as... Comparativos y superlativos con adjetivos irregulares Léxico: Adjetivos calificativos Lugares Prendas de vestir Texturas, colores, estilos	Tony is taller than Peter. The Amazon river is larger than the Mississippi river. Chemistry is not as difficult as Literature. The Burj Khalifa in Dubai is the tallest building in the world. My house is as big as yours. Is his car better than John's? Yes, it is. His haircut is really trendy! He looks very handsome. -You look really amazing! -Do you really think so? What a nice dress! Where did you buy it? -Thank you. It was a gift.	-Establecer comparaciones de lugares, objetos o personas. -Intercambiar información haciendo comparaciones de lugares, objetos o personas. -Expresar cumplidos.	10 horas

Unidad 6

Objetivo: 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.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga Horaria
<p>Uso de will Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa <p>Futuro idiomático: "to be going to+ verb" Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa <p>Expresiones de tiempo en futuro: tomorrow, next year, tonight, after classes, this weekend</p>	<p>I will call you at seven.</p> <p>I won't tell anybody.</p> <p>Will you love me forever?</p> <p>Tomorrow it will be sunny.</p> <p>Don't worry. I will answer the phone.</p> <p>OK. I will pick you up at school.</p> <p>I 'm going to play basketball next Saturday.</p> <p>Are you going to spend your vacation in Acapulco? Yes I am.</p>	<p>-Formular promesas.</p> <p>-Expresar e interpretar predicciones.</p> <p>-Brindar, aceptar y rechazar ayuda.</p> <p>-Decidir en el momento.</p> <p>-Describir planes y expresar intenciones.</p> <p>-Preguntar y responder acerca de planes e intenciones.</p>	12 horas

Bibliografía básica

Diccionario bilingüe.

Chamot, U.A., et al. (2008). The learning strategies. NY: Longman.

Harmer, J. (2004). Just Grammar. Malasya: Ed. Marshal Cavendish.

Bibliografía complementaria

Delors, J. (1994). Los cuatro pilares de la educación. En: La educación encierra un tesoro. UNESCO.

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf.

<p>Estrategias didácticas:</p> <p>Activación de conocimiento previo Dirigir atención Verificar comprensión Escenificar Colaborar Contextualizar Sustituir Inferir Utilizar recursos Resumir Revisar metas</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Exámenes parciales <input checked="" type="checkbox"/> Examen final escrito <input checked="" type="checkbox"/> Tareas y trabajos fuera del aula <input type="checkbox"/> Exposición de seminarios por los alumnos <input checked="" type="checkbox"/> Participación en clase <input checked="" type="checkbox"/> Asistencia <input type="checkbox"/> Seminario <input type="checkbox"/> Otros Se sugiere llevar a cabo tres evaluaciones durante el semestre: 1) Diagnóstica</p>
--	--

<p>Autoevaluarse/Autorregulación Clasificar Transferir Utilizar imágenes Retroalimentar Discriminar pistas discursivas Predecir Tomar notas Reconocer cognados</p> <p>De acuerdo a los descriptores del MCER los alcances por habilidad que tendrán los alumnos al concluir el nivel A2 serán:</p> <p>Expresión oral:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Narra historias o describe algo mediante una relación sencilla de elementos. ✓ Describe aspectos cotidianos de su entorno; por ejemplo, personas, lugares, o una experiencia de estudio, gustos y preferencias. ✓ Realiza descripciones breves y básicas de hechos y actividades. ✓ Utiliza un lenguaje sencillo y descriptivo para realizar breves declaraciones sobre objetos y posesiones, así como para hacer comparaciones. ✓ Describe a su familia, sus condiciones de vida, sus estudios, su trabajo actual o el último que tuvo. ✓ Realiza presentaciones breves y ensayadas sobre temas que son importante en la vida cotidiana y ofrece motivos y explicaciones breves para expresar ciertas opiniones, planes y acciones. <p>Expresión escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Escribe una serie de frases y oraciones sencillas enlazadas con conectores tales como: <i>and, but y because</i>. ✓ Escribe sobre aspectos cotidianos de su entorno en oraciones enlazadas; por ejemplo, personas, lugares y una experiencia de estudio. ✓ Escribe descripciones breves y básicas de hechos, actividades pasadas y experiencias personales. ✓ Es capaz de escribir biografías breves y sencillas. <p>Comprensión auditiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende lo suficiente para poder 	<p>2) Intermedia: Unidades 1 a la 3 3) Final: Unidades 1 a 6</p>
---	---

<p>enfrentarse a necesidades concretas siempre que el discurso está articulado con claridad y lentitud.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende expresiones y frases relacionadas con áreas de prioridad inmediata, por ejemplo información personal y familiar, compras, lugar de residencia, empleo siempre que el discurso está articulado con claridad y lentitud. ✓ Capta la idea principal del mensaje y declaraciones breves, claras y sencillas. ✓ Comprende instrucciones sencillas relativas a como ir de un lugar a otro tanto a pie como en transporte público. <p>Comprensión de lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende textos breves y sencillos sobre asuntos cotidianos si contienen vocabulario sencillo relacionado con su área de estudio. ✓ Comprende tipos básicos de cartas, correos electrónicos y faxes (formularios, pedidos, cartas de conformidad etc. sobre temas cotidianos) ✓ Encuentra información específica y predecible en material escrito de uso cotidiano como anuncios, menús de restaurantes, listados y horarios. ✓ Localiza información específica en listados y aísla la información requerida (scanning). ✓ Comprende señales y letreros en lugares públicos como calles, restaurantes, estaciones de metro, escuelas. ✓ Identifica información específica en material escrito sencillo como: carta, catálogos y artículos breves de periódico. 	
<p>Perfil profesiográfico Profesor egresado del Curso de Formación de Profesores del CELE. Haber aprobado el examen de la COELE. Licenciado en Letras Inglesas / Literatura Inglesa con especialidad en Didáctica. Licenciado en la Enseñanza del Inglés de la FES Acatlán.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN ACCIÓN Y PERFORMÁTICA I

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
Total de Horas 48			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Acción y Performática II

Objetivo general:

Describir los principios de la comunicación así como del lenguaje tecno-científico y los sistemas digitales inmersos en procesos experimentales para la producción de medios interactivos en las artes y el diseño.

Objetivos específicos:

1. 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.
2. Reconocer las transformaciones históricas de los medios de comunicación y el lenguaje.
3. Describir los principios de los lenguajes y la interacción humano-máquina.
4. Identificar las posibilidades comunicativas de procesos multimedia generados con recursos tecnológicos.
5. Analizar diferentes tipos de aproximaciones estéticas generados desde la interdisciplina auxiliada por TIC.
6. Distinguir las TIC disponibles para la experimentación en el arte y el diseño.
7. Experimentar con procesos tecnológicos híbridos para la creación artística y del diseño.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Comunicación y medios de comunicación	3	3
2	La imagen, el lenguaje y sus medios	5	6
3	El cuerpo, el medio y los sistemas multi-sensoriales	4	7
4	Tecnologías de la interacción	4	16
Total de horas:		16	32

Suma total de horas:	48
----------------------	----

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Comunicación y medios de comunicación 1.1 Historia de la comunicación. 1.2 TIC. 1.3 Redes de comunicación global.
2	La imagen, el lenguaje y sus medios 2.1 La imagen materia. 2.1.1 Representaciones gráficas. 2.2 Imagen film. 2.2.1 Narrativas visuales y audiovisuales. 2.3 Imagen electrónica. 2.3.1. Hipervisión y tiempo de la imagen.
3	El cuerpo, el medio y los sistemas multi-sensoriales 3.1 La condición postmoderna en las artes. 3.2 Arte y acción. 3.3 Acción y representación. 3.4 Estética relacional. 3.5 Estudios visuales.
4	Tecnologías de la interacción 4.1 Concepto de interface. 4.2 Conceptos de los sistemas digitales. 4.3 Conceptos de los sistemas electrónicos. 4.4 Exploración de interfaces para medios interactivos experimentales.

Bibliografía básica:

- Brea, J.L. (2010). Las tres eras de la imagen. Madrid: Akal.
 Manovich, L. (2008). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Barcelona: Paidós.
 McLuhan, M. (1996). Comprender los medios de comunicación, las extensiones del ser humano. Barcelona: Paidós.
 Oliver, G. (2007). Media art histories. Cambridge: MIT Press.
 Schechner, R. (2000). Performance. Teoría y prácticas interculturales. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.
 Bourriaud, N. (2006). Estética relacional. (2ª ed.). Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
 Noble, J. (2009). Programming interactivity, a designers guide to processing. (2ª ed.). USA: O'Reilly.

Bibliografía complementaria:

- Candy, L. y Edmonds, E. (2002). Explorations in art and technology. England: Springer.
 Grau, O. (2011). Imagery in the 21 century. Cambridge: MIT Press.
 Habermas, J. (1990). El pensamiento postmetafísico. Madrid: Taurus.
 Lyotard, J.F. (1989). La condición postmoderna. Informe sobre el saber. Madrid: Cátedra.
 Vattimo, G. (1994). La sociedad transparente. Barcelona: Paidós.
 Wilson, S. (2002). Information arts: intersections of art, science, and technology. Cambridge: MIT Press.
 Wittgenstein, L. (2009). Tractatus: logico-philosophicus (Vol. 1). NY: Cosimo Classics.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	()	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, Artes Visuales con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN
ANIMACIÓN HÍBRIDA I

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Tecnología Digital e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	48
	2	4	
Modalidad: Laboratorio	Duración del programa: 8 semanas		

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Animación Híbrida II

Objetivo general:

Analizar los conceptos y antecedentes de la animación con la finalidad de realizar animaciones basadas en una variedad de técnicas.

Objetivos específicos:

1. 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.
2. Describir los antecedentes históricos de la animación.
3. Identificar los fundamentos de la animación, así como la influencia de la física en los objetos y personajes animados.
4. Reconocer el lenguaje técnico, así como los movimientos y encuadres presentes en la animación.
5. Realizar una animación basada en la técnica tradicional análoga (dibujo cuadro a cuadro).
6. Realizar una animación basada en la técnica tradicional apoyado en software especializado.
7. Describir los principios básicos de la edición de video.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Antecedentes de la animación	2	4
2	Fundamentos de la animación	2	4
3	Acción y reacción	2	4
4	Conceptos y términos para animación	2	5
5	Animación tradicional	2	5
6	Animación tradicional asistida por computadora	3	5

7	Principios de edición	3	5
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	
Contenido Temático			
Unidad	Temas y subtemas		
1	Antecedentes de la animación 1.1 Historia de la animación. 1.2 La animación en el siglo XXI.		
2	Fundamentos de la animación 2.1 Métodos de animación. 2.2 Leyes de la animación. 2.3 Efectos en la animación.		
3	Acción y reacción 3.1 La acción. 3.2 La reacción. 3.3 La recuperación. 3.4 Fluidez de movimientos. 3.5 Timming.		
4	Conceptos y términos para animación 4.1 Composición escénica. 4.2 Formatos para cine, televisión y medios digitales. 4.3 Movimientos de cámara. 4.4 Tipos de plano. 4.5 El guión. 4.6 El story board. 4.7 El story board "animatic".		
5	Animación tradicional 5.1 Materiales. 5.2 Desarrollo de personajes y escenarios. 5.3 Los ejes. 5.4 Las líneas de flotación y la línea de acción. 5.5 Captura de imágenes.		
6	Animación tradicional asistida por computadora 6.1 Hardware y software. 6.2 Plastic animation paper. 6.3 Render de escenas.		
7	Principios de edición 7.1 Hardware y software. 7.2 Elementos de la edición. 7.3 Aplicación, recorte y aplicación de efectos y audio. 7.4 Render y salida a video.		

Bibliografía básica:

Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón.
 Beck, J. (2004). Animation art. USA: Harper Design.
 Cámara, S. (2006). El dibujo animado. Barcelona: Parramón.
 Patmore, C. (2003). Curso completo de animación. Barcelona: Acanto.
 Quinn, J. (2010). Dibujo para animación. España: Hermann Blume.

Woolman, M. (2004). Motion design. Suiza: RotoVision.	
Bibliografía complementaria: Edgell, S. (2001). The complete cartooning course. USA: Barron´s. Kotz, T. (2003). How to make animated films. UK: Focal Press. Webster, C. (2005). Animation, the mechanics of motion. UK: Focal Press. White, M.R. y Fidalgo, S.J.A. (2003). Mil problemas de química general. España: Everest. Williams, R. (1990). Guía de supervivencia del animador. Londres: Faber and Faber.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje :
Exposición oral (x)	Exámenes parciales ()
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito ()
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación ()	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico: Diseñador gráfico, comunicador visual o licenciatura afín, con experiencia en animación y docencia.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN HIPERANIMACIÓN I

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción.	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	48
	2	4	
Modalidad: Laboratorio	Duración del programa: 8 semanas		

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Hiper-Animación II

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. 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.
2. Analizar los conceptos fundamentales de la hipermedia.
3. Analizar los fundamentos y principios de la animación.
4. Integrar los enfoques de producción y metodologías de ambas disciplinas, para concretar y comprender el término hiper-animación.
5. Identificar las posibilidades de aplicación de productos de hiper-animación.
6. Identificar y analizar los aspectos que conforman la hiper-animación.
7. Desarrollar un proyecto de animación basado en la técnica tradicional apoyado en software especializado y enfocada a un soporte hipermedia.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	El fenómeno hipermedia	3	4
2	El fenómeno de la animación	3	4
3	Nuevos territorios para la imagen en movimiento	3	6

4	La hiper-animación. Integración metodológica	3	6
5	La animación en entornos virtuales	2	6
6	Modelos de interacción en la animación	2	6
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	El fenómeno hipermedia 1.1 Definiciones de hipermedia. 1.2 El acceso aleatorio a la información. 1.3 Conceptos relativos a la hipermedia.
2	El fenómeno de la animación 2.1 La imagen en movimiento. 2.2 Fenómenos perceptuales y físicos en la animación. 2.3 La animación como discurso.
3	Nuevos territorios para la imagen en movimiento 3.1 Los actuales territorios de la imagen en movimiento. 3.2 La revolución de los medios. 3.3 Los territorios virtuales e interactivos. 3.4 La imagen en movimiento interactiva. 3.5 El discurso de la interactividad.
4	La hiper-animación. Integración metodológica 4.1 Técnicas y procesos de producción de animación tradicional. 4.2 Técnica y procesos de producción de animación digital. 4.3 Técnica y procesos de la producción hipermedia. 4.4 La integración metodológica. 4.5 Interdisciplina e innovación.
5	La animación en entornos virtuales 5.1 Soportes digitales tradicionales para la animación. 5.2 El entorno digital interactivo. 5.3 Soportes WEB. 5.4 Entornos virtuales. 5.5 La imagen en movimiento en entornos interactivos.
6	Modelos de interacción en la animación 6.1 Modelos de interacción. 6.2 Autonomía y control. 6.3 Usabilidad y narrativa. 6.4 Interacción con la imagen en movimiento. Posibilidades y soportes.

Bibliografía básica:

- AA.VV. (1996). Multimedia 1996/ tendencias. Madrid: Fundesco.
AA.VV. (2001). Diseño de páginas web. Madrid: Anaya multimedia.
Aparici, R. (coord) (1993). La revolución de los medios audiovisuales. Madrid: Ediciones de la Torre.
Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón.
Beck, J. (2004). Animation art. USA: Harper Design.
Braun, K., et al. (2003). Usabilidad. Los sitios hablan por sí mismos. Madrid: Anaya.
Cámara, S. (2006). El dibujo animado. Barcelona: Parramón.

<p>Caplin, S. (2001). Diseño de iconos. Iconos gráficos para el diseño de interfaces. México: Gustavo Gili.</p> <p>Cranford Teague, J. (2002). DHTML y CSS. (2ª ed.). Madrid: Pearson Educación.</p> <p>Davis, J. y Merritt, S. (1999). Diseño de páginas web. Madrid: Anaya multimedia.</p> <p>Eaton, E. (2003). Diseño Web. Elementos de interfaz. Madrid: Anaya.</p> <p>Fernández-Coca, A. (1998). Producción y diseño gráfico para la World Wide Web. Barcelona: Paidós.</p> <p>Glenwright, J. (2001). Www.layout. Cómo diseñar y componer sitios web. México: Gustavo Gili.</p> <p>Götz, V. (2002). Retículas para Internet y otros soportes digitales. Barcelona: Index Book.</p> <p>Kristof, R. y Satran, A. (1998). Diseño interactivo. Madrid: Anaya.</p> <p>Patmore, C. (2003). Curso completo de animación. Barcelona: Acanto.</p> <p>Quinn, J. (2010). Dibujo para animación. España: Hermann Blume.</p> <p>Woolman, M. (2004). Motion design. Suiza: RotoVision.</p>	
<p>Bibliografía complementaria:</p> <p>Edgell, S. (2001). The complete cartooning course. USA: Barron's.</p> <p>Kotz, T. (2003). How to make animated films. UK: Focal Press.</p> <p>Webster, C. (2005). Animation, the mechanics of motion. UK: Focal Press.</p> <p>White, M.R. y Fidalgo, S.J.A. (2003). Mil problemas de química general. España: Everest.</p> <p>Williams, R. (1990). Guía de supervivencia del animador. London: Faber and Faber.</p>	
<p>Sugerencias didácticas:</p> <p>Exposición oral (x)</p> <p>Exposición audiovisual (x)</p> <p>Ejercicios dentro de clase (x)</p> <p>Ejercicios fuera del aula (x)</p> <p>Seminarios ()</p> <p>Lecturas obligatorias (x)</p> <p>Trabajo de investigación ()</p> <p>Prácticas de taller o laboratorio (x)</p> <p>Prácticas de campo ()</p> <p>Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <p>Exámenes parciales ()</p> <p>Examen final escrito ()</p> <p>Trabajos y tareas fuera del aula (x)</p> <p>Exposición de seminarios por los alumnos ()</p> <p>Participación en clase (x)</p> <p>Asistencia (x)</p> <p>Seminario ()</p> <p>Otras: Evaluación de proyectos parciales y final (x)</p>
<p>Perfil profesiográfico:</p> <p>Diseñador Gráfico, Comunicador Visual o licenciatura afín, con experiencia en animación y docencia.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN ARTE HIPERMEDIA I

Clave:	Semestre: 3º	Campo de conocimiento: Tecnología Digital; Investigación-Producción y Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	6
	2	4	
Modalidad: Laboratorio	Duración del programa: 8 semanas		

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Arte Hipermedia II

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. 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.
2. Planear y presentar proyectos personales de arte hipermedia.
3. Analizar los diferentes fenómenos narrativos y morfológicos que distinguen a las expresiones audiovisuales y soporte de arte hipermedia.
4. Distinguir los episodios importantes y autores sobresalientes del género.
5. Experimentar con las diferentes herramientas que ofrece el mundo del software libre para la realización de sus proyectos personales de arte hipermedia.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Modelos hipermedia en el arte y el diseño	4	8
2	Soportes virtuales interactivos para la experimentación visual	6	12
3	Fenómenos narrativos y morfológicos de las expresiones visuales en entornos hipermedia	6	12
Total de horas:		16	32

Suma total de horas:	48
-----------------------------	----

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Modelos hipermedia en el arte y el diseño 1.1 Conceptos y modelos hipermedia. 1.2 Análisis de modelos hipermedia para la comunicación y la expresión visual. 1.3 Autores representativos. 1.4 La imagen hipermedia y la experimentación.
2	Soportes virtuales interactivos para la experimentación visual 2.1 Interactividad y virtualidad. 2.2 Experimentación con soportes digitales. 2.3 Imagen interactiva y entorno virtual. 2.4 La expresión artística hipermedia.
3	Fenómenos narrativos y morfológicos de las expresiones visuales en entornos hipermedia 3.1 La narrativa y la morfología en el entorno hipermedia. 3.2 La construcción del discurso en expresiones artísticas hipermedia. 3.3 Recursos, herramientas y soportes para el arte hipermedia. 3.4 Análisis de casos y experiencias hipermedia en el contexto del arte.

Bibliografía básica:

Collin, S. (1996). Diccionario de multimedia. Santafé de Bogotá: McGraw-Hill.
 Colorado Castellary, A. (1997). Hiper cultura visual. El reto hipermedia en el arte y la educación. Madrid: Editorial Complutense.
 Cubitt, S. (1993). Videography: video media as art and culture. Londres: MacMillan.
 Meig Andrews, C. (2006). A history of video art. Londres: Berg.
 Rees, A.L. (1999). A history of experimental film and video. Inglaterra: British Film Institute.
 Rodríguez Diéguez, J. y Sáenz Barrio, O. (direc.) (1995). Tecnología educativa. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Alcoy: Marfil.
 Rush, M. (1999). New media in late 20th-century art. London: Thames & Hudson.
 Rush, M. (1999). Videoart. London: Thames & Hudson.
 Venn, J. (2001). Arte y ciencia del diseño web. Madrid: Pearson.

Bibliografía complementaria:

Brea, J.L. (2002). La era postmedia. Madrid: Consorcio Salamanca.
 Greenberg, I. (2007). Processing: creative coding and computational art. USA: Friends of.
 Negroponte, N. (1995). El mundo digital. Barcelona: B.S.A.
 Reas, C. y Fry, B. (2007). Processing: a programming handbook for visual designers and artists. USA: MIT Press.
 Shiffman, D. (2008). Learning processing: a beginner's guide to programming images, animation, and interaction. USA: Morgan Kaufmann.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	()
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	()
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	()	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Prácticas de campo	()		

Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos (x)	
Perfil profesiográfico: Productor audiovisual, videoartista, diseñador multimedia con experiencia en docencia.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
LICENCIATURA EN ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN
DISEÑO HIPERMEDIA I

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	48
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Diseño Hipermedia II

Objetivo general:

Analizar y definir las cualidades específicas del lenguaje hipermedia, así como su codificación tecnológica al convertirla en un recurso de información interactiva digital.

Objetivos específicos:

1. 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.
2. Definir al medio y su evolución tecnológica.
3. Identificar el lenguaje hipermedia como un proceso de comunicación cifrado en cuatro conceptos base: intuición, inmersión, interactividad e interfaz.
4. Distinguir las cualidades de los recursos analógicos y los digitales.
5. Aplicar dichas cualidades al momento de incorporar, utilizar y planear soportes y estrategias de comunicación hipermedia.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Introducción a la comunicación interactiva	2	4
2	Producción infográfica	6	12
3	Discursividad no lineal	4	8
4	Intuición y accesibilidad	4	8

	Total de horas:	16	32
	Suma total de horas:	48	
Contenido Temático			
Unidad	Temas y subtemas		
1	Introducción a la comunicación interactiva 1.1 Las cuatro "i" de la comunicación interactiva. 1.1.1 Factores humanos: intuición e inmersión. 1.1.2 Factores tecnológicos: interactividad e interfaz. 1.2 Lógica de los medios interactivos digitales. 1.2.1 Lo analógico contra lo digital. 1.2.2 Lo real y lo virtual. 1.2.3 Cualidades de la infografía.		
2	Producción infográfica 2.1 Diagramas y esquemas. 2.2 Infografía científica. 2.3 Infografía narrativa.		
3	Discursividad no lineal 3.1. Mapas mentales. 3.1.1 Mapas conceptuales. 3.1.2 Diagramas de flujo. 3.1.3 Mapas de navegación: lineal, electivo, jerárquico y dinámico. 3.2. Teoría de la deconstrucción y teoría del rizoma conceptual de Deleuze y Guattari. 3.2.1 Buscadores e información. 3.2.2 Mapeos, esquemas de asociación compleja.		
4	Intuición y accesibilidad 4.1. Análisis de usuarios. 4.2. Análisis de soportes y competencias.		

Bibliografía básica:

Aparici, R. (coord) (1993). La revolución de los medios audiovisuales. Madrid: Ediciones de la Torre.

Braun, K., et al. (2003). Usabilidad. Los sitios hablan por sí mismos. Madrid: Anaya.

Caplin, S. (2001). Diseño de iconos. Iconos gráficos para el diseño de interfaces. México: Gustavo Gili.

Cranford Teague, J. (2002). DHTML y CSS. (2ª ed.) Madrid: Pearson Educación.

Davis, J. y Merritt, S. (1999). Diseño de páginas web. Madrid: Anaya multimedia.

Eaton, E. (2003). Diseño web. Elementos de interfaz. Madrid: Anaya.

Fernández-Coca, A. (1998). Producción y diseño gráfico para la world wide web. Barcelona: Paidós.

Glenwright, J. (2001). Www.layout. Cómo diseñar y componer sitios web. México: Gustavo Gili.

Götz, V. (2002). Retículas para Internet y otros soportes digitales. Barcelona: Index Book.

Kristof, R. y Satran, A. (1998). Diseño interactivo. Madrid: Anaya.

Lynch, P.J. y Horton, S. (2000). Principios de diseño básicos para la creación de sitios web. México: Gustavo Gili.

Mok, C. (1998). El diseño en el mundo de la empresa. Madrid: Anaya multimedia.

Moreno Muñoz, A. (2000). Diseño ergonómico de aplicaciones hipermedia. Barcelona: Paidós.

Nielsen, J. (2000). Usabilidad. Diseño de sitios web. Madrid: Pearson Educación.

Orihuela, J L. y Santos, M.L. (1999). Introducción al diseño digital. Madrid: Anaya.

Pérez Jiménez, M. (1999). Nuevos medios en la imagen. Santa Cruz de Tenerife: Servicio de Publicaciones de la Universidad de La Laguna.

<p>Powell, T. (2001). Diseño de sitios web. Madrid: McGraw-Hill/Interamericana de España. Pring, R. (2000). Www.tipografía. 300 diseños tipográficos para sitios web. Barcelona: Gustavo Gili. Pring, R. (2001). Www.color. 300 usos del color para sitios web. México: Gustavo Gili. Royo, J. (2004). Diseño digital. Barcelona: Paidós Diseño. Shneiderman, B. y Plaisant, C. (2005). Diseño de interfaces de usuario. Estrategias para una interacción persona-computadora efectiva. Madrid: Pearson Educación. Siegel, D. (1997). Técnicas avanzadas para el diseño de páginas web. Madrid: Anaya multimedia.</p>																																							
<p>Bibliografía complementaria: Collin, S. (1996). Diccionario de multimedia. Santafé de Bogotá: McGraw-Hill. Colorado Castellary, A. (1997). Hipercultura visual. El reto hipermedia en el arte y la educación. Madrid: Editorial Complutense. Rodríguez Diéguez, J., Sáenz Barrio, O. (direc.) (1995). Tecnología educativa. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. España: Marfil. Venn, J. (2001). Arte y ciencia del diseño web. Madrid: Pearson Educación.</p>																																							
<p>Sugerencias didácticas:</p> <table border="0"> <tr><td>Exposición oral</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Exposición audiovisual</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Ejercicios dentro de clase</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Ejercicios fuera del aula</td><td>()</td></tr> <tr><td>Seminarios</td><td>()</td></tr> <tr><td>Lecturas obligatorias</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Trabajo de investigación</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Prácticas de taller o laboratorio</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Prácticas de campo</td><td>()</td></tr> <tr><td>Otras: Aprendizaje basado en proyectos</td><td>(x)</td></tr> </table>	Exposición oral	(x)	Exposición audiovisual	(x)	Ejercicios dentro de clase	(x)	Ejercicios fuera del aula	()	Seminarios	()	Lecturas obligatorias	(x)	Trabajo de investigación	(x)	Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Prácticas de campo	()	Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <table border="0"> <tr><td>Exámenes parciales</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Examen final escrito</td><td>()</td></tr> <tr><td>Trabajos y tareas fuera del aula</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Exposición de seminarios por los alumnos</td><td>()</td></tr> <tr><td>Participación en clase</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Asistencia</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Seminario</td><td>()</td></tr> <tr><td>Otras: Solución de problemas</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Trabajo en equipo</td><td>(x)</td></tr> </table>	Exámenes parciales	(x)	Examen final escrito	()	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()	Participación en clase	(x)	Asistencia	(x)	Seminario	()	Otras: Solución de problemas	(x)	Trabajo en equipo	(x)
Exposición oral	(x)																																						
Exposición audiovisual	(x)																																						
Ejercicios dentro de clase	(x)																																						
Ejercicios fuera del aula	()																																						
Seminarios	()																																						
Lecturas obligatorias	(x)																																						
Trabajo de investigación	(x)																																						
Prácticas de taller o laboratorio	(x)																																						
Prácticas de campo	()																																						
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)																																						
Exámenes parciales	(x)																																						
Examen final escrito	()																																						
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)																																						
Exposición de seminarios por los alumnos	()																																						
Participación en clase	(x)																																						
Asistencia	(x)																																						
Seminario	()																																						
Otras: Solución de problemas	(x)																																						
Trabajo en equipo	(x)																																						
<p>Perfil profesiográfico: Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente y profesional en el campo. Licenciado en Diseño Interactivo con experiencia docente y profesional en el campo. Licenciado informático con estudios en comunicación visual o en imagen digital.</p>																																							



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN DISEÑO,
MERCADOTECNIA y COMUNICACIÓN I

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
Total de Horas 48			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Diseño, Mercadotecnia y Comunicación II

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. 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.
2. Identificar la estructura de los conocimientos del diseño gráfico.
3. Representar en forma gráfica los códigos visuales para la comunicación.
4. Manejar los elementos gráficos y códigos como incidencia crítica para establecer una comunicación funcional.
5. Analizar y aplicar los principios básicos del diseño gráfico y el arte que inciden en la comunicación y la información.
6. Aplicar los conocimientos adquiridos en prácticas y ejercicios que migran del humanismo hacia el Mercadotecnia.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Introducción al diseño gráfico para la comunicación visual	4	8
2	El diseño gráfico es sinónimo de comunicación	4	8
3	Diseño, composición, conceptualización y significado (AIGA)	4	8
4	Publicidad en medios impresos	4	8

Total de horas:	16	32
Suma total de horas:	48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Introducción al diseño gráfico para la comunicación visual 1.1 Qué es el diseño, definición y actuación. 1.2 La comunicación visual (<i>feedback</i>), el esquema Aristotélico. 1.3 La motivación, la seducción, la persuasión y el convencimiento.
2	El diseño gráfico es sinónimo de comunicación 2.1 El modelo o esquema de Jackobson. 2.2 La codificación de los mensajes visuales, la postura del diseñador. 2.3 La decodificación de los mensajes, la postura del receptor o destinatario. 2.4 Los estilos visuales y su propuesta semiótica.
3	Diseño, composición, conceptualización y significado (AIGA) 3.1 La sección áurea en las artes y el diseño. 3.2 Los conceptos de composición, a través de la ley de tercios, rectángulos armónicos, serie Fibonacci. 3.3 La conceptualización y el método. Desarrollo del concepto. 3.4 El <i>brief</i> y la información, tanto alterna como alternativa (de comunicación y de diseño). 3.5 La significación a través de la forma, el color, y el concepto.
4	Publicidad en medios impresos 4.1 Los medios impresos y el hombre. Arte y diseño, su participación. 4.2 Las formas de comunicación impresa, arte y diseño. 4.3 La diagramación en los diferentes medios impresos publicitarios.

Bibliografía básica:

Arfuch, L., Chaves, N. y Ledesma, M. (1999). Diseño y comunicación. España: Paidós.
 Beltran y Cruces, R.E. (2003). Publicidad en medios impresos. México: Trillas.
 Dondis, D.A. (1990). La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual. (6ª ed.). México: Gustavo Gili.
 Heller, E. (2004). Psicología del color, como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. México: Gustavo Gili.
 Hembree, R. (2008). El diseñador gráfico, entender el diseño gráfico y la comunicación visual. Barcelona: Blume.
 Millman, D. (2009). Los principios básicos del diseño gráfico. Barcelona: Blume.
 Newark, O. (2002). Que es el diseño gráfico. Manual de diseño. México: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

Ambrose, A. y Harris, P. (2006). Fundamentos del diseño creativo. España: Parramón.
 Costa, J. (2004). La imagen de marca. Un fenómeno social. España: Paidós.
 Esqueda, R. (2003). El juego del diseño, un acercamiento a sus reglas de interpretación creativa. México: Designio.
 Gillam Scott, R. (1990). Fundamentos del diseño. (5ª ed.). México: Trillas.
 Johanson, K., Lundberg, P. y Ryberg, R. (2004). Manual de producción gráfica. Barcelona: Gustavo Gili.
 Moles, A. y Costa, J. (1999). Publicidad y diseño, un nuevo reto de la comunicación. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
 Wong, W. (1999). Fundamentos del diseño bi y tridimensional. (4ª ed.). México: Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Examen final	(x)
Prácticas de campo	()	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN DISEÑO APLICADO I

Clave:	Semestre: 3º	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	6
	2	4	
Modalidad: Laboratorio	Duración del programa: 8 semanas		

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Diseño Aplicado II

Objetivo general:

Integrar los conocimientos adquiridos de soportes complejos del diseño para producir soportes informativos.

Objetivos específicos:

1. 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.
2. Identificar las características fundamentales de diversos soportes del diseño editorial.
3. Comprender los conceptos básicos del diseño para estructurar un lenguaje visual.
4. Practicar diversas posibilidades compositivas a partir de los elementos inherentes al diseño.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Antecedentes	4	8
2	Confección de un libro	4	8
3	Confección de un catálogo	4	8
4	Confección de un periódico	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Antecedentes 1.1 Teoría del diseño. 1.2 Historia del diseño.
2	Confección de un libro 2.1 Fundamentos, elementos y clasificación. 2.2 Desarrollo de proyectos.
3	Confección de un catálogo 3.1 Fundamentos, elementos y clasificación. 3.2 Desarrollo de proyectos.
4	Confección de un periódico 4.1 Fundamentos, elementos y clasificación. 4.2 Desarrollo de proyectos.

Bibliografía básica:

Bhaskaran, L. (2006). ¿Qué es el diseño editorial? Barcelona: Rotovisión.
 Buen, J. de. (2000). Manual de diseño editorial. México: Santillana.
 Fawcett-Tang, R. (2004). Diseño de libros contemporáneos. Barcelona: Gustavo Gili.
 Supon Design Group. (2001). Breaking the rules in publications design. Nueva York: Madison Square Press.
 Zappaterra, Y. (2008). Diseño editorial de periódicos y revistas. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

King, S. (2001). Diseño de revistas: Pasos para conseguir el mejor diseño. España: Gustavo Gili.
 Noble, I. y Bestley, R. (2001). Experimental layout. England: RotoVision.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral (x)
 Exposición audiovisual (x)
 Ejercicios dentro de clase (x)
 Ejercicios fuera del aula (x)
 Seminarios ()
 Lecturas obligatorias (x)
 Trabajo de investigación ()
 Prácticas de taller o laboratorio (x)
 Prácticas de campo ()
 Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales ()
 Examen final escrito (x)
 Trabajos y tareas fuera del aula (x)
 Exposición de seminarios por los alumnos ()
 Participación en clase (x)
 Asistencia (x)
 Seminario ()
 Otras: Evaluación de proyectos (x)

Perfil profesiográfico:

Diseñador gráfico, comunicador gráfico, diseñador y comunicador visual, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
LICENCIATURA EN ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN I

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
Total de Horas 48			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Expresión y Representación II

Objetivo general:

Definir los principios de la producción gráfica para determinar su organización en los diversos campos de la experimentación visual.

Objetivos específicos:

1. 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.
2. Identificar los diversos lenguajes de la gráfica.
3. Analizar las diferentes expresiones y sus representaciones.
4. Representar en forma escrita la producción dentro del laboratorio.
5. Aplicar conceptos representativos de la obra.
6. Explicar la producción y sus repercusiones en el campo visual.
7. Aplicar y sistematizar a través del trabajo de laboratorio los conocimientos teóricos adquiridos.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Introducción al laboratorio	2	4
2	Estructura de lenguajes	2	4
3	Experimentación como principio	3	6
4	Aproximaciones del pasado y el presente	3	6
5	Espacio temporal de la obra	3	6
6	La práctica del grabado	3	6
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático

Unidad	Temas y subtemas
1	Introducción al laboratorio 1.1 Temas y motivos. 1.2 Vinculación a la provocación.
2	Estructura de lenguajes 2.1 Único y múltiple. 2.2 Mecanismos de significado. 2.3 Ensayo y posibilidad.
3	Experimentación como principio 3.1 Experimentación y posibilidad. 3.2 Territorio de la gráfica relacionado con el mundo de la ilustración. 3.3 Dificultad y experimentación.
4	Aproximaciones del pasado y el presente 4.1 Culturas marginales. 4.2 Gráfica ¿arte menor? 4.3 Ejercicio crítico de la historia de la gráfica.
5	Espacio temporal de la obra 5.1 Aportación creativa. 5.2 Dimensiones temporales. 5.3 Apropiación y paralelismo.
6	La práctica del grabado 6.1 Nuevos conceptos. 6.2 Elementos. 6.3 Herramientas. 6.4 Materiales. 6.5 Clasificar y seleccionar en bitácoras digitales los trabajos.
Bibliografía básica: Azuela, A. (2005). Arte y poder. México: Fondo de Cultura Económica. Manco, T. (2007). Street sketch book. USA: Chronicle books. Raphael, P. (2011). La fábrica del lenguaje, S.A. México: Anagrama.	
Bibliografía complementaria: Casanova, J. (2008). Medios múltiples dos. México: Self Control Studio. Michaud, Y. (2007). El arte en estado gaseoso. México: Fondo de Cultura Económica. Sartori, G. (1997). Homo videns. La sociedad teledirigida. Madrid: Taurus. Wood, P., Francina, F., Harris, J. y Harrison, Ch. (2008). La modernidad a debate. Madrid: Akal.	
Sugerencias didácticas: Exposición oral (x) Exposición audiovisual (x) Ejercicios dentro de clase (x) Ejercicios fuera del aula (x) Seminarios (x) Lecturas obligatorias (x) Trabajo de investigación (x) Prácticas de taller o laboratorio (x) Prácticas de campo (x) Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	Mecanismos de evaluación del aprendizaje: Exámenes parciales (x) Examen final escrito (x) Trabajos y tareas fuera del aula (x) Exposición de seminarios por los alumnos (x) Participación en clase (x) Asistencia (x) Seminario (x) Otras: Solución de problemas (x) Trabajo en equipo (x)
Perfil profesiográfico: Licenciado en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN IDENTIDAD
HOLÍSTICA I

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4		
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana	Total de Horas	
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría:	Práctica:	6	48
		2	4		
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas			

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Identidad Holística II

Objetivo general:

Analizar las características sintácticas de una identidad gráfica, así como los elementos básicos que la conforman.

Objetivos específicos:

1. 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.
2. Identificar la diferencia entre los tipos de identidad gráfica por entidad.
3. Analizar los diferentes tipos de identidad gráfica por construcción.
4. Analizar e identificar los elementos básicos para la construcción de una identidad gráfica.
5. Analizar diferentes tipos de identidad gráfica.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Identidad gráfica	4	0
2	Tipos de identidad gráfica	2	4
3	Tipos básicos de identidad gráfica por su morfología	2	8
4	Elementos básicos que componen una identidad gráfica	6	8
5	Elementos de construcción de una identidad gráfica	2	12
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Identidad gráfica 1.1 Definición
2	Tipos de identidad gráfica 2.1 Identidad corporativa. 2.2 Identidad institucional. 2.3 Identidad empresarial. 2.4 Identidad profesional. 2.5 Identidad personal. 2.6 Identidad de marca.
3	Tipos básicos de identidad gráfica por su morfología 3.1 Logo. 3.2 Grama. 3.3 Imago. 3.4 Tipo. 3.5 Logotipo. 3.6 Logograma. 3.7 Imagotipo. 3.8 Isotipo. 3.9 Isologo. 3.10 Tipograma.
4	Elementos básicos que componen una identidad gráfica 4.1 Imago. 4.2 Tipografía. 4.3 Color y paleta cromática. 4.4 Envoltentes y espacios de reserva.
5	Elementos de construcción de una identidad gráfica 5.1 Retícula de construcción. 5.2 Geometrización y abstracción. 5.3 Proporción. 5.4 Factores de reproductibilidad.
Bibliografía básica: Ambrose, G. y Harris, P. (2011). Enfoque y lenguaje. Barcelona: Parramón. Arfuch, L., Cháves, N. y Ledesma, M. (1999). Diseño y comunicación. México: Paidós. Baldwin, J. y Roberts, L. (2007). Comunicación visual. Barcelona: Parramón. Best, K. (2008). Management del diseño. Barcelona: Parramón. Chaves, N. (2012). La imagen corporativa, teoría y práctica de la identificación institucional. Barcelona: Gustavo Gili. Dondis, D.A. (1990). La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual. (6ª ed.) México: Gustavo Gili. Fishel, C. (2011). Manual del diseñador freelance. Barcelona: Parramón. Heller, E. (2004). Psicología del color, como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. México: Gustavo Gili. Hembree, R. (2008). El diseñador gráfico, entender el diseño gráfico y la comunicación visual. Barcelona: Blume. Heskett, J. (2005). El diseño en la vida cotidiana. Barcelona: Gustavo Gili. Julier, G. (2010). La cultura del diseño. Barcelona: Gustavo Gili. Millman, D. (2009). Los principios básicos del diseño gráfico. Barcelona: Blume.	

<p>Newark, Q. (2002). Que es el diseño gráfico. Manual de diseño. México: Gustavo Gili.</p> <p>Press, M. y Cooper, R. (2009). El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Rodríguez, A. (2009). ¿Logo qué? México: Siglo XXI.</p> <p>Wong, W. (2008). Principios del diseño en color. México: Gustavo Gili.</p>	
<p>Bibliografía complementaria:</p> <p>Baines, P. (2009). Tipografía, función y forma. México: Gustavo Gili.</p> <p>Frutiger, A. (2011). Signos, símbolos, marcas, señales. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Wong, W. (2008). Principios del diseño en color. México: Gustavo Gili.</p>	
<p>Sugerencias didácticas:</p> <p>Exposición oral (x)</p> <p>Exposición audiovisual (x)</p> <p>Ejercicios dentro de clase (x)</p> <p>Ejercicios fuera del aula (x)</p> <p>Seminarios (x)</p> <p>Lecturas obligatorias ()</p> <p>Trabajo de investigación (x)</p> <p>Prácticas de taller o laboratorio (x)</p> <p>Prácticas de campo ()</p> <p>Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje :</p> <p>Exámenes parciales (x)</p> <p>Examen final escrito ()</p> <p>Trabajos y tareas fuera del aula (x)</p> <p>Exposición de seminarios por los alumnos ()</p> <p>Participación en clase (x)</p> <p>Asistencia (x)</p> <p>Seminario ()</p> <p>Otras: Evaluación de proyectos (x)</p>
<p>Perfil profesiográfico:</p> <p>Diseñador gráfico, comunicador gráfico, diseñador y comunicador visual, licenciaturas afines con experiencia docente.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN INTERVENCIÓN Y ENTORNO I

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4		
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana	Total de Horas	
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría:	Práctica:	6	48
		2	4		
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas			

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Intervención y Entorno II

Objetivo general:

Distinguir las particularidades que ofrece la producción plástica y visual para su aplicación en los entornos públicos urbanos o rurales.

Objetivos específicos:

1. 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.
2. Contrastar el conocimiento plástico y visual contra sus aplicaciones en los entornos públicos.
3. Distinguir entre las producciones artísticas tradicionales y las que se ofrecen para los entornos públicos.
4. Proponer áreas posibles para la intervención en el entorno sugiriendo alguna línea de investigación.
5. Desarrollar en el laboratorio las aplicaciones experimentales que se requieren para la comprensión de los fenómenos visuales con aplicación en los entornos públicos.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Diagnóstico de los lenguajes en las intervenciones públicas	4	8
2	Entorno y contorno	4	8
3	Arte y entorno	4	8
4	Diseño y entorno	4	8
Total de horas:		16	32

Suma total de horas:	48
-----------------------------	----

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Diagnóstico de los lenguajes en las intervenciones públicas 1.1 Conceptos alrededor de lo público. 1.2 Conceptos alrededor de lo privado. 1.3 Lenguaje visual y sintaxis.
2	Entorno y contorno 2.1 Límites en la intervención urbana. 2.2 Suburbio, periferia y centro. 2.3 El concepto de ciudad, urbe y megalópolis. 2.4 La ciudad actual y su crecimiento. 2.5 Pueblo versus ciudad. 2.6 Local y global.
3	Arte y entorno 3.1 Tendencias en la aplicación urbana. 3.2 Artes y su aplicación fuera de los circuitos tradicionales de exhibición. 3.3 Los artistas en la búsqueda del uso del espacio civil. 3.4 Arte político y entorno.
4	Diseño y entorno 4.1 Ciudad y objetos de diseño. 4.2 Mobiliario urbano y diseño y comunicación visual. 4.3 Necesidades de comunicación y ruido visual. 4.4 Los alcances de la monumentalidad y los estudios ergonómicos.
Bibliografía básica: Benjamin, W. (1976). Discursos interrumpidos. Madrid: Taurus. Duque, F. (2001). Arte público y espacio político. Madrid: Akal. García Canclini, N. (coord.). (2004). Reabrir espacios públicos: políticas culturales y ciudadanía. México: UAM-I/Plaza y Valdés. García Canclini, N. (coord.). (2005). La antropología urbana en México. México: Conaculta/UNAM/FCE. Krieger, P. (2006). Paisajes urbanos: imagen y memoria. México: UNAM-IIE. Krieger, P. (coord.). (2006). Megalópolis. La modernización de la ciudad de México en el siglo XX. México: UNAM-IIE/Instituto Goethe-Inter Naciones. Matzner, F. (ed.) (2004). Public art. A reader. Alemania: Hatje Cantz. Mitchell, W.S.T. (2009). Teoría de la imagen. Madrid: Akal. Sánchez, A.B. (2003). La intervención artística en la ciudad de México. México: Conaculta/Programa Nacional de Educación/Instituto de Cultura de Morelos. Wallis, B. (2001). Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación. Madrid: Akal.	
Bibliografía complementaria: Bastide, R. Arte y sociedad. México: Fondo de Cultura Económica. Brea, J.L. (2000). Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia. <i>Acción paralela</i> , 5. España: Edipo Girard, G. (2011). Bauhaus. New York: Assouling. Guasch, A.M. (2011). Arte y archivo 1920-2012: genealogías tipologías y discontinuidades. Madrid: Akal. Kuspit, D. (2006). El fin del arte. Madrid: Akal.	

<p>Lippard, L. (2004). La desmaterialización del objeto artístico. De 1966 a 1972. Madrid: Akal.</p> <p>Reena, J. y Tribe, M. (2010). Arte y nuevas tecnologías. España: Taschen.</p> <p>Tudela, F. (1985). Conocimiento y diseño. México: UAM-X.</p> <p>Wallis, B. (2001). Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación. Madrid: Akal.</p>	
<p>Sugerencias didácticas:</p> <p>Exposición oral (x)</p> <p>Exposición audiovisual (x)</p> <p>Ejercicios dentro de clase (x)</p> <p>Ejercicios fuera del aula (x)</p> <p>Seminarios ()</p> <p>Lecturas obligatorias (x)</p> <p>Trabajo de investigación ()</p> <p>Prácticas de taller o laboratorio (x)</p> <p>Prácticas de campo ()</p> <p>Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <p>Exámenes parciales (x)</p> <p>Examen final escrito (x)</p> <p>Trabajos y tareas fuera del aula (x)</p> <p>Exposición de seminarios por los alumnos ()</p> <p>Participación en clase (x)</p> <p>Asistencia (x)</p> <p>Seminario ()</p> <p>Otras: Evaluación de proyectos (x)</p>
<p>Perfil profesiográfico:</p> <p>Licenciado en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual o en Arquitectura, con experiencia en docencia.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
 Programa de la asignatura

LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN
VIDEOCINEMATOGRAFÍA I

Clave:	Semestre: 3º	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital, Desarrollo Profesional; Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
		48	

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Videocinematografía II

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. 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.
2. Planear y presentar proyectos personales.
3. Distinguir y definir los diferentes parámetros que distinguen al videoarte y la imagen en movimiento.
4. Analizar los episodios importantes y autores sobresalientes del género.
5. Identificar las diferentes herramientas que ofrece el mundo del software libre para la realización de proyectos personales.
6. Integrar los conocimientos técnicos previos y conjugarlos con las expresiones audiovisuales.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Videoarte	6	8
2	Captura de imagen	6	12
3	Efectos visuales cinemáticos y gráficos en movimiento	4	12
Total de horas:		16	32

Suma total de horas:	48
-----------------------------	----

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Videoarte 1.1 Historia del videoarte. 1.2 Contexto: la voz de las minorías raciales. 1.3 Artistas representativos. 1.4 La imagen experimental.
2	Captura de imagen 2.1 Dispositivos de captura. 2.2 Formatos digitales. 2.3 Ejercicios de captura.
3	Efectos visuales cinemáticos y gráficos en movimiento 3.1 Introducción al software <i>After Effects</i> . 3.2 Reconocimiento de sus herramientas. 3.3 El uso de filtros y efectos. 3.4 Ejercicios de animación. 3.5 Sincronizar movimiento de imagen con audio.

Bibliografía básica:	
Chris, M.A. (2006). A history of video art. Londres: Berg Publishers.	
Michael, R. (1999). Videoart. Londres: Thames & Hudson.	
Michael, R. (1999). New media in late 20th-century art. Londres: Thames & Hudson.	
Rees, A.L. (1999). A history of experimental film and video. Londres: British Film Institute.	
Sean, C. (1993). Videography: video media as art and culture. Londres: MacMillan.	
Bibliografía complementaria:	
Brea, J.L. (2002). La era postmedia. Lima: Consorcio Salamanca.	
Negroponte, N. (1995). El mundo digital. Barcelona: B.S.A.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales ()
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito ()
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias ()	Asistencia (x)
Trabajo de investigación ()	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico:	
Licenciado en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual, Cineasta, Ciencias de la Comunicación, con experiencia en docencia.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN VISUALIZACIÓN Y ANIMÁTICA I

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4		
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana	Total de Horas	
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría:	Práctica:	6	48
		2	4		
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas			

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Visualización y Animática II

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. 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.
2. Identificar la animática como herramienta de pre-visualización avanzada en el proceso de los medios audiovisuales
3. Analizar el concepto de acción, componentes morfológicos y las relaciones entre éstos para la integración de piezas de visualización animáticas.
4. Identificar la animática como recurso que permite el desglose de los elementos necesarios para la post-producción y de control presupuestario.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Introducción al lenguaje visual	4	8
2	Composición y semiótica I	4	8
3	Animática, historia y teoría I	4	8
4	Animática para un proyecto de animación	4	8

Total de horas:	16	32
Suma total de horas:	48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Introducción al lenguaje visual 1.1 Historia del lenguaje visual. 1.2 Composición y retículas. 1.3 Análisis de la imagen. 1.4 Teoría del lenguaje visual.
2	Composición y semiótica I 2.1 Semiótica. 2.2 Las triadas de Charles Pierce. 2.3 Figuras retóricas y literarias. 2.4 La narrativa I. 2.5 Signo, ícono, símbolo e índice.
3	Animática, historia y teoría I 3.1 Orígenes de la animática. 3.2 Teoría de la animática. 3.3 Cinemática inversa. 3.4 Animación de personajes. 3.5 Animación de objetos.
4	Animática para un proyecto de animación 4.1 Storyboard. 4.2 Animatic. 4.3 Diseño y <i>timing</i> . 4.4 <i>Layout</i> . 4.5 Animación. 4.6 Proyecto de animación por equipos.

Bibliografía básica:

AA.VV. (1999). The art of layout and storyboarding speciality. Irlanda: Print & Design LTD.
Chong, A. (2010). Animación digital. España: Blume.
Faulkner, K. (2005). Animáticas. España: Ediciones SM.

Bibliografía complementaria:

Halas, J. y Manvell, R. (1980). La técnica de los dibujos animados. España: Editorial Omega.
Priebe, K. (2010). The advanced art of stop-motion animation. USA: Course Technology PTR.
Rodríguez Bermúdez, M. (2002). Animación, una perspectiva desde México. México: CUEC/UNAM.

Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito ()
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula ()
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios (x)	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, Diseño Gráfico, Artes Visuales o Cineasta. Con experiencia docente y en la producción audiovisual.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
 Programa de la asignatura

PRINCIPIOS GEOMÉTRICOS

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría:	Práctica:
		2	2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 8 semanas	

<p>Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()</p> <p>Asignatura antecedente: Ninguna</p> <p>Asignatura subsecuente: Ninguna</p> <p>Objetivo general: Desarrollar a través de la práctica los conocimientos necesarios para el manejo del espacio bidimensional en la gráfica y el diseño.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Describir el uso de los instrumentos de trazo preciso. 2. Identificar los conceptos básicos de la geometría plana para trazar elementos bidimensionales y crear composiciones. 3. Analizar el concepto de espacio tridimensional y su representación bidimensional.
--

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Introducción a la geometría	4	4
2	Trazos básicos	8	8
3	Tangencias, enlaces, elipse, hipérbola y parábola	4	4
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Introducción a la geometría</p> <p>1.1 Historia de la geometría.</p> <p>1.2 Objeto de estudio de la geometría.</p> <p>1.3 Qué es la geometría plana.</p> <p>1.4 Conocimiento de los instrumentos de trazo preciso.</p> <p>1.4.1 Lápices y su denominación.</p> <p>1.4.2 Escuadras.</p> <p>1.4.3 Manejo de escuadras.</p> <p>1.4.4 Ángulos y tipos de ángulos.</p> <p>1.4.5 Compás.</p> <p>1.5 Proporción.</p>
2	<p>Trazos básicos</p> <p>2.1 Punto, líneas, triángulos y cuadriláteros.</p> <p>2.1.1 Definiciones.</p> <p>2.1.2 Trazo de líneas.</p> <p>2.1.3 Trazo de triángulos.</p> <p>2.1.4 Trazo de cuadriláteros.</p> <p>2.2 Polígonos regulares y polígonos estrellados.</p> <p>2.2.1 Definiciones.</p> <p>2.2.2 Trazo de polígonos regulares conociendo su circunferencia.</p> <p>2.2.3 Trazo de polígonos regulares conociendo su cuerda.</p> <p>2.2.4 Trazo de polígonos estrellados.</p> <p>2.3 Óvalos, ovoides y evolventes.</p> <p>2.3.1 Definiciones.</p> <p>2.3.2 Trazo de óvalos conociendo el eje mayor, el eje menor y ambos ejes.</p> <p>2.3.3 Trazo de ovoides conociendo el eje mayor, el eje menor y ambos ejes.</p> <p>2.3.4 Trazo de evolventes de dos centros o más y evolvente de circunferencia.</p> <p>2.4 Cardioide, nefroide y deltoides.</p> <p>2.4.1 Definiciones.</p> <p>2.4.2 Trazo de cardioide.</p> <p>2.4.3 Trazo de nefroide.</p> <p>2.4.4 Trazo de evolventes de dos o más centros y evolvente de una circunferencia.</p>
3	<p>Tangencias, enlaces, elipse, hipérbola y parábola</p> <p>3.1 Definiciones.</p> <p>3.2 Trazo de rectas tangentes a curvas.</p> <p>3.3 Trazo de curvas tangentes a curvas.</p> <p>3.4 Trazo de enlaces.</p> <p>3.5 Trazo de elipses.</p> <p>3.6 Trazo de hipérbola.</p> <p>3.7 Trazo de parábola.</p>
<p>Bibliografía básica:</p> <p>Calderón, B.F. (1990). Dibujo técnico industrial. México: Porrúa.</p> <p>Ching, F. (1982). Arquitectura: forma, espacio y orden. México: Gustavo Gili.</p> <p>González, V.J.M. (2009). Geometría descriptiva. México: Trillas.</p>	
<p>Bibliografía complementaria:</p> <p>Fernández, C.S. (2007). La geometría descriptiva aplicada al dibujo técnico arquitectónico. México: Trillas.</p> <p>Hemmerling, E.M. (2011). Geometría elemental. España: Limusa.</p> <p>Nortes, C.A. (2012). La resolución de problemas de geometría. España: Comunidad Catequística Salesiana.</p>	

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	()	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
 Programa de la asignatura

PROYECTOS GEOMÉTRICOS

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría:	Práctica:
		2	2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 8 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: 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.
Objetivos específicos: 1. Analizar los conceptos de la geometría espacial para aplicarlos de manera bidimensional y tridimensional en proyectos gráficos y volumétricos.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Geometría descriptiva	4	4
2	Trazos	8	8
3	Aplicaciones	4	4
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Geometría descriptiva 1.1 Objeto de estudio de la geometría descriptiva. 1.2 Qué es la geometría descriptiva. 1.3 Sistema. 1.4 Subsistema. 1.5 Axonometría. 1.6 Montea. 1.7 Isométrico.
2	Trazos 2.1 Concepto de punto en el espacio: montea e isométrico. 2.2 Concepto de una línea en el espacio: montea e isométrico. 2.3 Planos en el espacio: montea e isométrico. 2.3.1 Triángulo. 2.3.2 Cuadrado. 2.3.3 Círculo. 2.4 Desarrollos (trazo de volúmenes en un plano). 2.5 Proyección de volúmenes en montea, isométrico y desarrollo. 2.5.1 Tetraedro. 2.5.2 Hexaedro. 2.5.3 Pirámides. 2.5.4 Cono.
3	Aplicaciones 3.1 Gráfica. 3.1.1 Proyección de espacios (escenografía, stand, instalación, museografía, etc.). 3.1.2 Proyección de volúmenes (empaquete, display, escultura, etc.). 3.2 Maquetación de espacios. 3.3 Maquetación de volúmenes.
Bibliografía básica: Calderón, B.F.J. (1990). Dibujo técnico industrial. México: Porrúa. Ching, F. (1982). Arquitectura: forma, espacio y orden. México: Gustavo Gili. González, V.J.M. (2009). Geometría descriptiva. México: Trillas.	
Bibliografía complementaria: Nortes, C.A. (2012). La resolución de problemas de geometría. España: Comunidad Catequística Salesiana. Wang, T.C. (1988). El dibujo arquitectónico. México: Trillas.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio ()	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico: Licenciado en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
 Programa de la asignatura

SEMINARIO DE TEORÍA DEL ARTE Y DEL DISEÑO

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Investigación-Producción y Humanístico-Social	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórica		Teoría: 3	Práctica: 0
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Analizar y comparar entre sí las concepciones del arte de Platón y de Aristóteles.
2. Analizar las concepciones cristianas medievales del arte y el simbolismo comunicacional.
3. Analizar y comparar entre sí las concepciones del arte islámico, hinduista, budista y taoísta.
4. Analizar las concepciones nahuas del arte y su manifestación comunicativa.
5. Identificar el pensamiento alterno en el arte respecto al concepto de diseño.
6. Comparar las diferentes manifestaciones filosóficas que se establecieron en la relación arte-diseño.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Teorías del arte en la Grecia clásica	8	0
2	Teorías cristianas del arte y simbolismo	8	0
3	Teorías islámicas, budistas, hinduistas y taoístas del arte	8	0
4	La concepción náhuatl del arte y la representación visual	8	0
5	Teoría del diseño y su vinculación con las artes visuales	8	0
6	El pensamiento de la comunicación en las artes y el diseño	8	0
Total de horas:		48	0
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Teorías del arte en la Grecia clásica 1.1 El idealismo platónico y el arte. 1.2 La inspiración poética según Platón. 1.3 Relaciones entre lo bello, lo bueno y lo útil según Platón. 1.4. Arte y mimesis en Platón y en Aristóteles. 1.5 El arte como forma de conocimiento según Aristóteles. 1.6 La verdad y la verosimilitud según Aristóteles. 1.7 La experiencia estética según Aristóteles.
2	Teorías cristianas del arte y simbolismo 2.1 Iconismo y aniconismo. 2.2 Estética cristiana occidental. 2.3 Estética bizantina. 2.4 Simbolismo y representación.
3	Teorías islámicas, budistas, hinduistas y taoístas del arte 3.1 Iconismo y aniconismo. 3.2 Fundamentos religiosos de la producción artística. 3.3 Los cánones de la producción artística. 3.4 El artista como yogui y el arte como yoga. 3.5 La vacuidad y la producción artística en el budismo y en el taoísmo.
4	La concepción náhuatl del arte y la representación visual 4.1 El artista como toltécatl. 4.2 Lugar del artista en Mesoamérica. 4.3 La estética prehispánica según Justino Fernández. 4.4 El discurso visual en los códices.
5	Teoría del diseño y su vinculación con las artes visuales 5.1 Revolución Industrial y comunicación. 5.2 La Escuela Bauhaus. 5.3 La era de la información en el contexto de las artes visuales. Siglo XX. 5.4 Filosofía del diseño a partir de la imagen.
6	El pensamiento de la comunicación en las artes y el diseño 6.1 Comunicación y discurso. 6.2 Convencionalismos de comunicación, creación de códigos visuales. 6.3 Método del diseño y su valor intencional, su comparación con las artes. 6.4 Pensar como artista de la comunicación en la era del ordenador, filosofía de vanguardia.

