COMISIÓN PERMANENTE DE ASUNTOS TÉCNICOS

ASUNTO: SE RINDE INFORME Y DICTAMEN

DR. LUIS ENRIQUE PALAFOX MAESTRE
PRESIDENTE DEL CONSEJO UNIVERSITARIO
P r e s e n t e.

Siendo las 17:00 horas del día 17 de noviembre de 2026, se reunieron de manera virtual —por la plataforma Google Meet— quienes integran la COMISIÓN PERMANENTE DE ASUNTOS TÉCNICOS del Honorable Consejo Universitario de la Universidad Autónoma de Baja California, en acatamiento al citatorio girado por la M. I. EDITH MONTIEL AYALA, Secretaria de dicho cuerpo colegiado.

RESULTANDO:

Que por acuerdo del pleno del H. Consejo Universitario, tomado en su sesión ordinaria del 4 de diciembre de 2025, se encomendó a esta Comisión, acorde con lo establecido en el artículo 67 del *Estatuto General*, emitir dictamen respecto a la **propuesta de creación del programa educativo de Maestría en Artes Visuales, en modalidad no escolarizada, que presenta el Rector, por solicitud del Consejo Técnico de la Facultad de Artes Mexicali.** Revisado el proyecto por quienes participaron en la sesión —que forman parte de esta Comisión— y por integrantes de las unidades académicas proponentes, de la Coordinación General de Investigación y Posgrado, así como de los departamentos respectivos, se formulan las presentes:

CONSIDERACIONES:

1. Una vez analizada la propuesta, se discutió con las personas funcionarias y académicas responsables.
2. Se realizaron las observaciones y recomendaciones pertinentes.
3. Dichas observaciones y recomendaciones fueron incorporadas a la propuesta.

Por tanto, la Comisión Permanente de Asuntos Técnicos emite el siguiente:

DICTAMEN:

ÚNICO.- Se aprueba la creación del programa educativo de Maestría en Artes Visuales, en modalidad no escolarizada, que presenta el Rector, por solicitud del Consejo Técnico de la Facultad de Artes Mexicali de la Universidad Autónoma de Baja California, cuya vigencia iniciará a partir del ciclo escolar 2027-1.

A T E N T A M E N T E
Mexicali Baja California, a 17 de noviembre de 2026
"POR LA REALIZACIÓN PLENA DEL SER"

INTEGRANTES DE LA COMISIÓN PERMANENTE DE ASUNTOS TÉCNICOS

Heidy Anhely Zuniga Amaya (23 nov 2026 16:43:57 PST)

JESÚS ANTONIO PADILLA SÁNCHEZ
Director de la Facultad de Ciencias Administrativas y Sociales

HEIDY ANHELY ZÚÑIGA AMAYA
Directora de la Facultad de Ciencias Humanas

GRICELDA MENDÍVIL ROSAS
Directora de la Facultad de Pedagogía e Innovación Educativa

LETICIA GABRIELA RODRÍGUEZ PEDRAZA
Directora de la Facultad de Enfermería

EDNA LUNA SERRANO
Directora del Instituto de Investigación y Desarrollo Educativo

DAVID ABDEL MEJÍA MEDINA
Director de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología

DIANA DENISSE MERCHANT LEY
Directora de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

MARIO ALBERTO CURIEL ÁLVAREZ
Director del Instituto de Ingeniería

ENRIQUE RENÉ BASTIDAS PUGA
Profesor de la Facultad de Ingeniería

ANA MARÍA VÁZQUEZ ESPINOZA
Profesora de la Facultad de Ciencias Administrativas, Sociales e Ingeniería

MARÍA JOSSÉ NAVARRO IBARRA
Profesora de la Facultad de Medicina y Nutrición

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

Maestría en Artes Visuales

Propuesta de creación de Programa Educativo de posgrado que presenta

la Facultad de Artes Mexicali



NOVIEMBRE DE 2026, MEXICALI, BAJA CALIFORNIA, MÉXICO.

DIRECTORIO

Dr. Luis Enrique Palafox Maestre
Rector

Mtra. Edith Montiel Ayala
Secretaria General

Dr. Jesús Adolfo Soto Curiel
Vicerrector del Campus Mexicali

Dra. Dora Luz Flores Gutiérrez
Coordinadora General de Investigación y Posgrado

Mtro. Salvador León Guridi
Director de la Facultad de Artes Mexicali

Mtra. Cristina Conde Felix
Subdirectora de la Facultad de Artes Mexicali

Dr. Mario Javier Bogarín Quintana
Coordinador de Investigación y Posgrado de la Facultad de Artes Mexicali

Mtro. Francisco Guzmán Aguirre
Jefe del Departamento de Posgrado

Dra. Yaralín Aceves Villanueva
Jefa del Departamento de Apoyo a la Docencia y la Investigación, Campus Mexicali

PROYECTO DE CREACIÓN DE LA MAESTRÍA EN ARTES VISUALES

Coordinación del proyecto

Dr. Mario Javier Bogarín Quintana

Colaboraciones del proyecto

Mtro. Sergio Rommel Alfonso Guzmán
Mtra. Marycarmen de Montserrat Arroyo Macías
Mtro. Héctor Manuel Bázaca López
Dr. Demian Eduardo Carmona Villafaña
Mtro. César Rubén Castro Figueroa
Mtra. Cristina Conde Felix
Mtra. Aída Araceli Larrañaga Fu
Mtro. Salvador León Guridi
Mtro. Miguel Ángel Lozano Chairez
Dra. Martha Patricia Medellín Martínez
Mtra. Luz Yaneli Montiel Berumen
Mtra. Lizbeth Muñoz Bravo
Dr. Jesús Humberto Orozco Orozco
Dr. Marco Antonio Pérez Cota
Mtro. Teruaki Yamaguchi