Bibliografía básica:

- Aristóteles. (1998). Ética nicomáquea. Madrid: Gredos.
Aristóteles. (2000). Poética. México: Porrúa.
Cheng, F. (1985). Vacío y plenitud: Madrid: Siruela.
Coomaraswamy, A.K. (1996). La danza de Siva. Madrid: Siruela.
Escudero, C.L. (2005). Comunicación y conflicto intercultural. España: Gedisa.
Fernández, J. (1972). Estética del arte mexicano. Coatlícue. México: UNAM.
González, O.C. (2007). El significado del diseño y la construcción del entorno. México: Designio.
León-Portilla, M. (1956). La filosofía náhuatl estudiada en sus fuentes. México: UNAM.
León-Portilla, M. (1980). Toltecáyotl. Aspectos de la cultura náhuatl. México: Fondo de Cultura Económica.
Platón (1976). "Ión"; "Hippias o de lo Bello"; "La República", en Diálogos. México: Porrúa.
Rivière, J.M. (1958). El arte y la estética del budismo. México: UNAM.

Rodríguez, Z.L. (2008). Arte islámico, evocación del paraíso. Doctrina, lenguaje, temas iconográficos. México: El Colegio de México.	
Tatarkiewicz, W. (1989). Historia de la estética II. La estética medieval. Madrid: Akal.	
Bibliografía complementaria:	
Johansson, K.P. (2004). La palabra, la imagen y el manuscrito. Lecturas indígenas de un texto pictórico en el siglo XVI. México: UNAM.	
Lin, Y. (1968). Teoría china del arte. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.	
Puerta, V.J.M. (1997). Historia del pensamiento estético árabe. Al-Andalus y la estética árabe clásica. Madrid: Akal.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos (x)
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio ()	Otras: Evaluación de proyectos ()
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()	
Perfil profesigráfico:	
Licenciado en Diseño Gráfico, Diseño y Comunicación Visual, Artes Visuales con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

DESARROLLO Y GESTIÓN DE PROYECTOS

Clave:	Semestre: 4º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional		No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria		Horas		Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2	Total de Horas 3
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Experimentación de Proyectos

Asignatura subsecuente: Seminario de Integración de Proyectos I

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Identificar los diferentes proyectos.
2. Analizar las expresiones para el desarrollo de proyectos que repercutan en el entorno.
3. Fomentar la participación de la comunidad.
4. Analizar las actividades de los extensionistas y/o difusores culturales.
5. Identificar a otros gestores de proyectos públicos y privados en los ámbitos del arte y el diseño.
6. Elaborar y analizar las posibilidades de gestión de un proyecto de experimentación interdisciplinaria.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Integración y desarrollo de proyectos	6	12
2	Participación de la comunidad	5	10
3	Extensionistas y/o difusores culturales en la gestión de proyectos	5	10
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Integración y desarrollo de proyectos 1.1 Producción, expresiones creativas. 1.2 Entorno y procesos creativos a mostrar.
2	Participación de la comunidad 2.1 Costumbres de la comunidad donde la propuesta no rompa e integre. 2.2 Recopilar y ordenar otras experiencias para su futuro análisis.
3	Extensionistas y/o difusores culturales en la gestión de proyectos 3.1 Posibles participantes en el proyecto. 3.2 Agenda. 3.3 Realización y gestión del proyecto. 3.4 Resultados de gestión.

Bibliografía básica:

- Bastons, M. y Panosa, M. (2000). Perfiles profesionales de la gestión cultural. Barcelona: Departamento de Medio Ambiente.
- Bonet, L. (2001). Gestión de proyectos culturales: análisis de casos. Barcelona: Ariel.
- Borbolla, Ó. (2002). Manual de creación literaria. México: Nueva Imagen.
- Borja, J. y Castell, M. (1997). Local y global: la gestión de las ciudades en la era de la información. España: Akal.
- Brown, M. (2000). Gestión de proyectos en una semana. Barcelona: Ediciones Gestión.
- Brugué, Q. y Goma, R. (1998). Gobiernos locales y políticas públicas. Bienestar social, producción económica y territorio. Barcelona: Ariel.
- Bunge, M. (2007). Diccionario de filosofía. Madrid: Siglo XXI.
- Cañeque, H. (2008). Alta creatividad Guía teórico-práctica para producir la innovación y el cambio. México: Pearson Educación.
- Carrillo, J. (1998). Las nuevas fábricas de la cultura: los lugares de la creación y la producción cultural en la España contemporánea. España: d'Énsenyament.
- Cohen, S. (2010). Redacción sin dolor (5ª ed.). México: Planeta.
- Cohen, S. (2011). Guía esencial para resolver dudas de uso y de estilo. México: Planeta.
- Dussel, E. (2006). Diccionario de hermenéutica: una obra interdisciplinaria para las ciencias humanas. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Osés, O. (2005). Claves de hermenéutica: para filosofía, la cultura y la sociedad: Bilbao: Universidad de Deusto.

Bibliografía complementaria:

- Bubner, R. (1984). La filosofía alemana contemporánea. Madrid: Cátedra.
- Ferraris, M. (2000). Historia de la hermenéutica. Madrid: Akal.
- Taylor, Ch. (1997). Argumentos filosóficos. Barcelona: Paidós.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	(x)
Seminarios	(x)	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	(x)
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Prácticas de campo	(x)	Exposiciones individuales y/o colectivas	(x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual, con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

DIBUJO EXPRESIVO

Clave:	Semestre: 4°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Integrar las características y modalidades de las técnicas y ejercicios practicados durante los semestres anteriores para desarrollar una estética personal.
2. Llevar a cabo la producción del proyecto que se planificó en el semestre anterior.
3. Analizar la historia y el entorno creativo, crítico e institucional de la disciplina del dibujo en México.
4. Analizar el trabajo de dibujantes activos en distintas partes del mundo.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Estrategias formal-conceptuales	8	8
2	El dibujo en el juego y en la industria del arte	8	8
3	El dibujo en México	8	8
4	Hoy como siempre	8	8
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Estrategias formal-conceptuales 1.1. Táctica y estrategia. 1.2. La libertad del dibujante. 1.3. El interés del dibujante. 1.4. La forma necesaria. 1.4.1. El compromiso del gusto. 1.4.2. Dibujo y <i>topos</i> .
2	El dibujo en el juego y en la industria del arte 2.1. Arte y cultura del entretenimiento. 2.2. Tiempo libre y consumo. 2.3. Diseño y publicidad.
3	El dibujo en México 3.1. México y su academia. 3.2. El México moderno y sus identidades estéticas. 3.2.1. La caricatura mexicana. 3.3. El dibujo mexicano entre nacionalismo, cosmopolitismo. 3.4. El dibujo mexicano y el advenimiento de las artes visuales. 3.5. Maestros mexicanos.
4	Hoy como siempre 4.1. Maestros del dibujo. 4.2. Consideraciones sobre la relación entre el ejercicio del dibujo y la actualidad cultural. 4.2.1. En México. 4.2.2. En el mundo. 4.3. Vigencia y vitalidad del dibujo.
Bibliografía básica: Elkins, J. (2008). Six stories from the end of representation: images in painting, photography, astronomy, microscopy, particle physics, and quantum mechanics. (1980-2000). Palo Alto: Stanford University Press. Gómez, M.J. (1999). Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo. Madrid: Cátedra.	
Bibliografía complementaria: Bordieu, P. (2005). Las reglas del arte. Barcelona: Anagrama. Centro de Estudios Históricos, El Colegio de México. (1998). Historia general de México. México: Autor. Dexter, E. (2005). Vitamin D: new perspectives in drawing. Londres: Phaidon. Godfrey, T. (1990). Drawing today: draughtsmen in the eighties. Londres: Phaidon.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos (x)
Seminarios (x)	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación ()	Seminario (x)
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico: Licenciado en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual, con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

INGLÉS

Clave:	Semestre: 4°	Campo de conocimiento: Sin campo de conocimiento	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria	Horas		Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	Total de Horas
	2	2	
Modalidad: Curso	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: Si (x) No () Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Inglés tercer semestre

Asignatura subsecuente: Inglés quinto semestre

Objetivo general: 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.

Objetivos específicos:

1. Producir expresiones para hablar acerca de intenciones y expresar posibilidad y probabilidad.
2. Producir expresiones para hacer invitaciones, hablar de diferentes grados de obligación, dar consejos y sugerencias. Ordenar comida en un restaurante..
3. Intercambiar información acerca de hábitos y acciones en el pasado, así como de sucesos que iniciaron en el pasado y continúan en el presente.
4. 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.
5. Producir expresiones para hablar acerca de acciones poniendo énfasis en el resultado de las mismas y no en quien las realiza.
6. Producir expresiones cotidianas para hablar acerca de situaciones hipotéticas en el presente.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Primer condicional. Vocabulario sobre clima	6	6
2	Verbos modales: should, would, will, must, ought to, have to	4	4
3	Pasado Simple, presente perfecto. Used to	6	6
4	Presente perfecto. Presente perfecto continuo	5	5
5	Voz pasiva, presente y pasado	5	5
6	Segundo condicional	6	6
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático

Unidad 1			
Objetivo: Producir expresiones para hablar acerca de intenciones y expresar posibilidad y probabilidad.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga Horaria
Primer condicional (cláusula if) Léxico: Vocabulario relativo al clima	If I have time, I'll go to the movies. If I don't study, I won't go camping. If I don't study, I'll fail the test. If I wait for my friend, I won't go home early. Will you go to the party if your parents let you? Yes, I will. Will you go to the movies if it rains? No, I won't.	- Describir situaciones reales o posibles. -Intercambiar información acerca de situaciones verdaderas o posibles.	12 horas

Unidad 2			
Objetivo: Producir expresiones para hacer invitaciones, hablar de diferentes grados de obligación, dar consejos y sugerencias. Ordenar comida en un restaurante.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga Horaria
Verbos modales: should, would, will, must, ought to, have to Léxico: Vocabulario relativo a frases usadas para ordenar comida en un restaurante Alimentos Precios	You should follow the doctor's prescriptions. She ought to eat less chocolate. Would you like to go to the theatre? Yes, I'd love to. Sorry, I can't. I have to work. You must have a	-Aconsejar y sugerir. -Aceptar o rechazar consejos y sugerencias. -Formular invitaciones: aceptar o rechazar. -Indicar obligación o prohibición.	8 horas

Cantidades	<p>passport to travel to USA.</p> <p>You shouldn't drink too much alcohol.</p> <p>You mustn't smoke in restaurants.</p> <p>You have to pay attention in class.</p> <p>May I take your order? Yes, I'll have a hamburger and a soda to go.</p> <p>What would you like as main dish? I'd like fish with salad.</p> <p>The check/bill, please.</p>	-Ordenar alimentos y pedir la cuenta en un restaurante (formal e informal)	
------------	---	--	--

Unidad 3

Objetivo: Intercambiar información acerca de hábitos y acciones en el pasado, así como de sucesos que iniciaron en el pasado y continúan en el presente.

Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga Horaria
<p>Used to</p> <p>Pasado simple</p> <p>Presente perfecto</p> <p>Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativo • Negativo • Interrogativo <p>Preposiciones: since, for</p> <p>Adverbios: yet, already, just, recently, lately, ever, never</p> <p>Léxico: Verbos regulares e irregulares en pasado participio</p>	<p>I have been to Europe several times.</p> <p>Have they finished the exam yet? No, they haven't.</p> <p>Helen has just eaten a big ice cream.</p> <p>We have worked on this project for 3 days.</p> <p>Julian Lennon, has been in the music business since he was 19.</p> <p>Have you ever met a famous person? Yes, I have. I saw Pierce Brosnan last year in Las Vegas.</p> <p>Has Linda visited her</p>	<p>-Describir experiencias.</p> <p>-Preguntar y responder acerca de experiencias.</p> <p>-Intercambiar información sobre acciones inconclusas.</p> <p>-Intercambiar información sobre eventos recientes.</p> <p>-Describir acciones que</p>	12 horas

	grandparents recently? Yes, she has. She visited them last week.	comenzaron en el pasado y continúan en el presente.	
Unidad 4			
Objetivo: 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.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga Horaria
Presente perfecto Formas: <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativo • Negativo • Interrogativo Presente perfecto Continuo Formas: <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativo • Negativo • Interrogativo Adverbios: yet, already, just, recently, lately, ever, never Preposiciones: since, for	My parents have saved money in the bank together since they got married. Paula has been dating Tom for more than one year. The children have been watching too much TV recently. Has he been seeing his girlfriend lately? I haven't gone on vacation for 3 years. I have been working full time!	-Indicar acciones que se iniciaron previamente y continúan hasta el presente. -Expresar acciones que han tenido un seguimiento desde el pasado hasta el presente, sin haber concluido.	10 horas

Unidad 5			
Objetivo: Producir expresiones para hablar acerca de acciones poniendo énfasis en el resultado de las mismas y no en quien las realiza.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga Horaria
Voz pasiva en presente y pasado Formas: <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa Adjetivos demostrativos: This, that, those, these Léxico: Verbos en pasado participio Prendas de vestir Texturas	Whisky is made in Scotland. The first X-ray image was taken by a German scientist. -These bags are made of leather. -How about this one? -No, that's made of vinyl. -Well, actually I'm looking for a bag made of vinyl. Was Hamlet written by	-Proporcionar información acerca de acciones en las que se pone énfasis en el resultado y no en el sujeto que las realiza. -Intercambiar información acerca de la naturaleza de las cosas. -Intercambiar información acerca	10 horas

Materiales Países	Oscar Wilde? No, it was written by Shakespeare.	de acciones en pasado en las que se pone énfasis en el resultado y no en el sujeto que las realizó.	
----------------------	---	--	--

Unidad 6 Objetivo: Producir expresiones cotidianas para hablar acerca de situaciones hipotéticas en el presente.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga Horaria
2o Condicional Formas: <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Interrogativa • Negativa Contraste con 1er condicional Léxico: Verbos regulares e irregulares en pasado	If I knew the answer, I would tell you. If I were a politician, I wouldn't always tell the truth. What would you do if you were rich? I would travel all around the world. If I were you, I would say sorry. If I were Susan, I would forgive him.	-Expresar situaciones hipotéticas. -Intercambiar información acerca de situaciones hipotéticas en el presente. -Aconsejar y sugerir.	12 horas
Bibliografía básica: Diccionario bilingüe. Chamot, U.A., et al. (2008). The learning strategies. NY: Longman. Harmer, J. (2004). Just Grammar. Malasya: Ed. Marshal Cavendish.			
Bibliografía complementaria: Delors, J. (1994). Los cuatro pilares de la educación. En: La educación encierra un tesoro. UNESCO. http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf .			
Estrategias didácticas: Activación de conocimiento previo Dirigir atención Verificar comprensión Escenificar Colaborar Contextualizar Sustituir Inferir Utilizar recursos Resumir Revisar metas Autoevaluarse/Autorregulación		Mecanismos de evaluación del aprendizaje: <input type="checkbox"/> Exámenes parciales <input checked="" type="checkbox"/> Examen final escrito <input checked="" type="checkbox"/> Tareas y trabajos fuera del aula <input type="checkbox"/> Exposición de seminarios por los alumnos <input checked="" type="checkbox"/> Participación en clase <input checked="" type="checkbox"/> Asistencia <input type="checkbox"/> Seminario <input type="checkbox"/> Otros Se sugiere llevar a cabo tres evaluaciones durante el semestre: 1) Diagnóstica 2) Intermedia: Unidades 1 a la 3	

<p> Clasificar Transferir Utilizar imágenes Retroalimentar Discriminar pistas discursivas Predecir Tomar notas Reconocer cognados </p> <p>De acuerdo a los descriptores del MCER los alcances por habilidad que tendrán los alumnos al concluir el nivel A2 serán:</p> <p>Expresión oral:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Narra historias o describe algo mediante una relación sencilla de elementos. ✓ Describe aspectos cotidianos de su entorno; por ejemplo, personas, lugares, o una experiencia de estudio, gustos y preferencias. ✓ Realiza descripciones breves y básicas de hechos y actividades. ✓ Utiliza un lenguaje sencillo y descriptivo para realizar breves declaraciones sobre objetos y posesiones, así como para hacer comparaciones. ✓ Describe a su familia, sus condiciones de vida, sus estudios, su trabajo actual o el último que tuvo. ✓ Realiza presentaciones breves y ensayadas sobre temas que son importante en la vida cotidiana y ofrece motivos y explicaciones breves para expresar ciertas opiniones, planes y acciones. <p>Expresión escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Escribe una serie de frases y oraciones sencillas enlazadas con conectores tales como: <i>and, but y because</i>. ✓ Escribe sobre aspectos cotidianos de su entorno en oraciones enlazadas; por ejemplo, personas, lugares y una experiencia de estudio. ✓ Escribe descripciones breves y básicas de hechos, actividades pasadas y experiencias personales. ✓ Es capaz de escribir biografías breves y sencillas. <p>Comprensión auditiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende lo suficiente para poder 	<p>3) Final: Unidades 1 a 6</p>
--	---------------------------------

<p>enfrentarse a necesidades concretas siempre que el discurso está articulado con claridad y lentitud.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende expresiones y frases relacionadas con áreas de prioridad inmediata, por ejemplo información personal y familiar, compras, lugar de residencia, empleo siempre que el discurso está articulado con claridad y lentitud. ✓ Capta la idea principal del mensaje y declaraciones breves, claras y sencillas. ✓ Comprende instrucciones sencillas relativas a como ir de un lugar a otro tanto a pie como en transporte público. <p>Comprensión de lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende textos breves y sencillos sobre asuntos cotidianos si contienen vocabulario sencillo relacionado con su área de estudio. ✓ Comprende tipos básicos de cartas, correos electrónicos y faxes (formularios, pedidos, cartas de conformidad etc. sobre temas cotidianos) ✓ Encuentra información específica y predecible en material escrito de uso cotidiano como anuncios, menús de restaurantes, listados y horarios. ✓ Localiza información específica en listados y aísla la información requerida (scanning). ✓ Comprende señales y letreros en lugares públicos como calles, restaurantes, estaciones de metro, escuelas. ✓ Identifica información específica en material escrito sencillo como: carta, catálogos y artículos breves de periódico. 	
<p>Perfil profesiográfico Profesor egresado del Curso de Formación de Profesores del CELE. Haber aprobado el examen de la COELE. Licenciado en Letras Inglesas / Literatura Inglesa con especialidad en Didáctica. Licenciado en la Enseñanza del Inglés de la FES Acatlán.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN ACCIÓN Y
PERFORMÁTICA II

Clave:	Semestre: 4º	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
Total de Horas 48			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Acción y Performática I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. 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.
2. Analizar los conceptos de acción, interacción e interface.
3. Indagar sobre las posibilidades multimedia generadas por recursos tecnológicos híbridos.
4. Teorizar sobre las aproximaciones estéticas soportadas o auxiliadas por la tecnología.
5. Experimentar con principios de electrónica así como electrónica digital.
6. Conceptualizar y planear proyectos experimentales.
7. Analizar entornos de programación para el arte y el diseño.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Experiencia física y simbólica	2	4
2	Acción, interacción e interface	4	6
3	Arte, medios y tecnología	4	8
4	Herramientas digitales y electrónicas para la creación híbrida	6	14
Total de horas:		16	32

Suma total de horas:	48
----------------------	----

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Experiencia física y simbólica 1.1 Lo cultural en la percepción sensorial. 1.2 El cuerpo - lo físico. 1.3 El lenguaje - lo simbólico.
2	Acción, interacción e interface 2.1 Concepto de interacción. 2.2 Interface y tipos de interface digital. 2.3 Principios matemáticos.
3	Arte, medios y tecnología 3.1 Medios gráficos. 3.1.1 Óptica y consideraciones físicas. 3.2 Medios sonoros. 3.2.1 Física del sonido. 3.2.2 Teoría musical. 3.3 Actuadores e interfaces físicas.
4	Herramientas digitales y electrónicas para la creación híbrida 4.1 Introducción al software de audio y video interactivo. 4.2 Introducción a herramientas físicas para la interactividad.

Bibliografía básica:

Aedo, T. y Quintero, L. (2004). Tekhné 1.0: arte, pensamiento y tecnología. México: Conaculta.
 Brea, J.L. (2002). La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca.
 Manovich, L. (2008). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Barcelona: Paidós.
 McLuhan, M. (1996). Comprender los medios de comunicación, las extensiones del ser humano. Barcelona: Paidós.
 Noble, J. (2009). Programming interactivity, a designer's guide to processing. (2ª ed.). USA: O'Reilly.
 Oliver, G. (2007). Media art histories. Cambridge: MIT Press.
 Wilson, S. (2002). Information arts: intersections of art, science, and technology. Cambridge: MIT Press.

Bibliografía complementaria:

Bañuelos, E. (2008). Cuerpo experimental transmutativo. México: Conaculta.
 Bourriaud, N. (2006). Estética relacional. (2ª ed.). Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
 Brea, J.L. (2010). Las tres eras de la imagen. Madrid: AKAL.
 Cortéz, J. M. (1996). El cuerpo mutilado, la angustia de la muerte en el arte. Valencia: Generalitat Valenciana.
 Habermas, J. (1990). El pensamiento postmetafísico. Madrid: Taurus.
 Lyotard, J.F. (2006). La condición postmoderna. (4ª ed.). Madrid: Cátedra.
 Schechner, R. (2000). Performance. Teoría y prácticas interculturales. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral (x)
 Exposición audiovisual (x)
 Ejercicios dentro de clase (x)
 Ejercicios fuera del aula ()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales (x)
 Examen final escrito (x)
 Trabajos y tareas fuera del aula (x)

Seminarios	()	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Lecturas obligatorias	(x)	Participación en clase	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Asistencia	(x)
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Seminario	()
Prácticas de campo	()	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, Artes Visuales, con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN
ANIMACIÓN HÍBRIDA II

Clave:	Semestre: 4°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría:	Práctica:
		2	4
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
		6	48

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Animación Híbrida I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. 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.
2. Identificar los antecedentes históricos de la animación Stop Motion y sus variables.
3. Reconocer los requerimientos técnicos del Stop Motion y sus variantes.
4. Identificar el lenguaje técnico presente en la animación Stop Motion y sus variantes.
5. Realizar un proyecto de animación basada en las variantes del Stop Motion.
6. Aplicar los principios básicos de la post producción de video.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Antecedentes de la animación Stop Motion	2	4
2	Requerimientos para la animación Stop Motion	2	4
3	Conceptos y estilos de la animación Stop Motion	2	4
4	Conceptos y términos para animación Stop Motion	2	5
5	Animación Stop Motion	2	5
6	Animación Stop Motion asistida por computadora	3	5
7	Principios de post producción de video	3	5
Total de horas:		16	32

Suma total de horas:		48
Contenido Temático		
Unidad	Temas y subtemas	
1	Antecedentes de la animación Stop Motion 1.1 Antecedentes y desarrollo de la animación Stop Motion.	
2	Requerimientos para la animación Stop Motion 2.1 Materiales. 2.2 Iluminación y cámaras. 2.3 Almacenaje.	
3	Conceptos y estilos de la animación Stop Motion 3.1 Términos y conceptos. 3.2 Técnica de recorte. 3.3 Técnica de arcilla y/o materiales flexibles. 3.4 Pixilación.	
4	Conceptos y términos para animación Stop Motion 4.1 Composición escénica. 4.2 Formatos para cine, televisión y medios digitales. 4.3 Movimientos de cámara. 4.4 Tipos de plano. 4.5 El guión. 4.6 El storyboard. 4.7 El storyboard "animatic".	
5	Animación Stop Motion 5.1 Diseño y planeación. 5.2 Diseño y desarrollo de personajes. 5.3 Diseño y desarrollo de escenarios. 5.4 Diseño y desarrollo de iluminación. 5.5 Captura de imágenes.	
6	Animación Stop Motion asistida por computadora 6.1 Hardware y software. 6.2 Escenarios virtuales. 6.3 Ajuste de iluminación y acabado de video.	
7	Principios de postproducción de video 7.1 Hardware y software. 7.2 Efectos. 7.3 Ajuste de color. 7.4 Render y salida a video.	

Bibliografía básica:

Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón.
 Beck, J. (2004). Animation art. USA: Harper Design.
 Cámara, S. (2006). El dibujo animado. Barcelona: Parramón.
 Patmore, C. (2003). Curso completo de animación. Barcelona: Acanto.
 Priebe, K. A. (2010). The advanced art of Stop Motion. USA: Course technology.
 Quinn, J. (2010) Dibujo para animación. España: Hermann Blume.
 Shaw, S. (2009). Stop Motion, craft and skills for model animation. UK: Focal Press.
 Woolman, M. (2004). Motion design. Suiza: RotoVision.

Bibliografía complementaria:	
Edgell, S. (2001). The complete cartooning course. USA: Barron´s.	
Kotz, T. (2003). How to make animated films. UK: Focal Press.	
Webster, C. (2005). Animation, the mechanics of motion. UK: Focal Press.	
White, M.R. y Fidalgo, S.J.A. (2003). Mil problemas de química general. España: Everest.	
Williams, R. (1990). Guía de supervivencia del animador. Londres: Faber and Faber.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales ()
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito ()
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación ()	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico:	
Diseñador gráfico, comunicador visual o licenciatura afín, con experiencia en animación y docencia.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACION EN ARTE HIPERMEDIA II

Clave:	Semestre: 4º	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	6
	2	4	
Modalidad: Laboratorio	Duración del programa: 8 semanas		

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Arte Hipermedia I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. 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.
2. Identificar los distintos lenguajes de programación para imagen en tiempo real.
3. Comprender las diferentes sintaxis de dichos programas.
4. Analizar y experimentar con las diferentes herramientas que ofrece el mundo del software libre para la realización de proyectos personales.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Manipulación en tiempo real. VVVV	5	12
2	Programación de imágenes, animaciones e interacciones. <i>Processing</i>	5	10
3	Animación y audio en tiempo real. <i>Fluxus</i>	6	10
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Manipulación en tiempo real. VVVV 1.1 Introducción a VVVV. 1.2 Historia de VVVV. 1.3 Relevancia de VVVV. 1.4 Ejemplos de obra. 1.5 Elementos estructurales de la aplicación. 1.6 Programación orientada a objetos. 1.7 Conectividad con <i>Arduino</i> .
2	Programación de imágenes, animaciones e interacciones. <i>Processing</i> 2.1 Introducción a <i>Processing</i> . 2.2 Historia de <i>Processing</i> . 2.3 Relevancia de <i>Processing</i> . 2.4 Ejemplos de obra. 2.5 Estructura de la aplicación. 2.6 Lenguaje y lógica del programa. 2.7 Conectividad con <i>Arduino</i> .
3	Animación y audio en tiempo real. <i>Fluxus</i> 3.1 Introducción a <i>Fluxus</i> . 3.2 Historia de <i>Fluxus</i> . 3.3 Ejemplos de obra. 3.4 Estructura de la aplicación. 3.5 Lenguaje y lógica del programa. 3.6 Conectividad con <i>Arduino</i> .
Bibliografía básica: Cubitt, S. (1993). Videography: video media as art and culture. Londres: MacMillan. Meig-Andrews, C. (2006). A history of video art. Londres: Berg. Rees, A.L. (1999). A history of experimental film and video. Inglaterra: British Film Institute. Rush, M. (1999). New media in late 20th-century art. Londres: Thames & Hudson. Rush, M. (1999). Videoart. Londres: Thames & Hudson.	
Bibliografía complementaria: Brea, J.L. (2002). La era postmedia. Madrid: Consorcio Salamanca. Greenberg, I. (2007). Processing: creative coding and computational art. USA: Friends of. Negroponte, N. (1995). El mundo digital. Barcelona: B.S.A. Reas, C. y Fry, B. (2007). Processing: a programming handbook for visual designers and artists. USA: MIT Press. Shiffman, D. (2008). Learning processing: a beginner's guide to programming images, animation, and interaction. USA: Morgan Kaufmann.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales ()
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito ()
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias ()	Asistencia (x)
Trabajo de investigación ()	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio (x)	

Prácticas de campo ()	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos (x)	
Perfil profesiográfico: Licenciado en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual, con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
LICENCIATURA EN ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN

DISEÑO HIPERMEDIA II

Clave:	Semestre: 4°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4	
Carácter: Obligatoria de Elección	Horas		Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	6	48
	2	4		
Modalidad: Laboratorio	Duración del programa: 8 semanas			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Diseño Hipermedia I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Analizar e identificar los diversos recursos mediales que conforman al diseño hipermedia para utilizarlos con propiedad comunicativa y congruencia técnica y aplicar su correcta captura analógica o realización con recursos TIC.

Objetivos específicos:

1. 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.
2. Clasificar los diversos recursos que componen a la comunicación interactiva digital.
3. Convertir ideas y referentes reales como elementos enunciativos y poéticos dentro de una estrategia de diseño hipermedia.
4. Reconocer las constantes y requerimientos que imponen los dispositivos tecnológicos a este tipo de comunicación visual.
5. Aplicar los elementos enunciativos y poéticos al momento de incorporar, utilizar y planear soportes y estrategias de comunicación hipermedia.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Recursos del lenguaje hipermedia	4	8
2	Video digital	4	8
3	Recursos del diseño hipermedia	4	8
4	Realidad expandida	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Recursos del lenguaje hipermedia 1.1 Imagen digital. 1.1.1 Imagen de mapa de bits. 1.1.2 Imagen vectorial. 1.2 Audio digital. 1.2.1 Sonido y música. 1.2.2 Edición e incorporación. 1.2.3 Almacenamiento, optimización y emisión.
2	Video digital 2.1 Captura y registro. 2.2 Edición y postproducción. 2.3 Almacenamiento optimización y emisión.
3	Recursos del diseño hipermedia 3.1 Tipografía digital. 3.1.1 Truetype. 3.1.2 Opentype. 3.1.3 Postscript. 3.2 Color digital. 3.2.1 Colores para salidas impresas. 3.2.2 Colores para salidas a pantalla.
4	Realidad expandida 4.1 Diseño en 2 y 3D en diseño interactivo. 4.2 Diseño de personajes. 4.3 Diseño de background y ambientes.
Bibliografía básica: AA.VV. (1996). Multimedia 1996/ tendencias. Madrid: Fundesco. AA.VV. (2001). Diseño de páginas web. Madrid: Anaya multimedia. Aparici, R. (coord). (1993). La revolución de los medios audiovisuales. Madrid: Ediciones de la Torre. Braun, K. et al. (2003). Usabilidad. Los sitios hablan por sí mismos. Madrid: Anaya. Caplin, S. (2001). Diseño de iconos. Iconos gráficos para el diseño de interfaces. México: Gustavo Gili. Cranford, T.J. (2002). DHTML y CSS. (2ª ed.). Madrid: Pearson Educación. Davis, J. y Merritt, S. (1999). Diseño de páginas web. Madrid: Anaya multimedia. Eaton, E. (2003). Diseño web. Elementos de interfaz. Madrid: Anaya. Fernández-Coca, A. (1998). Producción y diseño gráfico para la world wide web. Barcelona: Paidós. Glenwright, J. (2001). Www.layout. Cómo diseñar y componer sitios web. México: Gustavo Gili. Götz, V. (2002). Retículas para Internet y otros soportes digitales. Barcelona: Index Book. Kristof, R. y Satran, A. (1998). Diseño interactivo. Madrid: Anaya. Lynch, P.J. y Horton, S. (2000). Principios de diseño básicos para la creación de sitios web. México: Gustavo Gili. Mok, C. (1998). El diseño en el mundo de la empresa. Madrid: Anaya multimedia. Moreno, M.A. (2000). Diseño ergonómico de aplicaciones hipermedia. Barcelona: Paidós. Nielsen, J. (2000). Usabilidad. Diseño de sitios web. Madrid: Pearson. Orihuela, L. y Santos, L. (1999). Introducción al diseño digital. Madrid: Anaya. Pérez, J.M. (1999). Nuevos medios en la imagen. Santa Cruz de Tenerife: Servicio de Publicaciones de la Universidad de La Laguna. Powell, T. (2001). Diseño de sitios web. Madrid: McGraw-Hill/Interamericana de España. Pring, R. (2000). Www.tipografía. 300 diseños tipográficos para sitios web. Barcelona: Gustavo Gili.	

<p>Pring, R. (2001). Www.color. 300 usos del color para sitios web. México: Gustavo Gili.</p> <p>Royo, J. (2004). Diseño digital. Barcelona: Paidós.</p> <p>Shneiderman, B. y Plaisant, C. (2005). Diseño de interfaces de usuario. Estrategias para una interacción persona-computadora efectiva. Madrid: Pearson.</p> <p>Siegel, D. (1997). Técnicas avanzadas para el diseño de páginas web. Madrid: Anaya multimedia.</p>	
<p>Bibliografía complementaria:</p> <p>Collin, S. (1996). Diccionario de multimedia. Santafé de Bogotá: McGraw-Hill.</p> <p>Colorado, C.A. (1997). Hipercultura visual. El reto hipermedia en el arte y la educación. Madrid: Editorial Complutense.</p> <p>Rodríguez, D.J. y Sáenz, B.O. (direc). (1995). Tecnología educativa. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Alcoy: Marfil.</p> <p>Venn, J. (2001). Arte y ciencia del diseño web. Madrid: Pearson.</p>	
<p>Sugerencias didácticas:</p> <p>Exposición oral (x)</p> <p>Exposición audiovisual (x)</p> <p>Ejercicios dentro de clase (x)</p> <p>Ejercicios fuera del aula ()</p> <p>Seminarios ()</p> <p>Lecturas obligatorias (x)</p> <p>Trabajo de investigación (x)</p> <p>Prácticas de taller o laboratorio (x)</p> <p>Prácticas de campo ()</p> <p>Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <p>Exámenes parciales (x)</p> <p>Examen final escrito ()</p> <p>Trabajos y tareas fuera del aula (x)</p> <p>Exposición de seminarios por los alumnos ()</p> <p>Participación en clase (x)</p> <p>Asistencia (x)</p> <p>Seminario ()</p> <p>Otras: Solución de problemas (x)</p> <p>Trabajo en equipo (x)</p>
<p>Perfil profesional gráfico:</p> <p>Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual, con experiencia docente y profesional en el campo.</p> <p>Licenciado en Diseño Interactivo con experiencia docente y profesional en el campo.</p> <p>Licenciado Informático con estudios en Comunicación Visual o en Imagen Digital.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN DISEÑO APLICADO II

Clave:	Semestre: 4º	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
		6	48

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Diseño Aplicado I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Integrar los conocimientos adquiridos para la experimentación de diversos soportes para el diseño y aplicar las habilidades previamente desarrolladas para producir soportes informativos.

Objetivos específicos:

1. 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.
2. Identificar las características fundamentales de diversos soportes del diseño editorial.
3. Demostrar conocimiento de los conceptos básicos del diseño para estructurar un lenguaje visual.
4. Practicar diversas posibilidades compositivas a partir de los elementos inherentes al diseño.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Antecedentes	4	8
2	Confección de una gaceta	4	8
3	Confección de un boletín	4	8
4	Confección de una revista	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Antecedentes 1.1 Teoría del diseño. 1.2 Historia del diseño.
2	Confección de una gaceta 2.1 Fundamentos, elementos y clasificación. 2.2 Desarrollo de proyectos.
3	Confección de un boletín 3.1 Fundamentos, elementos y clasificación. 3.2 Desarrollo de proyectos.
4	Confección de una revista 4.1 Fundamentos, elementos y clasificación. 4.2 Desarrollo de proyectos.

Bibliografía básica:

Anderson, P. y Steedman, J. (2002). Inside Magazines. Independent pop culture magazines. Corte Madera, California: Gingko Press.
 Bhaskaran, L. (2006). ¿Qué es el diseño editorial? Barcelona: Rotovisión.
 Davies, G. (2005). Gestión de proyectos editoriales. México: Fondo de Cultura Económica.
 Heller, S y Fernandes, T. (1996). Magazines inside & out. Nueva York: PBC International.

Bibliografía complementaria:

De Pablos Coello, J. M. (1994) Tipografía para periodistas. Una exploración por la estructura tecnológica de la prensa. Madrid: Universitat
 King, S. (2001). Diseño de revistas, Pasos para conseguir el mejor diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
 Samara, T. (2006). Diseñar con y sin retícula. Barcelona: Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral (x)
 Exposición audiovisual (x)
 Ejercicios dentro de clase (x)
 Ejercicios fuera del aula (x)
 Seminarios ()
 Lecturas obligatorias (x)
 Trabajo de investigación ()
 Prácticas de taller o laboratorio (x)
 Prácticas de campo ()
 Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales ()
 Examen final escrito (x)
 Trabajos y tareas fuera del aula (x)
 Exposición de seminarios por los alumnos ()
 Participación en clase (x)
 Asistencia (x)
 Seminario ()
 Otras: Evaluación de proyectos (x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

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

Clave:	Semestre: 4°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
Total de Horas 48			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Diseño, Mercadotecnia y Comunicación I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. 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.
2. Identificar la estructura de los conocimientos del diseño gráfico.
3. Representar en forma gráfica los códigos visuales para la comunicación.
4. Manejar los elementos gráficos y códigos como incidencia crítica para establecer una comunicación funcional.
5. Analizar y aplicar los principios del diseño gráfico y el arte que inciden en la comunicación y la información.
6. Aplicar los conocimientos adquiridos en prácticas y ejercicios que migran del humanismo hacia el Mercadotecnia.
7. Comprender cómo en su papel de ciencias sociales, las ciencias del arte cumplen con diversas tareas en la producción del conocimiento.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	El proceso de diseño gráfico y los mensajes visuales	3	12
2	Dimensiones y elementos del diseño, color, tensión, armonía, composición, equilibrio, estilo, punto, línea, plano	3	8

3	El diseño gráfico como artes aplicadas	5	6
4	La dialéctica teoría-práctica en las artes	5	6
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>El proceso de diseño gráfico y los mensajes visuales</p> <p>1.1 La estrategia proyectual del diseño: definición, análisis, interpretación, desarrollo, y concreción.</p> <p>1.2 Desarrollo del dossier creativo: parámetros generales, problema concreto, visión general del promotor, objetivos de comunicación, público destinatario, características del producto o servicio, la competencia. El entorno y contexto de promoción.</p> <p>1.3 Desarrollo del concepto. La redacción, el proceso mental, asociación de ideas, el mapa conceptual y el mapa mental, aplicación del método y la matriz heurística.</p> <p>1.4 Vender la idea, descripción del racional (contenido argumentativo del proyecto).</p> <p>1.5 Presentación profesional. Ideas de la presentación: Claridad y precisión, materiales alternativos y técnicas de impresión para su reproducción, confianza en lo que se ha hecho y se propone. Preparado para las preguntas sin control (el cliente siempre pierde la razón). Las mejores ideas, soluciones alternativas.</p>
2	<p>Dimensiones y elementos del diseño, color, tensión, armonía, composición, equilibrio, estilo, punto, línea, plano</p> <p>2.1 El color, fisiológico y psicológico.</p> <p>2.2 Formas de expresar la tensión: dinámica, estática, dirigida.</p> <p>2.3 La composición armónica a partir de la sección áurea.</p> <p>2.4 La buena composición a través de la diagramación del sustrato propuesto.</p> <p>2.5 La noción de equilibrio a través del ritmo con sus variables.</p> <p>2.6 Los estilos visuales y sus aplicaciones al diseño gráfico.</p> <p>2.7 Los elementos del diseño y su aplicación en la gráfica.</p>
3	<p>El diseño gráfico como artes aplicadas</p> <p>3.1 ¿El diseño es arte?</p> <p>3.2 ¿El arte es diseño?</p> <p>3.3 El diseño y sus aplicaciones plásticas (arte subjetivo, diseño objetivo o ambos).</p>
4	<p>La dialéctica teoría-práctica en las artes</p> <p>4.1 Producir conocimientos.</p> <p>4.2 Estudiar los sistemas estéticos de producción, artesanía, arte y diseño.</p> <p>4.3 Producir los conocimientos de las obras de arte.</p> <p>4.4 Traducir en conceptos las innovaciones formales de las obras de arte y del diseño.</p>

Bibliografía básica:

Arfuch, L., Chaves N. y Ledesma, M. (1999). Diseño y comunicación. Barcelona: Paidós.

Dondis, D.A. (1990). La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual. (6ª ed.). México: Gustavo Gili.

Heller, E. (2004). Psicología del color, como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. México: Gustavo Gili.

Hembree, R. (2008). El diseñador gráfico, entender el diseño gráfico y la comunicación visual. Barcelona: Blume.

Millman, D. (2009). Los principios básicos del diseño gráfico. Barcelona: Blume.

Newark, Q. (2002). Que es el diseño gráfico. Manual de diseño. México: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

Ambrose, A. y Harris, P. (2006). Fundamentos del diseño creativo. Barcelona: Parramón.

<p>Costa, J. (2004). La imagen de marca. Un fenómeno social. Barcelona: Paidós.</p> <p>Esqueda, R. (2003). El juego del diseño, un acercamiento a sus reglas de interpretación creativa. México: Designio.</p> <p>Gillam, S.R. (1990). Fundamentos del diseño. (5ª ed.). México: Trillas.</p> <p>Johanson, K., Lundberg, P. y Ryberg, R. (2004). Manual de producción gráfica. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Moles, A. y Costa, J. (1999). Publicidad y diseño, un nuevo reto de la comunicación. Buenos Aires: Ediciones Infinito.</p> <p>Wong, W. (1999). Fundamentos del diseño bi y tridimensional. (4ª ed.). México: Gustavo Gili.</p>	
<p>Sugerencias didácticas:</p> <p>Exposición oral (x)</p> <p>Exposición audiovisual (x)</p> <p>Ejercicios dentro de clase (x)</p> <p>Ejercicios fuera del aula (x)</p> <p>Seminarios ()</p> <p>Lecturas obligatorias (x)</p> <p>Trabajo de investigación (X)</p> <p>Prácticas de taller o laboratorio (x)</p> <p>Prácticas de campo ()</p> <p>Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <p>Exámenes parciales (x)</p> <p>Examen final escrito (x)</p> <p>Trabajos y tareas fuera del aula (x)</p> <p>Exposición de seminarios por los alumnos ()</p> <p>Participación en clase (x)</p> <p>Asistencia (x)</p> <p>Seminario ()</p> <p>Examen final (x)</p> <p>Otras: Evaluación de proyectos (x)</p>
<p>Perfil profesiográfico: Licenciado en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual, con experiencia docente.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
LICENCIATURA EN ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN II

Clave:	Semestre: 4°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
Total de Horas 48			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Expresión y Representación I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Analizar los conceptos de producción contemporáneos para desarrollar prácticas en las diversas técnicas y metodologías en la investigación-producción gráfica.

Objetivos específicos:

1. 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.
2. Identificar las metodologías de investigación.
3. Aplicar sus conocimientos teórico-prácticos para la creación de proyectos.
4. Analizar las diferentes corrientes artísticas y de representación visual.
5. Realizar y distinguir los diferentes conceptos del arte contemporáneo donde la gráfica participe.
6. Producir y elaborar obra e integrar su sustento teórico.
7. Revisar las bitácoras de producción e investigación.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Metodologías de investigación	2	5
2	Creación de proyectos	2	5
3	Corrientes artísticas	3	5
4	Conceptos contemporáneos donde la gráfica participe	3	5
5	Producción de obra y su sustento teórico	3	5
6	Bitácoras de producción e investigación	3	7
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Metodologías de investigación 1.1 Metodología hermenéutica. 1.2 Fenómenos artísticos.
2	Creación de proyectos 2.1 Idea de proyecto. 2.2 Actividad. 2.3 Producción en torno a la idea del proyecto.
3	Corrientes artísticas 3.1 La imagen en el contexto social. 3.2 La modernidad se debate. 3.3 Imágenes e imaginarios colectivos.
4	Conceptos contemporáneos donde la gráfica participe 4.1 La provocación y sus motivos. 4.2 La gráfica y su articulación imaginaria. 4.3 Relieves en revueltas y sus consecuencias en el arte.
5	Producción de obra y su sustento teórico 5.1 Tema para elaborar. 5.2 Fundamentación del proceso creativo. 5.3 Significación-experiencia de campo.
6	Bitácoras de producción e investigación 6.1 Metodología aplicada. 6.2 Dimensión del discurso. 6.3 Consecuencia de procesos de producción. 6.4 Impacto y posibilidad.
Bibliografía básica: Azuela, A. (2005). Arte y poder. México: Fondo de Cultura Económica. Manco, T. (2007). Street sketch book. USA: Chronicle books. Raphael, P. (2011). La fábrica del lenguaje, S.A. México: Anagrama.	
Bibliografía complementaria: Casanova, J. (2008). Medios múltiples dos. México: Self Control Studio. Michaud, Y. (2007). El arte en estado gaseoso. México: Fondo de Cultura Económica. Sartori, G. (1997). Homo videns. La sociedad teledirigida. Madrid: Taurus. Wood, P., Francina, F., Harris, J. y Harrison, Ch. (2008). La modernidad a debate. Madrid: Akal.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos (x)
Seminarios (x)	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario (x)
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Solución de problemas (x)
Prácticas de campo (x)	Trabajo en equipo (x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico: Licenciado en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual, con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN HIPERANIMACIÓN II

Clave:	Semestre: 4º	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
Total de Horas 48			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Hiperanimación I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. 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.
2. Analizar los antecedentes históricos de la animación.
3. Analizar los fundamentos y leyes de la animación.
4. Identificar el lenguaje técnico, así como los movimientos y encuadres presentes en la animación.
5. Identificar y analizar los aspectos que conforman la hiperanimación.
6. Desarrollar un proyecto de animación basado en la técnica tradicional apoyado en software especializado y enfocada a un soporte hipermedia.
7. Identificar los principios básicos de la edición de video.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Antecedentes de la animación	2	5
2	Fundamentos y leyes de la animación	3	5
3	Acción y reacción	2	6
4	Conceptos y términos para animación e hiperanimación	3	5

5	Animación tradicional asistida por computadora enfocada a hipermedios	3	6
6	Principios de edición	3	5
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Antecedentes de la animación 1.1 Historia de la animación. 1.2 La animación en el siglo XXI.
2	Fundamentos y leyes de la animación 2.1 Métodos de animación. 2.2 Leyes de la animación. 2.3 Efectos en la animación.
3	Acción y reacción 3.1 La acción. 3.2 La reacción. 3.3 La recuperación. 3.4 Fluidez de movimientos. 3.5 Timing.
4	Conceptos y términos para animación e hiperanimación 4.1 Composición escénica en soportes hipermedia. Interacción. 4.2 Formatos y soportes para hiperanimación. Soportes experimentales. 4.3 Movimientos de cámara. 4.4 Tipos de plano. 4.5 El guión. 4.6 El storyboard. 4.7 El storyboard "animatic".
5	Animación tradicional asistida por computadora enfocada a hipermedios (Se recomienda el uso de Plastic Animation Paper) 5.1 Desarrollo de personajes y escenarios. 5.2 Los ejes. 5.3 Las líneas de flotación y la línea de acción. 5.4 Captura de imágenes. 5.5 Hardware y software. 5.6 Plastic animation paper. 5.7 Render de escenas.
6	Principios de edición 6.1 Hardware y software. 6.2 Elementos de la edición. 6.3 Aplicación, recorte y aplicación de efectos y audio. 6.4 Render y salida a video.

Bibliografía básica:

Aparici, R. (coord). (1993). La revolución de los medios audiovisuales. Madrid: Ediciones de la Torre.
Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón.
Beck, J. (2004). Animation art. USA: Harper Design.

Braun, K. et al. (2003). Usabilidad. Los sitios hablan por sí mismos. Madrid: Anaya.
 Cámara, S. (2006). El dibujo animado. Barcelona: Parramón.
 Caplin, S. (2001). Diseño de iconos. Iconos gráficos para el diseño de interfaces. México: Gustavo Gili.
 Cranford, T.J. (2002). DHTML y CSS. (2ª ed.). Madrid: Pearson Educación.
 Davis, J. y Merritt, S. (1999). Diseño de páginas web. Madrid: Anaya multimedia.
 Eaton, E. (2003). Diseño web. Elementos de interfaz. Madrid: Anaya.
 Fernández-Coca, A. (1998). Producción y diseño gráfico para la world wide web. Barcelona: Paidós.
 Glenwright, J. (2001). Www.layout. Cómo diseñar y componer sitios web. México: Gustavo Gili.
 Gótz, V. (2002). Retículas para Internet y otros soportes digitales. Barcelona: Index Book.
 Kristof, R. y Satran, A. (1998). Diseño interactivo. Madrid: Anaya.
 Orihuela, J.L. y Santos, M.L. (1999). Introducción al diseño digital. Madrid: Anaya.
 Lynch, P.J. y Horton, S. (2000). Principios de diseño básicos para la creación de sitios web. México: Gustavo Gili.
 Patmore, C. (2003). Curso completo de animación. Barcelona: Acanto.
 Quinn, J. (2010). Dibujo para animación. España: Hermann Blume.
 Woolman, M. (2004). Motion design. Suiza: RotoVision.

Bibliografía complementaria:

Edgell, S. (2001). The complete cartooning course. USA: Barron´s.
 Kotz, T. (2003). How to make animated films. UK: Focal Press.
 Webster, C. (2005). Animation, the mechanics of motion. UK: Focal Press.
 White, M.R. y Fidalgo, S.J.A. (2003). Mil problemas de química general. España: Everest.
 Williams, R. (1990). Guía de supervivencia del animador. London: Faber and Faber.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	()
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos parciales y final	(x)

Perfil profesiográfico:

Diseñador gráfico, comunicador visual o licenciatura afín, con experiencia en animación y docencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN IDENTIDAD
HOLÍSTICA II

Clave:	Semestre: 4°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
Total de Horas 48			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Identidad Holística I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. 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.
2. Identificar los elementos de construcción de la identidad corporativa.
3. Reconocer las características semióticas que tienen en común las identidades corporativas.
4. Analizar el proceso de realización del diseño de una identidad corporativa.
5. Elaborar un manual de uso y aplicaciones de la identidad corporativa.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Identidad corporativa	3	2
2	Características propias de la identidad corporativa	2	2
3	Construcción de una identidad corporativa	4	8
4	Aplicaciones propias de la identidad corporativa	4	10
5	Manual de uso y aplicaciones de la identidad corporativa	3	10
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Identidad corporativa 1.1 Definición.
2	Características propias de la identidad corporativa 2.1 Características sintácticas. 2.1.1 Código morfológico. 2.1.2 Código tipográfico. 2.1.3. Código cromático. 2.2 Características semióticas. 2.2.1 Código morfológico. 2.2.2 Código tipográfico. 2.2.3 Código cromático.
3	Construcción de una identidad corporativa 3.1 Construcción general de la identidad. 3.1.1. Red de construcción. 3.1.2 Geometrización o abstracción. 3.1.3 Síntesis del concepto de la entidad y de la identidad. 3.2 Configuración sintáctica. 3.2.1 Código morfológico. 3.2.2 Código tipográfico. 3.2.3 Código cromático. 3.3 Asignación semiótica. 3.3.1 Código morfológico. 3.3.2 Código tipográfico. 3.3.3 Código cromático. 3.4 Valores de consideración. 3.3.1 Reproductibilidad. 3.3.2 Reconocimiento. 3.3.3 Reductibilidad. 3.3.4 Pregnancia. 3.3.5 Permanencia.
4	Aplicaciones propias de la identidad corporativa 4.1 Identidad arquitectónica. 4.1.1 Identificación de edificios y complejos arquitectónicos. 4.1.2 Identidad en señalética, señalización y ubicaciones. 4.2 Identidad en medios impresos. 4.3 Identidad en medios digitales. 4.4 Identidad como firma de soportes de diseño (impresos y digitales).

5	Manual de uso y aplicaciones de la identidad corporativa 5.1 Contenido del manual. 5.1.1 Introducción. 5.1.2 Instrucciones de uso, derechos de la identidad y legales. 5.1.3 Construcción de la identidad. 5.1.3.1 Códigos morfológico, tipográfico y cromático. 5.1.4 Carta cromática. 5.1.5 Áreas de reserva. 5.1.6 Usos indebidos y no autorizados. 5.1.7 Restricciones. 5.1.8 Variantes de uso de la identidad. 5.1.9 Guía de aplicaciones y de originales de reproducción. 5.2 Diseño editorial del manual de uso y aplicación. 5.3 Impresión del manual de uso y aplicación.	
Bibliografía básica: Arfuch, L., Cháves N. y Ledesma, M. (1999). Diseño y comunicación. México: Paidós. Dondis, D.A. (1990). La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual. (6ª ed.). México: Gustavo Gili. Heller, E. (2004). Psicología del color, como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. México: Gustavo Gili. Hembree, R. (2008). El diseñador gráfico, entender el diseño gráfico y la comunicación visual. Barcelona: Blume. Millman, D. (2009). Los principios básicos del diseño gráfico. Barcelona: Blume. Newark, Q. (2002). Qué es el diseño gráfico. Manual de diseño. México: Gustavo Gili. Ambrose, G. y Harris, P. (2011). Enfoque y lenguaje. Barcelona: Parramón. Baldwin, J. y Roberts, L. (2007). Comunicación visual. Barcelona: Parramón. Best, K. (2008). Management del diseño. Barcelona: Parramón. Chaves, N. (2012). La imagen corporativa, teoría y práctica de la identificación institucional. Barcelona: Gustavo Gili. Fishel, C. (2011). Manual del diseñador freelance. Barcelona: Parramón. Julier, G. (2010). La cultura del diseño. Barcelona: Gustavo Gili. Press, M. y Cooper, R. (2009). El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Barcelona: Gustavo Gili. Rodríguez, A. (2009). ¿Logo qué? México: Siglo XXI.		
Bibliografía complementaria: Baines, P. (2009). Tipografía, función y forma. México: Gustavo Gili. Frutiger, A. (2011). Signos, símbolos, marcas, señales. Barcelona: Gustavo Gili. Wong, W. (2008). Principios del diseño en color. México: Gustavo Gili.		
Sugerencias didácticas: Exposición oral (x) Exposición audiovisual (x) Ejercicios dentro de clase (x) Ejercicios fuera del aula (x) Seminarios (x) Lecturas obligatorias () Trabajo de investigación (x) Prácticas de taller o laboratorio (x) Prácticas de campo () Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)		Mecanismos de evaluación del aprendizaje: Exámenes parciales (x) Examen final escrito () Trabajos y tareas fuera del aula (x) Exposición de seminarios por los alumnos () Participación en clase (x) Asistencia (x) Seminario () Otras: Evaluación de proyectos (x)
Perfil profesiográfico: Licenciado en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual, con experiencia docente.		