Asesoría y revisión de la metodología de diseño curricular

Dra. Yaralín Aceves Villanueva – Jefa del Departamento de Apoyo a la Docencia y la Investigación, Campus Mexicali
Lic. Luz Elena Franco Ruiz – Analista de Diseño Curricular del Departamento de Apoyo a la Docencia y la Investigación, Campus Mexicali

Índice de contenido

Índice de contenido **10**
1. Datos de identificación del programa educativo **14**
2. Justificación del programa educativo **14**
2.1 Pertinencia del programa educativo **14**
2.1.1. Análisis de Necesidades Sociales **14**
2.1.2 Resultados **15**
2.1.3 Necesidades y Problemáticas Sociales que Atenderá el Programa Educativo y sus Egresados **18**
2.1.4 Prospectiva de las Necesidades y Problemáticas Sociales que Atenderá el Programa Educativo y los Egresados(as) **24**
2.2. Contextualización del programa educativo **26**
2.2.1. Análisis de Oferta y Demanda **26**
2.2.2 Análisis de Oferta **28**
2.2.3 Análisis de Demanda **40**
2.3. Estrategias para el aseguramiento de la calidad del programa educativo **41**
3. Plan de estudios **42**
3.1. Misión, visión y objetivo del programa educativo **42**
3.2. Líneas de Generación y Aplicación del Conocimiento (LGAC) **43**
3.3. Perfil de ingreso **43**
3.4. Requisitos de ingreso **43**
3.5. Proceso de selección **44**
3.6. Tiempo de dedicación **46**
3.7. Perfil de egreso **46**
3.8. Requisitos de egreso **47**
3.9 Campo ocupacional **48**
3.10. Mapa curricular **49**
3.11. Características de las unidades de aprendizaje **51**
3.12. Estrategias de flexibilidad curricular para el programa educativo **52**
4. Mecanismos de operación del programa educativo **53**
4.1. Comité de Estudios de Posgrado **53**
4.1.1. Funciones del Comité de Estudios de Posgrado **53**
4.1.2. Funciones del Comité de Selección **54**
4.1.3. Funciones del Comité de Trabajo Terminal **55**
4.2. Mecanismos de evaluación del programa educativo de posgrado **55**
4.2.1. Evaluación del cumplimiento de la ruta crítica **56**
4.2.2. Ruta crítica de estudios y evaluación/titulación **56**
4.2.3. Ruta crítica por año y semestre **56**
4.3. Características del trabajo terminal **58**
4.5. Seguimiento de egresados(as) **64**
5. Descripción de la planta académica **65**
5.1 Descripción del Núcleo Académico Básico, Cuerpos Académicos y productos **65**
5.2. Docentes de tiempo parcial o dedicación menor **66**
Tabla 12. Docentes de tiempo parcial considerados para el programa 66

5.3. Formación de la planta académica para la modalidad no escolarizada..... 67
5.4. Participación de la planta académica en actividades académico-administrativas.....68
5.5. Cuerpos Académicos.....69
5.6. Evaluación de la planta académica..... 70
5.6.1 Dimensión institucional.....70
5.6.2 Dimensión desempeño docente..... 71
5.7. Producción del núcleo académico..... 71
5.7.1 Tipo de productos en programas educativos con orientación profesional..... 71
5.7.2 Tipo de productos en programas educativos con orientación en investigación.....72
6. Vinculación..... 75
6.1. Convenios con organizaciones.....75
7. Servicios de apoyo e Infraestructura física..... 82
7.1. Servicios de apoyo.....82
7.1.1. Descripción de la estructura organizacional.....82
7.1.2. Funciones de la coordinación del programa educativo..... 83
7.1.3. Servicios de apoyo para alumnos..... 85
7.2 Infraestructura..... 86
7.2.1. Aulas.....86
7.2.2. Laboratorios y Talleres..... 87
7.2.3. Cubículos y áreas de trabajo.....88
7.2.4. Equipo de cómputo y conectividad.....89
7.2.5. Equipo de apoyo didáctico.....91
7.2.6. Acervos bibliográficos.....93
7.3. Operación del programa educativo no escolarizado.....93
7.3.1. Sistema de administración de unidades de aprendizaje en línea.....93
7.3.2. Sistema de evaluación en línea.....94
7.3.3. Sistemas de comunicación síncrona..... 94
7.3.4. Equipo de cómputo, software y conectividad..... 95
7.3.5. Acervo bibliográfico digital..... 96
7.3.6. Equipo de apoyo didáctico.....96
7.3.7. Servicios de soporte técnico.....97
8. Recursos financieros para la operación del programa..... 97
9. Referencias..... 98
10. Anexos.....100
Anexo 1. Visto bueno del CIAD..... 100
Anexo 2. Evaluaciones externas..... 101
Atención a las observaciones del par externo..... 105
Anexo 3. Formatos metodológicos.....106
Formato 1. Problemáticas y competencias profesionales.....106
Formato 2. Identificación de las competencias específicas que integran cada competencia profesional.....107
Formato 3. Análisis de competencias específicas en conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores..... 109
Formato 4. Identificación de unidades de aprendizaje y unidades de aprendizaje integradoras.....113

Anexo 4. Programas de unidades de aprendizaje..... 116
Anexo 5. Diseños instruccionales para la impartición de los cursos en modalidad virtual.. 222
Anexo 6. Estudio de fundamentación..... 487

Índice de tablas

Tabla 1. Centros Culturales en Baja California.....17
Tabla 2. California: Instituciones educativas y programas de posgrado en Artes y afines.....28
Tabla 3. Arizona: Instituciones educativas y programas de posgrado en Artes y afines.....29
Tabla 4. Oferta de programas de Maestría en la región noroeste de México, 2021-2022..... 30
Tabla 5. Oferta de programas de Maestría en la región noreste de México, 2021-2022..... 31
Tabla 6. Oferta de programas de Maestría en la región centro de México, 2021-2022..... 33
Tabla 7. Oferta de programas de Maestría en la región occidente de México, 2021-2022.....36
Tabla 8. Oferta de programas de Maestría en la región sur-sureste de México, 2021-2022..... 38
Tabla 9. Distribución horaria y de créditos de las unidades de aprendizaje.....51
Tabla 10.- Descripción de actividades y productos por semestre. Fuente: Elaboración propia..... 56
Tabla 11. Profesores de Tiempo Completo pertenecientes al Núcleo Académico Básico..... 65
Tabla 12. Docentes de tiempo parcial considerados para el programa.....66
Tabla 13. Habilitación de la planta académica con los cursos mínimos para manejo de Blackboard. (En columnas 2, 3 y 4 anotar periodo en que el docente acreditó cada curso. En la columna 5 incluir iniciales de los cursos acreditados)..... 67
Tabla 14. Participación de la planta académica en actividades académico-administrativas del programa educativo. (escribir Sí o No en el espacio correspondiente).....69
Tabla 15. Características de los Cuerpos Académicos..... 70
Tabla 16. Ejemplos de producción académica del NAB de 2020 a 2024.....72
Tabla 17. Convenios de colaboración con otras organizaciones.....75
Tabla 18. Productos y/o actividades vinculadas a los integrantes del Núcleo Académico .79
Tabla 19. Espacios para el desarrollo de las actividades de enseñanza y aprendizaje.....86
Tabla 20. Laboratorios y talleres.....87
Tabla 21. Cubículos y áreas de trabajo..... 89
Tabla 22. Equipo de cómputo y conectividad..... 89
Tabla 23. Equipo de apoyo didáctico.....91

1. Datos de identificación del programa educativo

Unidad académica responsable: Facultad de Artes Mexicali

Nombre del programa educativo: Maestría en Artes Visuales

Campo de orientación: Profesional

Grado que otorga: Maestría

Modalidad del programa educativo: No Escolarizado

Características del programa educativo: Unisede

Organización del programa educativo: Semestral

Idioma en que se imparte el programa educativo: Español

Área de conocimiento: Educación, Humanidades y Artes

2. Justificación del programa educativo

2.1 Pertinencia del programa educativo

2.1.1. Análisis de Necesidades Sociales.

Objetivo.

Determinar las necesidades y problemáticas sociales estatales, regionales, nacionales e internacionales (actuales y futuras) que atenderá el programa educativo de Maestría en Artes Visuales de la UABC y de sus egresados.

Método.

Se llevó a cabo una investigación documental a través de la identificación y análisis de fuentes de información relacionadas con el contexto en el que se circunscribirá el programa educativo de Maestría en Artes Visuales. Las fuentes consultadas fueron los planes de desarrollo vigentes, nacional, estatal e institucional; documentos y reportes estadísticos de organismos nacionales e internacionales como el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), Consejo Nacional de Población (CONAPO), Organización de las Naciones Unidas

para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), Secretaría de Cultura del Gobierno de México, Centro Nacional de las Artes (CENART) y Secretaría de Cultura de Baja California entre otras. De la misma manera, fueron consideradas diversas publicaciones en revistas científicas y de divulgación en Artes Visuales como El Ornitorrinco Tachado. Revista en Artes Visuales; Revista de Investigación en Artes Visuales; Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas; Revista ERRATA; Paradigma Creativo y CROMA; entre otras.

Para el análisis y ordenamiento de información, se acudió a la técnica de análisis de contenido, con base en tres categorías: contexto estatal, regional y nacional, poniendo énfasis en las necesidades y problemáticas sociales que atenderá el programa educativo de Maestría en Artes Visuales y de sus egresados, y en esa misma línea su prospectiva.

2.1.2 Resultados

Contexto Estatal, Regional y Nacional en el que se Inscribirá el Programa Educativo* de *Maestría en Artes Visuales.

Baja California es una entidad que históricamente ha tenido un crecimiento acelerado. Durante el siglo XX la entidad tuvo una tasa promedio de crecimiento anual de la población de 5.8% mientras que el país presentó una tasa promedio de crecimiento anual de 2% durante el mismo periodo, lo anterior debido a los flujos de migración que capta Baja California dada su vinculación económica al estado de California por su condición de ser frontera con dicho estado (Cruz, 2007).

De acuerdo con el INEGI, en Baja California viven 3,769,020 personas, de las cuales el 50.4% son del sexo masculino y 49.6% del sexo femenino. Asimismo, Baja California ocupa el lugar 11 a nivel nacional por su número de habitantes. Cabe resaltar que el 94% de la población vive en localidades urbanas y el resto en localidades rurales. Otro punto a destacar es que la densidad de población de Baja California es de 53 personas por kilómetro cuadrado. Por otra parte, la esperanza de vida en Baja California es de 76.0 años, en México es de 75.2 años (INEGI, 2023).

Como se mencionó anteriormente, Baja California es una entidad que se caracteriza por sus flujos migratorios que son un elemento importante de su estructura socio-cultural; de esta manera, se reporta que entre 2015 y 2020, llegaron a vivir 211,416 personas a Baja California procedentes del resto de entidades del país por diversos motivos, por ejemplo: reunirse con familiares, buscar trabajo, cambio u oferta de trabajo, motivos de estudio, motivos sociales, solicitar asilo político a los Estados Unidos entre otros. Es de destacar que en BC se tiene registro de 49,130 personas mayores a 3 años de edad que hablan alguna lengua indígena de las cuales se destacan la lengua mixteca, zapoteca, náhuatl y triqui (INEGI, 2023).