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN INTERVENCIÓN Y ENTORNO II

Clave:	Semestre: 4°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4		
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana	Total de Horas	
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría:	Práctica:	6	48
		2	4		
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Intervención y Entorno I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. 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.
2. Definir las posibilidades que ofrecen los métodos o procedimientos para una intervención.
3. 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.
4. Experimentar en el laboratorio con materiales y tecnologías no convencionales que permitan la expansión y el universo de aplicaciones.
5. Disertar en torno a los conceptos que delimitan las aplicaciones en materia de intervención territorial y espacio.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Procesos y métodos de intervención	4	6
2	Tendencias en los procesos de intervención	3	6
3	Técnicas y materiales	3	6
4	Las tecnologías y sus aplicaciones	3	6
5	Territorio, espacio e intervención	3	8

Total de horas:	16	32
Suma total de horas:	48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Procesos y métodos de intervención 1.1 Los estudios de factibilidad. 1.2 Logística y multidisciplinaria. 1.3 Estudio de casos. 1.4 Las intervenciones en sitio específico. 1.5 Prácticas de intervención.
2	Tendencias en los procesos de intervención 2.1 Arte de la calle. 2.2 Arte de la tierra. 2.3 Performática y participación ciudadana. 2.4 Mixturas: arte del centro y de la periferia. 2.5 Artes, diseño e intervención.
3	Técnicas y materiales 3.1 Nuevos materiales para la estrategia comunicacional. 3.2 Diversidad de técnicas para la expresión urbana o rural. 3.3 Procedimientos de producción objetual e híbridos. 3.4 Materiales no convencionales. 3.5 Reciclaje.
4	Las tecnologías y sus aplicaciones 4.1 Tecnologías tradicionales. 4.2 Tecnologías digitales. 4.3 Mecánica. 4.4 Robótica.
5	Territorio, espacio e intervención 5.1 Selección de áreas a intervenir. 5.2 Emplazamiento del espacio: concepto y realidad. 5.3 Lo territorial como espacio cultural. 5.4 Necesidades territoriales de identidad cultural.

Bibliografía básica:

Donald, D.E. (1981). El arte y la izquierda en Europa. De la Revolución Francesa a mayo de 1968. Barcelona: Gustavo Gilli.

Duque, F. (2001). Arte público y espacio político. Madrid: Akal.

García Canclini, N. (coord.). (2005). La antropología urbana en México. México: Conaculta/UNAM/FCE.

Giannetti, C. (2002). Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología. Barcelona: Asociación de Cultura Contemporánea L'Angelot.

Krauss, R.E. (2002). Pasajes de la escultura moderna. Madrid: Akal.

Krieger, P. (coord.). (2006). Megalópolis. La modernización de la ciudad de México en el siglo XX. México: UNAM-IIE/Instituto Goethe-Inter Naciones.

Matzner, F. (Ed.). (2004). Public art. A reader. Alemania: Hatje Cantz.

Olea, O. (1980). El arte urbano. México: UNAM.

Walter, B. (1976). El arte en la época de su reproductibilidad técnica, en discursos interrumpidos. Madrid: Taurus.

Bibliografía complementaria:	
<p>Álvarez, L. (coord.). (1997). Participación y democracia en la ciudad de México. (Colec. La democracia en México). México: CIIH/UNAM/La Jornada ediciones.</p> <p>Bastide, R. (2006). Arte y sociedad. México: Fondo de Cultura Económica.</p> <p>Droste, M. (1991). Bauhaus 1919-1933. Alemania: Benedikt Taschen.</p> <p>Freeland, C. (2001). Pero ¿esto es arte? Madrid: Cátedra.</p> <p>Reena, J. y Tribe, M. (2010). Arte y nuevas tecnologías. España: Taschen.</p>	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación ()	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesigráfico:	
Licenciado en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual, con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE LENGUAJE Y EXPERIMENTACIÓN EN
VIDEOCINEMATOGRAFÍA II

Clave:	Semestre: 4°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
Total de Horas 48			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Videocinematografía I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. 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.
2. Comprender el videoclip y el spot publicitario como fenómenos audiovisuales.
3. Analizar las diferencias y similitudes entre el videoclip y el spot publicitario como manifestaciones audiovisuales basadas en el video.
4. Aplicar a través del trabajo de laboratorio los conocimientos teóricos adquiridos a través de un proyecto de videoclip y otro de spot publicitario.
5. Analizar y experimentar diversas modalidades de expresión y comunicación complementaria entre la imagen en movimiento y el sonido.
6. Enfrentar dificultades técnicas y metodológicas de formatos audiovisuales de corta duración.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	El videoclip como estrategia, discurso y lenguaje artístico	2	4
2	Propuestas expresivas, plásticas, estéticas y narrativas. Análisis de casos	2	4
3	Narrativas audiovisuales para el videoclip	2	4
4	Proyecto de videoclip por equipos. Exhibición y publicación de la	2	4

	pieza		
5	El spot publicitario como estrategia, discurso y lenguaje artístico	2	4
6	Propuestas expresivas, plásticas, estéticas y narrativas. Análisis de casos	2	4
7	Narrativas audiovisuales para el spot publicitario	2	4
8	Proyecto de spot publicitario por equipos. Exhibición y publicación de la pieza	2	4
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	
Contenido Temático			
Unidad	Temas y subtemas		
1	El videoclip como estrategia, discurso y lenguaje artístico 1.1 Historia del videoclip. 1.2 Videoclip, su discurso e importancia. 1.3 Videoclip, un fenómeno posmoderno. 1.4 Mini estructuras narrativas.		
2	Propuestas expresivas, plásticas, estéticas y narrativas. Análisis de casos 2.1 Videoclip en Europa. 2.2 Videoclip en Estados Unidos. 2.3 Videoclip en Latinoamérica. 2.4 Videoclip en México.		
3	Narrativas audiovisuales para el videoclip 3.1 Video y música. Interpretación audiovisual. 3.2 Videoclip y su parentesco con el arte. 3.3 Videoclip y el cuerpo del artista. 3.4 Sincronía audiovisual. Complementariedad y contraste entre la imagen y el audio.		
4	Proyecto de videoclip por equipos. Exhibición y publicación de la pieza 4.1 Marco conceptual. 4.2 Preproducción, producción y postproducción. 4.3 Ruta crítica y de trabajo. 4.4 Formatos de salida o publicación.		
5	El spot publicitario como estrategia, discurso y lenguaje artístico 5.1 Historia del spot publicitario. 5.2 El spot publicitario y su discurso. 5.3 Breve semblanza de la publicidad audiovisual.		
6	Propuestas expresivas, plásticas, estéticas y narrativas. Análisis de casos 6.1 Publicidad audiovisual en Estados Unidos. 6.2 Publicidad audiovisual en Europa. 6.3 Publicidad audiovisual en América Latina. 6.4 Publicidad audiovisual en México.		
7	Narrativas audiovisuales para el spot publicitario 7.1 Historias. 7.2 Figuras literarias. 7.3 Semiótica audiovisual.		
8	Proyecto de spot publicitario por equipos. Exhibición y publicación de la pieza 8.1 Marco conceptual. 8.2 Target y branding. 8.3 Procesos (preproducción, producción y postproducción).		

8.4 Presentación, crítica y evaluación del spot publicitario.

Bibliografía básica:

- Grimalt, R. (1998). Los video-clips; precedentes, orígenes y características. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
 Leguizamón, J. (1998). El videoclip como formato o género. Santiago del Estero: Trabajo de tesis de grado
 Oliveira de Araújo. (2009). Videoclip y cuerpo: el entre-lugar de los corpus mutantes. Barcelona: universidad autónoma de Barcelona.
 Oliveira, P. (1992). Videoclip: artemidia emergente. São Paulo: Universidad de São Paulo.

Bibliografía complementaria:

- Amitrano, A (1998). El cortometraje en España. Una larga historia de ficciones breves. Valencia: Filmoteca Generalitat Valenciana.
 Anderson Imbert, E. (1999). Teoría y técnica del cuento. Barcelona: Ariel.
 Cardona López, J. (2003). Teoría y práctica de la nouvelle. México: Universidad Autónoma de Cd. Juárez.
 Chion, M. (1993). La audiovisión. Introducción al análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Paidós.
 Cooper, P. y Dancyger, K. (1998). El guión de cortometraje. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión RTVE.
 Ickowicz, L. (2008). En tiempos breves. Buenos Aires: Paidós.
 Lagmanovich, D. (2006). El microrrelato. Teoría e historia. Palencia: Menoscuarto Ediciones.
 Perucho. J. (2009). Dinosaurios de papel. El cuento brevísimo en México. México: UNAM.
 Polanco, D. y Carrillo, J. (2008). Todo lo que debes saber sobre el videoclip. Barcelona: Video filmaciones Mérida: <http://videofilmacionesmerida.blogspot.com>.
 Sedeño Valdellós, A. (2002). Lenguaje del videoclip. Málaga: Servicios de Publicaciones e Intercambio Científico de la Universidad de Málaga.
 Sedeño Valdellós, A. (2006). El papel del videoclip musical en la creación de la identidad juvenil. Bogotá. XII Encuentro Latinoamericano de Facultades de Comunicación Social FELAFACS. Pontificia Universidad Javeriana.
 Sedeño Valdellós, A. (2007). *El videoclip como mercanarrativa*. Revista de la Asociación Española de Semiótica. *Signa*, 16, 493-504.
 Sedeño Valdellós, A. (2007). *Videoclip musical: materialidad electrónica e influencia del videoarte*. Área Abierta, 16. Universidad de Málaga.
 Siles, G. (2007). El microrrelato hispanoamericano. Buenos Aires: Corregidor.
 Zavala, L. (2004). Paseos por el cuento mexicano contemporáneo. México: Nueva Imagen.
 Zavala, L. (2006). La minificción bajo el microscopio. México: UNAM/Difusión Cultural.

Sugerencias didácticas:

- | | |
|--|-----|
| Exposición oral | (x) |
| Exposición audiovisual | (x) |
| Ejercicios dentro de clase | (x) |
| Ejercicios fuera del aula | (x) |
| Seminarios | (x) |
| Lecturas obligatorias | (x) |
| Trabajo de investigación | (x) |
| Prácticas de taller o laboratorio | (x) |
| Prácticas de campo | () |
| Otras: Aprendizaje basado en proyectos | (x) |

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

- | | |
|--|-----|
| Exámenes parciales | () |
| Examen final escrito | () |
| Trabajos y tareas fuera del aula | (x) |
| Exposición de seminarios por los alumnos | () |
| Participación en clase | (x) |
| Asistencia | (x) |
| Seminario | (x) |
| Otras: Evaluación de proyectos | (x) |

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN VISUALIZACIÓN Y
ANIMÁTICA II

Clave:	Semestre: 4º	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4		
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana	Total de Horas	
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría:	Práctica:	6	48
		2	4		
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas			

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en Visualización y Animática I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. 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.
2. Identificar la animática como herramienta de pre-visualización avanzada en el proceso de los medios audiovisuales.
3. Analizar el concepto de acción, componentes morfológicos y las relaciones entre éstos para la integración de piezas de visualización animáticas.
4. Identificar la animática como recurso que permite el desglose de los elementos necesarios para la post-producción y de control presupuestario.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Narrativas visuales (videoclip)	4	8
2	Composición y semiótica II	4	8
3	Animática, historia y teoría II	4	8
4	Animática para un proyecto de videoclip	4	8

Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	
Contenido Temático			
Unidad	Temas y subtemas		
1	Narrativas visuales (videoclip) 1.1 Historia, anécdota y noticia. 1.2 El cuerpo artístico (el artista como mercancía). 1.3 Guion literario. 1.4 Guion técnico. 1.5 Ritmo y sonido como generadores de ambientes narrativos visuales.		
2	Composición y semiótica II 2.1 Modelos y series. 2.2 Sobre el sentido en la imagen. 2.3 Propiedades de los signos. 2.3.1 Primariedad: sensación, sentimiento, estado de ánimo. 2.3.2 Secundariedad: hecho, relación entre una cosa y otra. 2.3.3 Terciaria: nivel mental, vínculo del signo al objeto mediante una convención. 2.4 La narrativa II. 2.5 Objeto, representamen, interpretante.		
3	Animática, historia y teoría II 3.1 Animática Americana. 3.2 Animática Europea. 3.3 Animática Latinoamericana. 3.4 Animática Oriental. 3.5 Animática Mexicana.		
4	Animática para un proyecto de videoclip 4.1 Storyboard. 4.2 Photomatic. 4.3 Animate. 4.4 Diseño y timing. 4.5 Layout. 4.6 Animación. 4.7 Proyecto de videoclip por equipos.		

Bibliografía básica:	
Ratner, P (2005). Animación 3D. España: Anaya Multimedia.	
Shaw, S. (2008). Stop motion: craft skills for model animation. USA: Focal Press.	
Whitaker, H. (2008). Animación: tiempos e intercalaciones. España: Elvieser.	
Bibliografía complementaria:	
Saenz Valiente, R. (2006). Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva. Argentina: De la Flor.	
White, T. (2010). Animación. Del lápiz al pixel. España: Omega.	
Wiedemann, J. (2007). Animation now! Alemania: Taschen 25.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales ()
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito ()
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	

Seminarios	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Lecturas obligatorias	(x)	Participación en clase	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Asistencia	(x)
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Seminario	()
Prácticas de campo	()	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual, con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

SEMINARIO DE TEORÍA Y FILOSOFÍA DE LA IMAGEN

Clave:	Semestre: 4°	Campo de conocimiento: Humanístico-Social e Investigación-Producción	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórica		Teoría:	Total de Horas
		Práctica:	
		3	0
Modalidad: Seminario		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Describir y caracterizar la teoría de la imagen y sus campos de aplicación.
2. Distinguir los principales momentos en el desarrollo de las imágenes en su relación con las artes y con el diseño gráfico.
3. Identificar y distinguir los campos de utilización de las imágenes.
4. Identificar y distinguir los soportes de las imágenes.
5. Analizar las principales teorías de la representación visual.
6. Comprender los nexos entre la percepción y la producción física y psicológica de imágenes.
7. Reconocer la imaginación como una modalidad del pensamiento y de la creación artística y diseñística.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La teoría de la imagen frente a las teorías del arte y del diseño	6	0
2	Aspectos históricos de la imagen	7	0
3	Usos de la imagen	7	0
4	Soportes físicos de la imagen	7	0
5	Teoría de la representación visual	7	0
6	Percepción e imagen	7	0
7	Imágenes e imaginación	7	0

Total de horas:	48	0
Suma total de horas:	48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	La teoría de la imagen frente a las teorías del arte y del diseño 1.1 Variantes históricas del concepto imagen. 1.2 Variantes históricas del concepto arte. 1.3 Variantes históricas del concepto diseño. 1.4 Teoría del arte, teoría de la imagen y teoría del diseño: diferencias y relaciones.
2	Aspectos históricos de la imagen 2.1 La imagen prehistórica. 2.2 La imagen histórica. 2.3 La imagen posthistórica.
3	Usos de la imagen 3.1 La imagen artística. 3.2 La imagen religiosa. 3.3 La imagen propagandística. 3.4 La imagen publicitaria. 3.5 La imagen educativa. 3.6 La imagen científica.
4	Soportes físicos de la imagen 4.1 La imagen bidimensional: dibujo, pintura, estampa. 4.2 La imagen tridimensional: escultura, artes escénicas, instalación. 4.3 La imagen fotográfica. 4.4 La imagen cinematográfica. 4.5 La imagen televisiva. 4.6 La imagen digital.
5	Teoría de la representación visual 5.1 La visualidad. 5.2 Problemas de la iconicidad. 5.3 Signo, símbolo e imagen. 5.4 Imagen y representación. 5.4.1 Realismo, imitación y representación. 5.4.2 La abstracción en el arte.
6	Percepción e imagen 6.1 Fisiología de la visión. 6.2 De la fisiología de la visión a la percepción visual. 6.3 Ver y mirar.
7	Imágenes e imaginación 7.1 Imaginación y fantasía. 7.2 Imaginación e intelecto. 7.3 Imaginación y creatividad. 7.4 Imaginación y producción de imágenes.

Bibliografía básica:	
Aristóteles. (1998). Ética nicomáquea. Madrid: Gredos.	
Aristóteles. (2000). Poética. México: Porrúa.	
Cheng, F. (1985). Vacío y plenitud. Madrid: Siruela.	
Coomaraswamy, A.K. (1996). La danza de Siva. Madrid: Siruela.	
Escudero Chauvel, L. (2005). Comunicación y conflicto intercultural. España: Gedisa.	
Fernández, J. (1972). Estética del arte mexicano. Coatlícue. México: UNAM.	
González, O.C. (2007). El significado del diseño y la construcción del entorno. México: Designio.	
León-Portilla, M. (1956). La filosofía náhuatl estudiada en sus fuentes. México: UNAM.	
León-Portilla, M. (1980). Toltecáyotl. Aspectos de la cultura náhuatl. México: Fondo de Cultura Económica.	
Platón. (1976). Ión; Hippias o de lo bello; La República. En Diálogos. México: Porrúa.	
Rivière, J.M. (1958). El arte y la estética del budismo. México: UNAM.	
Rodríguez Zahar, L. (2008). Arte islámico, evocación del paraíso. Doctrina, lenguaje, temas iconográficos. México: El Colegio de México.	
Tatarkiewicz, W. (1989). Historia de la estética II. La estética medieval. Madrid: Akal.	
Bibliografía complementaria:	
Johansson, K.P. (2004). La palabra, la imagen y el manuscrito. Lecturas indígenas de un texto pictórico en el siglo XVI. México: UNAM.	
Lin, Y. (1968). Teoría china del arte. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.	
Puerta Vilchez, J.M. (1997). Historia del pensamiento estético árabe. Al-Andalus y la estética árabe clásica. Madrid: Akal.	
Sartori, G. (1998). Homo videns. La sociedad teledirigida. Madrid: Taurus.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula ()	Exposición de seminarios por los alumnos (x)
Seminarios (x)	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario (x)
Prácticas de taller o laboratorio ()	Otras: Evaluación de proyectos ()
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()	
Perfil profesiográfico:	
Licenciatura o posgrado en Filosofía, Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica o Artes Visuales, con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

SEMINARIO DE INTEGRACIÓN EN CONSULTORÍA Y GESTIÓN DE PROYECTOS I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria por área de profundización		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
Modalidad: Seminario		Duración del programa: 16 semanas	
		4	64

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Seminario de Integración en Consultoría y Gestión de Proyectos II

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Aplicar conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño.
2. Identificar los métodos particulares de cada disciplina para integrarlos en un modelo de producción interdisciplinaria.
3. Sistematizar los procesos de investigación-producción en el laboratorio, para derivarlos en un modelo de planeación estratégica.
4. Integrar metodologías de consultoría en las actividades del laboratorio, para favorecer el análisis del contexto y detectar necesidades.
5. Aplicar el concepto de investigación-producción, como estrategia de producción y de proyección.
6. Analizar los conceptos y teoría relacionada con la consultoría para complementar las actividades de investigación-producción.
7. Identificar y diagnosticar oportunidades para el desarrollo de proyectos que favorezcan el desarrollo de empresas y negocios entorno a la imagen.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Introducción a la consultoría	4	4
2	El método en la actividad de la consultoría	4	4
3	Consultoría-metodología de investigación-producción	4	4
4	Consultoría visual y en comunicación	4	4
5	Sistematización de la metodología	4	4
6	Fases de aplicación	4	4
7	Consultoría dirigida	8	8
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	
Contenido Temático			
Unidad	Temas y subtemas		
1	Introducción a la consultoría 1.1 Conceptos en consultoría. 1.2 Filosofía de la consultoría. 1.3 Consultoría y humanidades.		
2	El método en la actividad de la consultoría 2.1 Técnica y método en consultoría. 2.2 Técnicas particulares de diagnóstico. 2.3 El método de la planeación. 2.4 El método de aplicación. 2.5 El método de evaluación.		
3	Consultoría-metodología de investigación-producción 3.1 Metodología e integración de procesos en consultoría. 3.2 La consultoría como actividad de integración en arte y diseño. 3.3 Investigación-producción como metodología de consultoría. 3.4 Integración de metodologías entorno al problema comunicativo. 3.5 La consultoría como metodología de investigación producción.		
4	Consultoría visual y en comunicación 4.1 ¿Quién necesita la consultoría? 4.2 El problema comunicativo y de expresión visual. 4.3 Problemas comunicativos del entorno y contexto. 4.4 Hacia una metodología de la consultoría visual.		
5	Sistematización de la metodología 5.1 Sistematización-experiencia. 5.2 Sistematización-propuesta. 5.3 Sistematización-solución.		
6	Fases de aplicación 6.1 Estudio y diagnóstico. 6.2 Procesamiento de datos y evaluación. 6.3 Integración de datos.		
7	Consultoría dirigida 7.1 Problemas del contexto regional.		

7.2 Factores humanos para el diagnóstico.
7.3 Diagnóstico de problemas específicos de comunicación.
7.4 Diagnóstico de problemas específicos de expresión.
7.5 Modelo integrador de diagnóstico.

Bibliografía básica:	
Alcaraz Rodríguez, R.E. (2006). El emprendedor de éxito. (3ª ed.). México: Mc Graw Hill.	
Álvarez Torres, M.G. (2001). La consultoría: ¿un bien necesario para mi empresa? Como y cuando contratar al mejor consultor. México: Panorama.	
Brown, M. (2000). Gestión de proyectos en una semana. Barcelona: Ediciones Gestión 2000.	
Cohen, W.A. (2003). Cómo ser un consultor exitoso. Bogotá: Norma.	
González Salazar, D.M. (2007). Plan de negocios para emprendedores al éxito. México: Editorial Mc Graw Hill.	
Martínez Ramos, E. (1992). El uso de los medios de comunicación en marketing y publicidad. México: Akal.	
Prieto, F. (1990). Diagnóstico de la comunicación social en México. México: Premiá.	
Soler, P. (1997). La investigación cualitativa en marketing y publicidad. México: Paidós.	
Vázquez Montalbán, M. (1985). Historia de la comunicación social. Madrid: Alianza.	
Bibliografía complementaria:	
Álvarez Torres, M.G. (2006). Manual de planeación estratégica. México: Panorama.	
Sachse, M. (2003). Planeación estratégica en empresas públicas. México: Trillas.	
Steiner, G.A. (2003). Planeación estratégica. México: CECSA.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación ()	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico:	
Licenciado en Diseño Gráfico, Diseño y Comunicación Visual, Artes Visuales, con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

SEMINARIO DE INTEGRACIÓN EN ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN VISUAL I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria por área de profundización		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría:	Práctica:
		2	2
		4	64
Modalidad: Seminario		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Seminario de Integración en Estrategias de Comunicación Visual II

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Aplicar conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño.
2. Identificar los métodos particulares de cada disciplina para integrarlos en un modelo de producción interdisciplinaria.
3. 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.
4. Integrar metodologías de planeación estratégica en las actividades del laboratorio, para derivar los resultados en productos comunicativos funcionales.
5. 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.
6. 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.
7. Integrar metodologías de diagnóstico y análisis para identificar necesidades de comunicación y detectar problemas comunicativos a resolver.
8. Proyectar los conocimientos y metodologías para el planteamiento de estrategias de comunicación que satisfagan y solucionen problemas comunicativos mediante el empleo de la imagen.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Comunicación	4	4
2	Modelos de comunicación	4	4
3	Clasificación y praxis de los modelos de comunicación	4	4
4	Semántica en comunicación visual	4	4
5	Semiótica y comunicación visual	4	4
6	Cultura, mercado y comunicación visual	4	4
7	Medios de comunicación	8	8
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	
Contenido Temático			
Unidad	Temas y subtemas		
1	Comunicación 1.1 Comunicación y sociedad. 1.2 Hermenéutica y comunicación.		
2	Modelos de comunicación 2.1 Medios, audiencia y experiencia. 2.2 Modelos de comunicación para la información. 2.3 Modelo de Shannon y Weaver. 2.4 Teoría de la comunicación. 2.5 Funciones de la comunicación.		
3	Clasificación y praxis de los modelos de comunicación 3.1 Socio-psicológicos. 3.2 Semántico-semióticos. 3.3 Físico-antropológicos. 3.4 La práctica de la comunicación. 3.5 Experiencias en comunicación.		
4	Semántica en comunicación visual 4.1 El discurso literal. 4.2 El sintagma y el paradigma en el discurso. 4.3 Figuras retóricas del discurso en la comunicación. 4.4 De lo escrito a lo visual, retórica.		
5	Semiótica y comunicación visual 5.1 Procesos de significación. 5.2 El sintagma y paradigma del discurso visual. 5.3 Retórica y sintaxis visual. 5.4 La narrativa en el discurso visual. 5.5 Teoría de la imagen para la comunicación.		
6	Cultura, mercado y comunicación visual 6.1 La comunicación integral. 6.2 Detonantes visuales del mercado. 6.3 La comunicación visual como estrategia de mercado.		

7	<p>Medios de comunicación</p> <p>7.1 Clasificación de los medios.</p> <p>7.2 El medio como experiencia hermenéutica.</p> <p>7.3 El lenguaje de los medios.</p> <p>7.4 Medios de comunicación y TIC.</p> <p>7.5 Fenómenos de interacción en medios enriquecidos con las TIC.</p> <p>7.6 La experiencia en los medios.</p>
---	--

Bibliografía básica:	
<p>Kotler, P. (2006). El marketing según Kotler. Barcelona: Paidós.</p> <p>Martínez Ramos, E. (1992). El uso de los medios de comunicación en marketing y publicidad. México: Akal.</p> <p>Mohr, P.A. y Sonja, A. (2007). Advertising now! Print marketing-boerse. Alemania: Taschen.</p> <p>Prieto, F. (1990). Diagnóstico de la comunicación social en México. México: Premiá.</p> <p>Quintana Daza, M.A. (2007). Principios de marketing. España: Deusto.</p> <p>Soler, P. (1997). La investigación cualitativa en marketing y publicidad. México: Paidós.</p> <p>Vázquez Montalbán, M. (1985). Historia de la comunicación social. Madrid: Alianza.</p>	
Bibliografía complementaria:	
<p>Sachse, M. (1990). Planeación estratégica en empresas públicas. México: Trillas.</p> <p>Steiner, G.A. (2003) Planeación estratégica. México: CECOSA.</p>	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación ()	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico:	
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, Artes Visuales, con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
 Programa de la asignatura

SEMINARIO DE INTEGRACIÓN EN INNOVACIÓN EN LENGUAJES Y SOPORTES ALTERNATIVOS I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria por área de profundización		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
		4	
Modalidad: Seminario		Duración del programa: 16 semanas	
Total de Horas 64			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Seminario de Integración en Innovación en Lenguajes y Soportes Alternativos II

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

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

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Criterios de innovación en investigación-producción	4	4
2	Innovación en arte y diseño	4	4
3	Narrativa, significación y lenguaje	4	4

4	Modelos sintagmático-paradigmáticos del lenguaje visual	4	4
5	Metalingüajes	4	4
6	El soporte como unidad de significación	4	4
7	El lenguaje de la innovación	8	8
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Criterios de innovación en investigación-producción 1.1 Conceptos relativos a la actividad de investigación-producción. 1.2 La experimentación sistematizada. 1.3 La experiencia de la investigación. 1.4 Metodología de la investigación en arte y diseño. 1.5 La producción visual.
2	Innovación en arte y diseño 2.1 Vanguardia, innovación y sociedad. 2.2 Modelos interactivos de innovación. 2.3 Necesidad e innovación. 2.4 La experiencia, un camino a la innovación. 2.5 Innovación en el discurso del arte y el diseño. 2.6 Innovación en el lenguaje plástico y funcional.
3	Narrativa, significación y lenguaje 3.1 Procesos de significación. 3.2 Unidades de significación. 3.4 Niveles de significación. 3.4 La narrativa, reflexiones en torno a la re-significación de la imagen. 3.5 La construcción del lenguaje visual.
4	Modelos sintagmático-paradigmáticos del lenguaje visual 4.1 Significación sintagmática. 4.2 Re-significación paradigmática. 4.3 La diégesis en el lenguaje visual. 4.4 La narrativa extra-diegética.
5	Metalingüajes 5.1 Más allá del drama visual. 5.2 El montaje extra-narrativo de las imágenes. 5.3 El paradigma del lenguaje visual. 5.4 Nuevos territorios del lenguaje visual. 5.5 El metalingüaje del arte y el diseño.
6	El soporte como unidad de significación 6.1 El lenguaje del soporte. 6.2 El soporte como unidad sintagmática-paradigmática. 6.3 La obra-lenguaje.
7	El lenguaje de la innovación 7.1 Lenguajes innovadores.

Bibliografía básica:

Bunge, M. (2008). Semántica I: sentido y referencia. Barcelona: GEDISA.
 García, B. (2008). Ecodiseño: nueva herramienta para la sustentabilidad. México: Designio.
 Lefteri, C. (2008). Así se hace: técnicas de fabricación para diseño de producto. España: Hermann Blume.
 López, V.M. (2008). Sustentabilidad y desarrollo sustentable: origen precisiones conceptuales y metodología operativa. México: Trillas.
 Sherin, A. (2009). Sostenible: un manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores gráficos y sus clientes. España: Gustavo Gili.
 Tamba-Mecz, I. (2004). La semántica. México: Fondo de Cultura Económica.

Bibliografía complementaria:

Avella, N. (2009). Diseñar con papel: técnicas y posibilidades del papel en el diseño gráfico. España: Gustavo Gili.
 Best, K. (2010). Fundamentos del management del diseño: el libro esencial de los conceptos y principios básicos de la gestión de proyectos. España: Parramon.
 Brower, C. (2007). Diseño eco-experimental: arquitectura/ moda/ producto. España: Gustavo Gili.
 Esteve de Quesada, A. (2001). Creación y proyecto. España: Institució Alfons el Magnànim.
 Harrison, S. (2010). Creatividad. México: Prentice-Hall.
 López Fernández, C. (2006). Creación y posibilidad: aplicaciones del arte en la aplicación social. España: Fundamentos.
 Yabuka, N. (2011). Eco-diseño: cartón. España: Links/ Structure.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, Artes Visuales, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

SEMINARIO DE INTEGRACIÓN EN PRODUCCIÓN VISUAL Y ENTORNO I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 6	
Carácter: Obligatoria por área de profundización	Horas		Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	4	64
	2	2		
Modalidad: Seminario	Duración del programa: 16 semanas			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Seminario de Integración en Producción Visual y Entorno II

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño.
2. Identificar los métodos particulares de cada disciplina para integrarlos en un modelo de producción interdisciplinaria.
3. Sistematizar los procesos de producción en el laboratorio.
4. Integrar metodologías de producción en las actividades del laboratorio.
5. Aplicar el concepto de investigación-producción, como estrategia de producción.
6. Analizar de forma crítica el entorno y contextos particulares y regionales para identificar necesidades de comunicación o expresión.
7. Evaluar las estrategias de investigación-producción que favorecerán la inserción de la obra o productos en el entorno.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Entorno social y cultural	4	4
2	Análisis y crítica del entorno	4	4
3	Antropología visual	4	4
4	Intervención-acción	8	8
5	Intervención y experiencia	8	8
6	Intervención visual del entorno	4	4
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Entorno social y cultural 1.1 La comunidad. 1.2 Diagnóstico de características del entorno. 1.3 Influencia del entorno en las actividades creativas. 1.4 Idiosincrasia, individuo, colectividad.
2	Análisis y crítica del entorno 2.1 Crítica del contexto socio cultural, para la intervención. 2.2 Diagnóstico del contexto visual. 2.3 La crítica como modelo de intervención. 2.4 La práctica de la visión crítica como modelo de investigación-producción.
3	Antropología visual 3.1 La memoria colectiva. 3.2 La memoria visual como documento en la investigación. 3.3 Documentación etnográfica (individuo-entorno-sociedad). 3.4 Antropología social y entorno. 3.5 Perspectivas y prospectivas de la intervención como documento social.
4	Intervención-acción 4.1 Conocer y actuar. 4.2 Enfoques participativos-metodologías. 4.3 Investigación-producción como modelo de contribución. 4.4 Acciones de intervención para el desarrollo social.
5	Intervención y experiencia 5.1 Psicología social. 5.2 Modelos de intervención social. 5.3 La experiencia, un modelo de intervención psicosocial. 5.4 La experiencia individual y colectiva. 5.5 Las experiencias del entorno.
6	Intervención visual del entorno 6.1 Experiencias visuales del entorno. 6.2 Diagnóstico y evaluación del contexto regional. 6.3 Ética y estética del entorno visual. 6.4 La permanencia y la neutralidad. 6.5 Lo efímero y la provocación.

Bibliografía básica:

Ander-Egg, E. (1990). Repensando la investigación-acción participativa. España: Vitoria-Gasteiz.
 Anzola, R.S. (2005). De la idea a tu empresa. México: McGraw-Hill.
 Best, K. (2010). Fundamentos del management del diseño: el libro esencial de los conceptos y principios básicos de la gestión de proyectos. España: Parramon.
 Fernández, R.A. (2005). Creatividad e innovación en empresas y organizaciones: Técnicas para la resolución de problemas. Madrid: Ediciones Díaz de Santos.
 Guzmán, G. y Sevilla, A. (1994). Las metodologías participativas de investigación: el aporte al desarrollo local endógeno. Córdoba: ETSIAM.
 Larrañaga, L. (2001). Arte hoy, instalaciones. EUA: Nerea.
 Le Boterf, G. (1986). Investigación participativa: una aproximación al desarrollo local. Madrid: Narcea.
 López de Ceballos, P. (1998). Un método para la investigación-acción participativa (3ª ed.). Madrid: Popular.
 Martínez Ramos, E. (1992). El uso de los medios de comunicación en marketing y publicidad. México: Akal.
 Prieto, F. (1990). Diagnóstico de la comunicación social en México. México: Premiá.
 Rico, J. (2010). Manual práctico de museología, museografía y técnicas expositivas. Madrid: Silex.
 Salazar, M.C. (1992). La investigación-acción participativa. Madrid: Popular.
 Varela, R. (2008). Innovación empresarial: arte y ciencia en la creación de empresas. Colombia: Prentice Hall.
 Vazquez Montalban, M. (2000). Historia de la comunicación social. Madrid: Random House Mondadori.

Bibliografía complementaria:

Álvarez Torres, M.G. (2006). Manual de planeación estratégica. México: Panorama.
 García, S.E. (2007). Planeación estratégica teoría y práctica. México: Trillas.
 Sachse, M. (2003). Planeación estratégica en empresas públicas. México: Trillas.
 Steiner, G.A. (2003). Planeación estratégica. México: CECSA.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	(x)
Otras: Evaluación de proyectos	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Diseño y Comunicación Visual, Artes Visuales, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

INGLÉS

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Sin campo de conocimiento	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: Si (x) No () Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Inglés cuarto semestre

Asignatura subsecuente: Inglés sexto semestre

Objetivo general: 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.

Objetivos específicos:

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

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Presente perfecto vs. pasado simple. Frases adverbiales	6	6
2	Presente simple y presente continuo	5	5
3	Used to. Adverbios de tiempo	5	5
4	Will y going to	6	6
5	Have to, should, must	5	5
6	Igualdad, comparativos y superlativos. Adjetivos calificativos	5	5
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático

Unidad 1

Objetivo: Describir y diferenciar acciones que ocurrieron en un momento definido de uno indefinido en el pasado y que todavía tienen repercusión en el presente.

Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga horaria
Presente Perfecto vs. Pasado Simple Formas: <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa Adverbios: Yet, already, recently, lately, never, ever Frases adverbiales: Last night, yesterday morning, last year, etc. Léxico: Verbos regulares e irregulares en pasado y pasado participio Palabras interrogativas: How long, what, where, when, who	Have you ever studied French? Yes, I studied French in High School. I have been married for three years. I got married in Saint Patrick's Church. Pablo was born in Oaxaca, but he has lived in Mexico City since 1990.	-Intercambiar información acerca de acciones que ocurrieron en un momento determinado en el pasado y que continúan en el presente.	12 horas

Unidad 2

Objetivo: Incorporar nuevas formas de expresar acciones cotidianas y acciones en progreso.

Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga horaria
Revisión de Presente Simple y Presente Continuo	I love dancing salsa. Tere wants to study Science. I'm planning to study hard this semester.	-Intercambiar información acerca de acciones habituales y acciones en progreso, identificando la diferencia entre ambas.	10 horas

	<p>My brother is thinking about moving from this neighborhood.</p> <p>I always visit my grandparents on weekends, but I'm going to play basketball this Saturday.</p>		
--	---	--	--

Unidad 3			
Objetivo: Producir expresiones para referirse a acciones en progreso en el pasado y a actividades habituales en el pasado.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga horaria
Pasado Continuo Used to Léxico: Adverbios de tiempo	<p>I was living in Veracruz before moving to Mexico City.</p> <p>The children were having fun with their friends yesterday in the afternoon.</p> <p>I used to go fishing with an uncle.</p> <p>They used to play with their toys all day long.</p> <p>We were traveling by boat by this time last year.</p>	<p>-Expresar actividades en progreso en un momento dado en el pasado.</p> <p>-Hacer referencia a actividades acostumbradas en el pasado.</p>	10 horas

Unidad 4			
Objetivo: Producir expresiones para referirse a acciones a realizarse.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga horaria
Revisión de will Revisión de going to	<p>Dad will pay the bill.</p> <p>Don't worry. I'll take care</p>	<p>-Expresar intenciones y promesas a futuro realizadas en el momento</p>	12 horas

Léxico: Adverbios de tiempo	of it. What time will you be back? I saw some tickets. Where are you going? I'm going to see an art exhibition at the new museum. -I'm going to have a party next Saturday. Try to be there. -Sure. I'll bring the beers.	de hablar. -Expresar decisiones y planes a futuro con premeditación. -Entender e identificar la diferencia.	
--------------------------------	---	---	--

Unidad 5			
Objetivo: Producir expresiones para describir situaciones de deber, compromiso o necesidad.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga horaria
Have to Should Must	You have to study hard to get to the college. Mary has to wear a uniform at school. Pete should be with his wife at the hospital. You shouldn't be so rude with me. Voters must be aware of the politicians' backgrounds.	-Comprender y describir situaciones de obligación, compromiso o necesidad.	10 horas

Unidad 6			
Objetivo: Comparar diversos objetos, personas y lugares. Producir expresiones para hacer halagos y cumplidos.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga Horaria
Adjetivos + er + than. More/ less+ adjectives +	Tony is taller than Peter.	-Establecer comparaciones de	10 horas

<p>than. Superlativo: The+ Adjetivo+est.</p> <p>The most/least + adjetivo.</p> <p>Igualdad: As + adjetivo + as...</p> <p>Comparativos y superlativos con adjetivos irregulares.</p> <p>Léxico: Adjetivos calificativos. Lugares</p>	<p>The Amazon river is larger than the Mississippi river.</p> <p>Chemistry is not as difficult as Literature.</p> <p>The Burj Khalifa in Dubai is the tallest building in the world.</p> <p>My house is as big as yours.</p> <p>Is his car better than John's? Yes, it is.</p>	<p>lugares, objetos o personas.</p> <p>-Intercambiar información haciendo comparaciones de lugares, objetos o personas.</p>	
---	--	---	--

<p>Bibliografía básica: Diccionario bilingüe. Chamot, U.A., et al. (2008). The learning strategies. NY: Longman. Harmer, J. (2004). Just Grammar. Malasya: Ed. Marshal Cavendish.</p>	
<p>Bibliografía complementaria: Delors, J. (1994). Los cuatro pilares de la educación. En: La educación encierra un tesoro. UNESCO. http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf.</p>	
<p>Estrategias didácticas:</p> <p>Activación de conocimiento previo Dirigir atención Verificar comprensión Escenificar Colaborar Contextualizar Sustituir Inferir Utilizar recursos Resumir Revisar metas Autoevaluarse/Autorregulación Clasificar Transferir Utilizar imágenes Retroalimentar</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Exámenes parciales <input checked="" type="checkbox"/> Examen final escrito <input checked="" type="checkbox"/> Tareas y trabajos fuera del aula <input type="checkbox"/> Exposición de seminarios por los alumnos <input checked="" type="checkbox"/> Participación en clase <input checked="" type="checkbox"/> Asistencia <input type="checkbox"/> Seminario <input type="checkbox"/> Otros Se sugiere llevar a cabo tres evaluaciones durante el semestre: 1) Diagnóstica 2) Intermedia: Unidades 1 a la 3 3) Final: Unidades 1 a 6</p>

Discriminar pistas discursivas

Predecir

Tomar notas

Reconocer cognados

Verificar predicciones y suposiciones

Reconocer hechos y opiniones

Identificar ideas principales

De acuerdo a los descriptores del MCER los alcances por habilidad que tendrán los alumnos al concluir el nivel B1 serán:

Expresión oral:

- Usa con razonable corrección un repertorio de fórmulas y estructuras de uso habitual y asociadas a situaciones predecibles.
- Puede continuar hablando de forma comprensible, aunque sean evidentes sus pausas para realizar una planificación gramatical y léxica y una corrección, sobre todo en largos periodos de expresión libre.
- Puede iniciar, mantener y cerrar conversaciones sencillas cara a cara sobre temas cotidianos de interés personal. Puede repetir parte de lo que alguien dijo para confirmar la comprensión mutua.
- Puede unir una serie de elementos breves, diferenciados y sencillos para formar una secuencia lineal de ideas relacionadas.

Expresión escrita:

- Construye párrafos coherentes sobre temas familiares concretos con ideas principales claras y detalles de apoyo, y con un desarrollado sentido de audiencia.
- Puede unir dos o tres párrafos en un texto más largo.
- Demuestra un control bastante satisfactorio acerca de estructuras complejas y ortografía. Con frecuencia construye el discurso escrito típico de su primera lengua: la estructura textual de más de un párrafo puede parecer, a veces, "extranjera" para un lector de habla inglesa.
- Toma notas de mensajes telefónicos grabados claramente y de presentaciones orales. El uso de expresiones creativas más personales revelan una "sobre-elaboración", una traducción literal, el uso de falsos

cognados y de circunlocución – estrategias para tratar de expresarse de una manera más completa en vista de sus limitaciones en el uso del lenguaje.

Comprensión auditiva:

- Puede comprender aspectos principales e importantes detalles del discurso oral en contextos moderadamente difíciles del lenguaje.
- Puede seguir la mayor parte de conversaciones formales e informales de temas familiares de nivel descriptivo, a un ritmo de discurso normal, especialmente como participante.
- Puede comprender una amplia lista de expresiones idiomáticas comunes.
- Puede entender preguntas indirectas más complejas acerca de experiencias personales, temas familiares y conocimiento general.
- Puede entender conversaciones rutinarias relacionadas con el trabajo.
- Puede seguir mensajes telefónicos cortos y predecibles sobre temas familiares; tiene aún problemas para comprender detalles desconocidos o acontecimientos no familiares.
- Comprende parcialmente conversaciones rápidas entre hablantes nativos, por lo que puede requerir repeticiones o reformulaciones.

Comprensión de lectura:

- Puede leer sin dificultad textos en donde se encuentren hechos acerca de temas relacionados con su área de estudio y de su interés con un nivel satisfactorio de comprensión.
- Puede comprender lo suficientemente bien la descripción de eventos, sentimientos y deseos en cartas personales, para tener correspondencia regular con un amigo.
- Puede hacer una lectura de búsqueda para localizar la información deseada en textos más largos y reunir la que encuentre en

<p>diferentes partes del texto, o de diferentes textos para cumplir con una tarea específica.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Puede encontrar y comprender información relevante en materiales cotidianos, tales como cartas, folletos y documentos oficiales cortos. ➤ Puede identificar las conclusiones principales en textos claramente argumentativos. Puede reconocer la línea de argumentación en el tratamiento del asunto presentado, aunque no necesariamente en detalle. ➤ Puede identificar puntos importantes en artículos de periódico que sean claros y acerca de temas familiares. ➤ Puede comprender instrucciones sencillas y claramente escritas de alguna parte de un equipo. 	
<p>Perfil profesiográfico Profesor egresado del Curso de Formación de Profesores del CELE. Haber aprobado el examen de la COELE. Licenciado en Letras Inglesas / Literatura Inglesa con especialidad en Didáctica. Licenciado en la Enseñanza del Inglés de la FES Acatlán.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
LICENCIATURA EN ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN DISEÑO HIPERMEDIA I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
Total de Horas 48			

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Investigación-Producción en Diseño Hipermedia II

Objetivo general:

Aplicar los conocimientos teóricos y las habilidades técnicas adquiridas para el diseño de estrategias de comunicación hipermedia en soportes de multimedia pública y privada.

Objetivos específicos:

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

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Publicaciones electrónicas	4	8
2	Lenguajes de programación	4	8
3	Estrategias de comunicación hipermedia	4	8
4	Fases de producción de proyectos hipermedia	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Publicaciones electrónicas 1.1 Diseño de sitio web. 1.1.1 Implementación de un árbol de navegación. 1.1.2 Diseño de interfaz. 1.1.3 Optimización de recursos. 1.2 Publicación de sitios web y otros soportes interactivos. 1.2.1 Actualización y mantenimiento. 1.2.2 Manejo de redes sociales.
2	Lenguajes de programación 2.1 La dualidad en la interactividad: acción-evento. 2.2 Programación de recursos formales y discursivos. 2.3 Programación de recursos dinámicos y de capturas de información.
3	Estrategias de comunicación hipermedia 3.1 Análisis de caso. 3.2 Plan de negocios o propuesta de implementación de estrategia de comunicación. 3.3 Plan de medios.
4	Fases de producción de proyectos hipermedia 4.1 Preproducción. 4.1.1 Mesa creativa. 4.1.2 Organigrama y definición de tareas. 4.1.3 Guiones y planificación. 4.2 Producción. 4.2.1 Diseño de recursos y contenidos. 4.2.2 Diseño de interfaz. 4.2.3 Programación. 4.3 Postproducción. 4.3.1 Publicación. 4.3.2 Mantenimiento y estudio de vigencia.
Bibliografía básica: Aparici, R. (coord.) (1993). La revolución de los medios audiovisuales. Madrid: Ediciones de la Torre. Braun, K. et al. (2003). Usabilidad. Los sitios hablan por sí mismos. Madrid: Anaya. Caplin, S. (2001). Diseño de iconos. Iconos gráficos para el diseño de interfaces. México: Gustavo Gili. Cranford Teague, J. (2002). DHTML y CSS. (2ª ed.). Madrid: Pearson. Davis, J. y Merritt, S. (1999). Diseño de páginas web. Madrid: Anaya. Eaton, E. (2003). Diseño web. Elementos de interfaz. Madrid: Anaya. Fernández-Coca, A. (1998). Producción y diseño gráfico para la world wide web. Barcelona: Paidós. Glenwright, J. (2001). Www.layout. Cómo diseñar y componer sitios web. México: Gustavo Gili. Götz, V. (2002). Reticulas para Internet y otros soportes digitales. Barcelona: Index Book. Kristof, R. y Satran, A. (1998). Diseño interactivo. Madrid: Anaya. Orihuela, J.L. y Santos, M.L. (1999). Introducción al diseño digital. Madrid: Anaya. Lynch, P.J. y Horton, S. (2000). Principios de diseño básicos para la creación de sitios web. México: Gustavo Gili. Mok, C. (1998). El diseño en el mundo de la empresa. Madrid: Anaya. Moreno Muñoz, A. (2000). Diseño ergonómico de aplicaciones hipermedia. Barcelona: Paidós. Nielsen, J. (2000). Usabilidad. Diseño de sitios web. Madrid: Pearson. Pérez Jiménez, M. (1999). Nuevos medios en la imagen. Santa Cruz de Tenerife: Servicio de Publicaciones de la Universidad de La Laguna.	

Powell, T. (2001). Diseño de sitios web. Madrid: McGraw-Hill/Interamericana de España.
 Pring, R. (2000). Www.tipografía: 300 diseños tipográficos para sitios web. Barcelona: Gustavo Gili.
 Pring, R. (2001). Www.color: 300 usos del color para sitios web. México: Gustavo Gili.
 Royo, J. (2004). Diseño digital. Barcelona: Paidós.
 Shneiderman, B. y Plaisant, C. (2005). Diseño de interfaces de usuario. Estrategias para una interacción persona-computadora efectiva. Madrid: Pearson.
 Siegel, D. (1997). Técnicas avanzadas para el diseño de páginas web. Madrid: Anaya.

Bibliografía complementaria:

Annett, J. y Duncan, K. (1967). *Task analysis and training in design*. Journal of Occupational Psychology, The British Psychological Society 41, 211-221.
 Card, S., Moran, T. y Newell, P. (1983). The psychology of human-computer interaction. New Jersey: Lawrence Erlbaum.
 Cox, K. y Walker, D. (1993). User interface design. California: Prentice Hall.
 Dix, A. (1991). Formal methods for interactive systems. Michigan: Academic Press.
 Foley, J., Van Dam, A., Feirner, S. y Hughes, J. (1990). Computer graphics: principles and practice. (2ª ed.). USA: Addison and Wesley.
 Olsen, D. (1998). Developing user interfaces. California: Morgan Kaufman Publishers.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	()
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas profesionales	(x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Solución de problemas	(x)
Trabajo en equipo	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual. Licenciado en Diseño Interactivo. Licenciado Informático con estudios en Comunicación Visual o en Imagen Digital. Ingeniero en Sistemas con conocimientos en Comunicación Visual o en Imagen Digital. Con experiencia docente y profesional en el campo.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN ACCIÓN Y
PERFORMÁTICA I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4		
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana	Total de Horas	
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4	6	48
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas			

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Investigación-Producción en Acción y Performática II

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño.
2. Profundizar sobre los conceptos de acción, interacción e interface.
3. Identificar las posibilidades multimediales generadas gracias a recursos tecnológicos híbridos.
4. Analizar diferentes tipos de aproximaciones estéticas soportadas o auxiliadas por la tecnología.
5. Comprender principios de electrónica así como de la electrónica digital.
6. Creación de conceptos y planeación de proyectos experimentales.
7. Introducción a la programación para las artes y el diseño.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La era postmedia	4	8
2	Acción, interacción, representación e interface	4	8
3	Tiempo, espacio y relaciones afectivas en la interacción	4	8
4	Herramientas digitales y electrónicas para la creación híbrida	4	8
Total de horas:		16	32

Suma total de horas:	48
----------------------	----

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	La era postmedia 1.1 Post fotografía. 1.2 Post cinema. 1.3 Post media
2	Acción, interacción, representación e interface 2.1 Proyectos interactivos. 2.2 Análisis de interfaces análogas y digitales. 2.3 Procesos de interacción.
3	Tiempo, espacio y relaciones afectivas en la interacción 3.1 Conceptos de espacio y tiempo en la era postmedia. 3.2 Redes de internet e hipermedios. 3.3 Cambios en la relación humano-máquina y las transformaciones sociales con base en ésta.
4	Herramientas digitales y electrónicas para la creación híbrida 4.1 Herramientas de programación sonora. 4.2 Herramientas de programación visual. 4.3 Herramientas de programación para interactividad. 4.4 Integración de interfaces y medios.

Bibliografía básica:

Bourriaud, N. (2006). Estética relacional. (2ª ed.). Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
 Brea, J.L. (2002). La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca.
 Brea, J.L. (2010). Las 3 eras de la imagen-imagen-materia, film, e-image. Madrid: Akal.
 Deleuze, G. (1987). La imagen-tiempo. España: Paidós Ibérica.
 Manovich, L. (2008). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Barcelona: Paidós.
 Noble, J. (2009). Programming interactivity, a designer's guide to processing. (2ª ed.). USA: O'Reilly.
 O'Sullivan, D. y Tom, I. (2006). Physical computing. USA: Thomson.
 Oliver, G. (2007). Media art histories. Cambridge: MIT Press.
 Shiffman, D. (2008). Learning processing: a beginner's guide to programming images, animation, and interaction.

Bibliografía complementaria:

Aedo, T. y Quintero, L. (2004). Tekhné 1.0: arte, pensamiento y tecnología. México: Conaculta.
 Bañuelos, E. (2008). Cuerpo experimental transmutativo. México: Conaculta.
 Cortéz, J.M. (1996). El cuerpo mutilado, la angustia de la muerte en el arte. Valencia: Generalitat Valenciana.
 Habermas, J. (1990). El pensamiento postmetafísico. Madrid: Taurus.
 Lyotard, J.F. (2006). La condición postmoderna. (4ª ed.). Madrid: Cátedra.
 McLuhan, M. (1996). Comprender los medios de comunicación, las extensiones del ser humano. Barcelona: Paidós.
 Schechner, R. (2000). Performance. Teoría y prácticas interculturales. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.
 Wilson, S. (2002). Information arts: intersections of art, science, and technology. Cambridge: MIT Press.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, Artes Visuales, con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN ANIMACIÓN HÍBRIDA I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	6
	2	4	
Modalidad: Laboratorio	Duración del programa: 8 semanas		

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Investigación-Producción en Animación Híbrida II

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño.
2. Describir los antecedentes históricos de la animación digital.
3. Identificar los requerimientos técnicos de la animación digital (hardware y software).
4. Discutir los conceptos y términos aplicados a la animación digital.
5. Realizar un proyecto de animación digital.
6. Descubrir las posibilidades de la edición y aplicación de efectos en la producción de animación digital.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Antecedentes de la animación digital	2	5
2	Hardware y software para animación digital	2	5
3	Conceptos y términos para la realización de animaciones digitales	2	5
4	La animación digital, tipos y estilos	2	5
5	Animación digital bidimensional	4	6
6	Edición y aplicación de efectos visuales, audio y ajustes de color	4	6

Total de horas:	16	32
Suma total de horas:	48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Antecedentes de la animación digital 1.1 La animación digital de sus orígenes a nuestros días. 1.1.1 Siglo XX. 1.1.2 Siglo XXI.
2	Hardware y software para animación digital 2.1 Hardware. 2.2 Software.
3	Conceptos y términos para la realización de animaciones digitales 3.1 Tipos de animación digital. 3.2 Tipos de herramientas y recursos. 3.3 Formatos para cine, televisión y medios digitales. 3.4 Tipos de compresión. 3.5 Tipos de soportes de visualización. 3.6 Composición escénica. 3.7 Movimientos de cámara. 3.8 Tipos de plano. 3.9 El Guión. 3.10 El Story Board. 3.11 El Story Board "animatic".
4	La animación digital, tipos y estilos 4.1 Vectorial. 4.2 Bitmap. 4.3 Rotoscopía. 4.4 Diseño y planeación. 4.5 Diseño y desarrollo de personajes y escenarios.
5	Animación digital bidimensional (Se sugiere Anime Studio) 5.1 Menú y herramientas. 5.2 Espacios de trabajo y captura de imágenes. 5.3 Línea de tiempo y renderizado de proyecto.
6	Edición y aplicación de efectos visuales, audio y ajustes de color 6.1 Postproducción de video (After Effects). 6.2 Menú y herramientas. 6.3 Espacios de trabajo, captura de imágenes y audio. 6.4 Efectos y ajuste de color. 6.5 Render y salida a video.
Bibliografía básica Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón. Beck, J. (2004). Animation art. USA: Harper Design. Cámara, S. (2006). El dibujo animado. Barcelona: Parramón. Patmore, C. (2003). Curso completo de animación. Barcelona: Acanto. Priebe, K. A. (2010). The advanced art of stop motion. USA: Course Technology. Quinn, J. (2010). Dibujo para animación. España: Hermann Blume. Shaw, S. (2009). Stop motion, craft and skills for model animation. UK: Focal Press.	

<p>White, T. (2006). Animation from pencil to pixels. UK: Focal Press. Woolman, M. (2004). Motion design. Suiza: RotoVision. Wright, S. (2007). Digital compositing for film and video. UK: Focal Press.</p>	
<p>Bibliografía complementaria: Edgell, S. (2001). The complete cartooning course. USA: Barron´s. Kotz, T. (2003). How to make animated films. UK: Focal Press. Webster, C. (2005). Animation, the mechanics of motion. UK: Focal Press. White, M.R. y Fidalgo, S.J.A. (2003). Mil problemas de química general. España: Everest. Williams, R. (1990). Guía de supervivencia del animador. Inglaterra: Faber and Faber.</p>	
<p>Sugerencias didácticas:</p> <p>Exposición oral (x) Exposición audiovisual (x) Ejercicios dentro de clase (x) Ejercicios fuera del aula (x) Seminarios () Lecturas obligatorias (x) Trabajo de investigación () Prácticas de taller o laboratorio (x) Prácticas de campo () Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje :</p> <p>Exámenes parciales () Examen final escrito () Trabajos y tareas fuera del aula (x) Exposición de seminarios por los alumnos () Participación en clase (x) Asistencia (x) Seminario () Otras: Evaluación de proyectos (x)</p>
<p>Perfil profesiográfico: Diseñador gráfico, comunicador visual o licenciatura afín, con experiencia en animación y docencia.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN ARTE HIPERMEDIA I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
		48	

<p>Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)</p> <p>Asignatura antecedente: Ninguna</p> <p>Asignatura subsecuente: Laboratorio de Investigación-Producción en Arte Hipermedia II</p> <p>Objetivo general: 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.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño. 2. Planear y presentar proyectos personales. 3. Analizar la obra de los autores sobresalientes del género. 4. Seleccionar las herramientas del software libre para la realización de proyectos personales.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	<i>Do it yourself</i> (DIY) o la filosofía del hágalo usted mismo	4	8
2	Arte sonoro	4	8
3	Espacios de exhibición para el arte sonoro	4	8
4	Audio natural vs audio sintético	2	4
5	Captura de audio con software libre	2	4
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Do it yourself (DIY) o la filosofía del hágalo usted mismo 1.1 Breve historia del DIY y su relación con el contexto rebelde punk. 1.2 GNU/Linux y su distribución más popular: Ubuntu. 1.3 Creative commons.
2	Arte sonoro 2.1 Historia y antecedentes tecnológicos. 2.2 La forma, el soporte, el trabajo y los contextos del arte sonoro.
3	Espacios de exhibición para el arte sonoro 3.1 Internet, museos y centros de arte, la radio, festivales y eventos de arte sonoro. 3.2 Archivos sonoros. 3.3 Soportes audiovisuales: video, video clip, cine, televisión.
4	Audio natural vs audio sintético 4.1 Características del audio natural. 4.2 Características del audio sintético. (Osciladores de onda senoidal, triangular, cuadrada y diente de sierra). 4.3 Generar sonido con elementos u objetos cotidianos y asociarlos con los elementos conceptuales de la forma como color, volumen, textura, tamaño, temperatura, consistencia.
5	Captura de audio con software libre 5.1 Software de captura (audacity). 5.2 Modificación de los valores sonoros bajo los conceptos formales visuales. 5.3 Software de mezcla de sonido. Pista final (Ardour). 5.4 Revisión y desarrollo de proyectos personales.
Bibliografía básica: Attali, J. (1985). Noise: the political economy of music. Minneapolis: University of Minnesota Press. Bowman, S. y Willis, C. (2003). Nosotros, el medio. USA: The Media Center at The American Press Institute. Lessig, L. (2004). Cultura libre, cómo los grandes medios usan la tecnología y las leyes para encerrar la cultura y controlar la creatividad. (Trad. A. Córdoba). [En línea]. Recuperado el 10 de septiembre de 2012, de http://www.elastico.net/archives/001222.html Negroponte, N. (1995). El mundo digital. España: BSA. Schafer, R.M. (1977). The soundscape. Vermont: Destiny Books. Stallman, R.M. (2004). Software libre para una sociedad libre. España: Traficantes de Sueños.	
Bibliografía complementaria: Kahn, D. (2001). Noise, water, meat: a history of sound in the arts. Cambridge: MIT Press. LaBelle, B. (2006). Background noise: perspectives on sound art. Nueva York y Londres: The Continuum International Publishing Group. Toop, D. (2004). Haunted weather: music, silence, and memory. Londres: Serpent's Tail.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales ()
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito ()
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación ()	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico: Licenciado en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual, con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN DISEÑO APLICADO I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
		6	48

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Investigación-Producción en Diseño Aplicado II

Objetivo general:

Integrar los conocimientos adquiridos para la conformación de soportes complejos del diseño y demostrar la habilidad necesaria para producir soportes de divulgación.