Los datos por municipio, indican que Tijuana es el municipio que cuenta con mayor nivel de población concentrando el 51.01% de la población total del estado, mientras que Mexicali y Ensenada conjuntan el 27.85% y 11.78% de las personas respectivamente. En tanto, Playas de Rosarito, San Quintín y Tecate son los municipios con menor nivel de población, los tres municipios suman el 9.37% de la población de Baja California.

En el caso de Baja California, la historiografía de la entidad se ha enfocado principalmente en fenómenos económicos, sociales y políticos, por lo que se ha dejado fuera a otro tipo de tópicos importantes como los culturales y artísticos (Piñera y Bejarano, 2011). Baja California no es una entidad que se caracteriza por su producción artística; no obstante, se han orientado esfuerzos a nivel institucional y gubernamentales para promover y divulgar la expresión artística en la entidad. Por ejemplo, el Instituto de Cultura de Baja California tiene entre sus propósitos el preservar el patrimonio cultural histórico, artístico, arqueológico y arquitectónico de la entidad, así como alentar la participación ciudadana en la promoción, fomento, difusión de los valores culturales y fortalecer el cultivo de las bellas artes, el desarrollo de la comunicación social y ampliar la investigación cultural estimulando el rescate de las tradiciones populares, a través de su preservación y conservación (Secretaría de Cultura de Baja California, 2023).

Por otra parte, de acuerdo con los datos del Sistema de Información Cultural, en Baja California existen 28 centros culturales dedicados a la promoción

y a la divulgación de la cultura y el arte, de los cuales el municipio de Tijuana cuenta con el mayor número de centros culturales, con un total de trece; le siguen Mexicali con ocho, Ensenada con cinco y Tecate con dos (véase la Tabla 1).

Tabla 1. ***Centros Culturales en Baja California.***

Ensenada
Centro Estatal de las Artes de Ensenada (CEARTE)
Centro Cultural ISSSTE Ensenada
Centro Cultural Riviera de Ensenada
Casa de la Cultura Profr. Miguel de Anda Jacobsen
Centro Cultural Santo Tomás
Mexicali
Centro Estatal de las Artes de Baja California
Centro Cultural Ciudad Morelos
Casa de la Cultura de Mexicali
Centro Cultural CREA Cultura
Casa de la Cultura del Barrio
Meyibó, Centro del Saber
Centro Cultural Guadalupe Victoria
Centro Cultural San Felipe
Tecate
Centro Cultural Tecate (CECUTEC)
Centro Estatal de las Artes Tecate
Tijuana
Cine Tonalá (Sede Tijuana)
La Casa de las Ideas
Centro de Seguridad Social IMSS Tijuana
Casa de la Cultura Playas
Casa de la Cultura Ministro Luis Bazdresch
Centro Estatal de las Artes Tijuana
Casa de la Cultura de Tijuana
Casa de la Cultura El Pípila
Centro Cultural Artes del Libro
LOFT, Espacio de Creación
Antiguo Palacio Municipal de TIjuana
Centro Cultural Tijuana (CECUT)
Centro Asociado de la Alianza Francesa de Tijuana

Fuente: Elaboración Propia con datos del Sistema de Información Cultural.

El acceso a la educación superior es un factor esencial para el desarrollo profesional y económico de una sociedad puesto que la inversión en este tipo de educación suele traer rendimientos una vez finalizados los estudios universitarios; de esta manera, según Data México durante el año 2020 en Baja California, las áreas del conocimiento con mayor número de hombres matriculados en

licenciaturas fueron ingeniería, manufactura y construcción con una matrícula de 22,513 estudiantes; administración y negocios con una matrícula de 13,306 estudiantes; y ciencias sociales y derecho con una matrícula de 11,811 estudiantes. De manera similar, las áreas de estudio que concentraron más mujeres matriculadas en licenciaturas fueron ciencias sociales y derecho con una matrícula de 17,893 estudiantes; administración y negocios y ciencias de la salud con una matrícula de 17,221 y 11,611 estudiantes, respectivamente.

En el caso de los estudios de maestría, las áreas del conocimiento con mayor número de hombres matriculados fueron administración y negocios con una matrícula de 1,030 estudiantes; ciencias sociales y derecho con una matrícula de 684 estudiantes e Ingeniería, manufactura y construcción con una matrícula de 494 estudiantes. En el caso de las mujeres, las maestrías con mayor cantidad de matrícula fueron administración y negocios con una matrícula de 1,000 estudiantes; ciencias sociales y derecho con una matrícula de 888 estudiantes y educación con una matrícula de 1,000 estudiantes.

2.1.3 Necesidades y Problemáticas Sociales que Atenderá el Programa Educativo y sus Egresados.

Para poder abordar las necesidades y problemáticas sociales que atenderá el programa de Maestría en Artes Visuales y sus egresados (as) es necesario presentar una conceptualización genérica de las artes visuales y de las competencias de egreso de este profesionista con el propósito de precisar el rol que tendrá en la sociedad y en los mercados laborales.

En este contexto, se identifica la necesidad de fortalecer el emprendimiento social en el ámbito de las artes visuales, entendido como la capacidad de generar y gestionar proyectos artísticos y culturales que, además de favorecer el desarrollo profesional de las y los artistas, respondan a necesidades sociales y culturales de su entorno. Lo anterior implica desarrollar capacidades para identificar oportunidades, formular proyectos, gestionar recursos, establecer alianzas con instituciones, organizaciones, colectivos y comunidades, así como generar

propuestas artísticas sostenibles y con impacto social. Unidades de aprendizaje como Gestión y Políticas Culturales y Mediación Pedagógica y Formación de Públicos se han elaborado con la intención de abonar al cumplimiento de esta necesidad en forma de competencia.

Maeso (2008) considera que las artes visuales proporcionan “el desarrollo de capacidades, competencias y generación de actitudes y valores socialmente significativos, para un contexto determinado, en el que los actores del mismo [sic], se transforman y transforman la realidad” (p. 146).