Objetivos específicos:

1. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño.
2. Identificar las características fundamentales de diversos soportes del diseño editorial.
3. Aplicar el conocimiento de los conceptos básicos del diseño para estructurar un lenguaje visual.
4. Practicar diversas posibilidades compositivas a partir de los elementos inherentes al diseño.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Antecedentes	4	8
2	Lenguaje del cartel	4	8
3	Lenguaje de la simbología	4	8
4	Lenguaje de los envases	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Antecedentes 1.1 Teoría del diseño. 1.2 Historia del diseño.
2	Lenguaje del cartel 2.1 Fundamentos, elementos y clasificación. 2.2 Desarrollo de proyectos.
3	Lenguaje de la simbología 3.1 Fundamentos, elementos y clasificación. 3.2 Desarrollo de proyectos.
4	Lenguaje de los envases 4.1 Fundamentos, elementos y clasificación. 4.2 Desarrollo de proyectos.

Bibliografía básica:

Ambrose, G. y Harris, P. (2006). Layout. Barcelona: Parramón.
 Chan, E. (2010). 1000 product designs. USA: ROCKPORT.
 Dondis, D.A. (2011). La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Barcelona: Gustavo Gili.
 Jardí, E. (2012). Pensar con imágenes. Barcelona: Gustavo Gili.
 Julier, G. (2010). La cultura del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
 Munari, B. (2011). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

Ambrose, G. (2009). Manual de producción. Barcelona: Parramón.
 Morris, R. (2009). Fundamentos del diseño de productos. Barcelona: Parramón.

Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje s:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales ()
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación ()	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	

Perfil profesiográfico:

Diseñador gráfico, comunicador gráfico, diseñador y comunicador visual, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN DISEÑO,
MERCADOTECNIA Y COMUNICACIÓN I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
Total de Horas 48			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Investigación-Producción en Diseño, Mercadotecnia y Comunicación II

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño.
2. Identificar y aplicar las definiciones de los conceptos de mercadotecnia y publicidad.
3. Diseñar estrategias de comunicación y de la mezcla de promoción.
4. Comprender y exponer el diseño del programa de publicidad.
5. Derivar la producción de diseño a la publicidad y el MKT meta.
6. Analizar los medios impresos, el concepto total: texto y material visual.
7. Aplicar los conocimientos adquiridos sobre MKT y promoción para artistas plásticos y diseñadores.
8. Integrar el enfoque profesional de producción en el arte y el diseño.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Introducción a la mercadotecnia y la publicidad	4	8
2	Investigación y selección del mercado meta o <i>target group</i>	4	8
3	La publicidad, el ciclo de Klepner, la espiral de la publicidad	4	8

4	La publicidad como un instrumento de comunicación de Mercadotecnia	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Introducción a la mercadotecnia y la publicidad 1.1 La administración de la mercadotecnia y publicidad (definiciones y conceptos básicos). 1.2 Conceptos esenciales de mercadotecnia y publicidad. 1.3 Orientación del proceso y planeación de la MKT y la publicidad. 1.4 El triangulo publicitario: Los anunciantes, las agencias y los medios.
2	Investigación y selección del mercado meta o <i>target group</i> 2.1 Pronóstico de la demanda del mercado. 2.2 Identificación de los segmentos del mercado. 2.3 Patrones de segmentación del mercado. 2.4 Procedimientos de segmentación del mercado. 2.5 Evaluación de los segmentos del mercado.
3	La publicidad, el ciclo de Kleppner, la espiral de la publicidad 3.1 La relación de la espiral publicitaria y sus etapas: pionera o introducción, de competencia o mantenimiento y de retención o recordatorio. 3.2 El método para una planeación estratégica. 3.3 Análisis de la espiral de la publicidad para la toma de decisiones. 3.4 El contexto del mercado. 3.5 El análisis FODA.
4	La publicidad como un instrumento de comunicación de Mercadotecnia 4.1 Elementos que componen el plan de Mercadotecnia. 4.2 La mezcla de Mercadotecnia. (Neil H Borden factores 4"P") Mercadotecnia mix. 4.3 Publicidad y consumidor. 4.4 Publicidad y empresa. 4.5 Publicidad y sociedad. 4.6 Publicidad dirigida a empresas y profesionales.

<p>Bibliografía básica: Douglas, T. (2000). Guía completa de la publicidad. España: Herman Blume. Gobé, M. (2005). Branding emocional. España: Divine Egg. Kotler, P. (1993). Dirección de mercadotecnia: análisis, planeación, implementación y control. México: Prentice Hall. Piscopo, M. (2008). Guía de Mercadotecnia y promoción para ilustradores y diseñadores. España: Divine Egg. Russell, T. (2001). Kleppner publicidad. (14ª ed.). México: Pearson.</p> <p>Bibliografía complementaria: Beltrán y Cruces, R.E. (2003). Publicidad en medios impresos. México: Trillas. Douglas, T. (2000). Guía completa de la publicidad. España: Herman Blume. Dupont, L. (2010). 1001 trucos publicitarios. Barcelona: Master Class. Earls, G. y Forsyth, P. (1991). Mercadeo en acción. México: Ventura ediciones. Paoli Bolío, A. y González, C. (2002). Comunicación publicitaria. México: Trillas.</p>
--

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(X)	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Examen final	(x)
Prácticas de campo	()	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Diseño y Comunicación Visual. con experiencia docente			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x) Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Laboratorio de Investigación-Producción en Expresión y Representación II
Objetivo general: Aproximar al sujeto creador y su relación con su entorno, para mostrar el rol del artista como partícipe de una sociedad moderna.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño. 2. Identificar los sistemas de representación. 3. Identificar espacios de identidad colectivos. 4. Descubrir los signos que las identifica.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Sistemas de representación	2	4
2	Obra y discurso	2	4
3	Identidad e imaginarios colectivos	3	6
4	Entorno y signo	3	6
5	Signos-símbolos e identidad	3	6
6	Perspectiva cultural y personal	3	6
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Sistemas de representación 1.1 El capital económico del tiempo.
2	Obra y discurso 2.1 ¿Quién las produce? 2.2 ¿Quién las lee?
3	Identidad e imaginarios colectivos 3.1 Distribuidor del mensaje. 3.2 Receptor de discursos visuales.
4	Entorno y signo 4.1 El sistema educativo del arte. 4.2 Híbridos y reciclaje cultural del entorno.
5	Signos-símbolos e identidad 5.1 Economía política del signo. 5.2 Experimentación y representación.
6	Perspectiva cultural y personal 6.1 Elaboración de proyecto. 6.2 Entorno-apropiación y significantes.

Bibliografía básica:

Foster, H. (1999). El retorno de lo real. España: Akal.

Gombrich, E. (1998). Arte e ilusión, estudio sobre la representación pictórica. España: Debate.

Husserl, E. (1990). La idea de la fenomenología. Portugal: Editorial 70.

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

Bibliografía complementaria:

Del Río García, E. (1993). La trukulenta historia del Kapitalismo. México: Posada.

Foster, J. (2008). Carteles nuevos diseñadores. España: Gustavo Gili.

James, M. (2004). Carteles contra la guerra. España: Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN IDENTIDAD HOLÍSTICA I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
Total de Horas 48			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Investigación-Producción en Identidad Holística II

Objetivo general:

Identificar y analizar las características sintácticas de la identidad institucional, así como los elementos básicos que la conforman.

Objetivos específicos:

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

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Definición de institución y de identidad institucional	3	0
2	Análisis de las características propias de la identidad institucional	2	3
3	Construcción de una identidad institucional	4	9
4	Aplicaciones propias de la identidad institucional	4	12
5	Manual de uso y aplicaciones de la identidad institucional	3	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Definición de institución y de identidad institucional 1.1 Definición de identidad institucional. 1.2 Características comunes a las identidades institucionales.
2	Análisis de las características propias de la identidad institucional 2.1 Tipos de identidad institucional. 2.1.1 Nombre. 2.1.2 Abreviaturas. 2.1.3 Siglas. 2.1.4 Escudo y lema. 2.1.5 Isotipos, imagotipos y logogramas. 2.1.6 Otros. 2.2 Características sintácticas. 2.2.1 Código morfológico. 2.2.2 Código tipográfico. 2.2.3 Código cromático. 2.3 Características semióticas. 2.3.1 Código morfológico. 2.3.2 Código tipográfico. 2.3.3 Código cromático.
3	Construcción de una identidad institucional 3.1 Construcción general de la identidad. 3.1.1 Red de construcción. 3.1.2 Geometrización o abstracción. 3.1.3 Síntesis del concepto de la entidad y de la identidad. 3.2 Configuración sintáctica. 3.2.1 Código morfológico. 3.2.2 Código tipográfico. 3.2.3 Código cromático. 3.3 Asignación semiótica. 3.3.1 Código morfológico. 3.3.2 Código tipográfico. 3.3.3 Código cromático. 3.4 Valores de consideración. 3.4.1 Reproductibilidad. 3.4.2 Reconocimiento. 3.4.3 Reductibilidad. 3.4.4 Pregnancia. 3.4.5 Permanencia.
4	Aplicaciones propias de la identidad institucional 4.1 Identidad de gran formato. 4.2 Aplicaciones de la identidad en medios impresos. 4.2.1 Normatividad de las aplicaciones. 4.3 Aplicación de la identidad en señalética. 4.4 Aplicaciones de la identidad en medios digitales. 4.4.1 Normatividad de las aplicaciones. 4.5 Aplicaciones de la identidad como patrocinio en soportes de diseño (impresos y digitales). 4.5.1 Normatividad y variantes de las aplicaciones.

	4.6 Aplicaciones de la identidad en mobiliario y bienes muebles.
5	Manual de uso y aplicaciones de la identidad institucional 5.1 Contenido del manual. 5.1.1 Introducción. 5.1.2 Instrucciones de uso, derechos de la identidad y legales. 5.1.3 Construcción de la identidad. 5.1.3.1 Códigos morfológico, tipográfico y cromático. 5.1.4 Carta cromática. 5.1.5 Áreas de reserva. 5.1.6 Usos indebidos y no autorizados. 5.1.7 Restricciones. 5.1.8 Variantes de uso de la identidad. 5.1.9 Guía de aplicaciones y de originales de reproducción. 5.2 Diseño editorial del manual de uso y aplicación. 5.3 Impresión del manual de uso y aplicación.

Bibliografía básica:

Arfuch, L., Cháves, N. y Ledesma, M. (1999). Diseño y comunicación. México: Paidós.
Dondis, D.A. (1990). La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual. (6ª ed.). México: Gustavo Gili.
Heller, E. (2004). Psicología del color, como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. México: Gustavo Gili.
Hembree, R. (2008). El diseñador gráfico, entender el diseño gráfico y la comunicación visual. Barcelona: Blume.
Millman, D. (2009). Los principios básicos del diseño gráfico. Barcelona: Blume.
Newark, O. (2002). Que es el diseño gráfico. Manual de diseño. México: Gustavo Gili.
Ambrose, G. y Harris, P. (2011). Enfoque y lenguaje. Barcelona: Parramón.
Baldwin, J. y Roberts, L. (2007). Comunicación visual. Barcelona: Parramón.
Best, K. (2008). Management del diseño. Barcelona: Parramón.
Chaves, N. (2012). La imagen corporativa, teoría y práctica de la identificación institucional. Barcelona: Gustavo Gili.
Fishel, C. (2011). Manual del diseñador freelance. Barcelona: Parramón.
Julier, G. (2010). La cultura del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
Press, M. y Cooper, R. (2009). El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Barcelona: Gustavo Gili.
Rodríguez, A. (2009). ¿Logo qué? México: Siglo XXI.

Bibliografía complementaria:

Baines, P. (2009). Tipografía, función y forma. México: Gustavo Gili.
Frutiger, A. (2011). Signos, símbolos, marcas, señales. Barcelona: Gustavo Gili.
Wong, W. (2008). Principios del diseño en color. México: Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	(x)
Lecturas obligatorias	()
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, Diseño Gráfico, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN INTERVENCIÓN Y ENTORNO I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	6
	2	4	
Modalidad: Laboratorio	Duración del programa: 8 semanas		

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Investigación-Producción en Intervención y Entorno II

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño.
2. Comprender los procesos metodológicos que operan en la planeación de una intervención pública.
3. Reconocer los procesos sociales como incentivos de las propuestas artísticas y diseñísticas.
4. 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.
5. Identificar, revisar y aplicar los conceptos ergonómicos necesarios para su aplicación en las escalas monumentales, urbanas o del entorno.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Procesos metodológicos y estudios prospectivos	4	8
2	Investigación en procesos de intervención social	4	8
3	Procesos sociales y redes de intercambio de experiencias	4	8
4	La ergonomía para espacios públicos	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Procesos metodológicos y estudios prospectivos 1.1 Procesos e investigación para artes y diseño. 1.2 Métodos de producción para objetos híbridos en artes y diseño. 1.3 Metodología para la producción y valoración de objetos destinados a una intervención en pública.
2	Investigación en procesos de intervención social 2.1 Ciudadanía, necesidades y cultura. 2.2 Modelos de estudio de los procesos sociales. 2.3 Antropología social y entorno. 2.4 Medición y estadística.
3	Procesos sociales y redes de intercambio de experiencias 3.1 Tecnologías que propician el intercambio de experiencias TIC. 3.2 Redes sociales e información. 3.3 Modelos de enlace en la información. 3.4 Toma de decisiones en la actuación social del productor visual.
4	La ergonomía para espacios públicos 4.1 Ergonomía y espacio público. 4.2 Ergonometría para la producción artística y de diseño. 4.3 Estrategias de intervención e isóptica. 4.4 Intervenciones en sitio específico: apreciación visual y espacial.

Bibliografía básica:

- Álvarez, L. (coord.) (1997). Participación y democracia en la Ciudad de México. México: CIICH/UNAM/La Jornada ediciones.
- Arnheim, R. (1994). Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador. España: Alianza.
- Bonsiepe, G. (1982). El diseño de la periferia. México: Gustavo Gilli.
- Drew Egbert, D. (1981). El arte y la izquierda en Europa. De la Revolución Francesa a mayo de 1968. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Duque, F. (2001). Arte público y espacio político. Madrid: Akal.
- García Canclini, N. et al. (2004). Reabrir espacios públicos: políticas culturales y ciudadanía. México: UAM/Plaza y Valdés.
- García Canclini, N. (coord.) (2005). La antropología urbana en México. México: Conaculta/UNAM/FCE.

Bibliografía complementaria:

- Díaz Belmont, A. (2002). Los espacios urbano-arquitectónicos como sujetos de interacción. Tesis de maestría. México: ENAP-UNAM.
- Habermas, J. (2004). Historia y crítica de la opinión pública. La transformación estructural de la vida pública. Barcelona: Gustavo Gilli.
- IIE. (1987). La ciudad concepto y obra. VI Coloquio de Historia del Arte. México: UNAM.
- Krieger, P. (coord.) (2006). Paisajes urbanos: imagen y memoria. México: UNAM-IIE.
- Lipovetsky, G. (2000). La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo (13ª ed.). Barcelona: Anagrama.
- Pérez, D. (coord.) (1997). Del arte impuro. Entre lo público y lo privado. Valencia: Generalitat Valenciana.
- Prieto Castillo, D. (1994). Diseño y comunicación. México: Ediciones Coyoacán.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Profesional de: Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual, Arquitectura y Museografía, con experiencia en docencia.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN
VIDEOCINEMATOGRAFÍA I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	48
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Investigación-Producción en Videocinematografía II

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño.
2. Identificar la televisión como fenómeno de comunicación audiovisual.
3. Analizar los lenguajes y formatos que maneja la televisión.
4. Practicar y ejercitar el manejo de los diferentes elementos del equipo técnico de la televisión.
5. Aplicar a través del trabajo de laboratorio los conocimientos teóricos adquiridos a través de un proyecto de programa de televisión por equipo.
6. Analizar y experimentar diversas modalidades de producción, distribución y exhibición en tiempo real de materiales audiovisuales.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La televisión. Historia	2	4
2	La televisión como fenómeno de comunicación. Análisis de casos	2	4
3	La televisión y sus formatos	2	4
4	Técnicas y equipos para hacer televisión	2	4
5	Proyecto de programa de televisión por equipos	2	4

6	Diseño de producción	2	4
7	Video <i>streaming</i> . Televisión por Internet	2	4
8	Exhibición y transmisión en vivo (o programado) del proyecto televisivo	2	4
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	La televisión. Historia 1.1 Inicios. 1.2 Tecnología. 1.3 La televisión del futuro.
2	La televisión como fenómeno de comunicación. Análisis de casos 2.1 Televisión y los <i>Mass-media</i> . 2.2 Televisión en Estados Unidos. 2.3 Televisión en Latinoamérica. 2.4 Televisión en México.
3	La televisión y sus formatos 3.1 Televisión como entretenimiento. 3.2 Televisión como recurso educativo. 3.3 Televisión y sus formatos I. (noticieros, programas en vivo, deportes). 3.4 Televisión y sus formatos II. (reality shows, series, telenovela, programas de divulgación científica).
4	Técnicas y equipos para hacer televisión 4.1 Foro de televisión. 4.2 Locación. 4.3 Cámaras. 4.4 Luces. 4.5 Audio. 4.6 Escenografía.
5	Proyecto de programa de televisión por equipos 5.1 Concepto y género televisivo. 5.2 Fundamentación o justificación.
6	Diseño de producción 6.1 Concepto y género televisivo. 6.2 Diseño de producción. 6.3 Ruta de trabajo y crítica.
7	Video <i>streaming</i> . Televisión por Internet 7.1 Concepto de <i>streaming</i> . 7.2 Transmisión (software, sitios web y recursos técnicos).
8	Exhibición y transmisión en vivo (o programado) del proyecto televisivo 8.1 Marco conceptual. 8.2 Target. 8.3 Procesos (preproducción, producción y postproducción). 8.4 Presentación, crítica y evaluación del proyecto televisivo.

Bibliografía básica:	
Obach, X. (2001). Educación para la comunicación. Televisión y multimedia. Máster de televisión educativa. Madrid: UCM/Corporación Multimedia.	
Rincón, O. (1993). Televisión pública, del consumidor al ciudadano. México: Conaculta.	
Toussaint Alcaráz, F. (2001). Actualidad de las televisoras culturales. México: UNAM.	
Toussaint Alcaráz, F. (2009). La televisión pública en México. Directorio y diagnóstico 2007-2008. México: UNAM/Plaza y Valdés.	
Toussaint Alcaráz, F. (2009). <i>Historia y políticas de televisión pública en México</i> . Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales (vol.51). México: UNAM.	
VV AA. (1980). En torno al video. Barcelona: Gustavo Gilli.	
Bibliografía complementaria:	
Albert, P y Tudesq, A. (1982). Historia de la radio y la televisión. México: Fondo de Cultura Económica.	
Bourdieu, P. (1998). La distinción. México: Taurus.	
Faulstich, W y Korte, H. (Comp.) (1995). Cien años de cine (t. 3). México: Siglo XXI.	
Fernández Christlieb, F. (1985). Los medios de difusión masiva en México. México: Juan Pablos editor.	
Fernández, C y Paxman, A. (2000). El tigre. Emilio Azcárraga y su imperio televisa. México: Grijalbo.	
Millar, T. y Yúdice, G. (2004). Política cultural. Barcelona: Gedisa.	
Ortega Ramírez, C. (2006) La otra televisión: ¿por qué no tenemos televisión pública? México: UAM.	
Richeri, G. (1994). La transición de la televisión. Barcelona: Bosch.	
Trejo Delarbe, R. (coord.). (1988). Televisa: el quinto poder. México: Claves Latinoamericanas.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales ()
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito ()
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios (x)	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario (x)
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico:	
Licenciado en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual, Cineasta, Ciencias de la Comunicación, con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN VISUALIZACIÓN Y ANIMÁTICA I

Clave:	Semestre: 5º	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	6
	2	4	
Modalidad: Laboratorio	Duración del programa: 8 semanas		

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Investigación-Producción en Visualización y Animática II

Objetivo general:

Desarrollar la técnica de la animática para fundamentar el proceso de visualización en los medios audiovisuales, a través de las bases cognitivas.

Objetivos específicos:

1. Aplicar conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño.
2. Comprender la animática como herramienta de pre-visualización avanzada en el proceso de los medios audiovisuales.
3. Analizar y comprender las funciones del *story-board*.
4. Analizar los valores narrativos del plano.
5. Analizar el concepto de acción en la animática.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Diseño digital en la animática	4	8
2	Forma y espacio	4	8
3	Narrativas visuales (publicidad)	4	8
4	Animática para un proyecto de spot publicitario	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Diseño digital en la animática 1.1 La computadora como recurso de creación artística asistida por la tecnología. 1.2 Software e interfaz. 1.3 Dispositivos de captura y scanneo. 1.4 Gráfico animado. 1.5 Multimedia. 1.6 Web.
2	Forma y espacio 2.1 Animática en 2D. 2.2 Animática en 3D. 2.3 El video como recurso de la animática. 2.4 El plano. 2.5 Los efectos especiales.
3	Narrativas visuales (publicidad) 3.1 El producto. 3.2 La marca, el logo. 3.3 El <i>target</i> . 3.4 El imperativo y el indicativo publicitario. 3.5 El discurso publicitario.
4	Animática para un proyecto de spot publicitario 4.1 <i>Storyboard</i> . 4.2 <i>Photomatic</i> . 4.3 Animatic. 4.4 Diseño y <i>timing</i> . 4.5 <i>Layout</i> . 4.6 Animación. 4.7 Proyecto de spot publicitario por equipos.

Bibliografía básica:

AA. VV. (2008). Character design for mobile devices. España: Rotovisión.
 Bousquet, M. (2006). Animación con 3DS MAX. España: Anaya.
 Drate, S. (2007). By desing. USA: Laurence King.
 Simon, M. (2009). Storyboard-cómo dibujar el movimiento. España: Omega.
 Walton, R. (2008). Imágenes en secuencia. España: Gustavo Gili.
 Wells, P. (2008). Fundamentos de la animación. España: Parramón.

Bibliografía complementaria:

AA. VV. (2009). Japanese motion graphic creators 2009. Japón: BNN Inc.
 AA. VV. (2008). Broadcast desing. USA: Daab.
 AA. VV. (2011). Hi Res + Spain in motion. España: Pack Graphic book.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	()
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)

Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Seminario	()
Prácticas de campo	()	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual, Cineasta, con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN HIPERANIMACIÓN I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría:	Práctica:
		2	4
		6	Total de Horas 48
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa (x) Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Laboratorio de Investigación-Producción en Hiperanimación II			
Objetivo general: 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.			
Objetivos específicos: 1. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño. 2. Describir los antecedentes históricos de la gráfica digital 3D. 3. Identificar los fundamentos del modelado y la animación 3D. 4. Reconocer el lenguaje técnico, así como los conceptos presentes en la animación 3D y modelado 3D. 5. Identificar los aspectos que conforman la hiperanimación basada en grafica 3D. 6. Desarrollar una animación basada en software 3D para aplicarla en una animación hipermedia. 7. Experimentar con el manejo de software de edición de video.			

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Antecedentes de la animación	2	4
2	Gráfica digital 3D fundamentos de modelado y animación	2	4
3	Animación para hipermedia	2	4
4	Animación 3D enfocada a los soportes hipermedia	2	4
5	Animación tradicional apoyada por computadora	4	8
6	Principios de edición	4	8
Total de horas:		16	32

Suma total de horas:	48
----------------------	----

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Antecedentes de la animación 1.1 Antecedentes de la gráfica digital 3D.
2	Gráfica digital 3D fundamentos de modelado y animación 2.1 Software. 2.2 Herramientas y menú. 2.3 Modelado de objetos. 2.3.1 Modelado por subdivisión de superficies. 2.3.2 Modelado por Nurbs. 2.4 Aplicación de materiales y texturas. 2.5 Iluminación y manejo de cámaras.
3	Animación para hipermedia 3.1 Renderizado de imágenes estáticas y en movimiento. 3.2 Formatos de salida de imagen y video. 3.3 Video para web. 3.4 Video para tv. 3.5 Video para cine. 3.6 Video para dispositivos móviles.
4	Animación 3D enfocada a los soportes hipermedia 4.1 Composición escénica en espacios interactivos. 4.2 Formatos y soportes para hiperanimación. 4.3 Soportes experimentales y alternativos para la imagen en movimiento. 4.4 Soportes APP.
5	Animación tradicional apoyada por computadora 5.1 Desarrollo de guión, personajes y escenarios. 5.2 Modelado de personajes y ambientes. 5.3 Manejo de línea de tiempo y fotogramas clave. 5.4 Rigging. 5.5 Pruebas de render y movimiento. 5.6 Renderizado de imágenes. 5.7 Renderizado final de escenas.
6	Principios de edición 6.1 Captura de material de video, audio e imagen. 6.2 Efectos y plug-ins. 6.3 Montaje final. 6.4 Render y salida a video.

Bibliografía básica:

AA.VV. (1996). Multimedia 1996/ Tendencias. Madrid: Fundesco.
AA.VV. (2001). Diseño de páginas web. Madrid: Anaya multimedia.
Aparici, R. (coord) (1993). La revolución de los medios audiovisuales. Madrid: Ediciones de la Torre.
Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón.
Beck, J. (2004). Animation art. USA: Harper Design.
Braun, K. et al. (2003). Usabilidad. Los sitios hablan por sí mismos. Madrid: Anaya.
Cámara, S. (2006). El dibujo animado. Barcelona: Parramón.

Caplin, S. (2001). Diseño de iconos. Iconos gráficos para el diseño de interfaces. México: Gustavo Gili.
 Cranford Teague, J. (2002). DHTML y CSS. (2ª ed.). Madrid: Pearson Educación.
 Davis, J. y Merritt, S. (1999). Diseño de páginas web. Madrid: Anaya multimedia.
 Eaton, E. (2003). Diseño web. Elementos de interfaz. Madrid: Anaya.
 Elmansy, R. (2010). Photoshop for 3D animators. UK: Focal Press.
 Fernández-Coca, A. (1998). Producción y diseño gráfico para la world wide web. Barcelona: Paidós.
 Glenwright, J. (2001). Www.layout. Cómo diseñar y componer sitios web. México: Gustavo Gili.
 Gótz, V. (2002). Retículas para Internet y otros soportes digitales. Barcelona: Index Book.
 Kristof, R. y Satran, A. (1998). Diseño interactivo. Madrid: Anaya.
 McQuilkin, K. (2011). Cinema 4D : the artist project source book. UK: Focal Press.
 Patmore, C. (2003). Curso completo de animación. Barcelona: Acanto.
 Quinn, J. (2010). Dibujo para animación, España: Hermann Blume.
 Szabo, M. (2012). Cinema 4D R13. UK: Packt Publishing.
 Woolman, M. (2004). Motion design. Suiza: RotoVision.

Bibliografía complementaria:

Edgell, S. (2001). The complete cartooning course. USA: Barron´s.
 Kotz, T. (2003). How to make animated films. UK: Focal Press.
 Webster, C. (2005). Animation, the mechanics of motion. UK: Focal Press.
 White, M.R. y Fidalgo, S.J.A. (2003). Mil problemas de química general. España: Everest.
 Williams, R. (1990). Guía de supervivencia del animador. Londres: Faber and Faber.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos	()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	()
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos parciales y final	(x)

Perfil profesiográfico:

Diseñador gráfico, comunicador visual o licenciatura afín, con experiencia en animación y docencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN Y ESTUDIOS DE LA IMAGEN

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórica		Teoría: 3	Práctica: 0
Modalidad: Seminario		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Analizar diferentes modelos teórico-metodológicos de estudio de las imágenes.

Objetivos específicos:

1. Describir los enfoques iconológicos clásicos y contemporáneos.
2. Analizar la aplicación de las teorías de los signos al estudio de las imágenes.
3. Identificar las imágenes como elementos integrantes de las culturas.
4. Reconocer los aspectos sociológicos de las imágenes.
5. Identificar los aspectos psicológicos de las imágenes.
6. Aplicar los conceptos básicos de la hermenéutica al estudio de las imágenes.
7. Reflexionar sobre los nexos entre las imágenes y los desarrollos tecnológicos y científicos.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Imagen e iconología	8	0
2	Imagen, signo y símbolo	6	0
3	Imagen y antropología	6	0
4	Imagen y sociedad	8	0
5	Imagen, psicología y psicoanálisis	8	0
6	Imagen, fenomenología y hermenéutica	8	0
7	Imagen, ciencia y tecnología	4	0
Total de horas:		48	0
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Imagen e iconología 1.1 La iconología clásica de Cesare Ripa. 1.2 La iconología de Erwin Panofsky. 1.3 Enfoques contemporáneos sobre la iconología.
2	Imagen, signo y símbolo 2.1 Teoría del signo. 2.2 Los sistemas de signos. 2.3. Del signo al símbolo. 2.4 Semiótica de la imagen.
3	Imagen y antropología 3.1 Imagen y mito. 3.2 La imagen como vehículo de la cultura: constantes universales. 3.3 Las imágenes en la cultura contemporánea.
4	Imagen y sociedad 4.1 Iconoclastia e iconofilia. 4.2 El poder religioso y político de la imagen. 4.3 Las guerras de imágenes. 4.4 Imagen y educación. 4.5. Aspectos éticos en la producción de imágenes. 4.6 Retos y alcances de la cultura de la imagen.
5	Imagen, psicología y psicoanálisis 5.1 La psicología gestalt y las imágenes. 5.2 El psicoanálisis aplicado a las imágenes.
6	Imagen, fenomenología y hermenéutica 6.1 Acercamientos fenomenológicos al arte y a la imagen. 6.2 Hacia una hermenéutica del arte y de la imagen.
7	Imagen, ciencia y tecnología 7.1 De la imagen tradicional a la imagen técnica. 7.2 La imagen como herramienta de investigación científica. 7.3 Retroalimentación arte-ciencia. 7.4 Epistemología de la imagen.

Bibliografía básica:

Aristóteles. (1998). *Ética nicomáquea*. Madrid: Gredos.
Aristóteles. (2000). *Poética*. México: Porrúa.
Cheng, F. (1985). *Vacío y plenitud*. Madrid: Siruela.
Coomaraswamy, A.K. (1996). *La danza de Siva*. Madrid: Siruela.
Escudero Chauvel, L. (2005). *Comunicación y conflicto intercultural*. España: Gedisa.
Fernández, J. (1972). *Estética del arte mexicano*. Coatlilcue. México: UNAM.
González, O.C. (2007) *El significado del diseño y la construcción del entorno*. México: Designio.
León-Portilla, M. (1956). *La filosofía náhuatl estudiada en sus fuentes*. México: UNAM.
León-Portilla, M. (1980). *Toltecáyotl. Aspectos de la cultura náhuatl*. México: Fondo de Cultura Económica.
Platón. (1976). *Ión. Hippias o de lo bello. La República*. En *diálogos*. México: Porrúa.
Rivière, J.M. (1958). *El arte y la estética del budismo*. México: UNAM.
Rodríguez Zahar, L. (2008). *Arte islámico, evocación del paraíso. Doctrina, lenguaje, temas iconográficos*. México: El Colegio de México.
Tatarkiewicz, W. (1989). *Historia de la estética II. La estética medieval*. Madrid: Akal.

Bibliografía complementaria:	
Escudero Chauvel, L. (2005). Comunicación y conflicto intercultural. España: Gedisa.	
Frascara, J. (1999). El poder de la imagen. Argentina: Ediciones Infinito.	
González, O.C. (2007). El significado del diseño y la construcción del entorno. México: Designio.	
Johansson, K.P. (2004). La palabra, la imagen y el manuscrito. Lecturas indígenas de un texto pictórico en el siglo XVI. México: UNAM.	
Lin, Y. (1968). Teoría china del arte. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.	
Puerta Vilchez, J.M. (1997). Historia del pensamiento estético árabe. Al-Andalus y la estética árabe clásica. Madrid: Akal.	
Sartori, G. (1998). Homo videns. La sociedad teledirigida. Madrid: Taurus.	
Tinoco, I., Saber, K. y Wang, J.C. (2001). Physical chemistry. New Jersey: Prentice Hall International.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación ()	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos ()
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()	
Perfil profesiográfico:	
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

SEMINARIO DE PROFESIONALIZACIÓN EN ARTES Y DISEÑO

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	3
	1	2	
Modalidad: Seminario	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Analizar y describir las áreas de desarrollo de arte y diseño en las que se aplican estrategias de planeación, organización, control y gestión profesional.
2. Contrastar el desenvolvimiento profesional en el sector público, la iniciativa privada y otras plataformas de desempeño profesional.
3. Discernir entre eficacia y eficiencia en el servicio profesional de gestión, aplicado al área de arte y diseño.
4. Revisar las distintas normas y leyes oficiales, nacionales e internacionales, con apego a la organización y control del diseño.
5. 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.
6. Generar una ética profesional y una postura (artístico-diseñística) socialmente responsable.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Planeación, organización y control	1	2
2	Gestión profesional	1	2
3	El sector público	2	4
4	La iniciativa privada	2	4
5	El servicio profesional independiente y/o colectivo	2	4
6	La normatividad nacional e internacional	2	4
7	Respaldo organizacional y de control	2	4
8	El protocolo asequible de diseño socialmente responsable	2	4
9	Tecnología adecuada y ética profesional	2	4
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	
Contenido Temático			
Unidad	Temas y subtemas		
1	Planeación, organización y control 1.1 Planeación aplicada a proyectos. 1.2 Organización de proyectos. 1.3 Control y supervisión de proyectos.		
2	Gestión profesional 2.1 Gestión del diseño profesional en el sector público. 2.2 Gestión profesional del diseño en la iniciativa privada. 2.3 Gestión y desempeño profesional en otras plataformas.		
3	El sector público 3.1 Normas oficiales de diseño aplicadas en diversos medios de comunicación. 3.2 Derechos de autor y propiedad intelectual. 3.3 Control y manejo de manuales de imagen institucional.		
4	La iniciativa privada 4.1 Agencias de publicidad y despachos de diseño. 4.2 Tipología de cuentas, comitentes y clientes. 4.3 Políticas e ideologías empresariales. 4.4 Desempeño, remuneración y pago de honorarios.		
5	El servicio profesional independiente y/o colectivo 5.1 Alta, registro y baja hacendaria de servicios profesionales. 5.2 Promoción, difusión y publicidad en medios. 5.3 Costo de proyectos (artístico-diseñístico). 5.4 Incubadoras de negocios. 5.5 Regalías.		
6	La normatividad nacional e internacional 6.1 Bancomext. 6.2 Canacyntra. 6.3 Canagraf. 6.4 Indautor. 6.5 Impi. 6.6 Somaap. 6.7 Otras instancias.		

7	Respaldo organizacional y de control 7.1 Icograda. 7.2 Aiga. 7.3 Encuadre. 7.4 Atypi. 7.5 Otras instancias.
8	El protocolo asequible de diseño socialmente responsable 8.1 Protocolo legal. 8.2 Protocolo económico. 8.3 Protocolo ambiental. 8.4 Protocolo social. 8.5 Protocolo sustentable.
9	Tecnología adecuada y ética profesional 9.1 Medios de comunicación y redes sociales. 9.2 Plagio-adequación-clonación-adaptación-apropiación de imágenes. 9.3 Ética profesional en la gestión de proyectos web y/o print.

Bibliografía básica:

Crawford, T. y Doman Bruck, E. (1999). Formatos legales y de negocios para diseñadores gráficos. México: Divine EGG.
Cuevas Pallares, S. et al. (2012). Cómo y cuánto cobrar por el diseño gráfico en México (3ª ed.). España: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

Gavin, A. et al. (2006). Diccionario visual de diseño gráfico. Barcelona: Index Book.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	()
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos	(x)

Perfil profesiográfico:

Artista Visual, Diseñador y Comunicador Visual y/o áreas afines, con experiencia en docencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

SEMINARIO DE INTEGRACIÓN EN CONSULTORÍA Y GESTIÓN DE PROYECTOS II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 6	
Carácter: Obligatoria por área de profundización	Horas		Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	4	64
	2	2		
Modalidad: Seminario	Duración del programa: 16 semanas			

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Seminario de Integración en Consultoría y Gestión de Proyectos I

Asignatura subsecuente: Seminario de Consultoría y Gestión de Proyectos Profesionales I

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores.
2. Adaptar los métodos particulares de las artes y el diseño para integrarlos en un modelo de producción interdisciplinaria.
3. Sistematizar los procesos de investigación-producción para derivarlos en el desarrollo y gestión de proyectos de negocios o de producción de obra.
4. Desarrollar metodologías de planeación y gestión de proyectos para la consultoría en el proceso de investigación-producción.
5. Aplicar el concepto de investigación-producción, como estrategia de proyección.
6. Analizar los conceptos y teorías relacionadas con la consultoría y gestión de proyectos para complementar las actividades de investigación-producción.
7. Identificar necesidades de comunicación o expresión para el desarrollo de proyectos personales de artes y diseño.
8. 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.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	El problema comunicativo	4	4
2	Integración de metodologías para la solución de problemas en expresión y comunicación visual	4	4
3	Consultoría para el desarrollo local y regional	4	4
4	Prospección de la consultoría como modelo de integración cultural	4	4
5	Consultoría integral en proyectos de investigación-producción	8	8
6	Introducción a la gestión de proyectos	8	8
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	El problema comunicativo 1.1 Instrumentos y técnicas de diagnóstico. 1.2 Evaluación. 1.3 FODA.
2	Integración de metodologías para la solución de problemas en expresión y comunicación visual 2.1 Aplicación de instrumentos de diagnóstico FODA. 2.2 Métodos de análisis y procesamiento de datos. 2.3 Derivación e integración de datos FODA. 2.4 Soluciones integrales. 2.5 La metodología de la propuesta.
3	Consultoría para el desarrollo local y regional 3.1 Las pequeñas y medianas empresas. 3.2 Proyección de desarrollo en torno a la imagen. 3.3 Proyección de estrategias de consultoría para el desarrollo.
4	Prospección de la consultoría como modelo de integración cultural 4.1 Contexto socio-cultural del mercado. 4.2 Consultoría en proyectos culturales. 4.3 Modelos de consultoría y diagnóstico del contexto y entorno regional. 4.4 Diagnóstico y evaluación de proyectos de integración cultural.
5	Consultoría integral en proyectos de investigación-producción 5.1 Modelos de diagnóstico y evaluación de procesos. 5.2 Consultoría para la investigación. 5.3 Sistematización y derivación de resultados.
6	Introducción a la gestión de proyectos 6.1 La metodología de la planeación. 6.2 Estructuración de proyectos en torno a la consultoría. 6.3 Plan de gestión de proyectos de consultoría.

Bibliografía básica:	
Alcaraz, R.R.E. (2006). El emprendedor de éxito. México: Mc Graw Hill.	
Álvarez, T.M.G. (2001). La consultoría: ¿Un bien necesario para mi empresa?, cómo y cuando contratar al mejor consultor. México: Panorama.	
Brown, M. (2000). Gestión de proyectos en una semana. Barcelona: Ediciones Gestión.	
Cohen, W.A. (2003). Cómo ser un consultor exitoso. Bogotá : Norma.	
González, S.D.M. (2007). Plan de negocios para emprendedores al éxito. México: Mc Graw Hill.	
Soler, P. (1997). La investigación cualitativa en marketing y publicidad. México: Paidós.	
Bibliografía complementaria:	
Álvarez, T.M.G. (2006). Manual de planeación estratégica. México: Panorama.	
García, S.E. (2007). Planeación estratégica. Teoría y práctica. México: Trillas.	
Sachse, M. (2003). Planeación estratégica en empresas públicas. México: Trillas.	
Steiner, G.A. (2003). Planeación estratégica. México: CECSA.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación ()	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico:	
Licenciado en Diseño Gráfico, Diseño y Comunicación Visual, Artes Visuales, con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

SEMINARIO DE INTEGRACIÓN EN ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN VISUAL II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 6	
Carácter: Obligatoria por área de profundización	Horas		Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	4	64
	2	2		
Modalidad: Seminario	Duración del programa: 16 semanas			

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Seminario de Integración en Estrategias de Comunicación Visual I

Asignatura subsecuente: Seminario de Proyectos y Estrategias Integrales de Comunicación Visual I

Objetivo general:

Integrar los conocimientos metodológicos y procedimentales de la investigación-producción para la creación de estrategias de comunicación visual derivadas de la producción interdisciplinaria.

Objetivos específicos:

1. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores.
2. Adaptar los métodos particulares de las artes y el diseño para integrarlos en un modelo de producción interdisciplinaria.
3. 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.
4. Integrar metodologías de planeación estratégica en las actividades de investigación-producción, para derivar los resultados en productos comunicativos funcionales.
5. 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.
6. Analizar los conceptos y teoría relacionada a la comunicación visual, para derivarlos a la ejecución de las estrategias integrales.
7. Integrar metodologías de diagnóstico y análisis para identificar necesidades de comunicación y detectar problemas comunicativos a resolver.
8. 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.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Introducción a los modelos de planeación estratégica para la comunicación visual	4	4
2	Objetivos y metas de comunicación	4	4
3	Indicadores de desempeño	4	4
4	La experiencia del proceso comunicativo	4	4
5	Modelos retóricos de la comunicación visual	8	8
6	Sintaxis y retórica visual aplicada	8	8
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Introducción a los modelos de planeación estratégica para la comunicación visual 1.1 Investigación y documentación. 1.2 Diagnóstico FODA. 1.3 Objetivos y metas.
2	Objetivos y metas de comunicación 2.1 Diagnóstico de necesidades en comunicación. 2.2 El problema comunicativo. 2.3 Objetivos de solución, acercamiento a la propuesta. 2.4 Definición de objetivos y metas. 2.5 Estrategias para el cumplimiento de metas.
3	Indicadores de desempeño 3.1 Planificación estratégica de objetivos. 3.2 Indicadores de desempeño cuantitativos. 3.3 Indicadores de desempeño cualitativos. 3.4 Diagnóstico de procesos. 3.5 Definición de ruta crítica de estrategias.
4	La experiencia del proceso comunicativo 4.1 La experiencia comunicativa del usuario. Factores humanos para la comunicación visual. 4.2 Experiencias en comunicación visual. 4.3 La comunicación como experiencia trascendental. 4.4 La experiencia interactiva.
5	Modelos retóricos de la comunicación visual 5.1 Figuras retóricas en el discurso visual. Semántica. 5.2 La experiencia de la narrativa. Semiótica. 5.3 Retórica e innovación del discurso visual. 5.4 Paradigmas en la comunicación visual. 5.5 Modelo actancial en comunicación visual.
6	Sintaxis y retórica visual aplicada 6.1 Estrategias de sintaxis retórica en investigación-producción. 6.2 Sintagma y paradigma en los modelos de comunicación aplicados. 6.3 Investigación-producción de estrategias de comunicación visual.

Bibliografía básica:	
<p>Álvarez Torres, M.G. (2001). La consultoría: ¿Un bien necesario para mi empresa? Cómo y cuando contratar al mejor consultor. México: Panorama.</p> <p>Álvarez Torres, M.G. (2006). Manual de planeación estratégica. México: Panorama.</p> <p>Baldwin, J. (2007). Comunicación visual. Barcelona: Parramón.</p> <p>Brown, M. (2000). Gestión de proyectos en una semana. Barcelona: Ediciones Gestión.</p> <p>Drayton, B. (1991). Marketing directo con sentido común. Madrid: Díaz de Santos.</p> <p>García Sánchez, E. (2007). Planeación estratégica. Teoría y práctica. México: Trillas.</p> <p>Prieto, F. (2000). Diagnóstico de la comunicación social en México. México: Ediciones Coyoacán.</p> <p>Sachse, M. (2003). Planeación estratégica en empresas públicas. México: Trillas.</p> <p>Soler, P. (1997). La investigación cualitativa en marketing y publicidad. México: Paidós.</p> <p>Steiner, G.A. (2003). Planeación estratégica. México: CECOSA.</p>	
Bibliografía complementaria:	
<p>Alcaraz Rodríguez, R.E. (2006). El emprendedor de éxito. México: Mc Graw Hill.</p> <p>Cohen, W.A. (2003). Cómo ser un consultor exitoso. Bogotá: Norma.</p> <p>González Salazar, D.M. (2007). Plan de negocios para emprendedores al éxito. México: Mc Graw Hill.</p> <p>Jefkins, F. (1994). Marketing directo. Madrid: PIRAMIDE.</p> <p>Pricken, M. (2008). Creative advertising. Ideas and techniques from the world's best campaigns. New York-Paris: Thames and Hudson.</p> <p>Rodríguez, S. (2009). Creatividad en marketing directo. Barcelona: DEUSTO.</p>	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación ()	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico:	
Licenciado en Diseño Gráfico, Diseño y Comunicación Visual, Artes Visuales, con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

SEMINARIO DE INTEGRACIÓN EN INNOVACIÓN EN LENGUAJES Y SOPORTES
ALTERNATIVOS II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 6	
Carácter: Obligatoria por área de profundización	Horas		Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	4	64
	2	2		
Modalidad: Seminario	Duración del programa: 16 semanas			

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Seminario de Integración en Innovación en Lenguajes y Soportes Alternativos I

Asignatura subsecuente: Seminario de Proyectos de Innovación en Lenguajes y Soportes Alternativos I

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores.
2. Adaptar los métodos particulares de las artes y el diseño para integrarlos en un modelo de producción interdisciplinaria.
3. Sistematizar los procesos de investigación-producción para el desarrollo de proyectos de artes y diseño.
4. Integrar las metodologías de producción en las actividades de investigación-producción.
5. Aplicar el concepto de investigación-producción, como estrategia de construcción de lenguajes.
6. Analizar los lenguajes particulares, para identificar sus posibilidades e integración en los proyectos de artes y diseño.
7. Explorar nuevos territorios para la implantación de los productos derivados del trabajo interdisciplinario de artes y diseño.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La construcción del lenguaje visual	4	4
2	Sinergia soporte-lenguaje	4	4
3	Diégesis, retórica y discurso	4	4
4	Innovación del discurso visual	5	5
5	Función dramática del soporte	5	5
6	Integración de lenguajes y soportes	5	5
7	Innovación, creatividad y tecnología	5	5
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	
Contenido Temático			
Unidad	Temas y subtemas		
1	La construcción del lenguaje visual 1.1 Sintaxis de la imagen. 1.2 Retóricas del lenguaje visual. 1.3 Contexto y factores humanos para la construcción del lenguaje visual.		
2	Sinergia soporte-lenguaje 2.1 Composición. 2.2 Paradigmas de la composición. 2.3 La imagen y el soporte. 2.4 El soporte alternativo. 2.5 El lenguaje alternativo.		
3	Diégesis, retórica y discurso 3.1 Semántica estructural en el discurso visual. 3.2 Semiótica estructural para el discurso visual. 3.3 Metodología de análisis iconográfico. 3.4 Retórica y discurso de la obra. 3.5 El drama de la obra en el contexto.		
4	Innovación del discurso visual 4.1 Alternativas a lo tradicional. 4.2 Innovación en soportes, nuevos territorios para la imagen. 4.3 Innovación en lenguaje visual, la reconstrucción del discurso. 4.4 Confrontación con el contexto, ruptura del paradigma visual.		
5	Función dramática del soporte 5.1 Relaciones isotópicas de la imagen con el soporte. 5.2 El lenguaje del soporte vs el lenguaje de la imagen. 5.3 El soporte-escenario. 5.4 El soporte virtual.		
6	Integración de lenguajes y soportes 6.1 Soportes para arte y diseño. 6.2 Proyectos de innovación en soportes alternativos. 6.3 Evaluación de proyectos.		
7	Innovación, creatividad y tecnología 7.1 Proyectos de innovación enriquecidos con las TIC.		

7.2 Creatividad para la construcción del lenguaje visual.	
7.3 Recursos TIC como herramientas para la exploración de lenguajes y soportes.	
Bibliografía básica: Bunge, M. (2008). Semántica I: sentido y referencia. Barcelona: GEDISA. García, B. (2008). Ecodiseño: nueva herramienta para la sustentabilidad. México: Designio. Lefteri, C. (2008). Así se hace: técnicas de fabricación para diseño de producto. España: Hermann Blume. López, V.M. (2008). Sustentabilidad y desarrollo sustentable: origen precisiones conceptuales y metodología operativa. México: Trillas. Sherin, A. (2009). Sostenible: un manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores gráficos y sus clientes. España: Gustavo Gili. Tamba-Mecz, I. (2004). La semántica. México: Fondo de Cultura Económica.	
Bibliografía complementaria: Avella, N. (2009). Diseñar con papel: técnicas y posibilidades del papel en el diseño gráfico. España: Gustavo Gili. Best, K. (2000). Fundamentos del management del diseño: el libro esencial de los conceptos y principios básicos de la gestión de proyectos. España: Parramon. Brower, C. (2007). Diseño eco-experimental: arquitectura/moda/producto. España: Gustavo Gili. Esteve de Quesada, A. (2001). Creación y proyecto. España: Institució Alfons el Magnànim. Harrison, S. (2010). Creatividad. México: Prentice-Hall. López Fernández, C. (2006). Creación y posibilidad: aplicaciones del arte en la aplicación social. España: Fundamentos. Yabuka, N. (2011). Eco-diseño: cartón. España: Links/Structure.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación ()	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesigráfico: Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, Artes Visuales, con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

SEMINARIO DE INTEGRACIÓN EN PRODUCCION VISUAL Y ENTORNO II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 6	
Carácter: Obligatoria por área de profundización	Horas		Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría: 2	Práctica: 2	4	64
Modalidad: Seminario	Duración del programa: 16 semanas			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Seminario de Integración en Producción Visual y Entorno I

Asignatura subsecuente: Seminario de Proyectos de Producción Visual y Entorno I

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores.
2. Adaptar los métodos particulares de las artes y el diseño para integrarlos en un modelo de producción interdisciplinaria.
3. Sistematizar los procesos de producción en el laboratorio para el desarrollo de proyectos de artes y diseño.
4. 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.
5. Aplicar el concepto de investigación-producción, como estrategia de intervención del entorno.
6. Identificar necesidades de comunicación o expresión para el desarrollo de proyectos personales de artes y diseño.
7. Evaluar las estrategias de investigación-producción que favorecerán la inserción de la obra o productos en el entorno del arte y el diseño.
8. Derivar de manera sistemática los resultados de la investigación-producción en estrategias de intervención del entorno.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Intervención y estrategia	4	4
2	Intervención e innovación para el desarrollo regional	5	5
3	Significación y resignificación del contexto y el entorno	5	5
4	Lenguaje y narrativa del entorno y del espacio	5	5
5	Entorno-escenario	5	5
6	Acción e interacción	4	4
7	La investigación-producción para el entorno	4	4
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	
Contenido Temático			
Unidad	Temas y subtemas		
1	Intervención y estrategia 1.1 Estrategias de intervención del espacio y del contexto. 1.2 Planificación estratégica. 1.3 Metodología de la planificación de estrategias de intervención. 1.4 La intervención del entorno como estrategia de investigación-producción.		
2	Intervención e innovación para el desarrollo regional 2.1 La intervención del arte y el diseño en el contexto socio-cultural. 2.2 La intervención-modelo de integración social. 2.3 Integración cultural y desarrollo social. 2.4 La intervención, un modelo de innovación cultural. 2.5 Innovación en intervención orientada al desarrollo local.		
3	Significación y resignificación del contexto y el entorno 3.1 Procesos de significación en el entorno. 3.2 Tipos de enlace y formas de representación de los enlaces. 3.3 La significación del contexto socio-cultural. 3.4 Resignificación del entorno y sus experiencia visuales. 3.5 Paradigmas visuales del entorno.		
4	Lenguaje y narrativa del entorno y del espacio 4.1 El lenguaje del entorno. 4.2 Narrativa del entorno, la diégesis visual. 4.3 El espacio narrativo. 4.4 Relaciones diegéticas obra-entorno. 4.5 Expresión-comunicación.		
5	Entorno-escenario 5.1 El entorno escénico. 5.2 Modelo actancial. 5.3 El tránsito como intervención del espacio. 5.4 El escenario transitable, la construcción dramática. 5.5 El relato transitable, la intervención del entorno.		
6	Acción e interacción 6.1 Interactividad. 6.2 Autonomía y control. 6.3 Participación y contribución. 6.4 La acción, modelos de interacción con el contexto.		

7	<p>La investigación-producción para el entorno</p> <p>7.1 La investigación-producción como intervención.</p> <p>7.2 Sistematización de las estrategias de intervención.</p> <p>7.3 Estrategias de investigación-producción para el entorno.</p> <p>7.4 Metodología de la intervención visual.</p> <p>7.5 Proyectos de investigación-producción visual para el entorno.</p>
---	--

Bibliografía básica:

Ander-Egg, E. (1990). Repensando la investigación-acción participativa. Comentarios, críticas y sugerencias. Dirección de Bienestar Social. Gobierno Vasco: Vitoria-Gasteiz.

Anzola, R.S. (2005). De la idea a tu empresa. México: McGraw-Hill Interamericana.

Best, K. (2010). Fundamentos del management del diseño: el libro esencial de los conceptos y principios básicos de la gestión de proyectos. España: Parramón.

Fernández R.A. (2005). Creatividad e innovación en empresas y organizaciones: Técnicas para la resolución de problemas. Madrid-Buenos Aires: Ediciones Díaz de Santos.

Larrañaga, L. (2001). Arte hoy, instalaciones. EUA: Nerea.

Le Boterf, G. (1986). Investigación participativa: una aproximación al desarrollo local. Madrid: Narcea.

López de Ceballos, P. (1998). Un método para la investigación-acción participativa. (3ª ed). Madrid: Popular.

Martínez R.E. (1992). El uso de los medios de comunicación en marketing y publicidad. México: Akal.

Prieto, F. (1996). Diagnóstico de la comunicación social en México. México: Ediciones Coyoacán.

Rahman, A. y Fals, O. (1992). La situación actual y las perspectivas de la investigación-acción participativa en el mundo. Caracas: Equipo Comunicación.

Rico, J. (2010). Manual práctico de museología, museografía y técnicas expositivas. Madrid: Silex.

Varela, R. (2008). Innovación empresarial: arte y ciencia en la creación de empresas. Colombia: Prentice Hall.

Vazquez, M.M. (2000). Historia de la comunicación social. México: Random House Mondadori.

Bibliografía complementaria:

Álvarez T.M.G. (2006). Manual de planeación estratégica. México: Panorama.

García, S.E. (2007). Planeación estratégica. Teoría y práctica. México: Trillas.

Sachse, M. (2003). Planeación estratégica en empresas públicas. México: Trillas.

Steiner, G.A. (2003). Planeación estratégica. México: CECOSA.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	(x)
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		

Perfil profesiográfico:
Licenciado en Diseño Gráfico, Diseño y Comunicación Visual, Artes Visuales, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

DESARROLLO Y GESTIÓN DE PROYECTOS EMPRESARIALES

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Seminario		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Analizar y desarrollar en proyectos de arte y diseño los principios básicos de la administración y sus funciones operativas para la actividad profesional.

Objetivos específicos:

1. Analizar los elementos básicos de la administración.
2. Definir a la empresa y su responsabilidad social.
3. Definir los conceptos de planeación, organización, dirección y control.
4. Definir las funciones operativas de la empresa.
5. Aplicar los conceptos básicos de la administración en un plan de negocios.
6. Realizar un análisis prospectivo de la empresa de arte y diseño.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Introducción a la administración	1	2
2	La empresa y sus características principales	1	2
3	Planeación	2	4
4	Organización	2	4
5	Integración. Recursos de las organizaciones	2	4
6	Dirección. Control interno y relaciones humanas	2	4
7	Control	2	4
8	Funciones operativas. Producción. Ventas y mercadotecnia, finanzas y recursos humanos	2	4
9	Plan de negocios y proyecto prospectivo	2	4

Total de horas:	16	32
Suma total de horas:	48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Introducción a la administración 1.1 Concepto y elementos básicos de la administración. 1.2 Principios generales de la administración. 1.3 La responsabilidad social y la administración.
2	La empresa y sus características principales 2.1 Concepto y estructura de la empresa. 2.2 Tipos de empresa.
3	Planeación 3.1 Concepto y proceso de la planeación. 3.2 Áreas de planeación. 3.3 Herramientas para la toma de decisiones. 3.4 Técnicas de planeación.
4	Organización 4.1 Concepto y proceso de la organización. 4.2 El organigrama.
5	Integración. Recursos de las organizaciones 5.1 Concepto y proceso de la integración. 5.2 Recursos financieros. 5.3 Recursos materiales. 5.4 Recursos técnicos. 5.5 Recursos humanos.
6	Dirección. Control interno y relaciones humanas 6.1 Concepto y elementos de la dirección. 6.2 Control interno. 6.3 Relaciones humanas.
7	Control 7.1 Concepto e importancia del control. 7.2 Elementos y proceso del control. 7.3 Tipos de control. 7.4 Periodicidad y prácticas del control.
8	Funciones operativas. Producción. Ventas y mercadotecnia, finanzas y recursos humanos 8.1 Área de producción. 8.2 Área de mercadotecnia. 8.3 Área de finanzas. 8.4 Área de personal.
9	Plan de negocios y proyecto prospectivo 9.1 Modelos de planes de negocio. 9.2 Prospectiva empresarial.

Bibliografía básica:

Barajas, M.J. (2000). Curso introductorio a la administración. México: Trillas.
Colbert, F. (2010). Marketing de las artes y la cultura. España: Ariel.

<p>Munch, G.L. (2011). Nuevos fundamentos de mercadotecnia: hacia el liderazgo del mundo. México: Trillas.</p> <p>Reyes, P.A. (2000). Administración de empresas: teoría y práctica (vol. 1). México: Limusa.</p> <p>Reyes, P.A. (2000). Administración de empresas: teoría y práctica (vol. 2). México: Limusa.</p> <p>Treviño, R. (2000). Publicidad comunicación en marketing. México: McGraw Hill.</p>	
<p>Bibliografía complementaria:</p> <p>Berkly, I. (2006). Mercadotecnia en línea para PyMES. México: Grupos Patricia Culturas.</p> <p>Hoffman, K.D., Bateson, J. E. (2012). .Marketing de servicios: conceptos, estrategias y casos. (4ª ed.). México: Cengage Learning.</p> <p>Treviño, R. (2000). Publicidad comunicación en marketing. México: McGraw Hill.</p>	
<p>Sugerencias didácticas:</p> <p>Exposición oral (x)</p> <p>Exposición audiovisual (x)</p> <p>Ejercicios dentro de clase (x)</p> <p>Ejercicios fuera del aula ()</p> <p>Seminarios ()</p> <p>Lecturas obligatorias (x)</p> <p>Trabajo de investigación (x)</p> <p>Prácticas de taller o laboratorio ()</p> <p>Prácticas de campo ()</p> <p>Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <p>Exámenes parciales (x)</p> <p>Examen final escrito (x)</p> <p>Trabajos y tareas fuera del aula (x)</p> <p>Exposición de seminarios por los alumnos ()</p> <p>Participación en clase (x)</p> <p>Asistencia (x)</p> <p>Seminario ()</p> <p>Otras: Evaluación de proyectos (x)</p>
<p>Perfil profesiográfico:</p> <p>Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, Artes Visuales, con experiencia docente.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

INGLÉS

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Sin campo de conocimiento	No. Créditos: 6	
Carácter: Obligatoria	Horas		Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	4	64
	2	2		
Modalidad: Curso	Duración del programa: 16 semanas			

Seriación: Si (x) No () Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Inglés quinto semestre

Asignatura subsecuente: Inglés séptimo semestre

Objetivo general: 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.

Objetivos específicos:

1. 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.
2. Practicar el intercambio de información acerca de una acción que sucedió antes de que otra ocurriera. Expresar situaciones improbables o imposibles.
3. 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.
4. 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.
5. Expresar y contabilizar información adicional acerca de objetos, personas o lugares.
6. 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.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Uso de can, could, would, should, shall para expresar acciones y hacer solicitudes	6	6
2	Pasado perfecto	6	6
3	Voz pasiva	6	6
4	Uso de ing	4	4
5	Frasas nominales	4	4

6	Situaciones verdaderas, posibles o hipotéticas	6	6
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

CONTENIDO TEMÁTICO

Unidad 1			
Objetivo: 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.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga horaria
Verbos modales: Can, could, would, should, shall Formas: <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativo • Negativo • Interrogativo Revisión de presente perfecto continuo Léxico: Verbos Preposiciones: for, since	Could I possibly park my car here? Excuse me, how can I get to Central Station? Could you open the door, please? Would you stop making that noise? I would do it differently. I think you should follow the instructions from the manual. Shall we dance? Have you been following the instructions from the manual? Dana has been selling the same old fashioned clothes for decades, since she opened the store in 1991!	-Hacer solicitudes y pedir permiso de manera formal. -Dar y seguir indicaciones. -Proporcionar opiniones y sugerencias. -Expresar acciones que iniciaron en el pasado, han tenido un seguimiento y continúan vigentes.	12 horas

Unidad 2			
Objetivo: Practicar el intercambio de información acerca de una acción que sucedió antes de que otra ocurriera. Expresar situaciones improbables o imposibles.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga horaria
Pasado Perfecto	When Jack got home late,	-Describir una acción que	

<p>Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa <p>Tercer Condicional</p> <p>Léxico: Before, when, until, by the time Verbos regulares e irregulares en pasado participio</p>	<p>his wife had gone to bed.</p> <p>He had seen that movie twice before we saw it.</p> <p>He hadn't given you the report, before the boss came.</p> <p>Had the class started when Patty arrived? Yes, it had.</p> <p>If I had worked harder, I would have made more money.</p> <p>If you'd listened to me, you wouldn't have gotten lost.</p>	<p>ocurrió antes de otra acción pasada.</p> <p>-Intercambiar información acerca de acciones que sucedieron antes que otra en el pasado.</p> <p>-Expresar circunstancias improbables o imposibles de remediar.</p>	<p>12 horas</p>
--	---	---	-----------------

<p>Unidad 3 Objetivo: 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.</p>			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga horaria
<p>Voz pasiva en Presente Perfecto</p> <p>Voz pasiva en Futuro</p> <p>Voz pasiva en Presente Continuo</p> <p>Léxico: Adverbios de tiempo</p> <p>Preposiciones: for, since</p>	<p>Over the centuries, Korea has been invaded more times than any other country in the world.</p> <p>A lot of animal species will be saved by the new Non-Governmental Organization.</p> <p>The white surface of the Taj Mahal is being gradually damaged by pollution.</p>	<p>-Expresar acciones en progreso, a futuro e iniciadas en el pasado pero sin terminar, enfatizando el resultado de las mismas sin que la importancia recaiga en quien las realizó.</p>	<p>12 horas</p>

<p>Unidad 4 Objetivo: Expresar ideas que contengan verbos como objeto de una preposición. Profundizar en el uso de</p>

expresiones que indiquen gusto o disgusto por ciertas actividades o acciones.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga horaria
Preposición + ing Uso de ing después de verbos: like, love, hate, enjoy, don't mind, can't stand, find, dislike, etc. Léxico: Preposiciones	I'm looking forward to meeting you soon. Sheila is interested in studying Chemistry. Aren't you tired of listening to the same song over and over again? I don't mind buying the sodas for the party. Joseph can't stand losing money. I find telling stories a nice hobby. Children dislike having to wake up early.	-Entender y utilizar expresiones en las que se halle un verbo después de una preposición. -Intercambiar información relacionada con agrados y desagradados personales.	8 horas

Unidad 5			
Objetivo: Expresar y contabilizar información adicional acerca de objetos, personas o lugares.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga horaria
Frases Nominales Artículos Cláusulas relativas Pronombres relativos: that, which, who, whose, where, which, when. Léxico: objetos de uso diario, lugares.	Thermometer is a little device that measures temperature. Marilyn Monroe was an actress whose life was exciting. What do you call a machine which keeps fruit very cold? The girl who is sitting next to Carlos is my girlfriend. Would you like some coffee? Are there any questions?	-Proporcionar información adicional acerca de objetos, personas o lugares. -Expresar cantidad con objetos contables y no contables.	8 horas

	<p>There are too many students in here.</p> <p>There's not enough sugar for the cake.</p> <p>Can I have a couple of days to make a decision?</p>		
--	--	--	--

Unidad 6			
Objetivo: 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.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga horaria
<p>Revisión de 1er y 2o condicionales</p> <p>Reported speech</p>	<p>If you look carefully, you'll find the answer.</p> <p>If the students don't study, they'll fail the test.</p> <p>If I were you, I would work harder.</p> <p>If Tom had a car, he would take Sally to the beach.</p> <p>If Cindy fought against a man, she would surely win.</p> <p>Diane told me she loved ice cream.</p> <p>Simon said I was a very intelligent person.</p> <p>The teacher told us we hadn't finished the project.</p> <p>They asked me where I was going.</p>	<p>-Expresar eventos reales o probables bajo ciertas circunstancias.</p> <p>-Expresar condiciones irreales en el presente.</p> <p>-Recontar lo que alguien más dijo en el pasado.</p>	<p>12 horas</p>

<p>Bibliografía básica: Diccionario bilingüe. Chamot, U.A., et al. (2008). The learning strategies. NY: Longman. Harmer, J. (2004). Just Grammar. Malasya: Ed. Marshal Cavendish.</p>	
<p>Bibliografía complementaria: Delors, J. (1994). Los cuatro pilares de la educación. En: La educación encierra un tesoro. UNESCO. http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf.</p>	
<p>Estrategias didácticas: Activación de conocimiento previo Dirigir atención Verificar comprensión Escenificar Colaborar Contextualizar Sustituir Inferir Utilizar recursos Resumir Revisar metas Autoevaluarse/Autorregulación Clasificar Transferir Utilizar imágenes Retroalimentar Discriminar pistas discursivas Predecir Tomar notas Reconocer cognados Verificar predicciones y suposiciones Reconocer hechos y opiniones Identificar ideas principales</p> <p>De acuerdo a los descriptores del MCER los alcances por habilidad que tendrán los alumnos al concluir el nivel B1 serán:</p> <p>Expresión oral:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Usa con razonable corrección un repertorio de fórmulas y estructuras de uso habitual y asociadas a situaciones predecibles. ➤ Puede continuar hablando de forma comprensible, aunque sean evidentes sus pausas para realizar una planificación gramatical y léxica y una corrección, sobre todo en largos periodos de expresión libre. ➤ Puede iniciar, mantener y cerrar conversaciones sencillas cara a cara sobre temas cotidianos de interés personal. Puede repetir parte de lo que alguien dijo para confirmar la comprensión mutua. ➤ Puede unir una serie de elementos breves, 	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Exámenes parciales <input checked="" type="checkbox"/> Examen final escrito <input checked="" type="checkbox"/> Tareas y trabajos fuera del aula <input type="checkbox"/> Exposición de seminarios por los alumnos <input checked="" type="checkbox"/> Participación en clase <input checked="" type="checkbox"/> Asistencia <input type="checkbox"/> Seminario <input type="checkbox"/> Otros</p> <p>Se sugiere llevar a cabo tres evaluaciones durante el semestre:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Diagnóstica 2) Intermedia: Unidades 1 a la 3 3) Final: Unidades 1 a 6
	6

diferenciados y sencillos para formar una secuencia lineal de ideas relacionadas.

Expresión escrita:

- Construye párrafos coherentes sobre temas familiares concretos con ideas principales claras y detalles de apoyo, y con un desarrollado sentido de audiencia.
- Puede unir dos o tres párrafos en un texto más largo.
- Demuestra un control bastante satisfactorio acerca de estructuras complejas y ortografía. Con frecuencia construye el discurso escrito típico de su primera lengua: la estructura textual de más de un párrafo puede parecer, a veces, "extranjera" para un lector de habla inglesa.
- Toma notas de mensajes telefónicos grabados claramente y de presentaciones orales. El uso de expresiones creativas más personales revelan una "sobre-elaboración", una traducción literal, el uso de falsos cognados y de circunlocución – estrategias para tratar de expresarse de una manera más completa en vista de sus limitaciones en el uso del lenguaje.

Comprensión auditiva:

- Puede comprender aspectos principales e importantes detalles del discurso oral en contextos moderadamente difíciles del lenguaje.
- Puede seguir la mayor parte de conversaciones formales e informales de temas familiares de nivel descriptivo, a un ritmo de discurso normal, especialmente como participante.
- Puede comprender una amplia lista de expresiones idiomáticas comunes.
- Puede entender preguntas indirectas más complejas acerca de experiencias personales, temas familiares y conocimiento general.
- Puede entender conversaciones rutinarias relacionadas con el trabajo.
- Puede seguir mensajes telefónicos cortos y

<p>predecibles sobre temas familiares; tiene aún problemas para comprender detalles desconocidos o acontecimientos no familiares.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprende parcialmente conversaciones rápidas entre hablantes nativos, por lo que puede requerir repeticiones o reformulaciones. <p>Comprensión de lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Puede leer sin dificultad textos en donde se encuentren hechos acerca de temas relacionados con su área de estudio y de su interés con un nivel satisfactorio de comprensión. ➤ Puede comprender lo suficientemente bien la descripción de eventos, sentimientos y deseos en cartas personales, para tener correspondencia regular con un amigo. ➤ Puede hacer una lectura de búsqueda para localizar la información deseada en textos más largos y reunir la que encuentre en diferentes partes del texto, o de diferentes textos para cumplir con una tarea específica. ➤ Puede encontrar y comprender información relevante en materiales cotidianos, tales como cartas, folletos y documentos oficiales cortos. ➤ Puede identificar las conclusiones principales en textos claramente argumentativos. Puede reconocer la línea de argumentación en el tratamiento del asunto presentado, aunque no necesariamente en detalle. ➤ Puede identificar puntos importantes en artículos de periódico que sean claros y acerca de temas familiares. ➤ Puede comprender instrucciones sencillas y claramente escritas de alguna parte de un equipo. 	
<p>Perfil profesiográfico Profesor egresado del Curso de Formación de Profesores del CELE. Haber aprobado el examen de la COELE. Licenciado en Letras Inglesas / Literatura Inglesa con especialidad en Didáctica. Licenciado en la Enseñanza del Inglés de la FES Acatlán.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
LICENCIATURA EN ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN DISEÑO HIPERMEDIA II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
Total de Horas 48			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Investigación-Producción en Diseño Hipermedia I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Diseñar propuestas y estrategias de diseño hipermedia, cifrados en la construcción de ambientes virtuales y espacios en 3-D y publicaciones electrónicas para el entretenimiento.

Objetivos específicos:

1. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores.
2. Proponer el diseño de espacios digitales.
3. Diseñar y programar propuestas para videojuego.
4. Crear personajes.
5. Construir narrativas no lineales y que tengan por constante la interacción del usuario.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Diseño tridimensional virtual	8	16
2	Diseño de interactivos para el entretenimiento	8	16
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Diseño tridimensional virtual 1.1 Construcción de espacios virtuales. 1.1.1 Estructuración. 1.1.2 Textura e iluminación. 1.1.3 Planos y recorridos. 1.2 Creación de personajes. 1.2.1 Estructura y esqueleto. 1.2.2 Modelado, textura e iluminación. 1.2.3 Locomoción.
2	Diseño de interactivos para el entretenimiento 2.1 Preproducción. 2.1.1 Mesa creativa. 2.1.2 Organigrama y definición de tareas. 2.1.3 Guiones y planificación. 2.2 Producción. 2.2.1 Diseño de recursos y contenidos. 2.2.2 Diseño de interfaz. 2.2.3 Programación. 2.3 Postproducción. 2.3.1 Publicación. 2.3.2 Tester y análisis de focus group.

Bibliografía básica:

- Aparici, R. (coord). (1993). La revolución de los medios audiovisuales. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Braun, K., et al. (2003). Usabilidad. Los sitios hablan por sí mismos. Madrid: Anaya.
- Caplin, S. (2001). Diseño de iconos. Iconos gráficos para el diseño de interfaces. México: Gustavo Gili.
- Cranford Teague, J. (2002). DHTML y CSS. (2ª ed.). Madrid: Pearson Educación.
- Davis, J. y Merritt, S. (1999). Diseño de páginas web. Madrid: Anaya multimedia.
- Eaton, E. (2003). Diseño web. Elementos de interfaz. Madrid: Anaya.
- Fernández-Coca, A. (1998). Producción y diseño gráfico para la world wide web. Barcelona: Paidós.
- Glenwright, J. (2001). Www.layout. Cómo diseñar y componer sitios web. México: Gustavo Gili.
- Götz, V. (2002). Retículas para Internet y otros soportes digitales. Barcelona: Index Book.
- Kristof, R. y Satran, A. (1998). Diseño interactivo. Madrid: Anaya.
- Orihuela, J.L. y Santos, M.L. (1999). Introducción al diseño digital. Madrid: Anaya.
- Lynch, P. J. y Horton, S. (2000). Principios de diseño básicos para la creación de sitios web. México: Gustavo Gili.
- Mok, C. (1998). El diseño en el mundo de la empresa. Madrid: Anaya multimedia.
- Moreno Muñoz, A. (2000). Diseño ergonómico de aplicaciones hipermedia. Barcelona: Paidós.
- Nielsen, J. (2000). Usabilidad. Diseño de sitios web. Madrid: Pearson Educación.
- Pérez Jiménez, M. (1999). Nuevos medios en la imagen. Santa Cruz de Tenerife: Servicio de Publicaciones de la Universidad de La Laguna.
- Powell, T. (2001). Diseño de sitios web. Madrid: McGraw-Hill/Interamericana de España.
- Pring, R. (2000). Www.tipografía. 300 diseños tipográficos para sitios web. Barcelona: Gustavo Gili.
- Pring, R. (2001). Www.color. 300 usos del color para sitios web. México: Gustavo Gili.
- Royo, J. (2004). Diseño digital. Barcelona: Paidós Diseño.
- Shneiderman, B. y Plaisant, C. (2005). Diseño de interfaces de usuario. Estrategias para una interacción persona-computadora efectiva. Madrid: Pearson Educación.

Siegel, D. (1997). <i>Técnicas avanzadas para el diseño de páginas web</i> . Madrid: Anaya multimedia.	
Bibliografía complementaria:	
Annett, J. y Duncan, K. (1967). <i>Task analysis and training in design</i> . <i>Journal of Occupational Psychology</i> , 41, 211, 221. England: The British Psychological Society.	
Card, S., Moran, T. y Newell, P. (1983). <i>The psychology of human-computer interaction</i> . New Jersey: Lawrence Erlbaum.	
Cox, K. y Walker, D. (1993). <i>User interface design</i> . California: Prentice Hall.	
Dix, A. (1991). <i>Formal methods for interactive systems</i> . Michigan: Academic Press.	
Foley, J., Van Dam, A., Feirner, S. y Hughes, J. (1990). <i>Computer graphics: principles and practice</i> . (2ª ed.). USA: Addison and Wesley.	
Olsen, D. (1998). <i>Developing user interfaces</i> . California: Morgan Kaufman Publishers.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito ()
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula ()	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Solución de problemas (x)
Prácticas profesionales (x)	Trabajo en equipo (x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	Evaluación de proyectos (x)
Perfil profesiográfico:	
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, Artes Visuales, con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN ACCIÓN Y
PERFORMÁTICA II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
Total de Horas 48			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Investigación-Producción en Acción y Performática I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Investigar sobre los procesos artísticos así como del diseño, que vinculan el uso de herramientas digitales y electrónicas, inmersos en interacciones con el medios físico y social.

Objetivos específicos:

1. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores.
2. Definir y diseñar proceso de interacción virtual.
3. Definir y diseñar proceso de interacción física.
4. Diseñar y conceptualizar ejercicios prácticos con fines específicos.
5. Profundizar y experimentar con principios de electrónica y electrónica digital.
6. Analizar procesos y proyectos experimentales.
7. Programar para las artes y el diseño.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La computadora, su arquitectura y la interacción	3	4
2	Lenguaje tecno-científico e interacción con el entorno	3	4
3	Proyectos interactivos en el espacio virtual	5	10
4	Diseño con herramientas digitales y electrónicas para la creación híbrida	5	14
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	La computadora, su arquitectura y la interacción 1.1 Arquitectura de un ordenador. 1.2 El usuario y la GUI. 1.3 Transformaciones en la interacción humano-ordenador.
2	Lenguaje tecno-científico e interacción con el entorno 2.1 La ciencia y la tecnología como transformadores de la percepción. 2.2 Análisis de la realidad post medial. 2.3 Análisis de los procesos históricos y las transformaciones en la interacción con lo "natural".
3	Proyectos interactivos en el espacio virtual 3.1 El espacio virtual y sus interconexiones. 3.2 Redes de comunicación y procesos hyper mediales. 3.3 La reinterpretación de acción e interacción en espacios virtuales.
4	Diseño con herramientas digitales y electrónicas para la creación híbrida 4.1 Herramientas de programación sonora (intermedio). 4.2 Herramientas de programación visual (intermedio). 4.3 Herramientas de programación para interactividad (intermedio). 4.4 Diseño e integración de interfaces y medios para proyectos de diseño.

Bibliografía básica:

Bourriaud, N. (2006). Estética relacional. (2ª ed.). Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
 Brea, J.L. (2002). La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca.
 Brea, J.L. (2010). Las 3 eras de la imagen - imagen-materia, film, e-image. Madrid: Akal.
 Deleuze, G. (1987). La imagen-tiempo. España: Paidós Ibérica.
 Manovich, L. (2008). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Barcelona: Paidós.
 Noble, J. (2009). Programming interactivity, a designer's guide to processing. (2ª ed.). USA: O'Reilly.
 O'Sullivan, D. y Tom, I. (2006). Physical computing. USA: Thomson.
 Oliver, G. (2007). Media art histories. Cambridge: MIT Press.
 Shiffman, D. (2008). Learning processing: a beginner's guide to programming images, animation, and interaction.

Bibliografía complementaria:

Aedo, T. y Quintero, L. (2004). Tekhné 1.0: arte, pensamiento y tecnología. México: Conaculta.
 Bañuelos, E. (2008). Cuerpo experimental transmutativo. México: Conaculta.
 Cortéz, J.M. (1996). El cuerpo mutilado, la angustia de la muerte en el arte. Valencia: Generalitat Valenciana.
 Habermas, J. (1990). El pensamiento postmetafísico. Madrid: Taurus.
 Lyotard, J.F. (2006). La condición postmoderna. (4ª ed.). Madrid: Cátedra.
 McLuhan, M. (1996). Comprender los medios de comunicación, las extensiones del ser humano. Barcelona: Paidós.
 Schechner, R. (2000). Performance. Teoría y prácticas interculturales. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.
 Wilson, S. (2002). Information arts: intersections of art, science, and technology. Cambridge: MIT Press.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, Artes Visuales, con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN ANIMACIÓN HÍBRIDA II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	48
	2	4	
Modalidad: Laboratorio	Duración del programa: 8 semanas		

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Investigación-Producción en Animación Híbrida I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

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

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Antecedentes de la animación digital 3D	2	4
2	Hardware y software para animación digital 3D	2	4
3	Conceptos y términos para la realización de imágenes y animaciones digitales 3D	2	4
4	Modelado de objetos 3D	2	5

5	Creación de escenarios y ambientes en 3D	2	5
6	Animación digital 3D	3	5
7	Postproducción de video	3	5
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Antecedentes de la animación digital 3D 1.1 La animación digital 3D de sus orígenes a nuestros días. 1.1.1 Siglo XX. 1.1.2 Siglo XXI.
2	Hardware y software para animación digital 3D 2.1 Hardware. 2.2 Software.
3	Conceptos y términos para la realización de imágenes y animaciones digitales 3D 3.1 Tipos de aplicaciones. 3.2 Formatos para cine, televisión y medios digitales. 3.3 Estilos de modelado de objetos. 3.4 Composición escénica 3D. 3.5 Movimientos de cámara en espacios 3D. 3.6 Tipos texturizado e iluminación.
4	Modelado de objetos 3D 4.1 Herramientas y menú. 4.2 Tipos de modelado. 4.3 Optimización de objetos para animación. 4.4 Mapeo y aplicación de texturas. 4.5 Iluminación y características de materiales a aplicar. 4.6 Renderizado de objetos estáticos.
5	Creación de escenarios y ambientes en 3D 5.1 Diseño y planeación. 5.2 Herramientas y menú. 5.3 Tipos de modelado. 5.4 Generación de ambientes y movimiento de objetos.
6	Animación digital 3D 6.1 Menú y herramientas. 6.2 Espacios de trabajo y desarrollo de objetos. 6.3 Línea de tiempo. 6.4 Partículas. 6.5 Aplicación de huesos Rigging. 6.6 Línea de tiempo, movimientos y renderizado de proyecto.
7	Postproducción de video 7.1 Menú y herramientas. 7.2 Espacios de trabajo, captura de imágenes y audio. 7.3 Uso de pantalla verde y scripts. 7.4 Render y salida a video.

Bibliografía básica:	
Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón.	
Beane, A. (2012). 3D animation essentials. USA: Sybex.	
Beck, J. (2004). Animation art. USA: Harper Design.	
Cámara, S. (2006). El dibujo animado. Barcelona: Parramón.	
Danaher, S. (2003). Digital 3D design. USA: Watson Gupatil.	
McQuilkin, K. (2011). Cinema 4D, the artists project source book. UK: Focal Press.	
Patmore, C. (2003). Curso completo de animación. Barcelona: Acanto.	
Perkins, C. (2007). Photoshop CS3 extended para 3D y video. España: Anaya multimedia.	
Quinn, J. (2010). Dibujo para animación. España: Hermann Blume.	
Woolman, M. (2004). Motion design. Suiza: RotoVision.	
Bibliografía complementaria:	
Edgell, S. (2001). The complete cartooning course. USA: Barron's.	
Kotz, T. (2003). How to make animated films. UK: Focal Press.	
Webster, C. (2005). Animation, the mechanics of motion. UK: Focal Press.	
White, M.R. y Fidalgo, S.J.A. (2003). Mil problemas de química general. España: Everest.	
Williams, R. (1990). Guía de supervivencia del animador. Londres: Faber and Faber.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje :
Exposición oral (x)	Exámenes parciales ()
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito ()
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación ()	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil Profesiográfico:	
Diseñador gráfico, comunicador visual o licenciatura afín, con experiencia en animación y docencia.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN ARTE HIPERMEDIA II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
Total de Horas			
48			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Investigación-Producción en Arte Hipermedia I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores.
2. Planear y presentar proyectos personales.
3. Analizar a los autores sobresalientes del género.
4. Aplicar las herramientas del software libre para la realización de proyectos personales.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Software libre: SuperCollider	4	8
2	Software libre: Pure Data	6	12
3	Hardware libre: Arduino	6	12
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Software libre: SuperCollider 1.1 Introducción a SuperCollider. 1.2 Historia de SuperCollider. 1.3 Relevancia de SuperCollider. 1.4 Figuras destacadas. 1.5 Ejemplos de obras. 1.6 Elementos estructurales de la aplicación. 1.7 Programación orientada a objetos.
2	Software libre: Pure Data 2.1 Introducción a Pure Data. 2.2 Historia de Pure Data. 2.3 Relevancia de Pure Data. 2.4 Ejemplos de obras. 2.5 Lenguaje y lógica del programa. 2.6 Trabajo con audio.
3	Hardware libre: Arduino 3.1 Introducción a Arduino. 3.2 Esquema de pines. 3.3 Lenguaje de programación Arduino. 3.4 Sintaxis. 3.5 Bibliotecas en Arduino.

Bibliografía básica:

Attali, J. (1985). Noise: the political economy of music. USA: University of Minnesota Press.
Bowman, S. y Willis, C. (2003). Nosotros, el medio. USA: The Media Center at The American Press Institute.
Cohen, J. (1969). Sensación y percepción auditiva y de los sentidos menores. México: Trillas.
Coren, S. (1999). Sensación y percepción. México: McGraw-Hill.
Everest, F.A. (2001). The master handbook of acoustics. New York: McGraw-Hill.
Lessig, L. (2004). Cultura libre, cómo los grandes medios usan la tecnología y las leyes para encerrar la cultura y controlar la creatividad. (Trad. A. Córdoba). [en línea]. Recuperado el 10 de septiembre de 2012, de <http://www.elastico.net/archives/001222.html>
McCartney, J. (1996). SuperCollider: a new real time synthesis language. International Computer Music Conference (ICMC'96).
Negroponte, N. (1995). El mundo digital. España: B.S.A.
Schafer, R.M. (1977). The soundscape. Vermont: Destiny Books.
Stallman, R.M. (2004). Software libre para una sociedad libre. España: Traficantes de Sueños.

Bibliografía complementaria:

Ixi Audio. (2008). SuperCollider basics. [en línea]. Recuperado de: www.ixi-audio.net
Kahn, D. (2001). Noise, water, meat: a history of sound in the arts. Cambridge: MIT Press.
LaBelle, B. (2006). Background noise: perspectives on sound art. Nueva York y Londres: The Continuum International Publishing Group.
Netri, E. y Romero, E. (2008). Curso de supercollider intermedios. México: Centro Multimedia.
Polishook, M. (2004). Introductory tutorial: for supercollider 3. Archivo de ayuda de SuperCollider.
Toop, D. (2004). Haunted weather: music, silence, and memory. Londres: Serpent's Tail.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	()
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	()
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	()	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, Artes Visuales con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN DISEÑO APLICADO II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	6
	2	4	
Modalidad: Laboratorio	Duración del programa: 8 semanas		

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Investigación-Producción en Diseño Aplicado I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Integrar los conocimientos de la disciplina del diseño para la conformación de soportes complejos de divulgación y comunicación visual.

Objetivos específicos:

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

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Caligrafía	5	10
2	Diseño tipográfico	5	10
3	Tipografía en movimiento	6	12
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático

Unidad	Temas y subtemas
1	Caligrafía 1.1 Desarrollo de la escritura. 1.2 Caligrafía y diseño. 1.3 Estilos caligráficos. 1.4 Medios y materiales. 1.5 Forma de la letra. 1.6 Estructura del texto.
2	Diseño tipográfico 2.1 Clasificación tipográfica. 2.2 Estructura de la letra. 2.3 Vectorización. 2.4 Programación.
3	Tipografía en movimiento 3.1 Fundamentos. 3.2 Herramientas tecnológicas. 3.3 Desarrollo de proyectos.

Bibliografía básica:

AA.VV. (2012). Cómo diseñar un tipo. Barcelona: Gustavo Gili.
 Bain, P. y Shaw, P. (2001). La letra gótica. Tipo e identidad nacional. Valencia: Campgrafic.
 Frutiger, A. (2005). El libro de la tipografía. Barcelona: Gustavo Gili.
 Haslam, A. (2005). Manual de producción y diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
 Hillner, M. (2010). Tipografía virtual. Barcelona: Parramón.
 Lupton, E. (2011). Pensar con tipos. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores. Barcelona: Gustavo Gili.
 Noordzij, G. (2009). El trazo. Teoría de la escritura. Valencia: Campgrafic.

Bibliografía complementaria:

Ellison, A. (2008). Tipografía digital. Barcelona: Parramón.
 McCallum, G.L. (2009). Alfabetos y letras. 4000 modelos. Barcelona: Parramón.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	()
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos	(x)

Perfil profesiográfico:

Diseñador gráfico, comunicador gráfico, diseñador y comunicador visual, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN DISEÑO,
MERCADOTECNIA Y COMUNICACIÓN II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
Total de Horas 48			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Investigación-Producción en Diseño, Mercadotecnia y Comunicación I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Analizar, identificar, manejar y exponer diferentes estrategias de mercadotecnia (MKT) y publicidad aplicadas al arte y el diseño para la expresión y comunicación visual.

Objetivos específicos:

1. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores.
2. Identificar las definiciones de los conceptos de mercadotecnia y publicidad.
3. Practicar el manejo del diseño de estrategias de comunicación y de la mezcla de promoción.
4. Practicar el manejo del diseño del programa de publicidad.
5. Analizar y aplicar el diseño y planeación de la publicidad y el MKT meta.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La estrategia básica de los medios impresos y audiovisuales	4	8
2	Diseño de programas eficaces de publicidad y crítica de arte	4	8
3	Mercadotecnia directa, el plan, la redacción y la propuesta	4	8
4	El marketing mix de la mercadotecnia	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático

Unidad	Temas y subtemas	
1	La estrategia básica de los medios impresos y audiovisuales 1.1 Importancia de la planificación de medios. Medios publicitarios mexicanos (publicación). 1.2 La televisión y la radio. 1.3 Los periódicos en la mezcla de MKT. 1.4 Las revistas, venta del espacio de una revista. 1.5 Publicidad exterior, los formatos de la industria y su visión. 1.6 Publicidad exterior en transportes y paraderos de autobuses. 1.7 Publicidad de respuesta directa, definición de términos. Correo directo, técnicas especializadas.	
2	Diseño de programas eficaces de publicidad y crítica de arte 2.1 Objetivos de publicidad, informar, convencer y recordar. 2.2 El mensaje de publicidad, generación del mensaje, evaluación y selección y ejecución de mensaje. 2.3 La obra de arte, mecanismos de la crítica del arte, teoría-practica en las artes.	
3	Mercadotecnia directa, el plan, la redacción y la propuesta 3.1 Publicidad de correo directo, características. 3.2 La calidad del texto publicitario, las pruebas del concepto. Investigación de la motivación. 3.3 Elementos de una buena publicidad, estrategia, idea y atención. 3.4 Estructura de un anuncio, promesa, explicación, ampliación, prueba y acción.	
4	El marketing mix de la mercadotecnia 4.1 Planeación de programas de MKT. 4.2 Las cuatro "P" de la mercadotecnia. 4.3 El branding, definición y actuación, análisis FODA y fórmula AIDCA. 4.4 El branding emocional, los sentidos como estrategia.	
Bibliografía básica: Gobé, M. (2005). Branding emocional. España: Divine Egg. Kotler, P. (1993). Dirección de mercadotecnia: análisis, planeación, implementación y control. México: Prentice Hall. Piscopo, M. (2008). Guía de marketing y promoción para ilustradores y diseñadores. España: Divine Egg. Russell, T. (2001). Kleppner publicidad. México: Pearson.		
Bibliografía complementaria: Beltrán y Cruces, R.E. (2003). Publicidad en medios impresos. México: Trillas. Douglas, T. (2000). Guía completa de la publicidad. España: Herman Blume. Dupont, L. (2010). 1001 trucos publicitarios. España: Master Class. Earls, G. y Forsyth, P. (1991). Mercadeo en acción. México: Ventura Ediciones. Paoli, B.A. y González, C. (2002). Comunicación publicitaria. México: Trillas.		
Sugerencias didácticas: Exposición oral (x) Exposición audiovisual (x) Ejercicios dentro de clase (x) Ejercicios fuera del aula (x) Seminarios () Lecturas obligatorias (x) Trabajo de investigación (X) Prácticas de taller o laboratorio (x) Prácticas de campo () Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos ()		Mecanismos de evaluación del aprendizaje: Exámenes parciales (x) Examen final escrito (x) Trabajos y tareas fuera del aula (x) Exposición de seminarios por los alumnos () Participación en clase (x) Asistencia (x) Seminario () Examen final (x) Otras: Evaluación de proyectos (x)
Perfil profesiográfico: Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, en Artes Visuales, con experiencia docente.		



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
Total de Horas 48			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Investigación-Producción en Expresión y Representación I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores.
2. Definir los campos de investigación desde problemáticas contemporáneas.
3. Elaborar y desarrollar proyectos enfocados a la profesionalización de conocimientos y habilidades en el campo del arte y el diseño.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Proceso y acción	2	4
2	Obra y discurso	2	4
3	Experimentación e investigación	3	6
4	Entorno y signo	3	6
5	Pensamiento, imagen y entorno	3	6
6	Procesos y experiencias de la investigación-producción	3	6
Total de horas:		16	32

	Suma total de horas:	48
Contenido Temático		
Unidad	Temas y subtemas	
1	Proceso y acción 1.1 Reivindicación de la entidad como proceso.	
2	Obra y discurso 2.1 Conocimiento teórico. 2.2 Conocimiento metodológico.	
3	Experimentación e investigación 3.1 Aportación creativa. 3.2 Difusión y ubicuidad de la obra.	
4	Entorno y signo 4.1 ¿La obra favorece al ámbito social? 4.2 Región y ámbito.	
5	Pensamiento, imagen y entorno 5.1 La integración del grabado con otros medios. 5.2 Contextos y necesidad de la obra.	
6	Procesos y experiencias de la investigación-producción 6.1 Seguimiento de proyecto elaborado. 6.2 Conclusión del proyecto y resultado.	

Bibliografía básica: Aquino, A. (2010). Melecio Galván la ternura y la violencia. México: INBA. Berman, M. (2006). Todo lo sólido se desvanece en el aire. México: Siglo XXI. Foster, H. (1999). El retorno de lo real. España: Akal. Gombrich, E. (1998). Arte e ilusión, estudio sobre la representación pictórica. España: Debate. Husserl, E. (1990). La idea de la fenomenología. Portugal: Editorial 70. Zamora, F. (2007). Filosofía de la imagen, lenguaje y representación. México: ENAP-UNAM.	
Bibliografía complementaria: Del Río, G.E. (1993). La trukulenta historia del kapitalismo. México: Posada. Foster, J. (2008). Carteles nuevos diseñadores. España: Gustavo Gili. James, M. (2004). Carteles contra la guerra. España: Gustavo Gili. Michel, G. (2007). Arte de espejos. México: Edición RedeZ.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos (x)
Seminarios (x)	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario (x)
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo (x)	Exposiciones individuales y/o colectivas (x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico: Licenciado en Artes Visuales con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN IDENTIDAD HOLÍSTICA II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Investigación-Producción en Identidad Holística I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Analizar e identificar las características sintácticas de la identidad empresarial, así como los elementos básicos que la conforman.

Objetivos específicos:

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

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Definición de empresa y de identidad empresarial	3	6
2	Características propias de la identidad empresarial	2	4
3	Construcción de una identidad empresarial	4	8
4	Aplicaciones propias de la identidad empresarial	4	8
5	Manual de uso y aplicaciones de la identidad empresarial	3	6
Total de horas:		16	32

Suma total de horas:	48
----------------------	----

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Definición de empresa y de identidad empresarial 1.1 Definición de empresa. 1.2 Definición de identidad empresarial.
2	Características propias de la identidad empresarial 2.1 Características sintácticas. 2.1.1 Código morfológico. 2.1.2 Código tipográfico. 2.1.3 Código cromático. 2.2 Características semióticas. 2.2.1 Código morfológico. 2.2.2 Código tipográfico. 2.2.3 Código cromático.
3	Construcción de una identidad empresarial 3.1 Definición de la identidad en su tipo de construcción (logo, imago, logotipo, imagotipo, etc). 3.2 Construcción general de la identidad. 3.2.1 Red de construcción. 3.2.2 Geometrización o abstracción. 3.2.3 Síntesis del concepto de la entidad y de la identidad. 3.3 Configuración sintáctica. 3.3.1 Código morfológico. 3.3.2 Código tipográfico. 3.3.3 Código cromático. 3.4 Asignación semiótica. 3.4.1 Código morfológico. 3.4.2 Código tipográfico. 3.4.3 Código cromático. 3.5 Valores de consideración. 3.5.1 Reproductibilidad. 3.5.2 Reconocimiento. 3.5.3 Reductibilidad. 3.5.4 Pregnancia. 3.5.5 Permanencia y/o temporalidad.
4	Aplicaciones propias de la identidad empresarial 4.1 Aplicación de la identidad en gran formato. 4.1.1 Identidad en gran formato para interiores. 4.1.2 Identidad en gran formato para exteriores. 4.2 Aplicaciones de la identidad en medios impresos. 4.2.1 Papelería de comunicación interna. 4.2.2 Papelería de comunicación externa. 4.3 Aplicaciones de la identidad en medios digitales. 4.4 Aplicaciones de la identidad en promocionales y puntos de venta (POP). 4.5 Aplicaciones de la identidad en mobiliario y bienes muebles. 4.6 Aplicaciones de la identidad en stands para ferias y expos.

5	<p>Manual de uso y aplicaciones de la identidad empresarial</p> <p>5.1 Contenido del manual.</p> <p>5.1.1 Introducción.</p> <p>5.1.2 Instrucciones de uso, derechos de la identidad y legales.</p> <p>5.1.3 Construcción de la identidad.</p> <p>5.1.3.1 Códigos morfológico, tipográfico y cromático.</p> <p>5.1.4 Carta cromática.</p> <p>5.1.5 Áreas de reserva.</p> <p>5.1.6 Usos indebidos y no autorizados.</p> <p>5.1.7 Restricciones.</p> <p>5.1.8 Variantes de uso de la identidad.</p> <p>5.1.9 Guía de aplicaciones y de originales de reproducción.</p> <p>5.2 Diseño editorial del manual de uso y aplicación.</p> <p>5.3 Impresión del manual de uso y aplicación.</p>
---	--

Bibliografía básica:

Arfuch, L., Cháves, N. y Ledesma, M. (1999). Diseño y comunicación. Buenos Aires: Paidós.

Dondis, D.A. (1990). La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual. (6ª ed.). México: Gustavo Gili.

Heller, E. (2004). Psicología del color, como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. México: Gustavo Gili.

Hembree, R. (2008). El diseñador gráfico, entender el diseño gráfico y la comunicación visual. Barcelona: Blume.

Millman, D. (2009). Los principios básicos del diseño gráfico. Barcelona: Blume.

Newark, Q. (2002). ¿Qué es el diseño gráfico? Manual de diseño. México: Gustavo Gili.

Ambrose, G. y Harris, P. (2011). Enfoque y lenguaje. Barcelona: Parramón.

Baldwin, J. y Roberts, L. (2007). Comunicación visual. Barcelona: Parramón.

Best, K. (2008). Management del diseño. Barcelona: Parramón.

Chaves, N. (2012). La imagen corporativa, teoría y práctica de la identificación institucional. Barcelona: Gustavo Gili.

Fishel, C. (2011). Manual del diseñador freelance. Barcelona: Parramón.

Julier, G. (2010). La cultura del diseño. Gustavo Gili: Barcelona.

Press, M. y Cooper, R. (2009). El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Barcelona: Gustavo Gili.

Rodríguez, A. (2009). ¿Logo qué? México: Siglo XXI.

Bibliografía complementaria:

Baines, P. (2009). Tipografía, función y forma. México: Gustavo Gili.

Frutiger, A. (2011). Signos, símbolos, marcas, señales. Barcelona: Gustavo Gili.

Wong, W. (2008). Principios del diseño en color. México: Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	(x)
Lecturas obligatorias	()
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Entrega de proyectos de identidad	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, Artes Visuales, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN INTERVENCIÓN Y ENTORNO II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4	
Carácter: Obligatoria de Elección	Horas		Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	6	48
	2	4		
Modalidad: Laboratorio	Duración del programa: 8 semanas			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Investigación-Producción en Intervención y Entorno I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Desarrollar proyectos de investigación-producción mediante el análisis crítico y propositivo del entorno y su inserción en el mismo.

Objetivos específicos:

1. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores.
2. Proponer y desarrollar proyectos de intervención con coordenadas sujetas a rutas críticas.
3. Analizar los impactos que tendrían las aplicaciones públicas.
4. Profundizar en los conceptos museográficos.
5. Enlazar las técnicas museográficas y corroborar su necesidad en las intervenciones públicas.
6. Derivar los conceptos públicos y consumidores culturales en el desarrollo de proyectos de integración con el entorno.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Conceptos en torno a la investigación-producción	3	6
2	Aproximación y delimitaciones de los procesos de investigación	3	6
3	La producción y su interacción con el entorno	4	8
4	Públicos, ciudadanía y grupos	3	6
5	Arte, diseño y cultura en la visión de los públicos	3	6
Total de horas:		16	32

Suma total de horas:	48
-----------------------------	----

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Conceptos en torno a la investigación-producción 1.1 Protocolos de investigación-producción. 1.2 Enunciados e hipótesis. 1.3 Delimitaciones técnicas y procedimientos. 1.4 Prospectivas de aplicación pública.
2	Aproximaciones y delimitaciones de los procesos de investigación 2.1 Los límites con otras disciplinas de estudio. 2.2 Las manufacturas artísticas y su producción industrial. 2.3 Procesos divergentes en la investigación-producción.
3	La producción y su interacción con el entorno 3.1 El entorno como determinante de la producción. 3.2 El individuo y su interpretación del entorno. 3.3 Interacción del entorno y la toma de decisiones.
4	Públicos, ciudadanía y grupos 4.1 Público y consumo cultural. 4.2 Estado, ciudadanía y políticas públicas. 4.3 Agrupaciones artísticas y estrategias de intervención clandestina.
5	Arte, diseño y cultura en la visión de los públicos 5.1 Arte y su integración con el diseño y la comunicación visual. 5.2 La cultura aglutinante de las formas expresivas actuales. 5.3 Mixturas culturales.

Bibliografía básica:

- Acha, J. (1996). Aproximaciones a la identidad latinoamericana. México: FAD-UAEM/ENAP-UNAM.
Acha, J. (1988). Introducción a la teoría de los diseños. México: Editorial Trillas.
Rodríguez Morales, L. (1988). Para una teoría del diseño. México: UAM-A.
Blanco, P., et al. (2001). Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
Bonsiepe, G. (1982). El diseño de la periferia. México: Gustavo Gilli.
De Certau, M. (1995) La invención de lo cotidiano. México: ITESO-UIA.
Cobeira, D. y Expósito, M. (2005). Arte: la imaginación política radical. Madrid: Asociación Cultural Brumaria.
Ewen, S. (1991). Todas las imágenes del consumismo. La política del estilo en la cultura contemporánea. México: Conaculta/Grijalbo.
Habermas, J. (2004). Historia y crítica de la opinión pública. La transformación estructural de la vida pública. Barcelona: Gustavo Gilli.
Hughes, R. (1997). Arte y dinero. En A toda crítica. Ensayo sobre arte y artistas. Barcelona: Anagrama.
Prieto Castillo, D. (1994). Diseño y comunicación. Colec. Diálogo Abierto. México: Ediciones Coyoacán.

Bibliografía complementaria:

- Bourriaud, N. (2006). Estética relacional. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
El Discurso Museográfico Contemporáneo y Miles, R. (comps.). (1997). *El museo del futuro. Algunas perspectivas europeas*. México: UNAM/Conaculta/DGAPA/ENAP.
Sánchez, A.B. (2003). *La intervención artística en la Ciudad de México*. México: Conaculta/Programa Nacional de Educación/Instituto de Cultura de Morelos.
Castells, M. (2009). Comunicación y poder. Madrid: Alianza.
Estrada, E. (1995). El arte y la vida cotidiana, México, IIE-UNAM.
Friedman, Y. (1977). Utopías realizables. Barcelona: Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Profesional de Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual, Arquitectura y Museografía. Con experiencia en docencia.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN
VIDEOCINEMATOGRAFÍA II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
Total de Horas 48			

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Investigación-Producción en Videocinematografía I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores.
2. Identificar el cine experimental como producción artística.
3. Describir los lenguajes y características del cine experimental.
4. Practicar y ejercitar el manejo de los diferentes elementos del equipo técnico para una producción audiovisual.
5. Aplicar a través del trabajo de laboratorio los conocimientos teóricos adquiridos de un proyecto de cine experimental por equipo.
6. Analizar diversas modalidades de producción audiovisual en las que se incorporen elementos de experimentación y expresión personal.
7. Analizar la historia de las más significativas propuestas alternativas de experimentación audiovisual.
8. Discutir sobre algunos de los problemas de vinculación entre las artes plásticas y los lenguajes audiovisuales.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Dirección de arte, realización e iluminación	2	4
2	Códigos cinematográficos	2	4
3	Conceptos aproximados sobre experimentación y vanguardia	2	4

4	Relaciones cine-video	2	4
5	Preproducción, producción y postproducción de una pieza de cine experimental por equipos	2	4
6	Diseño de producción	2	4
7	Dirección	2	4
8	Exhibición y crítica del proyecto de cine experimental	2	4
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	
Contenido Temático			
Unidad	Temas y subtemas		
1	<p>Dirección de arte, realización e iluminación</p> <p>1.1 Función del director de arte (el desglose del script/guión técnico, escenografía, decoración, utilería, vestuario, maquillaje, efectos especiales, iluminación).</p> <p>1.2 Escenografía (construcción, requerimientos, costos, necesidades y tiempos del rodaje en locación o estudio).</p> <p>1.3 Iluminación (luz natural, luz artificial, sensibilidad de la cámara, equipo de iluminación, materiales y recursos plásticos).</p> <p>1.4 Equipo de trabajo (realizador o director, dirección de fotografía, dirección de arte, sonido, productor(a), productor ejecutivo), preproducción.</p>		
2	<p>Códigos cinematográficos</p> <p>2.1 Ángulos.</p> <p>2.2 Encuadres.</p> <p>2.3 Movimientos.</p> <p>2.4 Diferencias y similitudes con lenguajes afines (escritura ideográfica, ilustración, historieta, entre otros).</p>		
3	<p>Conceptos aproximados sobre experimentación y vanguardia</p> <p>3.1 Pioneros de la experimentación en el cine.</p> <p>3.2 De Europa a los Estados Unidos.</p> <p>3.3 Caso México.</p> <p>3.4 Puntos de encuentro entre el video y el cine experimental. Perspectivas.</p> <p>3.5 Cine y artes plásticas. Confluencias y divergencias.</p>		
4	<p>Relaciones cine-video</p> <p>4.1 Concepto de cine experimental.</p> <p>4.2 Lo documental y lo autorreferencial.</p> <p>4.3 Del cine ojo al cine verdad. Breve historia del documental en video. (Dziga Vertov).</p>		
5	<p>Preproducción, producción y postproducción de una pieza de cine experimental por equipos</p> <p>5.1 Guión.</p> <p>5.2 Planificación o preproducción.</p> <p>5.3 Realización.</p> <p>5.4 Posproducción y exhibición de la obra.</p>		
6	<p>Diseño de producción</p> <p>6.1 Locaciones y estudio.</p> <p>6.2 Renta de equipo.</p> <p>6.3 Trámites y permisos.</p> <p>6.4 Ruta de trabajo y crítica.</p>		
7	<p>Dirección</p> <p>7.1 Concepto de dirección de actores.</p> <p>7.2 Liderazgo.</p>		

	7.3 Trabajo y coordinación de equipos creativos.
8	Exhibición y crítica del proyecto de cine experimental 8.1 Marco conceptual. 8.2 Presentación, crítica y evaluación del proyecto televisivo. 8.3 Distribución y exhibición alternativas. Búsqueda de nuevos paradigmas.

Bibliografía básica:

AA.VV. (1995). Entre antes sobre después del anti-cine. Madrid: CSIC/Semana de Cine Experimental de Madrid.
 AA.VV. (2002). Fluxus y fluxfilms: 1962-2002. Un recorrido por el cine y video fluxus. Madrid: Centro de Arte Reina Sofía.
 AA.VV. (2003). Future cinema: the cinematic imaginary after film. USA: MIT Press.
 AA.VV. (2005). Tiempos de video, 1965-2005. Barcelona: Centre Pompidou/Fundación "La Caixa".
 Mitry, J. (1974). Historia del cine experimental. Valencia: Fernando Torres.
 Ortiz, A. y Piqueras, M. (1995). La pintura en el cine. Barcelona: Paidós.
 Pérez Ornia, J. (1991). El arte del video. Introducción a la historia del video experimental. Madrid: Radiotelevisión española/Ediciones Serbal.
 Sánchez-Viosca, V. (2004). Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras. Barcelona: Paidós.
 Talens, G. (1986). El ojo tachado. Madrid: Editorial Cátedra.

Bibliografía complementaria:

Arnheim, R. (1998). El cine como arte. Barcelona: Paidós.
 Eisestein, S. (1969). Film form. USA: Houghton Mifflin Harcourt.
 Hall, D. y Fifer, S. (1990). Illuminating video: an essential guide to video art. Nueva York: Aperture/BAVC.
 Leger, F. (1990). Funciones de la pintura. Barcelona: Paidós.
 Maldonado, T. (1994). Lo real y lo virtual. Barcelona: Gedisa.
 Manovich, L. (2001). The language of new media. USA: MIT Press.
 Mitry, J. (1974). Historia del cine experimental. Valencia: Taurus.
 Münsterberg, H. (1970). The film: a psychological study. New York: Dover Publications.
 Rush, M. (1999). New media in the late 20th century. USA: Thames & Hudson.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	(x)
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	()
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	(x)
Otras: Evaluación de proyectos	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, Artes Visuales, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN VISUALIZACIÓN Y
ANIMÁTICA II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	6
	2	4	
Modalidad: Laboratorio	Duración del programa: 8 semanas		

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Investigación-Producción en Visualización y Animática I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Desarrollar procesos y proyectos de animática para la integración de piezas audiovisuales orientadas a la visualización en diversos campos de aplicación profesional.

Objetivos específicos:

1. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores.
2. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño.
3. Identificar la función narrativa de la animática para su aplicación.
4. Aplicar las estrategias de la animática para la integración de productos de visualización.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Diseño digital en la animática II	4	8
2	Forma y espacio II	4	8
3	Narrativas visuales (televisión)	4	8
4	Animática para un proyecto de programa para televisión	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Diseño digital en la animática II 1.1 La computadora como recurso de creación artística asistida por la tecnología. 1.2 Software e interfaz. 1.3 Story Board Pro, ComicLife, Storyboard Artist como recursos digitales. 1.4 Gráfico animado. 1.5 Multimedia. 1.6 Web.
2	Forma y espacio II 2.1 Animática en 2D. 2.2 Animática en 3D. 2.3 El video como recurso de la animática. 2.4 Concepto de rip-o-matic. 2.5 Los efectos especiales.
3	Narrativas visuales (televisión) 3.1 Programas. 3.2 Series. 3.3 Caricaturas. 3.4 El target (el consumidor). 3.5 El discurso televisivo.
4	Animática para un proyecto de programa para televisión 4.1 Storyboard. 4.2 Photomatic. 4.3 Animate. 4.4 Diseño y timing. 4.5 Layout. 4.6 Animación. 4.7 Proyecto de programa para televisión por equipos.
Bibliografía básica: Bartholdy, B.S. (2008). 01- 53 projects on audiovisual desing. USA: Daab. Selby, A. Animación. (2009). Nuevos proyectos y procesos creativos. España: Parramón. Jackson, C. (2009). Animación y efectos con flash y after effects. España: Anaya Multimedia.	
Bibliografía complementaria: AA.VV. (2005). Diseño audiovisual. España: Gustavo Gili. AA.VV. (2010). Guión, bases del cine. España: Parramón. Barnwell, J. (2009). Fundamentos de la creación cinematográfica. España: Parramón.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales ()
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito ()
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos (x)	
Perfil profesiográfico: Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o Artes Visuales, con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN HIPERANIMACIÓN II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección	Horas		Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	Total de Horas
	2	4	
Modalidad: Laboratorio	Duración del programa: 8 semanas		
Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x) Asignatura antecedente: Laboratorio de Investigación-Producción en Hiperanimación I Asignatura subsecuente: Ninguna			
Objetivo general: 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.			
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Reflexionar sobre los procesos implicados en la investigación-producción de obra personal, colectiva y de otros autores. 2. Describir los antecedentes del motion graphics. 3. Analizar los fundamentos y aplicaciones del motion graphics. 4. Identificar el lenguaje técnico, así como los conceptos presentes en el motion graphic. 5. Analizar e identificar los soportes hipermedia para la proyección de motion graphics. 6. Analizar y desarrollar proyectos de motion graphics aplicados a un soporte hipermedia 7. Analizar la importancia de la edición de video y audio en los proyectos motion graphics. 			

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Antecedentes del motion graphics	2	4
2	Fundamentos y aplicaciones del motion graphics	2	4
3	Lenguaje y conceptos para motion graphics	3	6
4	Soportes hipermedia	3	6
5	Animación tradicional apoyada por computadora	3	6

6	Edición de audio y video	3	6
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Antecedentes del motion graphics 1.1 Antecedentes de la gráfica en movimiento (motion graphics). 1.2 Narrativa y discurso. 1.3 Posibilidades extra-narrativas de los motion graphics.
2	Fundamentos y aplicaciones del motion graphics 2.1 Audio e imagen en movimiento como elementos de comunicación. 2.2 El modelo hipermedia en la integración de recursos narrativos. 2.3 Aplicación educativa. 2.4 Aplicación artística. 2.5 Aplicación comercial.
3	Lenguaje y conceptos para motion graphics 3.1 Guión. 3.2 Producción. 3.3 Secuencia. 3.4 Sincronía. 3.5 Timing. 3.6 Render. 3.7 Compresión. 3.8 Hipermedios.
4	Soportes hipermedia 4.1 Formatos y soportes alternativos para hiperanimación. 4.2 Motion graphics para entornos web. 4.3 Motion graphics como imagen en movimiento hipermedia. 4.4 La imagen en movimiento en soportes web 2.0.
5	Animación tradicional apoyada por computadora 5.1 Desarrollo de guión personajes y escenarios. 5.2 Modelado de personajes y ambientes. 5.3 Manejo de línea de tiempo y fotogramas clave. 5.4 Rigging. 5.5 Pruebas de render y movimiento. 5.6 Renderizado de imágenes. 5.7 Renderizado final de escenas.
6	Edición de audio y video 6.1 Captura de material de video, audio e imagen. 6.2 Efectos y plug-ins. 6.3 Montaje final. 6.4 Render y salida a video.

Bibliografía básica:

Annett, J. y Duncan, K. (1967). *Task analysis and training in design*. Journal of Occupational Psychology, 41, 211, 221. England: The British Psychological Society.
Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón.
Beck, J. (2004). Animation art. USA: Harper Design.

Brinkmann, R. (2008). The art and science of digital compositing. Techniques for visual effects, animation and motion graphics. (2nd ed.). USA: Morgan Kaufmann Publishers.

Card, S., Moran, T. y Newell, P. (1983). The psychology of human-computer interaction. New Jersey: Lawrence Erlbaum.

Cox, K. y Walker, D. (1993). User interface design. California: Prentice Hall.

Dix, A. (1991). Formal methods for interactive systems. Michigan: Academic Press.

Dooley, M. (2008). Teaching motion design: USA: Allworth Press.

Foley, J., Van Dam, A., Feirner, S. y Hughes, J. (1990). Computer graphics: principles and practice. (2nd ed.). USA: Addison and Wesley.

Krasner, J. (2008). Motion graphics design: applied history and aesthetics. UK: Focal Press.

Olsen, D. (1998). Developing user interfaces. California: Morgan Kaufman Publishers.

Quinn, J. (2010). Dibujo para animación, España: Hermann Blume.

Woolman, M. (2004). Motion design. Suiza: RotoVision.

Bibliografía complementaria:

Aparici, R. (coord). (1993). La revolución de los medios audiovisuales. Madrid: Ediciones de la Torre.