Elichiry y Regatky (2010) plantean que artes visuales “es el desarrollo de la sensibilidad que involucra un concepto amplio de cultura ya que plantea interés por estimular las capacidades imaginativas del individuo y de su grupo social para desarrollar las potencialidades creadoras, organizar la propia experiencia y ponerla en contacto con los otros” (p. 130).

Algunos autores, afirman que las “Artes Plásticas y Visuales no son únicamente el resultado de determinadas habilidades manuales y el perfeccionamiento técnico en el uso de los materiales y herramientas, sino que nos proporcionan un conocimiento del mundo distinto y complementario al de las ciencias” (Díaz, 2011, p. 164).

Para Aguirre et al. (2019) las artes visuales “son conceptualizadas como manifestaciones expresivas que transmiten una orientación artística y cultural, con un alto contenido comunicativo a través de la percepción de la realidad y los sentimientos que los creadores dan a conocer mediante sus productos visuales, audiovisuales y multimediales” (p.193).

Andueza (2016) definió a las artes visuales como expresiones que se enfocan en la creación de trabajos apreciados como la pintura, escultura, cine, impresión, fotografía y videoarte entre otras, en donde se expresa sentimientos e ideas de todo lo que nos rodea.

Actualmente, las artes visuales se encuentran en la pintura, fotografía, grabado, escultura, video-arte, arte digital, arte objetual, los proyectos documentales, los productos multimedia u otras manifestaciones visuales bi-tridimensionales.

Esta disciplina ha ampliado y potencializado sus diversas muestras de representación mediante la relación con otras ciencias y la tecnología. Esta última, merece una atención especial en la medida en que se convierte en un instrumento para pensar el arte y representa nuevas modalidades de participación y creación artística con fácil acceso y mayor cobertura universal que no se limita a espacios educativos o ciertos sectores sociales, sino que rompe brechas que inhiben un desarrollo social y cultural más inclusivo.

Desde el ámbito de la formación en las Artes Visuales como punto central de este apartado se requiere de la revisión del estado de la disciplina, para establecer aquellos aspectos que habrán de examinarse como parte de los futuros trabajos de diseño curricular del nuevo programa de Maestría en Artes Visuales. Los puntos que se mencionan no pretenden abonar a una discusión conceptual de la disciplina sino subrayar aquellos otros tópicos que complementen la profesionalización en la disciplina para incursionar laboralmente en la investigación, la producción, la docencia, la difusión del arte y la gestión cultural entre otras.

En las artes visuales las aportaciones al conocimiento como producto de las actividades investigativas son relativamente nuevas en comparación a otras ciencias.

Marín y Rodal (2019) mencionan que:

> En sus veinticinco años de existencia las aportaciones metodológicas decisivas en Investigación Basada en Artes se han producido principalmente en cuatro ámbitos: primero, en la fundamentación epistemológica de cómo las artes son conocimiento útil para la investigación en ciencias humanas y sociales; segundo, en la exploración de las posibilidades que proponen las diferentes especialidades artísticas (artes visuales, danza, instalaciones, música, novela, performance, poesía, teatro, vídeo, etc.); tercero, en las adaptaciones según diferentes disciplinas académicas (antropología, deporte, economía, educación, enfermería, historia del arte, psicología, trabajo social, etc.); y en cuarto lugar, en la fusión entre las especialidades artísticas y las diferentes estrategias

cualitativas (auto-etnografía videográfica, estudio de casos basados en la novela gráfica, hermenéutica visual, etc. (p. 886).

El programa de Maestría en Artes Visuales brindará una formación en investigación y manejo metodológico porque los estudiantes podrán aplicar técnicas investigativas para generar conocimientos o mejorar su empleabilidad, ya que se trata de un programa profesionalizante. Independientemente del enfoque del programa por investigación o profesionalizante, existen posicionamientos sobre la relevancia de los métodos de investigación. Algunos autores señalan que en "las artes las metodologías tanto cuantitativas como cualitativas son sujeto o tema de investigación. De hecho, ambas investigan sobre las artes y los problemas artísticos, pero ninguna de las dos reconoce las artes como metodología de investigación" (Marín y Rodal, 2019, p. 883).

Lo anterior, se refuerza con la postura de la *University of the Arts London* (2018) sobre que en la universidad es irremediable hacer investigación y que los nuevos profesorados universitarios son más proclives a conciliar las formas de creación artística que les son propias con los requerimientos de investigación de la academia. En ese sentido, los profesores tendrán como desafío desarrollar en los estudiantes las habilidades investigativas desde los diferentes enfoques, procesos, técnicas y resultados, sin que se desequilibre la disciplina artística y la especialización exigida en un programa profesionalizante.

El programa de maestría a crearse contribuirá en los aprendizajes significativos de los estudiantes y a continuar desarrollándoles su potencial creativo para el aprovechamiento de los distintos lenguajes de expresión visual y plástica. En esta perspectiva, los enfoques, métodos y prácticas innovadoras de enseñanza contenidas en el plan de estudios deberán reforzar los aprendizajes que sostienen competencias artísticas propias de la disciplina, además de las necesarias para la profesionalización de estas.

La transición en la formación profesional de la licenciatura a la maestría representa nuevos desafíos porque son otras necesidades y otras problemáticas a las que el nuevo programa deberá responder porque los estudiantes han desarrollado su capacidad creativa como requiere la disciplina pero este grado de

madurez demanda de conocimientos y habilidades que les permita continuar evolucionando a la vez que se preparan para adquirir otros aprendizajes que son necesarios para desempeñarse profesionalmente en las múltiples facetas que como artistas tienen que llevar a cabo.