Braun, K., et al. (2003). Usabilidad. Los sitios hablan por sí mismos. Madrid: Anaya.

Caplin, S. (2001). Diseño de iconos. Iconos gráficos para el diseño de interfaces. México: Gustavo Gili.

Cranford Teague, J. (2002). DHTML y CSS, 2ª edición. Madrid: Pearson Educación.

Davis, J. y Merritt, S. (1999). Diseño de páginas web. Madrid: Anaya multimedia.

Eaton, E. (2003). Diseño web. Elementos de interfaz. Madrid: Anaya.

Edgell, S. (2001). The complete cartooning course. USA: Barron's.

Fernández-Coca, A. (1998). Producción y diseño gráfico para la world wide web. Barcelona: Paidós.

Glenwright, J. (2001). Www.layout. Cómo diseñar y componer sitios web. México: Gustavo Gili.

Götz, V. (2002). Retículas para Internet y otros soportes digitales. Barcelona: Index Book.

Kotz, T. (2003). How to make animated films. UK: Focal Press.

Kristof, R. y Satran, A. (1998). Diseño interactivo. Madrid: Anaya.

Webster, C. (2005). Animation, the mechanics of motion. UK: Focal Press.

White, M.R. y Fidalgo, S.J.A. (2003). Mil problemas de química general. España: Everest.

Williams, R. (1990). Guía de supervivencia del animador. Londres: Faber and Faber.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	()
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos parciales y final	(x)

Perfil profesiográfico:

Diseñador Gráfico, Comunicador Visual o licenciatura afín, con experiencia en animación y docencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

SEMINARIO DE NARRATIVA Y DISCURSO DE LA IMAGEN

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórica		Teoría: 3	Práctica: 0
Modalidad: Seminario		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Analizar el desarrollo histórico de la imagen en el contexto histórico-social-cultural.
2. Reconocer las relaciones entre abstracción, imagen pictórica y en movimiento.
3. Definir las estructuras del lenguaje visual y de la imagen.
4. Identificar las funciones de la imagen visual y acústica.
5. Emplear las aplicaciones semióticas en la imagen visual.
6. Sustentar la planeación de producciones visuales que impliquen el discurso y la narrativa de la imagen.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La imagen en el contexto histórico-social-cultural	8	0
2	Abstracción, imagen pictórica, imagen en movimiento	8	0
3	Definición y estructura del lenguaje y la imagen	8	0
4	Funciones de la imagen visual y acústica	8	0
5	Semiótica de la imagen visual y acústica	8	0
6	Planeación y producción visual	8	0
Total de horas:		48	0
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	La Imagen en el contexto histórico-social-cultural 1.1 Fundamentos para el análisis cualitativo de la imagen histórica. 1.2 Fundamentos para el análisis cualitativo de la imagen cultural. 1.3 Relación entre la imagen y lo social. 1.4 Percepción cultural de la imagen. 1.5 Usos sociales de la imagen.
2	Abstracción, imagen pictórica, imagen en movimiento 2.1 Cómo se genera una imagen. 2.2 Abstracción y el proceso creativo. 2.3 Pintura rupestre. 2.4 Códice. 2.5 Ideograma y pictograma. 2.6 Cómo se genera una imagen en movimiento.
3	Definición y estructura del lenguaje y la imagen 3.1 Elementos que le conforman. 3.2 Construcción y composición de la estructura visual. 3.3 Construcción del discurso, contenido y la forma visual. 3.4 Análisis del contenido y la forma visual. 3.5 Construcción del discurso audiovisual. 3.6 El devenir de nuevas formas de comunicación.
4	Funciones de la imagen visual y acústica 4.1 Experiencia y memoria histórica. 4.2 Psicología de la imagen, uso y aplicación. 4.3 Clasificación de los sistemas visuales. 4.4 Sistemas tradicionales y contemporáneos. 4.5 Sistemas pasivos y sistemas dinámicos.
5	Semiótica de la imagen visual y acústica 5.1 Diferenciación de planos, uso y recurso audiovisual y multimedia. 5.2 Diferenciación del encuadre, uso y recurso audiovisual y multimedia. 5.3 Composición y construcción formal de la imagen en movimiento. 5.4 Composición y construcción estética de la imagen en movimiento. 5.5 Composición y construcción cognoscitiva de la imagen en movimiento.
6	Planeación y producción visual 6.1 Planeación y producción visual en el diseño bidimensional. 6.2 Planeación y producción visual multimedia. 6.3 Funciones de la imagen, discurso alternativo y montaje dialéctico. 6.4 Desarrollo y construcción funcional de la imagen. 6.5 Función de la imagen maniqueísmo didáctico.

Bibliografía básica:

Baxes, G.A. (1994). Digital image processing principles and applications. USA: John Wiley & Sons.
 Bunge. M. (2008). Semántica I: sentido y referencia. Barcelona: GEDISA.
 García, B. (2008). Ecodiseño: nueva herramienta para la sustentabilidad. México: Designio.
 González, R. (1996). Tratamiento digital de imágenes. Delaware: Addison-Wesley, Díaz de Santos, Wilmington.
 Hauser, A. (1998). Historia social de la literatura y el arte. Barcelona: Ediciones Omega.

Jain, A.K. (1989). Fundamentals of digital image processing. New Jersey: Prentice Hall.
 Lefteri, C. (2008). Así se hace: técnicas de fabricación para diseño de producto. España: Hermann Blume.
 López, V.M. (2008). Sustentabilidad y desarrollo sustentable: origen precisiones conceptuales y metodología operativa. México: Trillas.
 Sherin, A. (2009). Sostenible: un manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores gráficos y sus clientes. España: Gustavo Gili.
 Tamba-Mecz, I. (2004). La semántica. México: Fondo de Cultura Económica.

Bibliografía complementaria:
 Álvarez Torres, M.G. (2001). La consultoría: ¿un bien necesario para mi empresa?, cómo y cuando contratar al mejor consultor. México: Panorama.
 Álvarez Torres, M.G. (2006). Manual de planeación estratégica. México: Panorama.
 Baldwin, J. (2007). Comunicación visual. Barcelona: Parramón.
 Brown, M. (2000.) Gestión de proyectos en una semana. Barcelona: Ediciones Gestión.
 Drayton, B. (1991). Marketing directo con sentido común. Madrid: Díaz de Santos.
 García Sánchez, E. (2007). Planeación estratégica. Teoría y práctica. México: Trillas.
 Prieto, F. (2000). Diagnóstico de la comunicación social en México. México: Ediciones Coyoacán.
 Sachse, M. (2003). Planeación estratégica en empresas públicas. México: Trillas.
 Soler, P. (1997). La investigación cualitativa en marketing y publicidad. México: Paidós.
 Steiner, G.A. (2003). Planeación estratégica. México: CECSA.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	(x)
Seminarios	(x)	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos	(x)		

Perfil profesiográfico:
 Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, Artes Visuales, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

SEMINARIO DE CONSULTORÍA Y GESTIÓN DE PROYECTOS PROFESIONALES I

Clave:	Semestre: 7°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 6	
Carácter: Obligatoria por área de profundización	Horas		Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	4	64
	2	2		
Modalidad: Seminario	Duración del programa: 16 semanas			

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Seminario de Integración en Consultoría y Gestión de Proyectos II

Asignatura subsecuente: Seminario de Consultoría y Gestión de Proyectos Profesionales II

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad.
2. Identificar los métodos particulares de cada disciplina para integrarlos en un modelo de producción interdisciplinaria.
3. 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.
4. 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.
5. Aplicar el concepto de investigación-producción, como estrategia de producción y de proyección de estrategias de desarrollo profesional.
6. 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.
7. Detectar áreas de competencia, oportunidades y mercado, para la implantación de un proyecto de producción visual o de emprendimiento, que favorezca el desarrollo profesional.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Emprendimiento	4	4
2	Negocios de la imagen	4	4
3	Plan de negocios y modelo de negocio	4	4
4	Integración de metodologías para el emprendimiento	4	4
5	La experiencia en el modelo de negocios	6	6
6	Interacción-experiencia-aprendizaje	6	6
7	Evaluación del plan de negocios	4	4
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	
Contenido Temático			
Unidad	Temas y subtemas		
1	Emprendimiento 1.1 Filosofía del emprendimiento. 1.2 Experiencias de emprendimiento.		
2	Negocios de la imagen 2.1 Posibilidades de emprendimiento en arte y diseño. 2.2 La interdisciplina en el emprendimiento. 2.3 Alternativas de negocio en torno a la imagen. 2.4 La imagen como motivo de negocio. 2.5 Las experiencias visuales como catalizadores de negocios.		
3	Plan de negocios y modelo de negocio 3.1 Diseño empresarial. 3.2 Diseño de estrategias de proyección. 3.3 La experiencia en el modelo de negocios. 3.4 Planeación estratégica. 3.5 Integración de experiencias.		
4	Integración de metodologías para el emprendimiento 4.1 Diagnóstico y evaluación de estrategias. 4.2 Aplicación de metodologías de planeación estratégica. 4.3 Metodología de la experiencia. 4.4 Consultoría y gestión de negocios.		
5	La experiencia en el modelo de negocios 5.1 Diagnóstico de factores humanos del mercado. 5.2. La experiencia del usuario. 5.3 Evaluación y segmentación de un modelo de negocios. 5.4 Diseño de experiencias interactivas para el usuario. 5.5 Factores de usabilidad y ergonomía cognitiva.		
6	Interacción-experiencia-aprendizaje 6.1 Psicología cognitiva. 6.2 Interacción y usabilidad como estrategia de aprendizaje. 6.3 Identidad: experiencias de interacción.		
7	Evaluación del plan de negocios 7.1 Estrategias de consultoría. 7.2 Instrumentos de diagnóstico. 7.3 Mecanismos de evaluación enriquecidos con las TIC. 7.4 Gestión de proyectos de emprendimiento.		

Bibliografía básica:	
Alcaraz, R. (2006). El emprendedor de éxito (3ª ed.). México: McGraw-Hill.	
Álvarez Torres, M.G. (2001). La consultoría: ¿Un bien necesario para mi empresa? Cómo y cuándo contratar al mejor consultor. México: Panorama.	
Brown, M. (2000). Gestión de proyectos en una semana. Barcelona: Gestión.	
Cohen, W. A. (2003). Cómo ser un consultor exitoso. Bogotá: Norma.	
González, D. (2007). Plan de negocios para emprendedores al éxito. México: McGraw-Hill.	
Soler, P. (1997). La investigación cualitativa en marketing y publicidad. Barcelona: Paidós.	
Bibliografía complementaria:	
Álvarez, T. (2006). Manual de planeación estratégica. México: Panorama.	
García, S. E. (2007). Planeación estratégica. Teoría y práctica. México: Trillas.	
Sachse, M. (2003). Planeación estratégica en empresas públicas. México: Trillas.	
Steiner, G. A. (2003). Planeación estratégica. México: CECSA.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación ()	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos (x)	
Perfil profesiográfico:	
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

SEMINARIO DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS INTEGRALES DE
COMUNICACIÓN VISUAL I

Clave:	Semestre: 7°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria por área de profundización		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
		4	
Modalidad: Seminario		Duración del programa: 16 semanas	
Total de Horas 64			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Seminario de Integración en Estrategias de Comunicación Visual II

Asignatura subsecuente: Seminario de Proyectos y Estrategias Integrales de Comunicación Visual II

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad.
2. Identificar los métodos particulares de cada disciplina para integrarlos en un modelo de producción interdisciplinaria.
3. 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.
4. Integrar metodologías de planeación estratégica en las actividades del laboratorio, para derivar los resultados en modelos integrales de comunicación innovadores.
5. 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.
6. 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.
7. Integrar metodologías de diagnóstico y análisis para identificar necesidades de comunicación y detectar problemas comunicativos a resolver.
8. 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.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Proyección en comunicación	4	4
2	Planificación estratégica	4	4
3	La comunicación en el entorno	6	6
4	La comunicación como modelo de integración social	6	6
5	Estrategias integrales	6	6
6	Integración de proyectos	6	6
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Proyección en comunicación 1.1 Planificar desde la comunicación. 1.2 La creación de sentido en proyectos de comunicación. 1.3 Ciclo de proyecto.
2	Planificación estratégica 2.1 Conceptos fundamentales en planificación. 2.2 Modelos de planificación en comunicación integral.
3	La comunicación en el entorno 3.1 Experiencias de comunicación social. 3.2 La comunicación, un camino para la integración. 3.3 Divulgación, difusión y extensión. 3.4 La comunicación como estrategia para la integración cultural. 3.5 La comunicación visual, modelo integrador. 3.6 Comunicación, publicidad e identidad.
4	La comunicación como modelo de integración social 4.1 Experiencias de integración en la región. 4.2 Iniciativas regionales de comunicación. 4.3 Políticas de comunicación para la integración. 4.4 La sociedad del conocimiento. 4.5 Planificación operativa de proyectos de comunicación integradora.
5	Estrategias integrales 5.1 Retos en comunicación. 5.2 En busca de la experiencia comunicativa. 5.3 Sistematización de fases en un proyecto comunicativo. 5.4 La experiencia como estrategia integral de comunicación. 5.5 Marketing y <i>advertising</i> . 5.6 Derivación del modelo marketing hacia la construcción de la experiencia.
6	Integración de proyectos 6.1 Concepto-idea. 6.2 Planteamiento de proyecto. "Brief". 6.3 Planificación operativa.

Bibliografía básica:	
Kotler, P. (2006). El marketing según Kotler. Barcelona: Paidós Ibérica.	
Martínez Ramos, E. (1992). El uso de los medios de comunicación en marketing y publicidad. Madrid: Akal.	
Mohr, P. A. y Sonja A. (2007). Advertising now! Print marketing. Germany: Taschen.	
Prieto, F. (1998). Diagnóstico de la comunicación social en México. México: Ediciones Coyoacán.	
Quintana, M. A. (2007). Principios de marketing. Barcelona: Deusto.	
Soler, P. (1997). La investigación cualitativa en marketing y publicidad. Barcelona: Paidós.	
Vázquez Montalbán, M. (2000). Historia de la comunicación social. Barcelona: Mondadori.	
Bibliografía complementaria:	
García, S.E. (2007). Planeación estratégica. Teoría y práctica. México: Trillas.	
Sachse, M. (2003). Planeación estratégica en empresas públicas. México: Trillas.	
Steiner, G. A. (2003). Planeación estratégica. México: CECSA.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación ()	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico:	
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

SEMINARIO DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN EN LENGUAJES Y SOPORTES ALTERNATIVOS I

Clave:	Semestre: 7°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción		No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria por área de profundización		Horas		Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría:	Práctica:	Total de Horas
		2	2	4
Modalidad: Seminario		Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Seminario de Integración en Innovación en Lenguajes y Soportes Alternativos II

Asignatura subsecuente: Seminario de Proyectos de Innovación en Lenguajes y Soportes Alternativos II

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad.
2. Identificar los conceptos y metodologías que favorezcan la innovación en los procesos de investigación-producción interdisciplinaria.
3. Sistematizar los procesos de producción en el laboratorio.
4. Aplicar los conceptos relativos a la innovación para evaluar el impacto de las actividades de investigación producción en el entorno y contexto del alumno.
5. Aplicar el concepto de investigación-producción como estrategia de producción.
6. Analizar los lenguajes particulares de cada disciplina para identificar sus posibilidades.
7. Explorar nuevos territorios para la implantación de los productos derivados del trabajo interdisciplinario.
8. Identificar metodologías de producción interdisciplinaria que fomenten la innovación de los productos y objetos realizados en los laboratorios.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Integración metodológica para la innovación	4	4
2	El lenguaje tecnológico	4	4
3	Innovación en comunicación visual	6	6
4	Innovación en expresión visual	6	6
5	Innovación, poética, práctica	6	6
6	Integración de proyectos	6	6
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	
Contenido Temático			
Unidad	Temas y subtemas		
1	Integración metodológica para la innovación 1.1 Procesos y herramientas para la innovación. 1.2 La sistematización de procesos. 1.3 Modelos de innovación. 1.4 Ciclo de innovación. 1.5 Criterios de investigación-producción para la innovación en lenguajes y soportes. 1.6 Integración de métodos de innovación. 1.7 Diseño de proyecto.		
2	El lenguaje tecnológico 2.1 Recursos TIC en los procesos de investigación-producción. 2.2 El lenguaje tecnológico como estrategia de innovación. 2.3 Exploración de tecnologías para la innovación en arte y diseño. 2.4 El lenguaje tradicional vs el lenguaje tecnológico. 2.5 La interactividad en el lenguaje tecnológico.		
3	Innovación en comunicación visual 3.1 El problema comunicativo. 3.2 Instrumentos de diagnóstico. 3.3 La solución vs la innovación. 3.4 Experiencias de innovación en comunicación visual. 3.5 Diagnóstico de problemas comunicativos del entorno regional. 3.6 Innovando el carácter funcional de la imagen.		
4	Innovación en expresión visual 4.1 La necesidad de la expresión. 4.2 Crítica del contexto y del entorno. 4.3 La expresión vs la innovación. 4.4 Experiencias de innovación en expresión visual. 4.5 La innovación del discurso plástico.		
5	Innovación, poética, práctica 5.1 La práctica de la innovación en arte y diseño. 5.2 Ideas correctas, palabras correctas. 5.3 La poética de la innovación en lenguajes y soportes. 5.4 Poética como modelo de innovación del lenguaje visual. 5.5 Poética como modelo de innovación en soportes para la imagen. 5.4 Transformación e integración cultural a través de la innovación.		

6	<p>Integración de proyectos</p> <p>6.1 Diagnóstico de problemas de expresión y comunicación del entorno.</p> <p>6.2 Integración de métodos y modelos de innovación para la investigación-producción en arte y diseño.</p> <p>6.3 Planteamiento de proyectos de innovación para el entorno.</p> <p>6.4 Evaluación de proyectos de innovación.</p>
---	--

Bibliografía básica:

Bunge, M. (2008). Semántica I: sentido y referencia. Barcelona: GEDISA.
 García, B. (2008). Ecodiseño: nueva herramienta para la sustentabilidad. México: Designio.
 Lefteri, C. (2008). Así se hace: técnicas de fabricación para diseño de producto. España: Hermann Blume.
 López, V. M. (2008). Sustentabilidad y desarrollo sustentable: origen precisiones conceptuales y metodología operativa. México: Trillas.
 Sherin, A. (2009). Sostenible: un manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores gráficos y sus clientes. España: Gustavo Gili.
 Tamba-Mecz, I. (2004). La semántica. México: Fondo de Cultura Económica.

Bibliografía complementaria:

Avella, N. (2009). Diseñar con papel: técnicas y posibilidades del papel en el diseño gráfico. España: Gustavo Gili.
 Best, K. (2010). Fundamentos del management del diseño: el libro esencial de los conceptos y principios básicos de la gestión de proyectos. España: Parramon.
 Brower, C. (2007). Diseño eco-experimental: arquitectura/ moda/ producto. España: Gustavo Gili.
 Esteve de Quesada, A. (2001). Creación y proyecto. España: Institució Alfons el Magnànim.
 Harrison, S. (2010). Creatividad. México: Prentice-Hall.
 López Fernández, C. (2006). Creación y posibilidad: Aplicaciones del arte en la aplicación social. España: Fundamentos.
 Yabuka, N. (2011). Eco-diseño: cartón. España: Links/ Structure.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

SEMINARIO DE PROYECTOS DE PRODUCCIÓN VISUAL Y ENTORNO I

Clave:	Semestre: 7°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 6	
Carácter: Obligatoria por área de profundización	Horas		Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	4	64
	2	2		
Modalidad: Seminario	Duración del programa: 16 semanas			

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Seminario de Integración en Producción Visual y Entorno II

Asignatura subsecuente: Seminario de Proyectos de Producción Visual y Entorno II

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

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

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Desarrollo y gestión de proyectos de intervención del entorno	4	4
2	Intervención-acción, diálogos con el entorno	4	4
3	Inmersión y contribución	4	4
4	Proyectos de intervención del espacio público	4	4
5	Análisis y transfiguración del espacio	4	4
6	Apropiación del espacio	6	6
7	Entorno sustentable	6	6
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Desarrollo y gestión de proyectos de intervención del entorno 1.1 Diagnóstico de problemas locales y regionales. 1.2 Integración de proyectos de intervención visual del entorno. 1.3 Introducción a la gestión de proyectos.
2	Intervención-acción, diálogos con el entorno 2.1 La acción en el entorno, instrumento del cambio. 2.2 Modelos de acción en arte y diseño. 2.3 El diálogo con el entorno, reciprocidad. 2.4 La relación dialógica entre obra-entorno-sociedad. 2.5 El espacio antimuseo.
3	Inmersión y contribución 3.1 Presencia del usuario-actor en el entorno. 3.2 La inmersión en el espacio. 3.3 Inmersión e interacción con la obra. 3.4 Acción colaborativa y contribución del espectador. 3.5 La expresión compartida- modelos de participación social. 3.6 La creación como hecho colectivo.
4	Proyectos de intervención del espacio público 4.1. El espacio público. 4.2 Experiencias de arte y diseño en el espacio transitable. 4.3 Expresión vs intervención. 4.4 Comunicación vs intervención. 4.5 Fragilidad y movilidad en el espacio público.
5	Análisis y transfiguración del espacio 5.1 Análisis del espacio, proyección de la acción. 5.2 Diagnóstico de posibilidades y presupuestos. 5.3 Transfiguración del espacio, enfoques y criterios de uso. 5.4 Desarrollo social derivado de la intervención estratégica. 5.5 Intervención estratégica para la construcción del espacio público.
6	Apropiación del espacio 6.1 El espacio simbólico. 6.2 Vínculos afectivos y sensoriales con el entorno.

	6.3 El espacio y entorno como identidad social. 6.4 Procesos dinámicos de interacción. 6.5 La apropiación de los significados del entorno.
7	Entorno sustentable 7.1 Conceptos fundamentales de sustentabilidad. 7.2 Filosofía de la sustentabilidad. 7.3 Integración con el entorno natural. 7.4 Integración de proyectos de intervención sustentable del entorno. 7.5 Entorno sustentable y desarrollo regional. 7.6 Intervención sustentable. ¿Solución a problemas sociales?

Bibliografía básica:

Ander-Egg, E. (1990). Repensando la investigación-acción participativa. España: Gobierno Vasco/Vitoria-Gasteiz.
 Anzola Rojas, S. (2005). De la idea a tu empresa. México: McGraw-Hill.
 Best, K. (2010). Fundamentos del Management del diseño. España: Parramon.
 Fernández, A. (2005). Creatividad e innovación en empresas y organizaciones. México: Díaz de Santos.
 Guzmán, A. (1994). Las metodologías participativas de investigación: el aporte al desarrollo local endógeno. Córdoba: Instituto de Sociología y Estudios Campesinos/ETSIAM.
 Larrañaga, L. (2001). Arte hoy, instalaciones. USA: Nerea.
 Le Boterf, G. (1986). Investigación participativa: una aproximación al desarrollo local. Madrid: Narcea.
 López de Ceballos, P. (1998). Un método para la investigación-acción participativa (3ª ed.). Madrid: Popular.
 Martínez Ramos, E. (1992). El uso de los medios de comunicación en marketing y publicidad. México: Akal.
 Prieto, F. (1990). Diagnóstico de la comunicación social en México. México: Ediciones Coyoacán.
 Rahman, A. y Fals, O. (1992). La situación actual y las perspectivas de la investigación-acción participativa en el mundo. Madrid: Popular.
 Rico, J. (2010). Manual práctico de museología, museografía y técnicas expositivas. Madrid: Silex.
 Varela, R. (2008). Innovación empresarial: arte y ciencia en la creación de empresas. Colombia: Prentice Hall.
 Vázquez, M. (2000). Historia de la comunicación social. México: Random House/ Mondadori.

Bibliografía complementaria:

Álvarez Torres, M. G. (2006). Manual de planeación estratégica. México: Panorama.
 García Sánchez, E. (2007). Planeación estratégica. Teoría y práctica. México: Trillas.
 Sachse, M. (2003). Planeación estratégica en empresas públicas. México: Trillas
 Steiner, G. (2003). Planeación estratégica. México: CECSA

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	(x)
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos	(x)		

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

ESTRATEGIAS DE CONSULTORÍA, MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

Clave:	Semestre: 7°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Analizar el alcance del proceso creativo en el entorno de la marca y el concepto de valor
2. Gestionar y administrar las herramientas de la mercadotecnia, la publicidad y relaciones públicas en el escenario de la convergencia tecnológica.
3. Proponer y proyectar campañas de comunicación con el uso de recursos TIC.
4. Analizar las tendencias de la empresa, productos y servicios contemporáneos.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La convergencia tecnológica	2	4
2	La marca, historia y situación actual	2	4
3	La propiedad intelectual	2	4
4	El plan de mercadotecnia	2	4
5	Publicidad, propaganda y relaciones públicas	4	8
6	Plan de medios	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	La convergencia tecnológica 1.1 Comercio electrónico, CRM y mercadotecnia en internet. 1.2 La revolución de las ideas.
2	La marca, historia y situación actual 2.1 <i>Branding</i> . La conjunción de la marca y la idea. 2.2 El valor de marca y la mercadotecnia. 2.3 Sistema de identidad de marca. 2.4 Desdoblamiento de marca: Plan de 360°.
3	La propiedad intelectual 3.1 Valor y gestión para su registro ante el IMPI. 3.2 <i>Licensing</i> . Herramienta para los productos de consumo.
4	El plan de mercadotecnia 4.1 El desarrollo del plan de mercadotecnia. 4.2 Detección de nuevas oportunidades comerciales a partir de nuevos mercados. 4.3 Desarrollo de nuevos productos. 4.4 Análisis de tendencias.
5	Publicidad, propaganda y relaciones públicas 5.1 Redefiniendo la publicidad. 5.2 Propaganda y relaciones públicas, nuevos escenarios de funcionalidad. 5.3 Estrategia publicitaria. 5.4 Conceptos creativos. 5.5 Estrategia de comunicación.
6	Plan de medios 6.1 El desarrollo de plan de medios 360°. 6.2 Medios y comunicación On-Line y Off-Line. 6.3 Below the line (BTL) y above the line (ATL) y through the line (TTL). 6.4 Estrategias en redes sociales. 6.5 Función del <i>community manager</i> .

Bibliografía básica:

Klepner O. (2000). Publicidad. México: Prentice Hall.
Kotler, P. (2003). Fundamentos de mercadotecnia. México: Prentice-Hall.
Landa R. (2006). Designing brand experiences. EUA: Wadsworth.

Bibliografía complementaria:

Aaker, D. A. (2004). Brand portfolio strategy. EUA: Free Press.
Jalife Daré, M. (2004). Uso y valor de la propiedad intelectual. Rol estratégico de los derechos intelectuales. México: Gasca Sicco.
Klepner, O. (2000). Publicidad. México: Prentice Hall.
Neumeier, M. (2003). The brand gap. EUA: New Riders Publishing.
Peters, T. (2004). Re-imagina! La excelencia empresarial en una era perturbadora. España: Pearson.
Ridderstrale, J. y Nordström, K. A. (2004). Karaoke capitalism. México: Pearson/Prentice Hall.
Scout, M.D. (2002). La marca. México: Prentice Hall.
Wright, J. (2007). Blog marketing. México: McGraw-Hill.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral (x)
Exposición audiovisual (x)
Ejercicios dentro de clase (x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales (x)
Examen final escrito ()
Trabajos y tareas fuera del aula (x)

Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	(x)
Seminarios	(x)	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

INGLÉS

Clave:	Semestre: 7°	Campo de conocimiento: Sin campo de conocimiento	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria	Horas		Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	Total de Horas
	2	2	
Modalidad: Curso	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: Si (x) No () Obligatoria () Indicativa (x) Asignatura antecedente: Inglés sexto semestre Asignatura subsecuente: Inglés octavo semestre
Objetivo general: 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.
Objetivos específicos: 1. Intercambiar información acerca de experiencias, acciones inconclusas y eventos recientes, de sucesos que iniciaron en el pasado y continúan en el presente. 2. Diferenciar entre una acción concluida y una acción que comenzó en el pasado y continúa en el presente. 3. Producir expresiones para hablar acerca de acciones poniendo énfasis en el resultado de las mismas y no en quien las realizó. 4. 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. 5. Producir expresiones para hablar acerca de planes e intenciones a futuro. Practicar la estructura del presente simple para implicar futuro. 6. 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.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Presente perfecto. Preposiciones since, for	5	5
2	Pasado perfecto. Adverbios	5	5
3	Voz pasiva presente y pasado	5	5
4	Narrative tenses	6	6
5	Futuro idiomático	6	6

6	Quantifiers. There is, there are	5	5
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático

Unidad 1			
Objetivo: Intercambiar información acerca de experiencias, acciones inconclusas y eventos recientes, de sucesos que iniciaron en el pasado y continúan en el presente.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga Horaria
Presente perfecto Formas: Afirmativo Negativo Interrogativo Preposiciones: since, for. Adverbios: yet, already, just, recently, lately, ever, never. Léxico: Verbos regulares e irregulares en pasado participio.	I have been to Europe several times. Have you ever seen a ghost? Yes, I have. Have they finished the exam yet? No, they haven't. Helen has just eaten a big ice cream. We have worked on this project for 3 days.	-Describir experiencias. -Preguntar y responder acerca de experiencias. -Intercambiar información sobre acciones inconclusas. -Intercambiar información sobre eventos recientes. -Describir acciones que comenzaron en pasado y continúan en el presente.	10 horas

Unidad 2			
Objetivo: Diferenciar entre una acción concluida y una acción que comenzó en el pasado y continúa en el presente.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga Horaria
Pasado perfecto Formas: <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativo • Negativo • Interrogativo Preposiciones: since, for	John Lennon started his first band when he was 15. His son, Julian, has been in the music business since he was 19. Have you ever met a famous person?	-Establecer la diferencia entre acciones concluidas y acciones iniciadas en el pasado y que continúan en el presente.	10 horas

<p>Adverbios: yet, already, just, recently, lately, ever, never</p> <p>Léxico: Verbos regulares e irregulares en pasado participio.</p>	<p>Yes, I saw Pierce Brosnan last year in Las Vegas.</p> <p>Have you visited your grandparents recently? Yes, I visited them last week.</p> <p>I haven't gone on vacation for 3 years. Last time I went to Los Cabos.</p>		
---	---	--	--

Unidad 3 Objetivo: Producir expresiones para hablar acerca de acciones poniendo énfasis en el resultado de las mismas y no en quien las realizó.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga Horaria
<p>Voz pasiva en presente y pasado</p> <p>Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa <p>Adverbios de tiempo para presente y pasado.</p> <p>Léxico: Verbos regulares e irregulares en pasado participio.</p>	<p>Whisky is made in Scotland.</p> <p>-These bags are made of leather.</p> <p>-How about this one? -No, that's made of vinyl. -Well, actually I'm looking for a bag made of vinyl.</p> <p>The first X ray was taken by a German scientist.</p> <p>Was Hamlet written by Oscar Wilde? No, it was written by Shakespeare.</p>	<p>-Proporcionar información acerca de acciones en las que se pone énfasis en el resultado y no en el sujeto que las realiza.</p> <p>-Intercambiar información acerca de la naturaleza de las cosas.</p> <p>- Intercambiar información acerca de acciones en pasado en las que se pone énfasis en el resultado y no en el sujeto que las realizó.</p>	<p>10 horas</p>

Unidad 4

Objetivo: 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.

Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga Sugerida
Narrative tenses: Pasado Simple Formas: interrogativa, afirmativa y negativa Pasado continuo Formas: afirmativa, interrogativa y negativa Pasado Perfecto Formas: afirmativa, interrogativa y negativa Adverbios de tiempo para pasado Léxico: Verbos regulares e irregulares en pasado y en presente y pasado participio	I 'm going to play basketball next Saturday. I'm going to visit my grandparents this weekend. -Are you spending your vacation in Acapulco? -No, I'm going to Huatulco. Oh! I broke a glass, I'll buy another one. -Go wash the dishes right know! -Yeah mom I will do it. If there's a problem, call me and I'll be here immediately.	-Describir planes y expresar intenciones. -Preguntar y responder acerca de planes e intenciones. -Indicar promesas y decisiones tomadas al instante.	12 horas

Unidad 5

Objetivo: Producir expresiones para hablar acerca de planes e intenciones a futuro. Practicar la estructura del presente simple para implicar futuro.

Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga Sugerida
<p>Futuro idiomático: "to be going to+ verb" Formas: interrogativa, afirmativa y negativa</p> <p>Presente continuo con idea de futuro. Formas: afirmativa, interrogativa y negativa.</p> <p>Futuro simple: will Formas: afirmativa, interrogativa y negativa</p> <p>Presente simple con idea de futuro. Formas: afirmativa, interrogativa y negativa</p> <p>Léxico: Expresiones de tiempo en futuro: tomorrow, next year, tonight, after classes, this weekend, etc.</p>	<p>I 'm going to play basketball next Saturday. I'm going to visit my grandparents this weekend.</p> <p>-Are you spending your vacation in Acapulco? -No, I'm going to Huatulco.</p> <p>Oh! I broke a glass, I'll buy another one.</p> <p>-Go wash the dishes right know! -Yeah mom I will do it.</p> <p>If there's a problem, call me and I'll be here immediately.</p> <p>-Will you do me a favor? -Sure! I'll do anything you ask.</p> <p>-Do you want to go to a concert? -Yes, I do.</p> <p>Let's go to Six Flags tomorrow.</p> <p>Here's my card, in case your daughter drives your car again.</p>	<p>-Describir planes y expresar intenciones.</p> <p>-Preguntar y responder acerca de planes e intenciones.</p> <p>-Indicar promesas y decisiones tomadas al instante.</p> <p>-Expresar una idea a futuro utilizando la estructura de presente simple.</p>	<p>12 horas</p>

Unidad 6			
Objetivo: 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.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga Sugerida
Quantifiers: A few, a little, plenty of, each, every, no Léxico: There is / there are.	He will finish school in a few years. -Would you like some more soup? -Just a little, please. Why don't you take a chocolate bar? There are plenty of them in that bag. Don't fight, girls. I bought one doll for each of you. This Children's Day, every child in the school received a gift. Sorry. There's no solution for this problem.	-Expresar cantidades que implican poco. -Expresar cantidades que implican mucho. -Expresar ideas que implican unidad. -Expresar ideas que implican totalidad. -Expresar ideas que implican carencia.	10 horas

Bibliografía básica:

Diccionario bilingüe.

Chamot, U.A., et al. (2008). The learning strategies. NY: Longman.

Harmer, J. (2004). Just Grammar. Malasya: Ed. Marshal Cavendish.

Bibliografía complementaria:

Delors, J. (1994). Los cuatro pilares de la educación. En: La educación encierra un tesoro. UNESCO.

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf.

Estrategias didácticas:

Activación de conocimiento previo
 Dirigir atención
 Verificar comprensión
 Escenificar
 Colaborar
 Contextualizar
 Sustituir
 Inferir
 Utilizar recursos
 Resumir
 Revisar metas
 Autoevaluarse/Autorregulación
 Clasificar
 Transferir
 Utilizar imágenes
 Retroalimentar
 Discriminar pistas discursivas
 Predecir
 Tomar notas

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales
 Examen final escrito
 Tareas y trabajos fuera del aula
 Exposición de seminarios por los alumnos
 Participación en clase
 Asistencia
 Seminario
 Otros
 Se sugiere llevar a cabo tres evaluaciones durante el semestre:
 1) Diagnóstica
 2) Intermedia: Unidades 1 a la 3
 3) Final: Unidades 1 a 6

Reconocer cognados

Verificar predicciones y suposiciones

Reconocer hechos y opiniones

Identificar ideas principales

De acuerdo a los descriptores del MCER los alcances por habilidad que tendrán los alumnos al concluir el nivel B2 serán:

Expresión oral:

- ✓ Narra historias o describe algo mediante un repertorio de fórmulas y estructuras de uso habitual y asociadas a situaciones en contexto.
- ✓ Puede hablar de forma comprensible, aunque lleve a cabo algunas pausas para realizar una planificación gramatical y léxica y una corrección, sobre todo en largos periodos de expresión libre.
- ✓ Realiza descripciones y presentaciones claras y detalladas sobre una amplia serie de asuntos relacionados con su especialidad, ampliando y defendiendo sus ideas con aspectos complementarios y ejemplos relevantes.
- ✓ Participa en conversaciones con la fluidez y espontaneidad suficientes para que se produzca una interacción satisfactoria con hablantes nativos

Expresión escrita:

- ✓ Escribe textos claros y detallados sobre una variedad de temas relacionados con su entorno, así como sobre hechos y experiencias reales o imaginarias.
- ✓ Sintetiza y evalúa información y argumentos procedentes de varias fuentes.
- ✓ Escribe textos estructurados con apego al tema elegido como, por ejemplo, reseñas de libros, películas u obras de teatro.
- ✓ Es capaz de escribir biografías y otros textos sobre terceras personas utilizando las estructuras adecuadas.

Comprensión auditiva:

- ✓ Comprende tanto conversaciones cara a cara como discursos retransmitidos sobre temas, habituales o no, de la vida personal y familiar, social, académica o profesional.
- ✓ Comprende expresiones y frases

<p>relacionadas con ciertos contextos determinados o temas específicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Capta las ideas principales de un discurso complejo que trate tanto temas concretos como abstractos pronunciados en un nivel de lengua estándar, con líneas complejas de argumentación siempre que el tema sea razonablemente conocido y el desarrollo del discurso se facilite con marcadores explícitos. ✓ Comprende instrucciones para realizar actividades comunes, trámites y peticiones formales o informales. <p>Comprensión de lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende la diferencia entre distintos tipos de textos a partir de los elementos de los mismos. ✓ Lee con un alto grado de independencia, adaptando el estilo y la velocidad de lectura a distintos textos y finalidades, y utilizando fuentes de referencia apropiadas de forma selectiva. ✓ Encuentra e identifica información específica en materiales escritos, tanto de uso cotidiano como de temas concretos. ✓ Aísla información requerida mediante estrategias de comprensión de lectura (skimming, scanning). ➤ Comprende señales y letreros de diversa índole en lugares públicos como edificios gubernamentales, calles, restaurantes, estaciones de metro, escuelas, etc. 	
<p>Perfil profesiográfico Profesor egresado del Curso de Formación de Profesores del CELE. Haber aprobado el examen de la COELE. Licenciado en Letras Inglesas / Literatura Inglesa con especialidad en Didáctica. Licenciado en la Enseñanza del Inglés de la FES Acatlán.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN PROFESIONAL EN
ANIMACIÓN HÍBRIDA

Clave:	Semestre: 7°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4	
Carácter: Obligatoria de Elección	Horas		Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	6	48
	2	4		
Modalidad: Laboratorio	Duración del programa: 8 semanas			

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad.
2. Comprender los antecedentes históricos de la realidad aumentada.
3. Identificar los requerimientos técnicos de la animación Digital 3D orientados a la realidad aumentada (Hardware y Software).
4. Analizar y aplicar los conceptos y términos aplicados a la realidad aumentada.
5. Crear objetos, ambientes y personajes en 3D orientados a la realidad aumentada.
6. Realizar la programación de un proyecto de animación digital en realidad aumentada.
7. Descubrir las posibilidades de la producción de animaciones en realidad aumentada.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Antecedentes de la realidad aumentada	2	4
2	Hardware y software para animación digital orientada a la realidad aumentada	2	4
3	Conceptos y términos para la realización de proyectos de realidad aumentada	2	4
4	Modelado de objetos 3D orientados a realidad aumentada	2	5
5	Programación y realización de animaciones en realidad aumentada	2	5
6	Funciones, uso y futuro de la animación orientada a realidad aumentada	3	5
7	Postproducción de video enfocado a realidad aumentada	3	5
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Antecedentes de la realidad aumentada 1.1 La animación digital 3D de sus orígenes a nuestros días.
2	Hardware y software para animación digital orientada a la realidad aumentada 2.1 Hardware. 2.2 Software.
3	Conceptos y términos para la realización de proyectos de realidad aumentada 3.1 Tipos de realidad aumentada. 3.2 Bases y marcas de guía. 3.4 Estilos de modelado de objetos para uso en realidad aumentada. 3.5 Composición escénica 3D. 3.6 Movimientos de cámara enfocados a realidad aumentada.
4	Modelado de objetos 3D orientados a realidad aumentada 4.1 Herramientas y menú. 4.2 Tipos de modelado. 4.3 Optimización de objetos para realidad aumentada. 4.4 Mapeo y aplicación de texturas. 4.5 Iluminación y características de materiales a aplicar. 4.6 Renderizado para realidad aumentada.
5	Programación y realización de animaciones en realidad aumentada 5.1 Introducción. 5.2 Software. 5.3 Ensamblado de proyecto. 5.4 Programación e integración de imágenes.
6	Funciones, uso y futuro de la animación orientada a realidad aumentada 6.1 Funciones de la realidad aumentada. 6.2 Usos de la realidad aumentada. 6.3 El futuro de la realidad aumentada.
7	Postproducción de video enfocado a realidad aumentada 7.1 Inserción de renders.

7.2 Aplicación de efectos y corrección de color.
7.3 Render y salida a video.

Bibliografía básica:

Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón.
Beck, J. (2004). Animation art. EUA: Harper Design.
Cámara, S. (2006). El dibujo animado. Barcelona: Parramón.
Patmore, C. (2003). Curso completo de animación. Barcelona: Acanto.
Quinn, J. (2010). Dibujo para animación. España: Hermann Blume.
Woolman, M. (2004). Motion design. Suiza: RotoVision.
Beane, A. (2012). 3D animation essentials. EUA: Sybex.
Danaher, S. (2003). Digital 3D design. EUA: Watson Gupatil.
Perkins, C. (2007). Photoshop CS3 extended para 3D y video. España: Anaya.
McQuilkin, K. (2007). Cinema 4D. The artists project source book. UK: Focal Press.

Bibliografía complementaria:

Atomic Authoring Tool. [homepage]. Consultado el día 21 de septiembre de 2012, de la world wide web: <http://www.sologicolibre.org/projects/atomic/en/>.
Edgell, S. (2001). The complete cartooning course. EUA: Barron's.
Fernández, M. R. y Fidalgo Sanchez, J. A. (2003). Mil problemas de química general. España: Everest.
Kotz, T. (2003). How to make animated films. UK: Focal Press.
Webster, C. (2005). Animation, the mechanics of motion. UK: Focal Press.
Williams, R. (1990). Guía de supervivencia del animador. Londres: Faber and Faber.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje :

Exámenes parciales	()
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos	(x)

Perfil Profesiográfico:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN PROFESIONAL
EN INTERVENCIÓN Y ENTORNO

Clave:	Semestre: 7º	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4	
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	6	48
	2	4		
Modalidad: Laboratorio	Duración del programa: 8 semanas			

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad.
2. 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.
3. Desarrollar argumentos que expliquen la toma de decisiones para los resultados esperados en la práctica profesional.
4. Analizar los procesos de producción de los referentes políticos, sociales o económicos que pueden ser determinantes de las obras artísticas para el entorno.
5. Asociar los procesos de investigación-producción que ocurren entre las artes y los diseños.
6. Contrastar el proceso de experimentación con el trabajo interdisciplinario, haciendo énfasis en el proyecto de intervención propuesto.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Conceptos eje: local, global, público, privado	3	6
2	Referentes prácticos: contextos económicos, sociales, políticos y artísticos	4	6
3	Líneas de trabajo teóricas: marcos de referencia artísticos y de diseño	3	6
4	Proceso experimental	3	7
5	Trabajo interdisciplinario	3	7
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Conceptos eje: local, global, público, privado 1.1 Evaluación de espacios y no espacios para intervenciones específicas. 1.2 Interpretar los conceptos de público y privado. 1.3 Contrastar los conceptos de local y global como entidades conformadoras de identidad.
2	Referentes prácticos: contextos económicos, sociales, políticos y artísticos 2.1 Considerar los diversos contextos en los que se desarrollan las propuestas de intervención artísticas y diseñísticas. 2.2 Analizar los fenómenos económicos, sociales y políticos como influencias determinantes de la producción. 2.3 Desarrollar el concepto de obra cultural para su inserción en los circuitos de distribución artísticos. 2.4 Valor versus precio en la obra cultural.
3	Líneas de trabajo teóricas: marcos de referencia artísticos y de diseño 3.1 Sobre los procesos de experimentación y producción en el arte. 3.2 Sobre los prototipos experimentales en el diseño. 3.3 Procedimientos y modelos de enlace.
4	Proceso experimental 4.1 Arte-diseño como modelo de experimentación y producción. 4.2 La experimentación como proceso. 4.3 La experimentación dirigida o controlada. 4.4 Experimentación y prospectiva.
5	Trabajo interdisciplinario 5.1 Multidisciplina, interdisciplina y transdisciplina en la investigación-producción. 5.2 Disolución de los límites entre disciplinas de estudio. 5.3 Las intervenciones artísticas como productos transdisciplinarios.

Bibliografía básica:

Ardenne, P. (2006). Un arte contextual: creación artística en el medio urbano, en situaciones de intervención, de participación. Murcia: Ad Literam.
 Bonsiepe, G. (1982). El diseño de la periferia. México: Gustavo Gilli.
 Calabrese, O. (1997). El lenguaje del arte (colec. Instrumentos Paidós, vol.1). Barcelona: Paidós.
 Cobeira, D. y Expósito, M. (eds.). (2005). Arte: la imaginación política radical. Madrid: Asociación Cultural

Brumaria.
 Ewen, S. (1991). Todas las imágenes del consumismo. La política del estilo en la cultura contemporánea, México: Conaculta/Grijalbo.
 Follari, R. (1982). Interdiscipliniedad. México: UAM-A.
 Habermas, J. (2004). Historia y crítica de la opinión pública. La transformación estructural de la vida pública (8ª reimpresión). Barcelona: Gustavo Gili.
 Hughes, R. (1997). Arte y dinero. En A toda crítica. Ensayo sobre arte y artistas. Barcelona: Anagrama.
 Krieger, P. (2006). Paisajes urbanos: imagen y memoria. México: UNAM-IIE.
 Lipovetsky, G. (2000). La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo (13ª ed.). Barcelona: Anagrama.
 Prieto Castillo, D. (1994). Diseño y comunicación (colec. Diálogo Abierto). México: Ediciones Coyoacán.
 Rodríguez Morales, L. (1988). Para una teoría del diseño. México: UAM-A.

Bibliografía complementaria:

Castells, M. (2009). Comunicación y poder. Madrid: Alianza
 Espinosa, C. y Zúñiga, A. (2002). La perra brava. Arte, crisis y políticas culturales. México: UNAM/STUNAM
 García Canclini, N. (1991). Públicos de arte y política cultural: Un estudio del II Festival de la Ciudad de México. México: UAM-I/CSH
 García Canclini, N. (coord.). (2004). Reabrir espacios públicos: Políticas culturales y ciudadanía. México: UAM-I/Plaza y Valdés
 González, J. (et al.). (2007). Cibercultura e iniciación en la investigación. México: Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades.
 Olea, O. (ed). (1997). XIX Coloquio internacional de historia del arte: Arte y espacio. México: UNAM – IIE
 Park, P. (1992), ¿Qué es la investigación-acción participativa? Perspectivas teóricas. En AA.VV. La investigación-acción participativa. Inicio y desarrollo. *Biblioteca de Educación de Adultos*, 6. Madrid: Popular.
 Wallis, B. (2001). Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación. Madrid: Akal.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	(x)
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	(x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	(x)
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	(x)
Otras: Evaluación de proyectos	()

Perfil profesiográfico:

Diseñador Gráfico, Comunicador Visual o licenciatura afín, con experiencia en animación y en docencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN PROFESIONAL EN ACCIÓN Y PERFORMÁTICA

Clave:	Semestre: 7º	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital, Desarrollo Profesional; Investigación-Producción.	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
Total de Horas 48			

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Desarrollar productos artísticos así como de diseño, que generen narrativas implementando herramientas digitales y electrónicas, para interacción física y virtual.

Objetivos específicos:

1. Diseñar y desarrollar proceso de interacción virtual.
2. Diseñar y desarrollar proceso de interacción física con interfaces multimediales.
3. Diseñar y conceptualizar proyectos de interacción con fines específicos.
4. Profundizar en el conocimiento de herramientas electrónica y electrónica digital.
5. Análisis de procesos y proyectos experimentales.
6. Desarrollar prototipos de programación para proyectos de arte y el diseño.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Narrativas para procesos de interacción..	2	4
2	Espacialidad e Interacción en la escena	2	4
3	Diseño con herramientas digitales y electrónicas.	4	12
4	Desarrollo de interfaces interactivas electrónicas y digitales.	4	16
Total de horas:		12	36
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtema
1	Desarrollo de interfaces interactivas virtuales 1.1 Narrativas lineales. 1.2 Narrativas no lineales. 1.3 Psicología y fisiología humana.
2	Espacialidad e Interacción corporal 2.1 Análisis de la naturaleza y sus propiedades físicas. 2.2 El cuerpo y su interacción con interfaces físicas. 2.3 Creación y experimentación escénica.
3	Diseño con herramientas digitales y electrónicas 3.1 Creación con electrónica. 3.2 Creación con herramientas digitales.
4	Desarrollo de interfaces interactivas electrónicas y digitales 4.1 Diseño de prototipos digitales sonoros y visuales. 4.2 Diseño de prototipos electrónicos para la interacción. 4.3 Diseño e Integración de interfaces y medios para proyectos interactivos.

Bibliografía básica:

Bourriaud N. (2006). Estética relacional (2ª ed.). Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
 Brea, J. L. (2002). La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca.
 Brendam, L. (1990). The Art of Human-Computer Interface Design. USA. Addison-Wesley.
 Grau, O. (2007). Media Art Histories. Cambridge: MIT Press.
 Hernández G. L. (2002). Mundos virtuales habitados: espacios electrónicos interactivos. Bogotá: CEJA.
 Noble, J. (2009). Programming Interactivity, A designers guide to processing (2ª ed.). USA: O'Reilly.
 O'sullivan, D. y Tom, I. (2006). Physical Computing. USA: Thomson.
 Shiffman, D. (2008). Learning Processing: A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction. USA: Morgan Kaufmann.
 Wilson, S. (2002). Information arts: intersections of art, science, and technology. Cambridge: MIT Press.

Bibliografía complementaria:

Aedo, T. y Quintero L. (2004). Tekhné 1.0: Arte, pensamiento y tecnología. México: CONACULTA.
 Bañuelos, E. (2008). Cuerpo Experimental Transmutativo. México: CONACULTA.
 Cortéz, J. M. (1996). El cuerpo mutilado, La angustia de la muerte en el arte. Valencia: Generalitat Valenciana.
 Deleuze, G. (1987). La imagen-tiempo. España: Paidós.
 Habermas, J. (1990). El pensamiento postmetafísico. Madrid: Taurus.
 Schechner, R. (2000). Performance. Teoría y prácticas interculturales. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos	()

Prácticas de campo () Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos ()	
Perfil profesiográfico: Maestro en Artes Digitales, Licenciado en Diseño Interactivo, Maestro en informática, Maestro en administración de sistemas de la información, Maestro en Artes Digitales, Ingeniería en Telemática, Maestro en Ingeniería Electrónica.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
 Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN PROFESIONAL EN ARTE
HIPERMEDIA

Clave:	Semestre: 7º	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
		48	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Producir piezas tridimensionales analógicas y digitales para desarrollar proyectos de arte hipermedia en espacios virtuales, con el apoyo de recursos TIC.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad. 2. Reconocer las tecnologías involucradas en el desarrollo de tecnologías y ambientes diseñados. 3. Identificar las técnicas de visualización. 4. Reconocer las aplicaciones del arte hipermedia en el campo laboral. 5. Producir piezas tridimensionales analógicas y digitales en espacios virtuales.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Virtualidad	3	5
2	Terminología y conceptos	3	5
3	Realidad virtual aplicada	2	5
4	Artistas utilizando realidad virtual	2	5
5	Tecnología de realidad aumentada	2	5
6	Técnicas de visualización	2	4
7	Aplicaciones	2	3

Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	
Contenido Temático			
Unidad	Temas y subtemas		
1	Virtualidad 1.1 Espacio tiempo. 1.2 Entornos de interacción.		
2	Terminología y conceptos 2.1 Historia. 2.2 Contexto científico y cultural. 2.3 Literatura y cine.		
3	Realidad virtual aplicada 3.1 Recorridos virtuales de reconstrucción arquitectónica. 3.2 Ficción. 3.3 Aplicaciones artísticas.		
4	Artistas utilizando realidad virtual 4.1 Figuras destacadas. 4.2 Revisión de obras.		
5	Tecnología de realidad aumentada 5.1 Hardware. 5.2 Software.		
6	Técnicas de visualización 6.1 Display en la cabeza. 6.2 Display de mano. 6.3 Display espacial.		
7	Aplicaciones 7.1 Educación. 7.2 Cirugía. 7.3 Videojuegos. 7.4 Arquitectura. 7.5 Publicidad.		

Bibliografía básica:

Barfield, W. y Caudell, T. (2001). Fundamentos de informática usable y realidad aumentada. New Jersey: Lawrence Erlbaum.

Bimber, O. y Raskar, R. (2005). Realidad aumentada espacial: real fusión y los mundos virtuales. España: AK Peters.

Gálvez, A. (2004). Posicionamientos y puestas en pantalla. Un análisis de la producción de sociabilidad en los entornos virtuales. Barcelona: UAB.

Haller, M., Billingham, M. y Bruce, T. (2006). Tecnologías emergentes de la realidad aumentada: interfaces y diseño. London: Idea Group Publishing.

Turkle, S. (1997). La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet. Barcelona: Paidós.

Bibliografía complementaria:

Hainich, R. (2006). El fin de hardware: un nuevo enfoque a la realidad aumentada (2ª ed.). UK: Booksurge Llc.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	()
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN PROFESIONAL EN DISEÑO
HIPERMEDIA

Clave:	Semestre: 7°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad.
2. Proponer el diseño de aplicaciones locales o de interés específico para las principales plataformas y dispositivos inteligentes.
3. 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.
4. Ofrecer aplicaciones de divulgación cultural o científica en software libre o *apps*.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Desarrollo de diseño hipermedia para telefonía móvil y tabletas táctiles	6	16
2	Sistemas Qr y estrategias de promoción hipermedia	4	6
3	Interfaces y soportes no convencionales	6	10
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Desarrollo de diseño hipermedia para telefonía móvil y tabletas táctiles 1.1. Preproducción. 1.1.1 Mesa creativa. 1.1.2. Organigrama y definición de tareas. 1.1.3. Guiones y planificación. 1.2 Producción. 1.2.1 Diseño de recursos y contenidos. 1.2.2. Diseño de interfaz. 1.2.3 Programación. 1.3 Postproducción. 1.3.1 Publicación. 1.3.2 Mantenimiento.
2	Sistemas Qr y estrategias de promoción hipermedia 2.1. Preproducción. 2.1.1 Mesa creativa. 2.1.2. Organigrama y definición de tareas. 2.1.3. Guiones y planificación. 2.2 Producción. 2.2.1 Diseño de recursos y contenidos. 2.2.2. Diseño de interfaz. 2.2.3 Programación. 2.3 Postproducción. 2.3.1 Publicación. 2.3.2 Estrategias de secuencia gráfica y <i>branding</i> .
3	Interfaces y soportes no convencionales 3.1 <i>Mapping</i> . 3.2 Diseño hipermedia por sensores espacio-sonoros. 3.3 Propuesta experimentales.

Bibliografía básica:

Baecker, R., Grudin, J., Buxton, W. y Greenberg, S. (1995). Readings in human-computer interaction: towards the year 2000 (2ª ed.). California: Morgan Kaufman Publishers.
 Cox K. y Walker D. (1993). User interface design. EUA: Prentice Hall.
 Dix A., Finlay J., Abowd G. y Beale R. (1998). Human-computer interaction (2ª ed.). EUA: Prentice Hall.
 Foley, J., Van Dam, A., Feirner, S. y Hughes, J. (1990). Computer graphics: principles and practice (2ª ed.). EUA: Addison-Wesley.
 Olsen, D. (1998). Developing user interfaces. California, EUA: Morgan Kaufmann.
 Paternò, F. (2000). Model-based design and evaluation of interactive application. Alemania: Springer-Verlag.
 Shneiderman, B. Designing the user interface. Strategies for effective human computer interaction. (3ª ed.). EUA: Addison-Wesley/ Reading/MA.

Bibliografía complementaria:

Alberich, P. J. (2007). Grafismo multimedia: comunicación, diseño, estética. Barcelona: UOC.

Castro, G. et al. (2003). Diseño y desarrollo multimedia: sistemas, imagen, sonido y video. México: Alfaomega/Ra-ma.

Dabbs, A. & Campbell, A. (2005). Biblia del diseñador digital: la guía definitiva para la optimización del trabajo de diseñadores gráficos y de páginas web. Koln, Alemania: Evergreen/Taschen.

Glenwright, J. (2001). www.layout: cómo diseñar y componer sitios web. México: Ediciones G. Gili.

González, R., Mariano, J. y Cordero Valle, J. (2001). Diseño de páginas web: Iniciación y referencia. Madrid: McGraw-Hill.

Hiss Laboratories. (2010) Concur Task Trees, Herramientas y documentación. [Homepage]. Consultado el día 21 de septiembre de 2012 de la World Wide Web: <http://giove.cnuce.cnr.it/ctte.html>.