Por otra parte, los artistas visuales han integrado a su labor creativa las nociones de mapa, atlas y cartografía. Se mencionan dos corrientes de fuerza: “artistas que han reelaborado o reinterpretado los mapas de la geografía física o política en su trabajo, y artistas que se han servido de la noción expandida de mapa, como constelación de conceptos u organización visual de un conjunto complejo de datos y relaciones” (Macaya, 2017). Sin duda, la evolución de estas corrientes merece una atención especial en la medida en que se posicionan como alternativas laborales con un alto potencial de desarrollo para los artistas visuales (p.392).

Uno de los temas nodales en las artes visuales es el de las tecnologías de la información, incluida la inteligencia artificial en la medida en que se han convertido en un instrumento para pensar el arte y que posibilitan nuevas oportunidades de participación y creación artística. Empero, la incorporación de la tecnología en el arte también ha generado debates y cuestionamientos acerca de la definición de arte y la creatividad humana, pero, sobre todo, en las formas como inteligencia artificial influirá en el futuro del arte.

La utilización de las nuevas tecnologías en la creación, el análisis y el estudio del Arte impone desafíos para la formación profesional porque se deben brindar los conocimientos que demandan estas nuevas vías de expresión, las cuales empiezan a registrar una acelerada tendencia de crecimiento.

Finalmente, se pone en contexto que en los últimos años se ha producido una interesante ampliación de las prácticas artísticas hacia el terreno de la acción comunitaria. Macaya (2017) señala “que más allá de la autoría individual, los llamados “proyectos en contexto” se sitúan de lleno en el ámbito de la creación comunal. Entienden la actividad artística como una forma de activismo social vinculada a comunidades específicas” (p.393).

Las necesidades y problemáticas expuestas por los empleadores abordaron aspectos sobre el estado de la cultura y el arte en Baja California y sus municipios; el posicionamiento de la propia disciplina en la sociedad, la academia, el gobierno y la empresa en los ámbitos nacional y estatal; la difusión de las artes visuales por parte del estado y las instituciones educativas en BC; el arte como recurso para prevenir los delitos cometidos por jóvenes; los apoyos financieros gubernamentales y de particulares; el valor económico de las artes visuales en el mercado nacional y estatal; el papel de los egresados(as) como agentes económicos en el mercado del arte; el número de galerías locales; las condiciones de los egresados(as) en los mercados laborales actuales; los requerimientos de conocimientos en política, gestión y administración pública para el desempeño profesional en el sector gubernamental; la preparación de los egresado(as) para formular, presentar y dar seguimiento a proyectos artísticos sometidos a convocatorias; la valoración de los esfuerzos artísticos por parte de los mismos egresados(as); el abandono de los(as) jóvenes artistas de las obras que someten a convocatorias o entregadas a productores o agentes; la atención en el avance tecnológico y en la inteligencia artificial como uno de los principales desafíos para los egresados(as) en el desarrollo de contenido y creaciones artísticas, incluida la fotografía; la fuga de talentos hacia los Estados Unidos; la presencia de pocos artistas visuales nuevos en ambientes que están dominados por individuos con trayectorias de dos o tres décadas; la pertinencia y la calidad de la formación académica en las artes visuales; el interés de los estudiantes en su proceso formativo acentuado en parte por sus propias condiciones socioeconómicas; el papel pasivo de las universidades en BC en la promoción y difusión de los trabajos artísticos de estudiantes, docentes y egresados; el comportamiento apático de los jóvenes artistas egresados de las universidades del estado, en particular de la Facultad de Artes; y por último, la condición de frontera con atributos únicos para el rescate de la cultura y el arte mediante el trabajo individual y colectivo de los artistas visuales de Baja California y de los Estados Unidos.

Los empleadores consideraron que lo expuesto en las problemáticas y necesidades en el ámbito nacional y regional refleja puntualmente la situación; sin

embargo, sí destacaron que la población bajacaliforniana carece del gusto por las artes por lo que es necesario que se definan estrategias desde la política pública y educativa para fomentar la cultura y el arte, y con ello, incrementar el consumo del arte tanto en medios tradicionales como por los teléfonos móviles, ya que coincidieron en que casi todas las personas tiene uno en sus manos la mayor parte de su tiempo; además de la necesidad de profesionalizar las artes visuales en el Estado.

2.1.4 Prospectiva de las Necesidades y Problemáticas Sociales que Atenderá el Programa Educativo y los Egresados(as).

El análisis prospectivo de las necesidades y problemáticas incluye los elementos expuestos tanto en el análisis contextual como en la identificación de las mismas, además de aspectos recabados de los propios actores sociales involucrados en el campo de las artes visuales.

Los aspectos futuros para considerar en el programa de Maestría en Artes Visuales que se propone estarán en torno a una tendencia ordinaria de las Artes Visuales en cuanto a sus condiciones de evolución y de las necesidades y problemas que se presenten en el tiempo.

La formación profesional a nivel de posgrado en las Artes Visuales requiere: que el currículo dé respuesta a las necesidades y demandas presentes y futuras de los sectores sociales, públicos, productivos, educativos o culturales; de la inclusión de las tecnologías de la información y la comunicación no solo como fuente de acceso a la información sino como soporte y fuente para la creación y la producción de las expresiones artísticas; de proveer conocimientos, habilidades y valores específicos que sitúen a los egresados en los espacios de su quehacer artístico y profesional; y de proporcionar elementos cognitivos, de conciencia social y de fomento a la convivencia y a la tolerancia que les aseguren el desarrollo de patrones de conducta que incidan favorablemente en el contexto dentro del cual se desempeñen profesionalmente. Esto ha quedado más evidenciado con la pandemia por la COVID-19 que ha trastocado la vida de las

personas y de todos los sistemas sociales, gubernamentales y productivos, donde el arte no es la excepción.