Kristof, R. (1998). Diseño interactivo. Madrid: Anaya.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	()	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Solución de problemas	(x)
Prácticas profesionales	(x)	Trabajo en equipo	(x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		

Perfil profesiográfico:
 Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN PROFESIONAL EN
DISEÑO APLICADO

Clave:	Semestre: 7º	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Reflexionar acerca de la incidencia del diseño en diversos ambientes para producir conocimientos básicos en la elaboración de proyectos multidisciplinarios.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar y analizar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los sectores de la sociedad.
2. Identificar a la investigación como uno de los aspectos relevantes del diseño.
3. Desarrollar proyectos multidisciplinarios donde el diseño sea participe.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Vinculación con el medio laboral	5	10
2	Gestión del diseño	5	10
3	Desarrollo de proyectos, concursos y licitaciones	6	12
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Vinculación con el medio laboral
2	Gestión del diseño
3	Desarrollo de proyectos, concursos y licitaciones

Bibliografía básica:

Ambrose, G. y Harris, P. (2011). Enfoque y lenguaje. Barcelona: Parramón.
 Baldwin, J. y Roberts, L. (2007). Comunicación visual. Barcelona: Parramón.
 Best, K. (2008). Management del diseño. Barcelona: Parramón.
 Fishel, C. (2011). Manual del diseñador freelance. Barcelona: Parramón.
 Julier, G. (2010). La Cultura del diseño. Gustavo Gili, Barcelona
 Press, M. y Cooper, R. (2009). El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

Browns Design. (2008). Diseños gráficos comentados. Barcelona: Parramón.
 Heskett, J. (2005). El diseño en la vida cotidiana. Barcelona: Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	()
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN PROFESIONAL EN DISEÑO,
MERCADOTECNIA Y COMUNICACIÓN

Clave:	Semestre: 7°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4	
Carácter: Obligatoria de Elección	Horas		Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	6	48
	2	4		
Modalidad: Laboratorio	Duración del programa: 8 semanas			

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad.
2. Analizar las definiciones de comunicación, información y expresión visual.
3. Representar en forma gráfica los códigos visuales para la comunicación.
4. Manejar los elementos gráficos y códigos como incidencia crítica para establecer una comunicación funcional.
5. Identificar y aplicar los principios básicos del diseño y el arte que inciden en la comunicación y la información.
6. Aplicar los conocimientos adquiridos en prácticas y ejercicios que migran de lo humanismo hacia el Mercadotecnia.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Diseño y estrategias para el mercado global del arte y diseño	4	8
2	El arte y el diseño gráfico en la campaña publicitaria	4	6
3	Diseño, composición y diagramación en el arte y el diseño	4	10
4	El arte, el diseño y los mensajes visuales	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Diseño y estrategias para el mercado global del arte y diseño 1.1 Proceso para hacer un mapa de necesidades. 1.2 Los componentes del plan de medios. 1.3 La publicidad en el punto de venta POP PLV Display.
2	El arte y el diseño gráfico en la campaña publicitaria 2.1 Planificación de la campaña. 2.2 Creación y producción de anuncios, las emociones. 2.2.1 Las emociones. 2.2.2 El escándalo. 2.2.3. El humor. 2.2.4 La demostración. 2.2.5 La comparación. 2.2.6 La prueba. 2.3 Evaluación de resultados.
3	Diseño, composición y diagramación en el arte y el diseño 3.1 Las redes. 3.2 Las retículas. 3.3 Las unidades modulares y submodulares. 3.4 El ritmo en la diagramación y en la composición.
4	El arte, el diseño y los mensajes visuales 4.1 La apreciación de las obras de arte y diseños en la comunicación visual. 4.2 La identificación de los distintos componentes de las obras de arte y diseño. 4.2.1 Niveles de comunicación de los elementos primarios. 4.2.2 Efectos comunicativos de los elementos primarios. 4.2.3 Efectos comunicativos de los elementos secundarios. 4.2.4 efectos comunicativos de los factores de organización. 4.2.5 La función temática de los efectos de comunicación. 4.2.6 La función estética de los efectos de comunicación. 4.2.7 La función pictórica de los efectos de comunicación.

Bibliografía básica:

Arfuch, L., Chaves, N. y Ledesma, M. (1999). Diseño y comunicación. España. Paidós.
Dondis, D. A. (1990). La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual (6ª ed.). México: Gustavo Gili.
Heller, E. (2004). Psicología del color, como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. México: Gustavo Gili.

<p>Hembree, R. (2008). El diseñador gráfico, entender el diseño grafico y la comunicación visual. Barcelona: Blume.</p> <p>Millman, D. (2009). Los principios básicos del diseño gráfico. Barcelona: Blume.</p> <p>Newark, Q. (2002). Que es el diseño gráfico. Manual de diseño. México: Gustavo Gili.</p>	
<p>Bibliografía complementaria:</p> <p>Ambrose, A. y Harris, P. (2006). Fundamentos del diseño creativo. Barcelona: Parramón.</p> <p>Costa, J. (2004). La imagen de marca. Un fenómeno social. España: Paidós.</p> <p>Esqueda, R. (2003). El juego del diseño, un acercamiento a sus reglas de interpretación creativa. México: Designio.</p> <p>Gillam, S. R. (1990). Fundamentos del diseño (5ª ed.). México: Trillas.</p> <p>Johanson, K., Lundberg, P. y Ryberg, R. (2004). Manual de producción gráfica. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Moles, A. y Costa, J. (1999). Publicidad y diseño, un nuevo reto de la comunicación. Buenos Aires: Ediciones Infinito.</p> <p>Wong, W. (1999). Fundamentos del diseño bi y tridimensional (4ª ed.). México: Gustavo Gili.</p>	
<p>Sugerencias didácticas:</p> <p>Exposición oral (x)</p> <p>Exposición audiovisual (x)</p> <p>Ejercicios dentro de clase (x)</p> <p>Ejercicios fuera del aula (x)</p> <p>Seminarios ()</p> <p>Lecturas obligatorias (x)</p> <p>Trabajo de investigación (X)</p> <p>Prácticas de taller o laboratorio (x)</p> <p>Prácticas de campo ()</p> <p>Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <p>Exámenes parciales (x)</p> <p>Examen final escrito (x)</p> <p>Trabajos y tareas fuera del aula (x)</p> <p>Exposición de seminarios por los alumnos ()</p> <p>Participación en clase (x)</p> <p>Asistencia (x)</p> <p>Seminario ()</p> <p>Examen final (x)</p> <p>Otras: Evaluación de proyectos (x)</p>
<p>Perfil profesiográfico:</p> <p>Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN- PRODUCCIÓN PROFESIONAL EN
EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN

Clave:	Semestre: 7º	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4	
Carácter: Obligatoria de Elección	Horas		Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	6	48
	2	4		
Modalidad: Laboratorio	Duración del programa: 8 semanas			

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad.
2. Ordenar la información que posibilite el desarrollo del proyecto de investigación-producción.
3. Comprender e integrar en proyectos los fundamentos y prácticas del proceso creativo.
4. Exponer y fundamentar los soportes teórico-conceptuales y metodológicos del proyecto de investigación-producción.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Planeación y definición de la investigación	2	4
2	Áreas de aplicación del proyecto	2	4
3	Discusión y modificación de los procesos creativos	3	6
4	Interpretación y producción conforme a la investigación	3	6
5	Integración metodológica	3	6
6	Revisión y replanteamiento de los procesos de investigación	3	6

Total de horas:	16	32
Suma total de horas:	48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Planeación y definición de la investigación 1.1 Plantear el tema y objeto de estudio. 1.2 Planteamiento de la idea. 1.3 Objetivo comunicacional.
2	Áreas de aplicación del proyecto 2.1 Libro de artista. 2.2 Lenguaje y soporte. 2.3 Gestión cultural y proyectos. 2.4 Entorno y producción. 2.5 Estrategias y comunicación visual.
3	Discusión y modificación de los procesos creativos 3.1 Metodología. 3.2 Procesos creativos.
4	Interpretación y producción conforme a la investigación 4.1 Contexto económico, social y cultural.
5	Integración metodológica 5.1 Conceptos, técnicas, estrategias y procedimientos metodológicos. 5.2 Conceptualización metodológica del proyecto.
6	Revisión y replanteamiento de los procesos de investigación 6.1 Análisis de procesos. 6.2 Evaluación de procesos. 6.3 Ajustes y desarrollo de procesos.

Bibliografía básica:

Aquino, A. (2010). Melecio Galván la ternura y la violencia. México: INBA.
 Berman, M. (2006). Todo lo sólido se desvanece en el aire. México: Siglo XXI.
 Foster, H. (1999). El retorno de lo real. España: Akal.
 Gombrich, E. (1998). Arte e ilusión, estudio sobre la representación pictórica. España: Debate.
 Husserl, E. (1990). La idea de la fenomenología. Portugal: 70.
 Zamora, F. (2007). Filosofía de la imagen, lenguaje y representación. México: ENAP-UNAM.

Bibliografía complementaria:

Del Río García, E. (1993). La trukulenta historia del Kapitalismo. México: Posada.
 Foster, J. (2008). Carteles nuevos diseñadores. España: Gustavo Gili.
 James, M. (2004). Carteles contra la guerra. España: Gustavo Gili.
 Michel, G. (2007). Arte de espejos. México: RedeZ.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral (x)
 Exposición audiovisual (x)
 Ejercicios dentro de clase (x)
 Ejercicios fuera del aula (x)
 Seminarios (x)
 Lecturas obligatorias (x)
 Trabajo de investigación (x)
 Prácticas de taller o laboratorio (x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales (x)
 Examen final escrito (x)
 Trabajos y tareas fuera del aula (x)
 Exposición de seminarios por los alumnos (x)
 Participación en clase (x)
 Asistencia (x)
 Seminario (x)
 Otras: Evaluación de proyectos (x)

Prácticas de campo (x) Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	Exposiciones individuales y/o colectivas (x)
Perfil profesiográfico: Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN PROFESIONAL EN
HIPERANIMACIÓN

Clave:	Semestre: 7°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4	
Carácter: Obligatoria de Elección	Horas		Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	6	48
	2	4		
Modalidad: Laboratorio	Duración del programa: 8 semanas			
Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna				
Objetivo general: 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.				
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none">1. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad.2. Conocer los antecedentes de la realidad aumentada.3. Conocer los fundamentos y aplicaciones de la realidad aumentada.4. Conocer el lenguaje técnico, así como los conceptos presentes en la realidad aumentada.5. Analizar las aplicaciones de la realidad aumentada.6. Realizar un proyecto de realidad aumentada desarrollada para hipermedios digitales.7. Analizar la importancia de la incursión de la realidad aumentada en la gráfica hipermedia.				

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Antecedentes de la realidad aumentada	3	6
2	Fundamentos y aplicaciones de la realidad aumentada	3	6
3	Lenguaje y conceptos aplicados a la realidad aumentada	3	6
4	Animación de gráficos 3D enfocados a la realidad aumentada	3	6
5	Programación de aplicaciones de realidad aumentada	4	8
Total de horas:		16	32

Suma total de horas:	48
----------------------	----

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Antecedentes de la realidad aumentada 1.1 Orígenes de la realidad aumentada. 1.2 Posibilidades narrativas de la realidad aumentada.
2	Fundamentos y aplicaciones de la realidad aumentada 2.1 Como funciona la realidad aumentada 2.2 Software y hardware para realidad aumentada 2.3 Aplicación artística. 2.4 Aplicación comercial. 2.5 Aplicación educativa
3	Lenguaje y conceptos aplicados a la realidad aumentada 3.1 El lenguaje de la realidad aumentada. 3.2 Enfoques teórico-prácticos de la investigación-producción de realidad aumentada. 3.3 Alternativas narrativas de la imagen en movimiento en ambientes de realidad aumentada. 3.4 Modelos narrativos hipermedia interactivos. 3.5 Interacción con la imagen en movimiento. Posibilidades narrativas.
4	Animación de gráficos 3D enfocados a la realidad aumentada 4.1 El modelo 3D. 4.2 Integración de modelos 3D para aplicaciones de realidad aumentada. 4.3 La imagen 3D en movimiento. 4.4 Interacción con la imagen 3D. 4.5 Estrategias de investigación-producción de imagen en movimiento 3D para entornos de realidad aumentada.
5	Programación de aplicaciones de realidad aumentada 5.2 Lenguajes de programación. 5.3 Aplicaciones para realidad aumentada. Apps. 5.4 Plataformas y usabilidad. 5.5 Pruebas de render y movimiento. 5.7 Pruebas en soportes hipermedia y evaluación de usabilidad.

Bibliografía básica:

- Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón
- Baecker, R., Grudin, J., Buxton, W. y Greenberg, S. (1995). Readings in human-computer interaction: towards the year 2000 (2ª ed.). California: Morgan Kaufman Publishers.
- Beck, J. (2004). *Animation art*. EUA: Harper Design.
- Cox K. y Walker D. (1993). User interface design. EUA: Prentice Hall.
- Dix A., Finlay J., Abowd G. y Beale R. (1998). Human-computer interaction (2ª ed.). EUA: Prentice Hall.
- Foley, J., Van Dam, A., Feirner, S. y Hughes, J. (1990). Computer graphics: principles and practice (2ª ed.). EUA: Addison-Wesley.
- Kent, J. (2011). *The Augmented reality handbook* EUA: Kindle edition.
- Mullen, T. (2011). *Prototyping augmented reality*. EUA: Sybex.
- Olsen, D. (1998). Developing user interfaces. California, USA: Morgan Kaufmann.
- Paternò, F. (2000). Model-based design and evaluation of interactive application. Alemania: Springer-Verlag.
- Quinn, J. (2010) Dibujo para animación. España: Hermann Blume

Shneiderman, B. Designing the user interface. Strategies for effective human computer interaction. (3ª ed.). EUA: Addison-Wesley/ Reading/MA.
 Sood, R. (2012) Pro Android Augmented Reality. EUA: APRESS
 Woolman, M. (2004). *Motion design*. Suiza: RotoVision.

Bibliografía complementaria:

Alberich, P.J. (2007). Grafismo multimedia: comunicación, diseño, estética. Barcelona: UOC.
 Castro, G. et al. (2003). Diseño y desarrollo multimedia: sistemas, imagen, sonido y video. México: Alfaomega/Ra-ma.
 Dabbs, A. & Campbell, A. (2005). Biblia del diseñador digital: la guía definitiva para la optimización del trabajo de diseñadores gráficos y de páginas web. Koln, Alemania: Evergreen/Taschen.
 Edgell, S. (2001). *The complete cartooning course*. EUA: Barron's.
 Glenwright, J. (2001). *www.layout: cómo diseñar y componer sitios web*. México: Ediciones G. Gili.
 González, R., Mariano, J. y Cordero Valle, J. (2001). Diseño de páginas web: Iniciación y referencia. Madrid: McGraw -Hill.
 Hiss Laboratories. (2010) Concur Task Trees, herramientas y documentación. [Homepage]. Consultado el día 21 de septiembre de 2012 de la World Wide Web: <http://giove.cnuce.cnr.it/ctte.html>.
 Kotz, T. (2003). *How to make animated films*. UK: Focal Press.
 Kristof, R. (1998). Diseño interactivo. Madrid: Anaya.
 Webster, C. (2005). *Animation, the mechanics of motion*. UK: Focal Press.
 White, M.R. y Fidalgo, S. (2003). *Mil problemas de química general*. España: Everest.
 Williams, R. (1990). *Guía de supervivencia del animador*. London: Faber and Faber.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje :	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	()
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos parciales y final	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos	()		

Perfil profesiográfico:

Diseñador Gráfico, Comunicador Visual o licenciatura afín, con experiencia en animación y en docencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN PROFESIONAL EN
IDENTIDAD HOLÍSTICA

Clave:	Semestre: 7°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital, Desarrollo Profesional; Investigación-Producción.	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
Total de Horas 48			

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad.
2. Identificar las características de una empresa y sus diferencias principales con una corporación y una institución.
3. Identificar los elementos de construcción de la identidad empresarial.
4. Analizar las características semióticas que tienen en común las identidades empresariales.
5. Desglosar y analizar el proceso de realización del diseño de una identidad empresarial.
6. Elaborar un manual de uso y aplicaciones de la identidad empresarial.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Definición de identidad profesional	4	8
2	Análisis de las características propias de la identidad profesional	4	8
3	Construcción de una identidad profesional	4	8
4	Aplicaciones propias de la identidad profesional	4	8
Total de horas:		16	32

Suma total de horas:	48
----------------------	----

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Definición de identidad profesional 1.1 Definición de identidad profesional. 1.2 Características de la identidad profesional.
2	Análisis de las características propias de la identidad profesional 2.1 Características sintácticas. 2.1.1 Código morfológico. 2.1.2 Código tipográfico. 2.1.3. Código cromático. 2.2 Características semióticas. 2.2.1 Código morfológico. 2.2.2 Código tipográfico. 2.2.3 Código cromático.
3	Construcción de una identidad profesional 3.1 Construcción general de la identidad. 3.1.1. Red de construcción. 3.1.2 Geometrización o abstracción. 3.1.3 Síntesis del concepto de la entidad y de la identidad. 3.2 Configuración sintáctica. 3.2.1 Código morfológico. 3.2.2 Código tipográfico. 3.2.3 Código cromático. 3.3 Asignación semiótica. 3.3.1 Código morfológico. 3.3.2 Código tipográfico. 3.3.3 Código cromático. 3.4 Valores de consideración. 3.4.1 Reproductibilidad. 3.4.2 Reconocimiento. 3.4.3 Reductibilidad. 3.4.4 Pregnancia. 3.4.5 Permanencia y/o temporalidad.
4	Aplicaciones propias de la identidad profesional 4.1 Aplicación de la identidad en gran formato. 4.1.1 Identidad en gran formato para interiores. 4.1.2 Identidad en gran formato para exteriores. 4.2 Aplicaciones de la identidad en medios impresos. 4.2.1 Papelería de comunicación externa. 4.3 Aplicaciones de la identidad en medios digitales. 4.4 Aplicaciones de la identidad en promocionales y puntos de venta (POP). 4.5 Aplicaciones de la identidad en stands para ferias y expos.

Bibliografía básica:

Ambrose, G. y Harris, P. (2011). Enfoque y lenguaje. Barcelona: Parramón.
 Arfuch, L., Cháves N. y Ledesma, M. (1999). Diseño y comunicación. Paidós.
 Baldwin, J. y Roberts, L. (2007). Comunicación visual. Barcelona: Parramón.
 Best, K. (2008). Management del diseño. Barcelona: Parramón.
 Chaves, N. (2012). La Imagen corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional. Barcelona: Gustavo Gili.
 Dondis, D. A. (1990). La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual (6ª ed.). México: Gustavo Gili.
 Fishel, C. (2011). Manual del diseñador freelance. Barcelona: Parramón.
 Heller, E. (2004). Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. México: Gustavo Gili.
 Hembree, R. (2008). El diseñador gráfico, entender el diseño gráfico y la comunicación visual. Barcelona: Blume.
 Julier, G. (2010). La cultura del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
 Millman, D. (2009). Los principios básicos del diseño gráfico. Barcelona: Blume.
 Newark, Q. (2002). Qué es el diseño gráfico. Manual de diseño. México: Gustavo Gili.
 Press, M. y Cooper, R. (2009). El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Barcelona: Gustavo Gili.
 Rodríguez, A. (2009). ¿Logo Qué? México: Siglo XXI.

Bibliografía complementaria:

Baines, P. (2009). Tipografía, función y forma. México: Gustavo Gili.
 Frutiger, A. (2011). Signos, símbolos, marcas, señales. Barcelona: Gustavo Gili.
 Quintana D. M. A. (2007). Principios de marketing. Barcelona: Deusto.
 Soler, P. (1997). La investigación cualitativa en marketing y publicidad. Barcelona: Paidós.
 Vázquez Montalbán, M. (2000). Historia de la comunicación social. Barcelona: Mondadori.
 Wong, W. (2008). Principios del diseño en color. México: Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	(x)
Lecturas obligatorias	()
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos	()
Otras: Entrega de proyectos de Identidad	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN PROFESIONAL EN
VIDEOCINEMATOGRAFÍA

Clave:	Semestre: 7°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4	
Carácter: Obligatoria de Elección	Horas		Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	6	48
	2	4		
Modalidad: Laboratorio	Duración del programa: 8 semanas			

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad.
2. Comprender el recurso multimedia para la producción escénica.
3. Analizar los lenguajes y características del multimedia.
4. Aplicar a través del trabajo de laboratorio los conocimientos teóricos adquiridos en un proyecto colectivo o individual de multimedia en las artes escénicas.
5. Comprender la vinculación entre los lenguajes escénicos y los lenguajes audiovisuales.
6. Analizar diversos procedimientos técnicos y conceptuales de relación e interactividad entre el usuario y el texto audiovisual.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Multimedia y artes escénicas	2	4
2	Artes escénicas	2	4
3	Videoambientes	2	4
4	Videodanza	2	4
5	Preproducción, producción y postproducción de una pieza de	2	4

	multimedia por equipos		
6	Diseño de producción	2	4
7	Espacios escénicos	2	4
8	Exhibición y crítica del proyecto de pieza multimedia	2	4
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Multimedia y artes escénicas 1.1 Principales opciones de software. 1.2 Equipos y tecnología. 1.3 Iluminación. 1.4 Historia de la multimedia.
2	Artes escénicas 2.1 Plástica teatral. 2.2 Movimientos de vanguardia. 2.3 Obra de arte Total I.
3	Videoambientes 3.1 Espacios experimentales. 3.2 Realidades aumentadas. 3.3 Museos interactivos. 3.4 Obra de arte Total II.
4	Videodanza 4.1 Videodanza como espacio de experimentación escénica. 4.2 Cuerpos y espacios. 4.3 Historia de la videodanza. 4.4 Obra de arte Total III.
5	Preproducción, producción y postproducción de una pieza de multimedia por equipos 5.1 Guión. 5.2 Planificación o preproducción. 5.3 Realización. 5.4 Posproducción y exhibición de la obra.
6	Diseño de producción 6.1 Locaciones y estudio. 6.2 Renta de equipo. 6.3 Trámites y permisos. 6.4 Ruta de trabajo y crítica.
7	Espacios escénicos 7.1 Teatro. 7.2 Circo. 7.3 Espacios públicos.
8	Exhibición y crítica del proyecto de pieza multimedia 8.1 Marco conceptual. 8.2 Presentación, crítica y evaluación de la pieza multimedia.

Bibliografía básica:

Baty, G y Chavance, R. (1965). El arte teatral. México: Fondo de Cultura Económica.

Bettetini, G. (1977). Producción significativa y puesta en escena. Barcelona: Gustavo Gili.
 Gyorgy, K. (1970). El movimiento: su esencia y su estética. México: Novaro.
 Jiménez, S. y Ceballos, E. (comp). (1985). Técnicas y teorías de la dirección escénica (vol. 1). México: UNAM.
 Kowzan, T. (1992). Literatura y espectáculo. Madrid: Taurus.
 Maldonado, T. (1994). Lo real y lo virtual. Barcelona: Gedisa.
 Pérez Ornia, J. (1991). El arte del video. Introducción a la historia del video experimental. Madrid: Radiotelevisión española/Ediciones Serbal.
 Rischbieter, H. y Storch, W. (1985). Art and the stage in the 20th. Century. Greenwich: New York Graphic Society Ltd.
 Ubersfeld, A. (1997). Semiótica teatral. Cátedra/ Universidad de Murcia. Madrid: Signo e Imagen.

Bibliografía complementaria:

AA.VV. (2008). Máquinas y almas-catálogo de la exposición. España: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
 AAVV (1995). Historia general del cine volumen XII. El cine en la era del audiovisual. Barcelona: Cátedra.
 AAVV. (1999). Nuevos conceptos de la teoría del cine. Barcelona: Paidós.
 Metz, C. (1979). El significativo imaginario. Barcelona: Gustavo Gili.
 Mitry, J. (1994). Estética y psicología del cine. Madrid: Siglo XXI.
 Sibilia, P. (1999). El hombre postorgánico-cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales. Argentina: FCE.
 Tarkovski, A. (1996). Esculpir en el tiempo. México: CUEC-UNAM.
 Virilio, P. (1988). Estética de la desaparición. Barcelona: Anagrama.
 Yehya, N. (2008). El cuerpo transformado-cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia ficción. México: Paidós.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	(x)
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	()
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	(x)
Otras: Evaluación de proyectos	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
 Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN PROFESIONAL EN
VISUALIZACIÓN Y ANIMÁTICA

Clave:	Semestre: 7º	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 8 semanas	
Total de Horas 48			

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Desarrollar proyectos de investigación-producción en animática, orientados a optimizar los procesos de visualización en la producción cinematográfica como recurso de desarrollo profesional.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad. 2. Aplicar sus conocimientos teórico-prácticos para realizar proyectos de investigación-producción en las disciplinas del arte y el diseño. 3. Comprender la función narrativa de la animática para su aplicación. 4. Aplicar las estrategias de la animática para la integración de estrategias de visualización en el área de la cinematografía. 5. Identificar los procesos y productos de la visualización y la animática como áreas de desarrollo profesional.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	El storyboard	4	8
2	Forma y espacio III	4	8
3	Narrativas visuales IV	4	8
4	Animática para un proyecto cinematográfico	4	8
Total de horas:		16	32

Suma total de horas:	48
----------------------	----

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>El storyboard</p> <p>1.1 Funciones de un storyboard.</p> <p style="padding-left: 20px;">1.1.1 Tiempo.</p> <p style="padding-left: 20px;">1.1.2 Presupuestos.</p> <p style="padding-left: 20px;">1.1.3 Comunicación.</p> <p>1.2 Construcción de un storyboard.</p> <p style="padding-left: 20px;">1.2.1 Narración.</p> <p style="padding-left: 20px;">1.2.2 Tipos de plano, tomas y movimientos de la cámara.</p> <p style="padding-left: 20px;">1.2.3 El dibujo o la imagen.</p> <p>1.3 La hoja del storyboard.</p> <p style="padding-left: 20px;">1.3.1 Diálogos.</p> <p style="padding-left: 20px;">1.3.2 Sonido.</p> <p style="padding-left: 20px;">1.3.3 Notas.</p> <p style="padding-left: 20px;">1.3.4 Duración.</p> <p>1.4 Indicaciones en los paneles.</p> <p style="padding-left: 20px;">1.4.1 Dirección de movimiento.</p> <p style="padding-left: 20px;">1.4.2 Entradas y salidas de cuadro (in/out).</p> <p style="padding-left: 20px;">1.4.3 Movimientos de cámara.</p> <p style="padding-left: 40px;">1.4.3.1 Truck in/out.</p> <p style="padding-left: 40px;">1.4.3.2 Pan.</p> <p style="padding-left: 40px;">1.4.3.3 Pan BG.</p> <p style="padding-left: 40px;">1.4.3.4 Zip Pan.</p> <p style="padding-left: 40px;">1.4.3.5 Cam Shake.</p>
2	<p>Forma y espacio III</p> <p>2.1. Animática en 2D III.</p> <p>2.2. Animática en 3D III.</p> <p>2.3. El video como recurso de la Animática III.</p> <p>2.4. Concepto de <i>rip-o-matic</i> II.</p> <p>2.5. Los efectos especiales III.</p>
3	<p>Narrativas visuales IV</p> <p>3.1 Historia, anécdota, relato o poesía visual.</p> <p>3.2 Guión literario.</p> <p>3.3 Script.</p> <p>3.4 Guión técnico.</p> <p>3.5 Dirección de arte.</p> <p>3.6 Dirección de fotografía.</p> <p>3.7 Polimetrías.</p> <p>3.8 Códigos cinematográficos.</p>
4	<p>Animática para un proyecto cinematográfico</p> <p>4.1 Storyboard.</p> <p>4.2 Photomatic</p> <p>4.3 Animatic.</p> <p>4.4 Diseño y timing.</p> <p>4.5 Layout.</p> <p>4.6 Animación.</p>

4.7 Proyecto cinematográfico por equipos.

Bibliografía básica:

- AA. VV. (2005). 100 creators characters 2. USA: PIE Books.
 AA. VV. (2006). Pictoplasma: Characters in motion (DVD-ROM). USA: Actar.
 AA. VV. (2008). Broadcast Design. USA: Daab.
 AA. VV. (2009). Japanese Motion Graphic Creators 2009. Japón: BNN Inc.
 AA. VV. (2010). Shoyo manga paso a paso. España: Monsa Instituto de Ediciones.
 AA. VV. (2011). Composiciones Creativas y Publicitarias. España: Artual.
 AA. VV. (2011). Hi Res + Spain in Motion. España: Pack Graphic book.
 Balseiro, A. (2011). Diseño digital de personajes. España: Videocinco.
 Bartholdy, B. S. (2008). 01- 53 projects on audiovisual design. USA: Daab.
 Cox K. y Walker D. (1993). User interface design. California: Prentice Hall.
 Dix A. (1991). Formal methods for interactive systems. Michigan: Academic Press.
 Foley J., Van Dam A., Feirner, S. y Hughes J. (1990). Computer graphics: principles and practice (2ª ed.). USA: Addison and Wesley.
 Frank T. (2002). The Illusion of life, Disney animation. USA: Daab.
 Olsen, D. (1998). Developing user interfaces. California, USA: Morgan Kaufman Publishers.
 Selby, A. (2009). Nuevos proyectos y procesos creativos. España: Parramón.

Bibliografía complementaria:

- Choi, J. (2005). Animación de personajes con Maya. España: Anaya.
 Seegmiller, D. (2008). Diseño y realización de personajes con Photoshop. España: Anaya.
 Ratner, P. (2009). Modelado humano 3D y animación. España: Anaya.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	()
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos	(x)

Perfil profesigráfico:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

SEMINARIO DE CONSULTORÍA Y GESTIÓN DE PROYECTOS PROFESIONALES II

Clave:	Semestre: 8º	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 6	
Carácter: Obligatoria por área de profundización	Horas		Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	4	64
	2	2		
Modalidad: Seminario	Duración del programa: 16 semanas			

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Seminario de Consultoría y Gestión de Proyectos Profesionales I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los sectores de la sociedad.
2. 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.
3. 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.
4. 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.
5. 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.
6. Proyectar los conocimientos y metodologías empleadas para el planteamiento de estrategias de consultoría, que favorezcan el desarrollo económico del entorno local y regional.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Integración de proyectos de consultoría y gestión de negocios	8	8
2	Gestión de proyectos de consultoría para el contexto regional	8	8
3	Implantación de proyectos de consultoría en torno a la imagen	8	8
4	Incubación de negocios	8	8
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Integración de proyectos de consultoría y gestión de negocios 1.1 Evaluación de proyectos.
2	Gestión de proyectos de consultoría para el contexto regional 2.1 Desarrollo de proyectos. 2.2 Evaluación de instrumentos de aplicación. 2.3 Ejecución de las estrategias de producción. 2.4 Gestión estratégica. 2.5 Integración de estrategias de optimización de la gestión.
3	Implantación de proyectos de consultoría en torno a la imagen 3.1 Seguimiento de implantación del plan de negocios. 3.2 Control de calidad en la gestión de proyectos. 3.3 Modelos de innovación en la gestión de la actividad profesional. 3.4 Evaluación del impacto. 3.5 Sistematización de la gestión de proyectos.
4	Incubación de negocios 4.1 Proyectos de incubación en el entorno. 4.2 Estrategias de implantación a nivel local. 4.3 Estrategias de incubación de negocios a nivel regional. 4.4 La consultoría y la gestión de proyectos empresariales como modelo de innovación de la actividad profesional.

Bibliografía básica:

Alcaraz Rodríguez, R.E. (2006). El emprendedor de éxito. (3ª ed.), México: McGraw-Hill.
 Álvarez Torres, M.G. (2001). La consultoría: ¿Un bien necesario para mi empresa?, Cómo y cuándo contratar al mejor consultor. México: Panorama.
 Brown, M. (2000). Gestión de proyectos en una semana. Barcelona: Gestión.
 Cohen, William A. (2003). Cómo ser un consultor exitoso. Bogotá: Norma.
 González Salazar, D.M. (2007). Plan de negocios para emprendedores al éxito. México: McGraw-Hill.
 Soler P. (1997). La investigación cualitativa en marketing y publicidad. México: Paidós.

Bibliografía complementaria:

Álvarez Torres, M.G. (2006). Manual de planeación estratégica. México: Panorama.
 García Sánchez, E. (2007). Planeación estratégica. Teoría y práctica. México: Trillas.
 Sachse M. (2003). Planeación estratégica en empresas públicas. México: Trillas.
 Steiner, G.A. (2003). Planeación estratégica. México: CECSA.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	()
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos	()		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

SEMINARIO DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS INTEGRALES DE
COMUNICACIÓN VISUAL II

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria por área de profundización	Horas	Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	64
	2	2	
Modalidad: Seminario	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Seminario de Proyectos y Estrategias Integrales de Comunicación Visual I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los sectores de la sociedad.
2. Sistematizar los procesos de investigación-producción en el laboratorio, para derivarlos en la ejecución de las estrategias que integran el proyecto de comunicación visual.
3. Integrar metodologías particulares de las disciplinas del arte y el diseño para configurar y enriquecer las estrategias de producción.
4. Aplicar el concepto de investigación-producción interdisciplinaria durante cada una de las etapas de gestión de los proyectos.
5. 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.
6. 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.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Proyecto de comunicación visual integral	6	6
2	Evaluación de <i>brief</i> de proyecto	6	6
3	Estrategias de implantación	6	6
4	Innovación en comunicación visual	6	6
5	La experiencia comunicativa de la innovación	8	8
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Proyecto de comunicación visual integral 1.1 La idea y el usuario de la comunicación. 1.2 La idea. <i>Logos, ethos, pathos</i> . 1.3 Diagnóstico e instrumentos de evaluación del contexto. 1.4 Proyección de estrategias.
2	Evaluación de <i>brief</i> de proyecto 2.1 Evaluación de estrategias. 2.2 Diagnóstico FODA. 2.3 Procesamiento de datos. 2.4 Análisis de viabilidad de la implantación. 2.5 Presupuestos, recursos y alternativas de producción. 2.6 La ruta crítica.
3	Estrategias de implantación 3.1 Ejecución de proyecto. 3.2 Estrategias piloto, evaluación de impacto. 3.3 Recursos TIC para la implantación. 3.4 Intervención-acción, la puesta en marcha de la estrategia. 3.5 Indicadores de desempeño.
4	Innovación en comunicación visual 4.1 La experiencia de comunicación integral. 4.2 La innovación a partir de la experiencia comunicativa. 4.3 Proyectos de innovación en comunicación para el entorno. 4.4 El diagnóstico como instrumento para la innovación.
5	La experiencia comunicativa de la innovación 5.1 El usuario y la experiencia comunicativa. 5.2 La construcción de la identidad. 5.3 Identidad y experiencias comunicativas. 5.4 Innovación y renovación de la identidad.

Bibliografía básica:

Kotler, P. (2006). El marketing según Kotler. Barcelona: Paidós.
Martínez Ramos, E. (1992). El uso de los medios de comunicación en marketing y publicidad. México: Akal.
Mohr, P. A. y Abel, S. (2007). Advertising now! Print marketing-boerse. Alemania: Taschen.
Prieto, F. (1998). Diagnóstico de la comunicación social en México. México: Ediciones Coyoacán.
Quintana Daza, M. A. (2007). Principios de marketing. España: Deusto.

Soler, P. (1997). La investigación cualitativa en marketing y publicidad. México: Paidós.
Vázquez Montalbán, M. (2000). Historia de la comunicación social. México: Random House Mondadori.

Bibliografía complementaria:

García Sánchez, E. (. (2007). Planeación estratégica: teoría y práctica. México: Trillas.

Sachse, M. (1990). Planeación estratégica en empresas públicas. México: Trillas.

Steiner, G.A. (2003). Planeación estratégica. México: CECSA.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje :

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos	()

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

SEMINARIO DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN EN LENGUAJES Y SOPORTES
ALTERNATIVOS II

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 6	
Carácter: Obligatoria por área de profundización		Horas	Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría:	Práctica:	64
		2	2	
Modalidad: Seminario		Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Seminario de Proyectos de Innovación en Lenguajes y Soportes Alternativos I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, que impacten en los diversos sectores de la sociedad.
2. Identificar los conceptos y metodologías que favorezcan la innovación en los procesos de investigación-producción interdisciplinaria.
3. Sistematizar los procesos de producción en el laboratorio.
4. Aplicar los conceptos relativos a la innovación para evaluar el impacto de las actividades de investigación- producción en el entorno.
5. Aplicar el concepto de investigación-producción como estrategia de producción.
6. Analizar los lenguajes particulares de cada disciplina para identificar sus posibilidades.
7. Explorar nuevos territorios para la implantación de los productos derivados del trabajo interdisciplinario.
8. 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.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La práctica de la innovación	8	8
2	Articulación de estrategias de producción en soportes alternativos	8	8
3	Evaluación e integración de metodologías	8	8
4	Evaluación y diagnóstico de la producción	8	8
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	La práctica de la innovación 1.1 La necesidad del cambio. 1.2 Políticas de la innovación en arte y diseño. 1.3 Creatividad más innovación.
2	Articulación de estrategias de producción en soportes alternativos 2.1 Diagnóstico de necesidades. El usuario de la imagen. 2.2 Propuesta de innovación y estrategias de solución. 2.3 Planificación de estrategias de innovación. 2.4 Integración metodológica para el desarrollo de proyectos de innovación. 2.5 Evaluación de estrategias. Diagnóstico FODA.
3	Evaluación e integración de metodologías 3.1 Metodología de investigación-producción para la innovación en arte y diseño. 3.2 Derivación de resultados del diagnóstico. 3.3 Integración de modelos de innovación. 3.4 Sistematización de las actividades.
4	Evaluación y diagnóstico de la producción 4.1 Diagnóstico y evaluación de resultados. 4.2 Innovación para el desarrollo de la región. 4.3 La solución, ¿es real la innovación? 4.4 Nuevos paradigmas en innovación.

Bibliografía básica:

Bunge, M. (2008). Semántica I: sentido y referencia. Barcelona: GEDISA.
 García, B. (2008). Ecodiseño: nueva herramienta para la sustentabilidad. México: Designio.
 Lefteri, C. (2008). Así se hace: técnicas de fabricación para diseño de producto. España: Hermann Blume.
 López, V.M. (2008). Sustentabilidad y desarrollo sustentable: origen precisiones conceptuales y metodología operativa. México: Trillas.
 Sherin, A. (2009). Sostenible: un manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores gráficos y sus clientes. España: Gustavo Gili.
 Tamba-Mecz, I. (2004). La semántica. México: Fondo de Cultura Económica.

Bibliografía complementaria:

Avella, N. (2009). Diseñar con papel: técnicas y posibilidades del papel en el diseño gráfico. España: Gustavo Gili.
 Best, K. (2010). Fundamentos del management del diseño: el libro esencial de los conceptos y principios básicos de la gestión de proyectos. España: Parramón.
 Brower, C. (2007). Diseño eco-experimental: arquitectura/ moda/ producto. España: Gustavo Gili.

Esteve de Quesada, A. (2001). Creación y proyecto. Valencia: Institució Alfons el Magnànim. (Col. Formas Plàstiques).
 Harrison, S. (2010). Creatividad. México: Prentice-Hall.
 López Fernández, C. (2006). Creación y posibilidad: aplicaciones del arte en la aplicación social. España: Fundamentos.
 Yabuka, N. (2011). Eco-diseño: cartón. España: Links/ Structure.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	()
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

SEMINARIO DE PROYECTOS DE PRODUCCIÓN VISUAL Y ENTORNO II

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 6	
Carácter: Obligatoria por área de profundización	Horas		Horas por semana	Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	4	64
	2	2		
Modalidad: Seminario	Duración del programa: 16 semanas			

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Seminario de Proyectos de Producción Visual y Entorno I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Integrar los conocimientos, metodologías y procesos de los laboratorios de investigación-producción para la gestión de un proyecto de intervención del entorno con obra plástica y productos comunicativos, que satisfagan y solucionen problemas locales o regionales de comunicación y expresión.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, con impacto en los diversos sectores de la sociedad.
2. Sistematizar los procesos de investigación-producción en los laboratorios para definir un proyecto de intervención del entorno.
3. Integrar metodologías de producción y desarrollo de proyectos, para la gestión de un proyecto que impacte al entorno.
4. Aplicar el concepto de investigación-producción como estrategia de producción e intervención del entorno.
5. Analizar de forma crítica el entorno y contextos particulares y regionales, para identificar necesidades de comunicación o expresión.
6. Evaluar las estrategias de investigación-producción que favorecerán la inserción de la obra o productos en el entorno.
7. Derivar, de manera sistemática, los resultados de la investigación-producción en estrategias de análisis e intervención del entorno.
8. Ejecutar y gestionar un proyecto de intervención del entorno mediante la aplicación del modelo de investigación-producción interdisciplinaria, que coadyuve en la solución de problemas de comunicación y expresión locales y regionales.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Proyectos de intervención visual del entorno	6	6
2	La experiencia visual como estrategia integradora	6	6
3	Desarrollo de proyectos en arte y diseño para el entorno	6	6
4	Evaluación de estrategias de producción	6	6
5	Estrategias de sustentabilidad en la producción visual para el entorno	4	4
6	Instrumentos de evaluación de impacto	4	4
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Proyectos de intervención visual del entorno 1.1 Diagnóstico del entorno. 1.2 Protocolo de proyecto de investigación-producción. 1.3 Evaluación de proyecto.
2	La experiencia visual como estrategia integradora 2.1 Planificación de estrategias de intervención. 2.2 Diseño de experiencias. 2.3 La experiencia como motivo de la investigación-producción. 2.4 La experiencia de la intervención, en busca de la integración social. 2.5 Integración sociocultural. La construcción de la identidad.
3	Desarrollo de proyectos en arte y diseño para el entorno 3.1 Desarrollo de proyectos. 3.2 Diagnóstico de viabilidad y presupuestos. 3.3 Evaluación enriquecida con las TIC. 3.4 Plan de gestión de proyecto. 3.5 Indicadores de desempeño.
4	Evaluación de estrategias de producción 4.1 Estrategias de investigación-producción. 4.2 Diagnóstico de resultados de la producción. 4.3 Evaluación en el sitio. 4.4 Intervención del entorno, la idea en el lugar. 4.5 Políticas de la gestión de la intervención.
5	Estrategias de sustentabilidad en la producción visual para el entorno 5.1 Diagnóstico de sustentabilidad. 5.2 Sustentabilidad e innovación. 5.3 Estrategias de producción sustentable para el entorno. 5.4 La producción visual y los soportes alternativos sustentables. 5.5 Recursos y metodologías de las TIC como recurso de sustentabilidad. 5.6 Políticas de sustentabilidad.
6	Instrumentos de evaluación de impacto 6.1 Instrumentos de diagnóstico. 6.2 Evaluación de indicadores.

6.3 El papel del usuario-espectador de la intervención.
6.4 Renovación para la innovación.
6.5 La obra interviene y soluciona.

Bibliografía básica:

Ander-Egg, E. (1990). Repensando la investigación-acción participativa. España: Dirección de Bienestar Social/Gobierno Vasco/Vitoria-Gasteiz.

Anisur Rahman, M. y Fals Borda, O. (1992). La situación actual y las perspectivas de la investigación-acción participativa en el mundo. Madrid: Popular.

Anzola, R. S. (2005). De la idea a tu empresa. México: McGraw-Hill.

Best, K. (2010). Fundamentos del management del diseño: el libro esencial de los conceptos y principios básicos de la gestión de proyectos. España: Parramon.

Blejmar, B. (2002). Liderazgo y desarrollo sustentable. Buenos Aires: Manantial.

Fernández Romero, A. (2005). Creatividad e innovación en empresas y organizaciones. México: Díaz de Santos.

Guzmán, G. y Sevilla, A. (1994). Las metodologías participativas de investigación: el aporte al desarrollo local endógeno. Córdoba: Instituto de Sociología y Estudios Campesinos/ ETSIAM.

Larrañaga, L. (2001). Arte hoy, instalaciones. EUA: Nerea.

Le Boterf, G. (1986). Investigación participativa: una aproximación al desarrollo local. Madrid: Narcea.

Leff, E. (2002). La transición hacia el desarrollo sustentable: Perspectivas de América Latina y el Caribe. México: Instituto Nacional de Ecología.

López de Ceballos, P. (1998). Un método para la investigación-acción participativa (3ª ed.). Madrid: Popular.

Martínez Ramos, E. (1992). El uso de los medios de comunicación en marketing y publicidad. México: Akal.

Prieto, F. (1998). Diagnóstico de la comunicación social en México. México: Ediciones Coyoacán.

Rico, J. (2010). Manual práctico de museología, museografía y técnicas expositivas. Madrid: Silex.

Varela, R. (2008). Innovación empresarial: arte y ciencia en la creación de empresas. Colombia: Prentice Hall.

Vázquez Montalbán, M. (2000). Historia de la comunicación social. México: Random House Mondadori.

Xercavins, J., Cayuela, D. y Cervantes, G. (2005). Desarrollo sostenible. Barcelona: Ediciones de la Universidad Politécnica de Catalunya.

Bibliografía complementaria:

Álvarez Torres, M.G. (2006). Manual de planeación estratégica. México: Panorama.

García Sánchez, E. (2007). Planeación estratégica. México: Trillas.

Sachse, M. (2003). Planeación estratégica en empresas públicas. México: Trillas

Steiner, G. A. (2003). Planeación estratégica. México: CECSA.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Diseño y Comunicación Visual, o en Artes Visuales, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

INGLÉS

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Sin campo de conocimiento	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria	Horas		Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	Total de Horas
	2	2	
Modalidad: Curso	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: Si (x) No () Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Inglés séptimo semestre

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general: 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.

Objetivos específicos:

1. Producir expresiones para referirse a diferentes grados de obligación y expresar prohibición, permiso y habilidad.
2. 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.
3. 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.
4. 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.
5. Expresar deseo o arrepentimiento, implicando una situación hipotética.
6. 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.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Verbos modales	5	5
2	-ing e infinitivo. Be used	5	5
3	Presente perfecto. Participio	5	5
4	Relative clauses. Participle clauses	6	6
5	Wishes and regrets	6	6
6	Tercer condicional	5	5

Total de horas:	32	32
Suma total de horas:	64	

CONTENIDO TEMÁTICO

Unidad 1			
Objetivo: Producir expresiones para referirse a diferentes grados de obligación y expresar prohibición, permiso y habilidad.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga Sugerida
<p>Verbos modales: must, have to, should, ought to, might, can</p> <p>Léxico: Verbos relacionados como be able, manage, suppose, allow, etc.</p>	<p>You must exercise your brain.</p> <p>You have to hand the paper before 7.</p> <p>Your goal should be continuing studying.</p> <p>Every citizen ought to help in case of emergency.</p> <p>That sign indicates you mustn't smoke in here.</p> <p>You can go out now that you've finished homework.</p> <p>It's OK if you have to go. I can manage it.</p> <p>Once you get there, you might be assigned one of the company's cars.</p>	<p>-Expresar situaciones de obligación.</p> <p>-Expresar ideas de prohibición.</p> <p>-Expresar ideas de permiso.</p> <p>-Expresar ideas de habilidad.</p>	<p>10 horas</p>

Unidad 2

Objetivo: 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.

Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga Sugerida
-ing e infinitive Infinitivo: forma negativa Be used Léxico: Expresiones temporales Gerundio de verbos	I like going to the movies on Sundays. I enjoy reading best sellers. Eating seafood is one of my favorite activities at the seaside. Try not to close the door too hard. I think one of the hinges is broken. He's used to speaking in front of an audience. He's a teacher.	-Expresar actividades varias, ubicadas como el sujeto u objeto de una oración. -Indicar acciones que se llevan a cabo habitualmente.	10 horas

Unidad 3

Objetivo: 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.

Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga Horaria
<p>Verbos modales + Presente Perfecto</p> <p>Léxico: Verbos modales can, could, might, should.</p> <p>Léxico: Participios de verbos</p>	<p>A: Hey! Mike didn't say hello! B: Without his pair of glasses? He can't have seen us.</p> <p>A: Why are you here so early in the morning? B: I just wanted to surprise you. A: Well, you did, but you should have called before. My apartment is a mess!</p> <p>A: Phil might have been Jenna's husband. B: Yes. What a shame he went to a mission in South Africa for so long.</p> <p>A: Are you crazy? You could have hurt someone. B: Sorry! I didn't know this was a one way street.</p>	<p>-Expresar acciones no realizadas o llevadas a cabo de manera diferente.</p> <p>-Expresar resultados posibles a una acción que pudo realizarse o realizarse de distinta manera.</p>	<p>10 horas</p>

Unidad 4

Objetivo: 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.

Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga Horaria
Relative clauses Participle clauses Léxico: Participios de verbos	Spencer bought a car that is very fast. Dick likes the girl who lives next door. Sharon lives in Chicago, which has some fantastic parks. The articles included in the box weren't those I had purchased. Pleased with her children's behavior, Magda bought them all candies. The girl living next door doesn't like Dick a bit. Seeing the broken glass, she realized the kids had played with the ball inside the house.	-Expresar ideas que se relacionan con quien hace la acción. -Expresar ideas que se relacionan mediante la acción realizada.	12 horas

Unidad 5			
Objetivo: Expresar deseo o arrepentimiento, implicando una situación hipotética.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga Horaria
Wishes and regrets: I wish I'd rather If only Léxico: Pasado Simple, Pasado Perfecto y 2º. Condicional Pasado participio de verbos regulares e irregulares	I wish my uncle Todd was here for Christmas. If only mom had baked these delicious cookies the day I got married. I'd rather stay than go home. Ouch! I wish I hadn't eaten that extra hot chili sauce. If only I had remembered our anniversary, she wouldn't be so mad at me. These are the kind of movies I'd rather not have seen.	-Indicar algo que se desea o anhela. -Indicar algo que produce preocupación o de lo que uno se arrepiente.	12 horas

Unidad 6			
Objetivo: 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.			
Gramática	Exponentes Lingüísticos	Funciones Lingüísticas	Carga Horaria
3er Condicional Formas: <ul style="list-style-type: none"> ● Afirmativa ● Interrogativa ● Negativa Léxico: Verbos en pasado participio. Pasado Perfecto. Would + Presente Perfecto.	If I had known the answer, I would have told you. If I had had the opportunity, I would have attended. If I had met Susan before she left the country, I would have asked her out. If I had been a politician, I wouldn't have always told the truth. -What would have you done if you had been a doctor? -I would have traveled all	-Expresar situaciones de arrepentimiento. -Expresar acontecimientos alternos a los que ocurren en el presente.	10 horas

	around the world assisting poor people.		
--	---	--	--

<p>Bibliografía básica: Diccionario bilingüe. Chamot, U.A., et al. (2008). The learning strategies. NY: Longman. Harmer, J. (2004). Just Grammar. Malasya: Ed. Marshal Cavendish.</p>	
<p>Bibliografía complementaria: Delors, J. (1994). Los cuatro pilares de la educación. En: La educación encierra un tesoro. UNESCO. http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf.</p>	
<p>Estrategias didácticas:</p> <p>Activación de conocimiento previo Dirigir atención Verificar comprensión Escenificar Colaborar Contextualizar Sustituir Inferir Utilizar recursos Resumir Revisar metas Autoevaluarse/Autorregulación Clasificar Transferir Utilizar imágenes Retroalimentar Discriminar pistas discursivas Predecir Tomar notas Reconocer cognados Verificar predicciones y suposiciones Reconocer hechos y opiniones Identificar ideas principales</p> <p>De acuerdo a los descriptores del MCER los alcances por habilidad que tendrán los alumnos al concluir el nivel B2 serán:</p> <p>Expresión oral:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Narra historias o describe algo mediante un repertorio de fórmulas y estructuras de uso habitual y asociadas a situaciones en contexto. ✓ Puede hablar de forma comprensible, aunque lleve a cabo algunas pausas para realizar una planificación gramatical y léxica y una corrección, sobre todo en largos periodos de expresión libre. 	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Exámenes parciales <input checked="" type="checkbox"/> Examen final escrito <input checked="" type="checkbox"/> Tareas y trabajos fuera del aula <input type="checkbox"/> Exposición de seminarios por los alumnos <input checked="" type="checkbox"/> Participación en clase <input checked="" type="checkbox"/> Asistencia <input type="checkbox"/> Seminario <input type="checkbox"/> Otros</p> <p>Se sugiere llevar a cabo tres evaluaciones durante el semestre:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Diagnóstica 2) Intermedia: Unidades 1 a la 3 3) Final: Unidades 1 a 6

- ✓ Realiza descripciones y presentaciones claras y detalladas sobre una amplia serie de asuntos relacionados con su especialidad, ampliando y defendiendo sus ideas con aspectos complementarios y ejemplos relevantes.
- ✓ Participa en conversaciones con la fluidez y espontaneidad suficientes para que se produzca una interacción satisfactoria con hablantes nativos

Expresión escrita:

- ✓ Escribe textos claros y detallados sobre una variedad de temas relacionados con su entorno, así como sobre hechos y experiencias reales o imaginarias.
- ✓ Sintetiza y evalúa información y argumentos procedentes de varias fuentes.
- ✓ Escribe textos estructurados con apego al tema elegido como, por ejemplo, reseñas de libros, películas u obras de teatro.
- ✓ Es capaz de escribir biografías y otros textos sobre terceras personas utilizando las estructuras adecuadas.

Comprensión auditiva:

- ✓ Comprende tanto conversaciones cara a cara como discursos retransmitidos sobre temas, habituales o no, de la vida personal y familiar, social, académica o profesional.
- ✓ Comprende expresiones y frases relacionadas con ciertos contextos determinados o temas específicos.
- ✓ Capta las ideas principales de un discurso complejo que trate tanto temas concretos como abstractos pronunciados en un nivel de lengua estándar, con líneas complejas de argumentación siempre que el tema sea razonablemente conocido y el desarrollo del discurso se facilite con marcadores explícitos.
- ✓ Comprende instrucciones para realizar actividades comunes, trámites y peticiones formales o informales.

Comprensión de lectura:

- ✓ Comprende la diferencia entre distintos tipos de textos a partir de los elementos de los mismos.
- ✓ Lee con un alto grado de independencia,

<p>adaptando el estilo y la velocidad de lectura a distintos textos y finalidades, y utilizando fuentes de referencia apropiadas de forma selectiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Encuentra e identifica información específica en materiales escritos, tanto de uso cotidiano como de temas concretos. ✓ Aísla información requerida mediante estrategias de comprensión de lectura (skimming, scanning). ➤ Comprende señales y letreros de diversa índole en lugares públicos como edificios gubernamentales, calles, restaurantes, estaciones de metro, escuelas, etc. 	
--	--

Perfil profesiográfico
 Profesor egresado del Curso de Formación de Profesores del CELE. Haber aprobado el examen de la COELE. Licenciado en Letras Inglesas / Literatura Inglesa con especialidad en Didáctica. Licenciado en la Enseñanza del Inglés de la FES Acatlán.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
 Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN PARA TITULACIÓN EN
HIPERANIMACIÓN

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 16
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 4	Práctica: 8
		12	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna			
Objetivo general: 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.			
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los sectores de la sociedad. 2. Aplicar las diversas estrategias de la hiperanimación en la producción de propuestas orientadas a la atención de los sectores científico, tecnológico, cultural y productivo. 3. Identificar la investigación-producción de hiperanimación como un área de desarrollo profesional productiva y de innovación. 			

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Proyectos de hiperanimación para el entorno	20	40
2	Experiencias en hiperanimación	20	40
3	Gestión de proyectos hipermedia	24	48
Total de horas:		64	128
Suma total de horas:		192	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Proyectos de hiperanimación para el entorno 1.1 Planeación de proyectos y mecanismos para su desarrollo. 1.2 Análisis del entorno y fundamentación de la pertinencia de aplicación de proyectos hipermedia. 1.3 Desarrollo de proyectos experimentales hipermedia en el entorno.
2	Experiencias en hiperanimación 2.1 La hiperanimación en el contexto de la revolución de los medios. 2.2 Estudios de caso de aplicaciones hipermedia en el entorno. 2.3 Teoría y autores más relevantes de las disciplinas. 2.4 Aplicación comercial. 2.5 Aplicación educativa. 2.6 La hiperanimación en el desarrollo social.
3	Gestión de proyectos hipermedia 3.1 Aplicaciones para la integración y desarrollo de proyectos. 3.2 Interacción social y comercial en la gestión de proyectos. 3.3 Análisis de expectativas de desarrollo de proyectos en el entorno local. 3.4 Instrumentos y actividades para el diagnóstico y la gestión de proyectos. 3.5 La hiperanimación como estrategia de innovación.

Bibliografía básica:

- Aparici, R. (coord). (1993). La revolución de los medios audiovisuales. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón
- Baecker, R., Grudin, J., Buxton, W. y Greenberg, S. (1995). Readings in human-computer interaction: towards the year 2000 (2ª ed.). California: Morgan Kaufman Publishers.
- Beck, J. (2004). *Animation Art*. EUA: Harper Design.
- Braun, K. et al. (2003). Usabilidad. Los sitios hablan por sí mismos. Madrid: Anaya.
- Caplin, S. (2001). Diseño de iconos. Iconos gráficos para el diseño de interfaces. México: Gustavo Gili.
- Cox K. y Walker D. (1993). User interface design. EUA: Prentice Hall.
- Cranford Teague, J. (2002). DHTML y CSS, (2ª ed.). Madrid: Pearson Educación.
- Davis, J. y Merritt, S. (1999). Diseño de páginas web. Madrid: Anaya multimedia.
- Dix A., Finlay J., Abowd G. y Beale R. (1998). Human-computer interaction (2ª ed.). EUA: Prentice Hall.
- Eaton, E. (2003). Diseño Web. Elementos de interfaz. Madrid: Anaya.
- Fernández-Coca, A. (1998). Producción y diseño gráfico para la World Wide Web. Barcelona: Paidós.
- Foley, J., Van Dam, A., Feirner, S. y Hughes, J. (1990). Computer graphics: principles and practice (2ª ed.). EUA: Addison-Wesley.
- Glenwright, J. (2001). *Www.layout*. Cómo diseñar y componer sitios web. México: Gustavo Gili.
- Götz, V. (2002). Reticulas para internet y otros soportes digitales. Barcelona: Index Book.
- Kent, J. (2011). *The augmented reality handbook*. EUA: Kindle edition.
- Kristof, R. y Satran, A. (1998). Diseño interactivo. Madrid: Anaya.
- Orihuela, J. y Santos, M. (1999). Introducción al diseño digital. Madrid: Anaya.
- Lynch, Patrick J. y Horton, S. (2000). Principios de diseño básicos para la creación de sitios web. México: Gustavo Gili.
- Mok, C. (1998). El diseño en el mundo de la empresa. Madrid: Anaya multimedia.
- Moreno Muñoz, A. (2000). Diseño ergonómico de aplicaciones hipermedia. Barcelona: Paidós.
- Mullen, T. (2011). *Prototyping augmented reality*. EUA: Sybex.
- Nielsen, J. (2000). Usabilidad. Diseño de sitios web. Madrid: Pearson Education.
- Olsen, D. (1998). Developing user interfaces. California, EUA: Morgan Kaufmann.