A las anteriores consideraciones se incorporarán la relevancia y los retos inherentes a la propia evolución de las artes visuales; ya que éstas, a la luz de sus aportes constituyen y sostienen a sectores sociales, públicos, privados, educativos y culturales, por ello, es necesario precisar cuáles son sus tendencias actuales, pero, sobre todo, qué tan valioso les resulta la formación de capital humano para su impulso y desarrollo. De manera, que este conjunto de elementos debe constituirse en criterios o variables sobre las cuales se tomen las decisiones de creación del plan de estudios, a saber:

1. El aumento de técnicas y herramientas de las denominadas artes visuales contemporáneas, que incluyen la fotografía, el videoarte, el cine, la animación, o las diferentes combinaciones entre ellas.
2. El desarrollo de las nuevas expresiones artísticas basadas en las nuevas tecnologías.
3. La incorporación de la Inteligencia Artificial como poderosa herramienta en la creación y análisis de obras, incluyendo pintura, música, fotografía y escultura.
4. La expansión del denominado arte ambiental o *Land Art*.
5. El auge del arte urbano.
6. La propagación del arte corporal.
7. La difusión de la combinación escultura y arquitectura, que propicia el arte ambiental o arte de la tierra.
8. La incorporación a labor creativa las nociones de mapa, atlas y cartografía.
9. La complementariedad de las artes visuales con otras disciplinas para lograr una formación más integral como la gestión, la administración, la docencia, la mercadotecnia, la economía entre otras.

Todo lo anterior, muestra un escenario dinámico y competitivo, donde el cambio es la única constante, resulta evidente el rol que desempeñará el Maestro(a) de las Artes Visuales ante las necesidades y problemáticas sociales del contexto en el que ejercerá. Por ello, se considera que el nuevo programa educativo de Maestría en Artes Visuales de la UABC brindará una formación disciplinar y de especialización, para que los egresados(as) cuenten con los conocimientos y las herramientas que les permitan resolver los problemas que se les presentan en su desarrollo artístico y en los mercados laborales.

2.2. Contextualización del programa educativo

La Universidad Autónoma de Baja California (UABC), como parte de su compromiso con el desarrollo regional, a partir del 2003 diversifica su oferta educativa implementando nuevos programas educativos a nivel licenciatura en el ámbito de las artes. Como resultado de esta iniciativa se incorporan programas de artes en todo el estado bajo la oferta de licenciaturas implementadas por la entonces Escuela de Artes.

Actualmente la Facultad de Artes Mexicali de la UABC cuenta con cuatro programas educativos en las disciplinas de a) Artes Visuales, b) Danza, c) Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual, y d) Animación Digital y Efectos Visuales.

Los programas de licenciatura en el área de las artes fueron creados para profesionalizar la actividad artística y como tal, se ha logrado que nuestros egresados(as) se incorporen en el ámbito laboral de producción artística y docencia. En consideración de lo anterior y luego de una primera experiencia con un posgrado en Artes que involucraba a todas las disciplinas que entonces ofrecía la unidad académica a nivel estatal, la Facultad de Artes Mexicali se ha planteado la necesidad de ofertar un programa de posgrado con el objetivo fundamental de formar profesionales de alto nivel en el campo de la producción de artes visuales para contribuir a su desarrollo y elevar su competitividad en el campo laboral.

A partir de esta iniciativa se llevó a cabo un estudio de factibilidad para ofertar un programa de posgrado en artes visuales pertinente, que cubriera los intereses de las y los egresados y de la comunidad artística en general. En este sentido, nuestros programas de licenciatura generan un área de oportunidad para la creación de un posgrado en este ámbito de la producción artística.

2.2.1. Análisis de Oferta y Demanda

Objetivo.

Analizar la oferta de programas educativos afines o iguales al de Maestría en Artes Visuales, así como la demanda vocacional para cursar dicho programa.

Método.

Se realizó investigación documental en el ámbito nacional y estatal de programas iguales o afines al programa educativo ofertado por la UABC. Para esto se consultó información reciente de la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES) 2021-2022, con el fin de analizar la oferta educativa y la matrícula de programas educativos afines al programa de estudio.

En este apartado, además se consideraron los datos estadísticos disponibles en la Coordinación General de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar (CGSEGE), con el propósito de reunir datos sobre la oferta, demanda y evolución de la matrícula de las licenciaturas de la Facultad de Artes.

Para el análisis, se tomaron en cuenta los datos recuperados tanto a nivel nacional como de la región noroeste (según la división de regiones de ANUIES), así como la oferta y matrícula registradas para el ciclo 2021-2022 y dentro de la UABC, del 2005-2 a 2023-2.

Resultados. A continuación, se presentan resultados del análisis sobre la educación superior en el campo de las artes en los niveles de maestría y doctorado, enfatizando en las instituciones educativas y sus programas de formación en los ámbitos nacional e internacional; así como en el comportamiento de la matrícula en nuestro país y estado.

Con el fin de analizar la oferta de programas educativos de Maestría específicos del área artística y afines, se plantea un recorrido desde la mirada internacional, haciendo hincapié en los programas ofertados en los estados de California y Arizona dada su proximidad con Baja California, aterrizando finalmente en la exploración de posgrados análogos en el país.

En este sentido, se realiza una investigación tanto en el ámbito nacional como estatal de las instituciones educativas contenidas en la base de datos de la

Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES), para el último periodo disponible 2021-2022, detallando así la oferta de posgrados en el área para el caso específico de México. Una vez obtenida dicha información se verifica si los programas pertenecen al Sistema Nacional de Posgrados (SNP) de la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación (SECIHTI), permitiendo identificar un valor agregado en los mismos.

2.2.2 Análisis de Oferta

En esta sección se presenta la oferta educativa a nivel posgrado en Maestría en Artes y disciplinas afines a nivel internacional, nacional y estatal.