Paternò, F. (2000). Model-based design and evaluation of interactive application. Alemania: Springer-Verlag.

Quinn, J. (2010) Dibujo para animación. España: Hermann Blume

Shneiderman, B. Designing the user interface. Strategies for effective human computer interaction. (3ª ed.). EUA: Addison-Wesley/ Reading/MA.

Sood, R. (2012) Pro android augmented reality. EUA: APRESS

Woolman, M. (2004). *Motion design*. Suiza: RotoVision.

Bibliografía complementaria:

Alberich, P. J. (2007). Grafismo multimedia: comunicación, diseño, estética. Barcelona: UOC.

Castro, G. et al. (2003). Diseño y desarrollo multimedia: sistemas, imagen, sonido y video. México: Alfaomega/Ra-ma.

Dabbs, A. & Campbell, A. (2005). Biblia del diseñador digital: la guía definitiva para la optimización del trabajo de diseñadores gráficos y de páginas web. Koln, Alemania: Evergreen/Taschen.

Edgell, S. (2001). *The Complete Cartooning Course*. EUA: Barron's.

Glenwright, J. (2001). *www.layout: cómo diseñar y componer sitios web*. México: Ediciones G. Gili.

González, R., Mariano, J. y Cordero Valle, J. (2001). Diseño de páginas web: Iniciación y referencia. Madrid: McGraw -Hill.

Hiss Laboratories. (2010) Concur Task Trees, Herramientas y documentación. [Homepage]. Consultado el día 21 de septiembre de 2012 de la World Wide Web: <http://giove.cnuce.cnr.it/ctte.html>.

Kotz, T. (2003). *How to make animated films*. UK: Focal Press.

Kristof, R. (1998). Diseño interactivo. Madrid: Anaya.

Webster, C. (2005). *Animation, the mechanics of motion*. UK: Focal Press.

White, M.R. y Fidalgo, S. (2003). *Mil problemas de química general*. España: Everest.

Williams, R. (1990). *Guía de supervivencia del animador*. London: Faber and Faber.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos	()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje :

Exámenes parciales	()
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos parciales y final	(x)

Perfil profesiográfico:

Diseñador Gráfico, Comunicador Visual o licenciatura afín, con experiencia en animación y en docencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
 Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN PARA TITULACIÓN EN
VIDEOCINEMATOGRAFÍA

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 16
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 4	Práctica: 8
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar y analizar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los sectores de la sociedad.
2. Asesorar proyectos personales.
3. Organizar la logística del proyecto.
4. Preparar el proceso de titulación.
5. 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.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Proyecto personal de videocinematografía	11	25
2	Asesoría y tutorías	13	25
3	Estrategias en videocinematografía	13	25
4	Diseño de producción	13	25
5	Implantación de proyectos de videocinematografía	14	28

Total de horas:	64	128
Suma total de horas:	192	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Proyecto personal de videocinematografía 1.1 Estrategias de proyección. 1.2 Logos, pathos, ethos. 1.3 Evaluación de necesidades del entorno en videocinematografía. 1.4 Posibilidades de la investigación-producción en videocinematografía para el desarrollo del entorno.
2	Asesoría y tutorías 2.1 Desarrollo de proyectos. 2.3 Protocolo de proyecto. 2.4 Protocolo de investigación-producción en proyectos de videocinematografía.
3	Estrategias en videocinematografía 3.1 Planeación estratégica. Metodología de producción. 3.2 Evaluación de estrategias de investigación-producción. 3.3 Evaluación de estrategias de implantación del proyecto.
4	Diseño de producción 4.1 Sistematización de procesos en la investigación-producción. 4.3 Pre-producción. De lo literal a lo visual. 4.4 Recursos extra-diegéticos en la construcción videocinematográfica. 4.5 Producción. Montaje e implicaciones de la imagen videocinematográfica. 4.6 Post-producción. Montaje extra-diegético.
5	Implantación de proyectos de videocinematografía 5.1 Evaluación de resultados. 5.2 Estrategias de implantación del proyecto. 5.3 Posibilidades de la videocinematografía para el desarrollo local y regional. 5.4 Innovación para la investigación-producción en videocinematografía.

Bibliografía básica:

- Barbieri, D. (1993). Los lenguajes del comic. Barcelona: Paidós.
 Gubern, R. (1974). El lenguaje de los comics. Barcelona: Península.
 Halas, J. y Manvell, R. (1980). La técnica de los dibujos animados. Barcelona: Omega.
 Hart, C. (1997). How to draw animation. New York: Watson-Gutpill Publications.
 Laybourne, K. (1998). The animation book. New York: Three Rivers Press.
 Patmore, C. (2003). The complete animation course. New York: Barron's.
 Pilling, J. (1997). Animation studies. Sydney: John Libbey.
 Poitras, G. (2001). Anime essentials. Berkeley: Stone Bridge Press.
 Simon, M. (2009). Storyboard. Cómo dibujar el movimiento. España: Omega.
 Stanchfield, W. (2009). Drawn to life. Oxford: Focal Press.
 Tamba-mecz, I. (2004). La semántica. México: Fondo de Cultura Económica.
 Thomas, F. y Johnston, O. (1995). The illusion of life. Disney animation. New York: Disney.
 Walton, R. (2008). Imágenes en secuencia. España: Gustavo Gili.
 Wellins, M. (2005). Storytelling through animation. Massachusetts: Charles River Media.
 Wells, P. (2000). Understanding animation. London: Routledge.
 Wells, P. (2008). Fundamentos de la Animación. España: Parramón.
 White, T. (1988). The animator's workbook. New York: Watson-Gutpill Publications.

Williams, R. (2001). The animator's survival kit. London: Faber and Faber.

Bibliografía complementaria:
AA.VV. (2011). Composiciones creativas y publicitarias. España: Artual.
Balseiro, A. (2011). Diseño digital de personajes. España: Videocinco.
Bartholdy, B. S. (2008). 01- 53 projects on audiovisual design. EUA: Daab.
Cox, K. y Walker, D. (1993). User interface design. California: Prentice Hall.
Dix, A. (1991). Formal methods for interactive systems. Michigan: Academic Press.
Foley J., Van Dam, A., Feirner, S. y Hughes, J. (1990). Computer graphics: principles and practice (2ª ed.). EUA: Addison and Wesley.
Frank, T. (2002). The Illusion of life, Disney animation. EUA: Daab.
Olsen, D. (1998). Developing user interfaces. California: Morgan Kaufman.
Selby, A. (2009). Nuevos proyectos y procesos creativos. España: Parramon.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	()
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	(x)	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	(x)
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		

Perfil profesigráfico:
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
 Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN PARA TITULACIÓN EN
VISUALIZACIÓN Y ANIMÁTICA

Clave:	Semestre: 8º	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 16
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 4	Práctica: 8
		12	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
Total de Horas 192			

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Elaboración de un proyecto personal de medios audiovisuales utilizando como recurso la técnica de la *Animática* (animaciones).

Objetivos específicos:

1. Desarrollar y analizar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los sectores de la sociedad.
2. Organizar la logística del proyecto.
3. Preparar el proceso de titulación.
4. Incorporar los conocimientos y habilidades en una propuesta que integre la técnica de la *Animática* con los intereses particulares de expresión personal.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Proyecto personal	8	16
2	Asesoría y tutorías	8	16
3	Estrategias	8	16
4	Monitoreo	8	16
5	Apoyo logístico	8	16
6	Diseño de producción	8	16
7	Ejercicios	8	16

8	Ensayos y avances	8	16
Total de horas:		64	128
Suma total de horas:		192	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Proyecto Personal
2	Asesoría y Tutorías
3	Estrategias
4	Monitoreo
5	Apoyo Logístico
6	Diseño de producción
7	Ejercicios
8	Ensayos y avances

Bibliografía básica:

Halas, J. y Manvell, R. (1980). La técnica de los dibujos animados. Barcelona: Omega.
Hart, C. (1997). How to draw animation. New York: Watson-Gutpill.
Laybourne, K. (1998). The animation book. New York: Three Rivers Press.
Patmore, C. (2003). The complete animation course. New York: Barron's.
Pilling, J. (1997). Animation studies. Sydney: John Libbey.
Poitras, G. (2001). Anime essentials. Berkeley: Stone Bridge Press.
Roselló, D. (2005). Diseño y evaluación de proyectos culturales. Barcelona: Ariel.
Stanchfield, W. (2009). Drawn to life. Oxford: Focal Press.
Thomas, F. y Johnston, O. (1995). The illusion of life. Disney animation. New York: Disney.
Wellins, M. (2005). Storytelling through animation. Massachusetts: Charles River Media.
Wells, P. (2000). Understanding animation. London: Routledge.
White, T. (1988). The animator's workbook. New York: Watson-Gutpill.
Williams, R. (2001). The animator's survival kit. London: Faber and Faber.

Bibliografía complementaria:

AA. VV. (. 2009) Japanese motion graphic creators 2009. Japón: BNN Inc.
AA. VV. (2008) Broadcast design. EUA: Daab.
AA. VV. (2011) Hi Res + Spain in motion. España: Pack Graphic Book.
Bartholdy, B. S. (2008). 01- 53 projects on audiovisual design. USA: Daab.
Cox, K. y Walker, D. (1993). User interface design. California: Prentice Hall.
Dix, A. (1991). Formal methods for interactive systems. Michigan: Academic Press.
Foley, J. et al. (1990). Computer graphics: principles and practice (2ª ed.). EUA: Addison and Wesley.
Olsen, D. (1998). Developing user interfaces. California, EUA: Morgan Kaufman.
Selby, A. (2009). Animación. Nuevos proyectos y procesos creativos. España: Parramón.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral (x)
Exposición audiovisual (x)
Ejercicios dentro de clase (x)
Ejercicios fuera del aula (x)
Seminarios (x)
Lecturas obligatorias (x)
Trabajo de investigación (x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales (x)
Examen final escrito (x)
Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Exposición de seminarios por los alumnos ()
Participación en clase (x)
Asistencia (x)
Seminario (x)

Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Prácticas de campo	(x)		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico: Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN PARA TITULACIÓN EN ACCIÓN Y PERFORMÁTICA

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital, Desarrollo Profesional; Investigación-Producción.	No. Créditos: 16
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 4	Práctica: 8
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		12	192

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Desarrollar productos artísticos así como de diseño, enfocados a necesidades de producción específicos del mercado de medios interactivos.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar proyectos de interacción física que respondan a necesidades específicas.
2. Generar propuestas creativas que aborden procesos transdisciplinarios.
3. Conocer el contexto económico mundial, legal y de mercado de la industria de medios interactivos.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Contexto económico, legal y de producción.	32	32
2	Proyectos de interacción para fines específicos.	32	32
3	Integración y gestión de proyectos interactivos.	32	32
Total de horas:		96	96
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtema
1	Contexto económico, legal y de producción.

	1.1 Contexto Económico y de industria en los medios digitales e interactivos. 1.2 Marco legal en la generación de proyectos de autor.
2	Proyectos de interacción para fines específicos. 2.1 Análisis de procesos en la generación de proyectos profesionales. 2.2 Evaluación del entorno, proyección de la investigación-producción en el contexto. 2.3 Pruebas de usuario e interacción para prototipos. 2.4 Corrección y mejora de proyectos de interacción.
3	Integración y presentación de proyectos interactivos. 3.1 Diseño y presentación de proyectos para su comercialización o distribución. 3.3 Gestión de proyectos institucionales y comerciales. 3.4 El proyecto en el entorno. 3.5 Evaluación de impacto. Los proyectos de arte y diseño en el entorno.

Bibliografía básica:

Baecker, R. et al. (1995). Readings in Human-Computer Interaction: towards the year 2000. (2ª ed.). California: Morgan Kaufman.
 Bourriaud, N. (2006). Estética relacional (2ª ed.). Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
 Brea, J. L. (2002). La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca.
 Brendam, L. (1990). The Art of Human-Computer Interface Design. USA: Addison-Wesley
 Cox, K. y Walker, D. (1993). User interface design. USA: Prentice Hall.
 Dix, A. et al. (1998). Human-Computer Interaction. (2ª ed.). USA: Prentice Hall.
 Foley, J., Van Dam, A., Feirner, S. y Hughes, J. (1990). Computer graphics: principles and practice (2ª ed.). USA: Addison-Wesley.
 Grau, O. (2007). Media Art Histories. Cambridge: MIT Press.
 Hernández, G. L. (2002). Mundos virtuales habitados: espacios electrónicos interactivos. Bogotá: CEJA,
 Noble, J. (2009). Programming Interactivity, A designers guide to processing (2ª ed.). USA: O'Reilly.
 O'sullivan, D. y Tom, I. (2006). Physical Computing. USA: Thomson.
 Shiffman, D. (2008). Learning Processing: A Beginner's Guide to Programming Images. USA: Morgan Kaufmann.
 Wilson, S. (2002). Information arts: intersections of art, science, and technology. Cambridge: MIT Press.

Bibliografía complementaria:

Aedo, T. y Quintero, L. (2004). Tekhné 1.0: Arte, pensamiento y tecnología. México: CONACULTA.
 Bañuelos, E. (2008). Cuerpo Experimental Transmutativo. México: CONACULTA.
 Cortéz, J. M. (1996). El cuerpo mutilado, La angustia de la muerte en el arte. Valencia: Generalitat Valenciana.
 Deleuze, G. (1987). La imagen-tiempo. España: Paidós.
 Habermas, J. (1990). El pensamiento postmetafísico. Madrid: Taurus.
 Schechner R. (2000). Performance. Teoría y prácticas interculturales. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	(..)
Prácticas de campo	()		

Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos ()	
Perfil profesiográfico: Maestro en Artes Digitales, Licenciado en Diseño Interactivo, Maestro en informática, Maestro en administración de sistemas de la información, Maestro en Artes Digitales, Ingeniería en Telemática, Maestro en Ingeniería Electrónica.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN PARA TITULACIÓN EN
ANIMACIÓN HÍBRIDA

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 16		
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana	Total de Horas	
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría:	Práctica:	12	192
		4	8		
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas			

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar y analizar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los sectores de la sociedad.
2. Identificar las aplicaciones propias de los dispositivos móviles.
3. Describir los antecedentes del *mapping*.
4. Analizar los requerimientos técnicos para el desarrollo de animaciones orientadas a las aplicaciones en dispositivos móviles y soportes alternativos (hardware y software).
5. Identificar los conceptos y términos aplicados al desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles.
6. Definir los conceptos y términos aplicados al desarrollo de proyecciones en soportes alternativos.
7. Realizar animaciones híbridas orientadas a aplicaciones en dispositivos móviles.
8. Realizar animaciones híbridas para su proyección en soportes alternativos.
9. Identificar la importancia de las posibilidades de la animación para aplicaciones en dispositivos móviles.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Aplicaciones para dispositivos móviles	8	16
2	Dispositivos móviles	8	16

3	Requerimientos técnicos para el desarrollo de animaciones para dispositivos móviles y soportes alternativos	8	16
4	Conceptos y términos para el desarrollo de animaciones para dispositivos móviles y soportes alternativos	8	20
5	Conceptualización, diseño y desarrollo de animación híbrida para su aplicación en dispositivos móviles	8	20
6	Conceptualización, diseño y desarrollo de animación híbrida para su proyección en soportes alternativos	12	20
7	Reflexiones sobre las posibilidades y evolución de la animación en dispositivos móviles y soportes alternativos	12	20
Total de horas:		64	128
Suma total de horas:		192	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Aplicaciones para dispositivos móviles 1.1 Tipos de aplicaciones. 1.2 IOS (Apple). 1.3 Android.
2	Dispositivos móviles 2.1 Dispositivos basados en sistema Android. 2.2 Dispositivos basados en IOS (Apple).
3	Requerimientos técnicos para el desarrollo de animaciones para dispositivos móviles y soportes alternativos 3.1 Hardware. 3.2 Software. 3.4 Proyectores. 3.5 Audio. 3.6 Plug-ins.
4	Conceptos y términos para el desarrollo de animaciones para dispositivos móviles y soportes alternativos 4.1 Glosario.
5	Conceptualización, diseño y desarrollo de animación híbrida para su aplicación en dispositivos móviles 5.1 Conceptualización. 5.2 Desarrollo de animación. 5.2.1 Guión. 5.2.1 Storyboard. 5.2.3 Animate. 5.2.4 Realización. 5.3 Post-producción. 5.4 Renderizado y aplicación de animación.
6	Conceptualización, diseño y desarrollo de animación híbrida para su proyección en soportes alternativos 6.1 Conceptualización. 6.2 Desarrollo de animación. 6.2.1 Guión.

	6.2.1 Storyboard. 6.2.3 Animatic. 6.2.4 Realización. 6.3 Post-producción. 6.4 Renderizado y aplicación de animación.
7	Reflexiones sobre las posibilidades y evolución de la animación en dispositivos móviles y soportes alternativos 7.1 Presentación y evaluación de las animaciones realizadas y aplicadas. 7.2 Análisis de los proyectos. 7.3 Reflexiones y conclusiones finales.

Bibliografía básica:

Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón.
 Beane, A. (2012). 3D animation essentials. EUA: Sybex.
 Beck, J. (2004). Animation art. EUA: Harper Design.
 Cámara, S. (2006). El dibujo animado. Barcelona: Parramón.
 Danaher, S. (2003). Digital 3D design. EUA: Watson Gupitl.
 McQuilkin, K. (2007). Cinema 4D. The artists project source book. UK: Focal Press.
 Patmore, C. (2003). Curso completo de animación. Barcelona: Acanto.
 Perkins, C. (2007). Photoshop CS3 extended para 3D y video. España: Anaya.
 Quinn, J. (2010). Dibujo para animación, España: Hermann Blume.
 Woolman, M. (2004). Motion design. Suiza: RotoVision.

Bibliografía complementaria:

Edgell, S. (2001). The complete cartooning course. EUA: Barron´s.
 Kotz, T. (2003). How to make animated films. UK: Focal Press.
 Webster, C. (2005). Animation, the mechanics of motion. UK: Focal Press.
 White, M.R. y Fidalgo, S. (2003). Mil problemas de química general. España: Everest.
 Williams, R. (1990). Guía de supervivencia del animador. Londres: Faber and Faber.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje :

Exámenes parciales	()
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos	(x)

Perfil Profesiográfico:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN PARA TITULACIÓN EN ARTE
HIPERMEDIA

Clave:	Semestre: 8º	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 16
Carácter: Obligatoria de Elección	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	12
	4	8	
Modalidad: Laboratorio	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Desarrollar sitios para internet y diseñar interfaces web a partir de proyectos determinados del campo del diseño o del arte.

Objetivos específicos:

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

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Introducción histórica al desarrollo de la WWW	12	24
2	Net.art: artistas destacados y sus proyectos	12	24
3	Programación y desarrollo básico	12	24
4	File Transfer Protocol (FTP)	12	24

5	Lenguaje de programación Ruby. Código abierto	16	32
Total de horas:		64	128
Suma total de horas:		192	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Introducción histórica al desarrollo de la WWW 1.1 Funcionamiento de la Web. 1.2 Historia. 1.3 Estándares Web.
2	Net.art: artistas destacados y sus proyectos 2.1 Origen. 2.2 Hipertexto. 2.3 El proceso mental como un hipertexto. 2.4 Artistas Net.art. Revisión de obras representativas.
3	Programación y desarrollo básico 3.1 HTML. 3.2 CSS. 3.3 Jquery.
4	File Transfer Protocol (FTP) 4.1 Modelo FTP. 4.2 Servidor FTP. 4.3 Cliente FTP. 4.4 Tipos de transferencia de archivos (txt, html, doc, zip, etc).
5	Lenguaje de programación Ruby. Código abierto 5.1 Filosofía del lenguaje Ruby (DRY Don't Repeat Yourself, no te repitas). 5.2 Arquitectura modelo, vista, controlador. 5.3 FrameWorks (Sinatra, Ruby on Rails). 5.4 Gemas. 5.5 Base de datos en Ruby.

Bibliografía básica:

Jacobs, I. (2004). Architecture of the world wide web, volume one. [en línea]. Recuperado el 10 de septiembre de 2012, de <http://www.w3.org/TR/webarch/>.

Luján, S. (2001). Programación en internet: clientes web. España: Club Universitario.

Luján, S. (2002). Programación de aplicaciones web: historia, principios básicos y clientes web. España: Club Universitario.

Network Working Group (1999). Hypertext transfer protocol — http/1.1. Information Sciences Institute. [en línea]. Recuperado el 10 de septiembre de 2012, de <http://www.w3.org/Protocols/rfc2616/rfc2616.html>.

Polo, L. (2003). World wide web technology architecture: a conceptual analysis. [en línea]. Recuperado el 10 de septiembre de 2012, de www.newdevices.com.

Bibliografía complementaria:

Clinton, J.D. (2008). Ruby phrasebook. EUA: Addison-Wesley Professional.

Cobo, C. y Pardo, H. (2007). Planeta web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food. Barcelona / México: Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México.

Johnson, J. (2010). Designing with the mind in mind. Simple guide to understanding user interface design rules. EUA: Morgan Kaufmann.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	()
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
 Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCION PARA TITULACIÓN EN
DISEÑO HIPERMEDIA

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 16
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 4	Práctica: 8
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Diseñar un proyecto de investigación-producción de una estrategia de comunicación visual hipermedia como proyecto terminal de la licenciatura.

Objetivos específicos:

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

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Marco contextual	20	40
2	Marco teórico	20	40
3	Propuesta-producto	24	48
Total de horas:		64	128
Suma total de horas:		192	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Marco Contextual</p> <p>1.1. Análisis socio-histórico del caso.</p> <p> 1.1.1 Referentes de competencia.</p> <p> 1.1.2. Análisis de usuario, público meta o receptor.</p> <p> 1.1.3 <i>Branding</i> de empresa o cliente.</p> <p>1.2. Análisis formal enunciativo de casos similares.</p> <p> 1.2.1 Análisis iconográfico.</p>
2	<p>Marco teórico</p> <p>2.1. Paradigmas de la investigación.</p> <p>2.2. Conceptos rectores y léxico.</p> <p>2.3 Modelos y metodología del proyecto.</p>
3	<p>Propuesta-producto</p> <p>3.1. Preproducción.</p> <p> 3.1.1 Mesa creativa.</p> <p> 3.1.2. Organigrama y definición de tareas.</p> <p> 3.1.3. Guiones y planificación.</p> <p>3.2 Producción.</p> <p> 3.2.1 Diseño de recursos y contenidos.</p> <p> 3.2.2. Diseño de interfaz.</p> <p> 3.2.3 Programación.</p> <p>3.3 Postproducción.</p> <p> 3.3.1 Publicación.</p> <p> 3.3.2 Mantenimiento.</p>
<p>Bibliografía básica:</p> <p>Bou, G. (1997). El guión multimedia. Barcelona: Anaya.</p> <p>Bou, G. & Rius, E. (1999). Ciento once ejercicios de guión y producción multimedia. Edición para el master universitario en nuevas tecnologías de la información y de la comunicación. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.</p> <p>Fernández-Coca, A. (1998). Producción y diseño gráfico para la worldwide web. Barcelona: Paidós.</p> <p>Ribas, J. (2000). Caracterización de los interactivos de difusión cultural. Aproximación a un tratamiento específico, los ensayos interactivos. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.</p>	
<p>Bibliografía complementaria:</p> <p>Alberich Pascual, J. (2007). Grafismo multimedia: comunicación, diseño, estética. Barcelona: UOC.</p> <p>Dabbs, A. & Campbell, A. (2005). Biblia del diseñador digital: la guía definitiva para la optimización del trabajo de diseñadores gráficos y de páginas web. Koln, Alemania: Evergreen/Taschen.</p> <p>Glenwright, J. (2001). www.layout: cómo diseñar y componer sitios web. México: Ediciones G. Gili. (versión castellana de Joan Escofet). Barcelona: Blume.</p> <p>González, R., Mariano, J & Cordero Valle, J. (2001). Diseño de páginas web: Iniciación y referencia. Madrid: McGraw -Hill Osborne.</p> <p>Hiss Laboratories. (2010) Concur Task Trees, Herramientas y documentación. [Homepage]. Consultado el día 21 de septiembre de 2012 de la World Wide Web: http://girove.cnuce.cnr.it/ctte.html</p>	

<p>Kristof, R. (1998). Diseño interactivo. Madrid: Ediciones Anaya Multimedia.</p> <p>Lewis C. y Rieman, J. (1993). Task-centered user interface design: a practical introduction. [Homepage]. Consultado el día 21 de septiembre de 2012 de la World Wide Web: http://hcibib.org/tcuid/</p> <p>Manuel-Alonso Castro Gil... [et al.]. (2003). Diseño y desarrollo multimedia: sistemas, imagen, sonido y video. México: Alfaomega/Ra-ma.</p>	
<p>Sugerencias didácticas:</p> <p>Exposición oral (x)</p> <p>Exposición audiovisual (x)</p> <p>Ejercicios dentro de clase (x)</p> <p>Ejercicios fuera del aula (x)</p> <p>Seminarios ()</p> <p>Lecturas obligatorias (x)</p> <p>Trabajo de investigación (x)</p> <p>Prácticas de taller o laboratorio (x)</p> <p>Prácticas profesionales (x)</p> <p>Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos (x)</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <p>Exámenes parciales (x)</p> <p>Examen final escrito (x)</p> <p>Trabajos y tareas fuera del aula (x)</p> <p>Exposición de seminarios por los alumnos ()</p> <p>Participación en clase (x)</p> <p>Asistencia (x)</p> <p>Seminario (x)</p> <p>Otras: Solución de problemas (x)</p> <p>Trabajo en equipo (x)</p>
<p>Perfil profesiográfico:</p> <p>Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
 Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN PARA TITULACIÓN EN
DISEÑO APLICADO

Clave:	Semestre: 8º	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 16
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 4	Práctica: 8
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Reflexionar acerca de la incidencia del diseño en diversos ambientes para producir conocimientos básicos para la elaboración de proyectos multidisciplinarios.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los diversos sectores de la sociedad.
2. Incentivar la faceta de investigación como uno de los aspectos relevantes del diseño.
3. Fomentar el desarrollo de proyectos multidisciplinarios donde el diseño sea partícipe.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Temas selectos de diseño	20	40
2	El diseñador como investigador	22	44
3	Desarrollo de proyectos terminales de diseño	22	44
Total de horas:		64	128
Suma total de horas:		192	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Temas selectos de diseño
2	El diseñador como investigador
3	Desarrollo de proyectos terminales de diseño

Bibliografía básica: Baldwin, J. y Roberts, L. (2007). Comunicación visual. Barcelona: Parramón. Best, K. (2008). Management del diseño. Barcelona: Parramón. Browns Design. (2008). Diseños gráficos comentados. Barcelona: Parramón. Heskett, J. (2005). El diseño en la vida cotidiana. Barcelona: Gustavo Gili.	
Bibliografía complementaria: Ambrose, G. y Harris, P. (2011). Enfoque y lenguaje. Barcelona: Parramón. Fishel, C. (2011). Manual del diseñador freelance. Barcelona: Parramón.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales ()
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación ()	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico: Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN PARA TITULACIÓN EN
DISEÑO, MERCADOTECNIA Y COMUNICACIÓN

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 16
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 4	Práctica: 8
		12	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
Total de Horas 192			

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar y analizar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los sectores de la sociedad.
2. Realizar acciones y técnicas de diseño, Mercadotecnia y publicidad en la comunicación, la información y la expresión visual.
3. Representar los códigos visuales, semióticos y cromáticos para la comunicación en la publicidad.
4. Ensamblar los elementos gráficos y códigos visuales con base en la información, para establecer una comunicación funcional enfocada a los mercados meta correspondientes.
5. Proponer el arte y el diseño para su aplicación en la dialéctica publicitaria, diseño y Mercadotecnia.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Acciones y técnicas de diseño en comunicación, información y expresión visual	8	24
2	Representación de los códigos visuales, semióticos y cromáticos para la comunicación en la publicidad	8	28
3	Elementos gráficos y códigos visuales con base en la información	16	24

4	Arte y diseño en la dialéctica publicitaria, diseño y Mercadotecnia	16	24
5	Estructura retórica de la imagen publicitaria	16	28
Total de horas:		64	128
Suma total de horas:		192	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Acciones y técnicas de diseño en comunicación, información y expresión visual</p> <p>1.1 La investigación de mercados como la fuente de información fidedigna.</p> <p>1.2 Los tabuladores, formatos de investigación de utilidad.</p> <p style="padding-left: 20px;">1.2.1 El análisis de los tabuladores.</p> <p style="padding-left: 20px;">1.2.2 La interpretación de los tabuladores.</p> <p style="padding-left: 20px;">1.2.3 La incidencia crítica y la concreción como resultado confiable.</p> <p>1.3 La comunicación y su estrategia publicitaria para la motivación, la seducción, la persuasión y el convencimiento.</p> <p style="padding-left: 20px;">1.3.1 Contextualización y lenguaje.</p> <p style="padding-left: 40px;">1.3.1.1 Modo de operación.</p> <p style="padding-left: 40px;">1.3.1.2 Dominio de validez.</p> <p style="padding-left: 40px;">1.3.1.3 La naturaleza.</p> <p style="padding-left: 40px;">1.3.1.4 Tipo de funcionamiento.</p>
2	<p>Representación de los códigos visuales, semióticos y cromáticos para la comunicación en la publicidad</p> <p>2.1 Los códigos formales.</p> <p>2.2 Los códigos semióticos y las figuras retóricas.</p> <p>2.3 Los códigos cromáticos y sus aplicaciones.</p> <p>2.4 Los códigos tipográficos y sus aplicaciones pragmáticas.</p>
3	<p>Elementos gráficos y códigos visuales con base en la información</p> <p>3.1 El mercado meta de gran consumo.</p> <p>3.2 El mercado juvenil.</p> <p>3.3 El mercado sofisticado.</p> <p>3.4 Mercados especiales.</p>
4	<p>Arte y diseño en la dialéctica publicitaria, diseño y Mercadotecnia</p> <p>4.1 Verdad error desde la lógica del pensamiento de Henri Lefebvre.</p> <p>4.2 Absoluto, relativo.</p> <p>4.3 Abstracto, concreto.</p> <p>4.4 Conocido, desconocido.</p> <p>4.5 Análisis, síntesis y conclusión.</p>
5	<p>Estructura retórica de la imagen publicitaria</p> <p>5.1 La función referencial.</p> <p>5.2 La función implicativa.</p> <p>5.3 La publicidad de exposición.</p> <p>5.4 La publicidad de ostensión.</p> <p>5.5 La publicidad de calificación.</p> <p>5.6 El discurso.</p> <p>5.7 El relato.</p> <p>5.8 Configuración poética del discurso publicitario.</p> <p>5.8.1 Objeto referencial.</p>

5.8.2 Proceso de semantización.
5.8.3 Signo publicitario.

Bibliografía básica:
 Arfuch, L., Chaves N. y Ledesma, M. (1999). Diseño y comunicación. Buenos Aires: Paidós.
 Bolio, A. P. (2002). Comunicación publicitaria. México: Trillas.
 Dondis, D. A. (1990). La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual. (6ª ed.). México: Gustavo Gili.
 Heller, E. (2004). Psicología del color, como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. México: Gustavo Gili.
 Hembree, R. (2008). El diseñador gráfico, entender el diseño gráfico y la comunicación visual. Barcelona: Blume.
 Millman, D. (2009). Los principios básicos del diseño gráfico. Barcelona: Blume.
 Newark, Q. (2002). Que es el diseño gráfico. Manual de diseño. México: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:
 Ambrose, A. y Harris, P. (2006). Fundamentos del diseño creativo. Barcelona: Parramón.
 Costa, J. (2004). La imagen de marca. Un fenómeno social. Barcelona: Paidós.
 Esqueda, R. (2003). El juego del diseño, un acercamiento a sus reglas de interpretación creativa. México: Designio.
 Gillam Scott, R. (1990). Fundamentos del diseño. (5a ed.). México: Trillas
 Johanson, K., Lundberg, P. y Ryberg, R. (2004). Manual de producción gráfica. Barcelona: Gustavo Gili.
 Moles, A. y Costa, J. (1999). Publicidad y diseño, un nuevo reto de la comunicación. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
 Wong, W. (1999). Fundamentos del diseño bi y tridimensional. (4ª ed.). México: Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje :	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Examen final	(x)
Prácticas de campo	()	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		

Perfil profesiográfico:
 Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN PARA TITULACIÓN EN
EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN

Clave:	Semestre: 8º	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción		No. Créditos: 16
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas		Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 4	Práctica: 8	Total de Horas 12
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas		
Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna				
Objetivo general: 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.				
Objetivos específicos: 1. Desarrollar y analizar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los diversos sectores de la sociedad. 2. Evaluar los avances de la investigación. 3. Exponer el tema de investigación. 4. Programar y concluir la investigación.				
Índice Temático				
Unidad	Tema	Horas		
		Teóricas	Prácticas	
1	Evaluación de la investigación	10	20	
2	Producción	12	24	
3	Exposición de la investigación	10	20	
4	Producción	12	24	
5	Demostración de los resultados de la investigación	10	20	
6	Conclusión	10	20	
Total de horas:		64	128	
Suma total de horas:		192		

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Evaluación de la investigación 1.1 Seguimiento de la idea. 1.2 Definir conceptos teórico-prácticos.
2	Producción 2.1 Textos 2.2 Lenguaje y soporte. 2.3 Fundamentos y bibliografía.
3	Exposición de la investigación 3.1 Metodología. 3.2 Procesos creativos.
4	Producción 4.1 Textos. 4.2 Citas bibliográficas. 4.3 Demostración de obra.
5	Demostración de los resultados de la investigación 5.1 Explicación objetiva de los resultados de la investigación.
6	Conclusión 6.1 Aprobación de los resultados de la investigación. 6.2 Conclusión de la tesis.

Bibliografía básica:

Aquino, A. (2010). Melecio Galván, la ternura y la violencia. México: INBA.
 Berman, M. (2006). Todo lo sólido se desvanece en el aire. México: Siglo XXI
 Foster, H. (1999). El retorno de lo real. España: Akal.
 Gombrich, E. (1998). Arte e ilusión, estudio sobre la representación pictórica. España: Debate.
 Husserl, E. (1990). La idea de la fenomenología. Portugal: 70.
 Jung, C.G. (1982). Su mito en nuestro tiempo. México: Fondo de Cultura Económica.
 Villaurrutia, X. (1988). Obras completas. México: Fondo de Cultura Económica.
 Zamora, F. (2007). Filosofía de la imagen, lenguaje y representación. México: ENAP-UNAM.

Bibliografía complementaria:

Berger, J. (2007). Con la esperanza entre los dientes. México: La Jornada.
 Clark, T. (2000). Arte y propaganda en el siglo XX. España: Akal
 Del Río García, E. (1993). La trukulenta historia del Kapitalismo. México: Posada.
 Dondis, D. (1980). La sintaxis de la imagen, Barcelona: Gustavo Gili.
 Foster, J. (2008). Carteles nuevos diseñadores. España: Gustavo Gili.
 Galeano, E. (2008). Espejos. México: Siglo XXI.
 James, M. (2004). Carteles contra la guerra. España: Gustavo Gili.
 Michel, G. (2007). Arte de espejos. México: RedeZ.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	(x)
Seminarios	(x)	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	(x)
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Prácticas de campo	(x)	Exposiciones individuales y/o colectivas	(x)
Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico: Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN PARA TITULACIÓN EN
IDENTIDAD HOLÍSTICA

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 16		
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana	Total de Horas	
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 4	Práctica: 8	12	192
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas			

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar y analizar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los sectores de la sociedad.
2. Identificar las características de una empresa y sus diferencias principales con una corporación y una institución.
3. Identificar los elementos de construcción de la identidad empresarial.
4. Analizar las características semióticas que tienen en común las identidades empresariales.
5. Desglosar el proceso de realización del diseño de una identidad empresarial.
6. Elaborar un manual de uso y aplicaciones de la identidad empresarial.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Definición de identidad personal	12	0
2	Análisis comparativo de diferentes identidades personales	8	16
3	Construcción de la identidad personal	32	32
4	Aplicaciones propias de la identidad personal	12	80
Total de horas:		64	128

Suma total de horas:	192
----------------------	-----

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Definición de identidad personal 1.1 Definición. 1.2 Características.
2	Análisis comparativo de diferentes identidades personales 2.1 Tipos de identidad personal. 2.1.1 Monograma. 2.1.2 Heráldica. 2.1.3 Nombre. 2.1.4 Abreviaturas. 2.2 Características sintácticas. 2.2.1 Código morfológico. 2.2.2 Código tipográfico. 2.2.3 Código cromático. 2.3 Características semióticas. 2.3.1 Código morfológico. 2.3.2 Código tipográfico. 2.3.3 Código cromático. 2.4 Comparación y análisis de diferentes identidades personales.
3	Construcción de la identidad personal 3.1 Construcción general de la identidad. 3.1.1. Red de construcción. 3.1.2 Geometrización o abstracción. 3.1.3 Síntesis del concepto de la entidad y de la identidad. 3.2 Configuración sintáctica. 3.2.1 Código morfológico. 3.2.2 Código tipográfico. 3.2.3 Código cromático. 3.3 Asignación semiótica. 3.3.1 Código morfológico. 3.3.2 Código tipográfico. 3.3.3 Código cromático. 3.4 Valores de consideración. 3.4.1 Reproductibilidad. 3.4.2 Reconocimiento. 3.4.3 Reductibilidad. 3.4.4 Pregnancia. 3.4.5 Permanencia y/o temporalidad.
4	Aplicaciones propias de la identidad personal 4.1 En medios impresos. 4.2 En medios digitales. 4.3 En promocionales. 4.4 En <i>stands</i> para ferias y exposiciones.

Bibliografía básica:

Ambrose, G. y Harris, P. (2011). Enfoque y lenguaje. Barcelona: Parramón.
 Arfuch, L., Chaves, N. y Ledesma, M. (1999). Diseño y comunicación. México: Paidós.
 Baldwin, J. y Roberts, L. (2007). Comunicación visual. Barcelona: Parramón.
 Best, K. (2008). Management del diseño. Barcelona: Parramón.
 Chaves, N. (2012). La Imagen corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional. Barcelona: Gustavo Gili.
 Dondis, D. A. (1990). La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual. (6ª ed.). México: Gustavo Gili.
 Fishel, C. (2011). Manual del diseñador *freelance*. Barcelona: Parramón.
 Heller, E. (2004). Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. México: Gustavo Gili.
 Hembree, R. (2008). El diseñador gráfico, entender el diseño gráfico y la comunicación visual. Barcelona: Blume.
 Julier, G. (2010). La cultura del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
 Millman, D. (2009). Los principios básicos del diseño gráfico. Barcelona: Blume.
 Newark, Q. (2002). Qué es el diseño gráfico. México: Gustavo Gili.
 Press, M. y Cooper, R. (2009). El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Barcelona: Gustavo Gili.
 Rodríguez, A. (2009). ¿Logo Qué? México: Siglo XXI.

Bibliografía complementaria:

Baines, P. (2009). Tipografía, función y forma. México: Gustavo Gili.
 Browns D. (2008). Diseños gráficos comentados. Barcelona: Parramón.
 Frutiger, A. (2011). Signos, símbolos, marcas, señales. Barcelona: Gustavo Gili.
 Heskett, J. (2005). El diseño en la vida cotidiana. Barcelona: Gustavo Gili.
 Wong, W. (2008). Principios del diseño en color. México: Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	(x)
Lecturas obligatorias	()
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos	()
Otras: Entrega de proyectos de Identidad	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN PARA TITULACIÓN
EN INTERVENCIÓN Y ENTORNO

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Tecnológico Digital; Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 16		
Carácter: Obligatoria de Elección		Horas	Horas por semana	Total de Horas	
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría:	Práctica:	12	192
		4	8		
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas			

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Aplicar las herramientas metodológicas pertinentes en un proyecto de investigación-producción para la titulación.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar y analizar proyectos de investigación-producción personales y colectivos, así como su impacto en los diversos sectores de la sociedad.
2. Estructurar una serie de procedimientos que decanten la información recabada para el proyecto de investigación.
3. Diferenciar las TIC para aplicarlas como apoyos de la investigación.
4. Comparar, integrar y aplicar la investigación de campo y la documental para el proceso de titulación.
5. Desarrollar el proyecto de investigación-producción, vinculando los procesos de producción y de reflexión artística.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Información y entorno	16	32
2	Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y la expansión de las intervenciones artísticas	16	32
3	Tipos de investigación como referentes del proceso de investigación-producción	16	32
4	Tendencias de reflexión en las artes y el diseño	16	32
Total de horas:		64	128
Suma total de horas:		192	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Información y entorno 1.1 La información: transporte de ideas e ideologías. 1.2 Procesos de contraste de la información. 1.3 Formación e información en el siglo actual.
2	Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y la expansión de las intervenciones artísticas 2.1 El modelo actual de tecnologías de información y comunicación. 2.2 Parámetros para medir la expansión de las intervenciones y apropiaciones del espacio. 2.3 Las TIC como elementos de mediación ciudadana. 2.4 Educación y TIC.
3	Tipos de investigación como referentes del proceso de investigación-producción 3.1 Marco teórico y aparato crítico. 3.2 Antologías y fuentes de información. 3.3 Las investigaciones sociales como fuente de información sobre algunos procesos en las artes y el diseño. 3.4 Investigaciones transdisciplinarias. 3.5 La investigación-producción. Cierre de un proceso de hipótesis.
4	Tendencias de reflexión en las artes y el diseño 4.1 El arte actual y la investigación. 4.2 Diseño, ciudadanía e información. 4.3 Un arte y un diseño sociales. 4.4 Arte, diseño y conocimiento.

Bibliografía básica:

- Ander-Egg, E. (1990). Repensando la investigación-acción participativa. España: Dirección de Bienestar Social/Gobierno Vasco/Vitoria-Gasteiz.
- Anzola, S. (2005). De la idea a tu empresa. México: McGraw-Hill.
- Best, K. (2010). Fundamentos del management del diseño. España: Parramón.
- Chipp, H. B. (1996). Teorías del arte contemporáneo. Madrid: Akal.
- Fernández Romero, A. (2005). Creatividad e innovación en empresas y organizaciones. México: Díaz de Santos.
- Giannetti, C. (2002). Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología. Barcelona: Associació de Cultura Contemporània L'Angelot.
- González, J. et al. (2007). Cibercultura e iniciación en la investigación. México: Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades.
- Guzmán, G., A. Sevilla (1994). Las metodologías participativas de investigación: el aporte al desarrollo local endógeno. Córdoba: Instituto de Sociología y Estudios Campesinos. ETSIAM.
- Larrañaga, L. (2001). Arte hoy, instalaciones. EUA: Nerea.
- Martínez Ramos, E. (1992). El uso de los medios de comunicación en marketing y publicidad. México: Akal.
- Matzner, F. (2004). Public art. A reader. Alemania: Hatje Cantz.
- Moles, A. (1999). La imagen: comunicación funcional. México: Biblioteca Internacional de comunicación/Trillas.
- Park, P. (1992). ¿Qué es la investigación-acción participativa? Perspectivas teóricas. En AA.VV., La investigación-acción participativa. Inicio y desarrollo, Biblioteca de Educación de Adultos. nº 6. Madrid: Popular.
- Repolles Llaurado, J. (2011). Genealogías del arte contemporáneo, Madrid: Akal.
- Tudela, F. (1985). Conocimiento y diseño. México: UAM-X.

Bibliografía complementaria:	
Acaso, M. et al. (2011). Didáctica de las artes y la cultura visual. Madrid: Akal.	
Alonso Fernández, L. (1999). Museología y museografía. Barcelona: del Serbal.	
Bastide, R. (2007). Arte y sociedad. México: Fondo de Cultura Económica.	
Brea, J. (2005). Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización. Madrid: Akal.	
Clark, T. (2001). Arte y propaganda en el siglo XX. Madrid: Akal.	
Ewen, S. (1991). Todas las imágenes del consumismo. La política del estilo en la cultura contemporánea. México: CONACULTA/Grijalbo.	
Gallo, R. Las artes de la ciudad. Ensayos sobre la cultura visual de la capital. México: Fondo de Cultura Económica.	
Sánchez Barbosa, A.P. (2003). La intervención artística en la ciudad de México. México: Conaculta/Programa Nacional de Educación/Instituto de Cultura de Morelos.	
Thuillier, P. (1991). De Arquímedes a Einstein. Las caras ocultas de la invención científica. México: Conaculta/Alianza.	
Tovar de Arechederra, I. y Mas, M. (comp.) (1994). Metrópoli cultural (col. Ensayos sobre la ciudad de México, t. 5). México: DDF/Universidad Iberoamericana/CONACULTA.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos (x)
Seminarios (x)	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario ()
Prácticas de taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyectos (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos (x)	
Perfil profesiográfico:	
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

SEMINARIO DE PORTAFOLIOS PROFESIONAL

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional y Tecnológico Digital	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	32
	2	2	
Modalidad: Seminario	Duración del programa: 8 semanas		

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Analizar los métodos de construcción de un portafolios digital para organizar la producción.

Objetivos específicos:

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

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Introducción	1	1
2	Propuesta de estructura del portafolios	1	1
3	Reproducción de la obra de arte	2	2
4	Intervención digital	2	2
5	Software especializado	2	2
6	Producción y edición de video	2	2
7	Preparación de archivos para la construcción de un portafolios	2	2
8	Arquitectura de la información	2	2
9	Difusión de la obra	2	2
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Introducción 1.1 Información personal. 1.2 Experiencia profesional. 1.3 Formación académica, cursos y proyectos. 1.4 Índice.
2	Propuesta de estructura del portafolios 2.1 Guión. 2.2 Temática. 2.3 Conclusiones.
3	Reproducción de la obra de arte 3.1 Registro fotográfico de la obra bidimensional. 3.2 Registro fotográfico de la obra tridimensional. 3.3 Registro en video de la obra bidimensional y tridimensional. 3.4 Técnicas de digitalización.
4	Intervención digital 4.1 Producción de ilustraciones. 4.2 Producción y edición de fotografías. 4.3 Técnicas de retoque. 4.4 Ajustes de la imagen.
5	Software especializado 5.1 Procesadores de textos. 5.2 Software para edición de fotografía. 5.3 Software para edición de video. 5.4 Software para edición de audio.
6	Producción y edición de video 6.1 Introducción al lenguaje del video. 6.2 Guión. 6.3 Producción y edición de audio.
7	Preparación de archivos para la construcción de un portafolios 7.1 Modo de las imágenes. 7.2 Resolución de las imágenes. 7.3 Dimensiones de los archivos.
8	Arquitectura de la información 8.1 Apartados y categorías. 8.2 Frecuencia de actualización, volumen información y tipo de publicación. 8.3 Software de publicación y actualización. 8.4 Navegación, la interfaz, estética.
9	Difusión de la obra 9.1 Web. 9.2 Software social. 9.3 Publicación digital. 9.4 Entornos virtuales. 9.5 Blog.

Bibliografía básica:

Córdova, C. et al. (2009). Photoshop CS4 super fácil. México: Alfaomega,
 Evening, M. (2009). Adobe Photoshop CS4 for photographers. EUA: Focal Press.
 Mediaactive (2009). Aprender FLASH CS4. México: Alfaomega.
 Staiger, U. (2008). Composición y montaje con Adobe Photoshop CS3. México: Alfaomega.

Bibliografía complementaria:

Pea, Tresanco, J. (2002). Flash MX práctico. Guía de aprendizaje. España: McGraw-Hill.
 Wiedemann, J. (2008). Web Design Flash Sites. Alemania: Taschen.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos	()

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
 Programa de la asignatura

SEMINARIO DE VINCULACIÓN PROFESIONAL Y ACADÉMICA

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional e Investigación-Producción	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
Modalidad: Seminario		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Analizar los principales conceptos para la administración de recursos de las artes y el diseño.
2. Identificar las posibilidades del proceso y desarrollo de la creatividad y el trabajo independiente.
3. Proponer un plan de negocios con los conocimientos obtenidos de los proyectos de investigación-producción realizados en otras asignaturas.
4. 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.
5. Presentar un plan de negocios en artes y diseño.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Administración, gestión y mercadotecnia	5	5
2	Del <i>brief</i> al producto terminado: el método en arte y diseño	5	5
3	La dirección creativa y la producción creativa	5	5
4	Plan de negocios e identidad empresarial	5	5
5	Producción y divulgación integral en el negocio en el arte y el diseño	6	6
6	Mercado y consumo en arte y diseño	6	6
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Administración, gestión y mercadotecnia 1.1 Administración y sus funciones. 1.2 Mercadotecnia y economía. 1.3 Gestión del producto de investigación-producción. 1.4 El valor agregado por la mercadotecnia.
2	Del brief al producto terminado: el método en arte y diseño 2.1 Metodología de investigación-producción en arte y diseño. 2.2 La solución de problemas y el uso de la creatividad.
3	La dirección creativa y la producción creativa 3.1 Alta dirección creativa. 3.2 Aplicación de sistemas de producción y reproducción. 3.3 Medición y pronósticos de la demanda de productos de arte y diseño. 3.4 Investigación-producción aplicada. 3.5 Investigación de fijación de precios y de distribución.
4	Plan de negocios e identidad empresarial 4.1 Pensar como empresario. Identidad empresarial. 4.2 Método para la identidad empresarial. 4.3 Diseño de marca.
5	Producción y divulgación integral en el negocio en el arte y el diseño 5.1 Sistemas organizacionales y planeación estratégica. 5.2 La mercadotecnia estratégica. La campaña. 5.3 Publicidad estratégica. 5.4 Divulgación y medios.
6	Mercado y consumo en arte y diseño 6.1 La cultura de consumo y el mercado del arte en México. 6.2 Hacia una política de diseño en México. 6.3 Arte y diseño. Paradigmas del mercado y nuevos retos. 6.4 Las posibilidades creativas de la disciplina en arte y diseño.

Bibliografía básica:

Berkly, I. (2006). Mercadotecnia en línea para PyMES. México: Grupos Patricia Culturas.
 Bernassini, M. (2008). Introducción a la investigación de mercados: Enfoque para América Latina. México: Pearson.
 Burquers, W. (2009). Mercadotecnia al descubierto. Desafío a los mitos. México: Patria.
 Fischer, L. (2008). Mercadotecnia. México: McGraw-Hill.
 Valderrey Sanz, P. (2010). Técnicas de segmentación de métodos. España: Sterbook.

Bibliografía complementaria:

Barajas Medina, J. (2000). Curso introductorio a la administración (3ª ed.). México: Trillas
 Colbert, F. (2010). Marketing de las artes y la cultura. España: Ariel.
 Hoffman, D. (2012). Marketing de servicios: conceptos. Estrategias y casos (4ª ed.). México: Cengage Learning.
 Treviño, R. (2000). Publicidad y comunicación en marketing. México: McGraw-Hill.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral (x)
 Exposición audiovisual (x)
 Ejercicios dentro de clase (x)
 Ejercicios fuera del aula (x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales (x)
 Examen final escrito ()
 Trabajos y tareas fuera del aula (x)
 Exposición de seminarios por los alumnos (x)

Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Prácticas de campo	(x)		
Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTE Y DISEÑO
Programa de la asignatura

TALLER DE PORTAFOLIOS PROFESIONAL

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional y Tecnológico Digital	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
Modalidad: Taller		Duración del programa: 8 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

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.

Objetivos específicos:

1. Analizar la importancia de presentar obra a través de un soporte digital.
2. Aplicar los principios de manipulación de la imagen digital.
3. Seleccionar, con un punto de vista crítico, su producción artística para armar un portafolios de trabajo.
4. Integrar las metodologías para la elaboración del portafolios profesional en diferentes soportes.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Introducción	1	1
2	Propuesta de estructura del portafolios	1	1
3	Reproducción de la obra de arte	2	2
4	Intervención de imagen digital	2	2
5	Software especializado	2	2
6	Producción y edición de video	2	2
7	Preparación de archivos para la construcción de un portafolios	2	2
8	Arquitectura de la información	2	2
9	Difusión de la obra	2	2
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Introducción</p> <p>1.1 Información personal (el currículum).</p> <p>1.2 Experiencia y desarrollo profesional.</p> <p>1.3 Formación académica, concursos, experiencia laboral, cursos y proyectos.</p> <p>1.4 Índice y apartados de información.</p>
2	<p>Propuesta de estructura del portafolios</p> <p>2.1 El guion de trabajo y el mapa de desarrollo.</p> <p>2.2 Temática y construcción de conceptos.</p> <p>2.3 La maqueta y el boceto.</p> <p>2.4 Construcción de la imagen corporativa.</p> <p>2.5 Cronograma y calendario de trabajo.</p> <p>2.6 Recursos materiales y humanos.</p> <p>2.7 Conclusiones.</p>
3	<p>Reproducción de la obra de arte</p> <p>3.1 Fundamentos del concepto imagen-objeto.</p> <p>3.2 Breve historia de la fotografía y conceptos básicos.</p> <p>3.3 Entre lo análogo y lo digital.</p> <p>3.4 El lenguaje fotográfico.</p> <p>3.5 Técnicas de iluminación.</p> <p>3.6 La ficha técnica.</p> <p>3.7 Registro fotográfico de la obra bidimensional.</p> <p>3.8 Registro fotográfico de la obra tridimensional.</p> <p>3.9 Registro de la obra multimedia.</p> <p>3.10 Registro en video de la obra bidimensional, tridimensional y multimedia.</p> <p>3.11 Técnicas de digitalización y retoque.</p> <p>3.12 Adobe Photoshop y Adobe Photoshop lightroom.</p>
4	<p>Intervención de imagen digital</p> <p>4.1 Diseño de marca y fotografía publicitaria.</p> <p>4.2 El boceto, la maqueta y el dibujo.</p> <p>4.3 Técnicas de representación grafica (análogas y digitales).</p> <p>4.3.1 Técnicas tradicionales de dibujo y pintura.</p> <p>4.3.2 La ilustración 3D analógica.</p> <p>4.3.3 Collage y técnicas mixtas.</p> <p>4.3.4 Dibujo vectorial.</p> <p>4.3.5 Dibujo asistido por computadora.</p> <p>4.3.6 Modelado 3D.</p> <p>4.4 Producción de ilustraciones (análogas y digitales).</p> <p>4.5 Producción y edición de fotografías.</p> <p>4.6 Técnicas de retoque.</p> <p>4.7 Ajustes de la imagen.</p> <p>4.8 Adobe Illustrator, Adobe Indesing, Blender y Corel Painter.</p>
5	<p>Software especializado</p> <p>5.1 Para edición de textos.</p> <p>5.2 Para la maquetación editorial.</p> <p>5.3 Para el desarrollo web.</p> <p>5.4 Para edición de fotografía.</p> <p>5.5 Para edición de video.</p>

	<p>5.6 Para edición audio.</p> <p>5.7 Para el desarrollo de aplicaciones.</p>
6	<p>Producción y edición de video</p> <p>6.1 Fundamentos del concepto imagen en movimiento.</p> <p>6.2 Breve historia de la cine y conceptos básicos.</p> <p>6.3 Entre lo análogo y lo digital.</p> <p>6.4 El lenguaje cinematográfico.</p> <p>6.5 Técnicas de iluminación para cine y teatro.</p> <p>6.6 El guion cinematográfico y el Story Board.</p> <p>6.7 Producción y edición de audio.</p> <p>6.8 Adobe Soundboot, Pinnacle, Sony Vegas Pro, Pro Tools y Adobe Premier.</p>
7	<p>Preparación de archivos para la construcción de un portafolios</p> <p>7.1 La imagen y la posmodernidad.</p> <p>7.2 El diseño contemporáneo.</p> <p>7.3 Imagen y concepto: semiótica de la imagen.</p> <p>7.4 La elección de imagen según su soporte.</p> <p>7.5 Formato, compresión y optimización de imágenes para distintos soportes.</p> <p>7.6 Resolución de pantalla y dimensión para impresión.</p> <p>7.7 Compresión y optimización de imagen para distintos soportes.</p> <p>7.8 Picasa, FreeMind, Microsoft Office Visio Professional, iMindMap, Perfect Screen Ruler, JRuler.</p>
8	<p>Arquitectura de la información</p> <p>8.1 Interfaz de usuario: apartados, categorías y jerarquías.</p> <p>8.2 Mercadotecnia: tipo de publicación y usuarios finales.</p> <p>8.3 Diseño de interfaz, maquetación editorial y postproducción.</p> <p>8.4 Volumen información y elección de contenidos.</p> <p>8.5 Frecuencia de actualización y optimización del volumen.</p> <p>8.6 Navegación e interfaz.</p> <p>8.7 Estética vs. funcionalidad.</p> <p>8.8 Diseño editorial: estética aplicada.</p> <p>8.9 Software de producción editorial y desarrollo web.</p>
9	<p>Difusión de la obra</p> <p>9.1 Como escribir para la web.</p> <p>9.2 Social-network y sociedad mediactive: La web dinámica y los alcances sociales.</p> <p>9.3 Marqueting y gestión del diseño.</p> <p>9.4 Creación y creatividad colectiva.</p> <p>9.5 Web dinámico: el blog y la página web.</p> <p>9.6 Joomla, WordPress, Php y Ajax.</p> <p>9.7 Social-network: redes sociales.</p> <p>9.8 Publicación digital offline.</p> <p>9.9 Entornos virtuales.</p>

Bibliografía básica:

Córdova, C. et al. (2009). Photoshop CS4 superfacil. México: Alfaomega,
 Evening, M. (2009). Adobe Photoshop CS4 for photographers. EUA: Focal Press.
 Mediaactive (2009). Aprender FLASH CS4. México: Alfaomega.
 Staiger, U. (2008). Composición y montaje con Adobe Photoshop CS3. México: Alfaomega.

Bibliografía complementaria:

Pea, Tresanco, J. (2002). Flash MX práctico. Guía de aprendizaje. España: McGraw-Hill.
 Wiedemann, J. (2008). Web Design Flash Sites. Alemania: Taschen.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	()
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual o en Artes Visuales, con experiencia docente.			