El análisis de la oferta educativa a nivel internacional se centró en los estados fronterizos de California y Arizona dada su proximidad geográfica con Baja California. De acuerdo a la información proporcionada por distintos sitios webs, entre los que destacan *Gradschools* y *Keystone.* En el estado de California resaltan seis instituciones y programas con gran trayectoria en el área, tal como se evidencia en la Tabla 2, en su totalidad ofrecen el grado de Maestría en Bellas Artes, MFA por sus siglas en inglés, sin embargo, solo Laguna College of Art + Design ofrece dicho grado enfatizando en el área del dibujo.

Tabla 2. *California: Instituciones educativas y programas de posgrado en Artes y afines.*

California	
Universidad/ Programa	**Página Web**
ArtCenter College of Design	https://www.artcenter.edu
MFA Program in Art	
California Institute of the Arts (CalArts)	https://calarts.edu
MFA Program in Art	
California College of the Arts (CCA)	https://www.cca.edu
MFA Fine Arts	
University of California at Los Ángeles Department of Art	https://www.arts.ucla.edu

M.F.A., ART	
Laguna College of Art + Design	https://www.lcad.edu/drawing-mfa
MFA program in Drawing	
Otis College of Art and Design	https://www.otis.edu/graduate-programs
MFA Fine Arts program	

Fuente: Elaboración propia con información de páginas web.

Respecto al estado de Arizona, resaltan cuatro instituciones y cinco programas al igual que en California, los posgrados con el grado de Maestría en Bellas Artes resultan ser los más comunes. No obstante, se recalca que solo el *Prescott College* oferta su programa en modalidad virtual, permitiendo así que sus alumnos no acudan necesariamente al campus universitario, convirtiéndose en un área de oportunidad para la atracción de público extranjero. Mientras que el *Northern Arizona University* ofrece la Maestría en Bellas Artes enfocada en música, como se observa en la Tabla 3.

Tabla 3. ***Arizona: Instituciones educativas y programas de posgrado en Artes y afines.***

Arizona	
Universidad/ Programa	**Página Web**
The University of Arizona	https://art.arizona.edu
Master of Fine Arts in Art	
Arizona State University	https://degrees.asu.edu/
Art Education, MA	
Art MFA	
Prescott College	https://prescott.edu/admissions
Online Master of Fine Arts	
Northern Arizona University	https://nau.edu/
Master of Music in Music	

Fuente: Elaboración propia con información de páginas webs.

En México, de acuerdo con la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES) en las estadísticas de la educación superior en el periodo 2021-2022, se contabilizaron 164 programas de posgrado en Maestría en el área de Artes y afines, de los cuales aproximadamente el 27% se concentraron en la Ciudad de México.

La información se presenta por regiones, siguiendo la regionalización sugerida por la misma asociación ANUIES y se indica con un asterisco (*) los programas que pertenecen al Sistema Nacional de Posgrados (SNP) que impulsan conjuntamente de la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación (SECIHTI) y la Subsecretaría de Educación Superior (SES).

En la región noroeste integrada por los estados de Baja California, Baja California Sur, Chihuahua, Sonora y Sinaloa, se encontraron registros de siete instituciones que ofertan un total de 11 programas de Maestría (véase Tabla 4). En el caso de los estados de Baja California Sur, Sonora y Sinaloa no se encontraron registros de programas de Maestría en dicha área. El estado con mayor oferta de programas en el periodo fue Baja California con seis Maestrías, seguido de Chihuahua con cinco. Es importante destacar que la región noroeste se registra como la región de menor oferta de Maestría en Artes y similares en el país, representando solo el 7% de los programas en México.

Tabla 4. ***Oferta de programas de Maestría en la región noroeste de México, 2021-2022.***

Baja California
Centro de Estudios Universitarios 16 de Septiembre
Maestría en Educación con Énfasis en la Enseñanza de las Artes
Centro de Estudios Universitarios Xochicalco
Maestría en Diseño Multimedia
Escuela Superior de Artes Visuales
Maestría en Arquitectura de Interiores
Maestría en Fotografía
Maestría en Producción Escénica
Universidad Autónoma de Baja California
Maestría en Dramaturgia Escénica y Literaria *
Baja California Sur
Sin registro
Chihuahua
Centro de Especialidades en Desarrollo y Educación
Maestría en Artes Expresivas en el Desarrollo Integral
Universidad Autónoma de Chihuahua
Maestría en Artes
Maestría en Producción Artística*

Baja California
Centro de Estudios Universitarios 16 de Septiembre
Maestría en Educación con Énfasis en la Enseñanza de las Artes
Centro de Estudios Universitarios Xochicalco
Maestría en Diseño Multimedia
Universidad Autónoma de Ciudad Juárez
Maestría en Diseño y Desarrollo del Producto*
Maestría en Estudios y Procesos Creativos en Arte y Diseño*
Sonora
Sin registro
Sinaloa
Sin registro

Fuente: Elaboración propia con información de páginas webs.

En esta región se observan cuatro programas registrados en el SNP-SECIHTI, de los cuales tres se encuentran en el estado de Chihuahua, dos en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez y uno en la Universidad Autónoma de Chihuahua, el programa restante lo oferta la Universidad Autónoma de Baja California y su énfasis es en Dramaturgia Escénica y Literaria.

Por otro lado, la Tabla 5 muestra la información recopilada de la región noreste que se integra por los estados de Coahuila, Durango, Nuevo León, San Luis Potosí y Tamaulipas. En esta región ocho IES ofertan 12 programas de Maestría en el área de Artes y afines, de las cuales la mayor parte, específicamente el 83.33%, se ubica en Nuevo León. Se advierte además que los estados de San Luis Potosí y Tamaulipas no cuentan con registro de instituciones que oferten Maestrías semejantes. Además, ninguno de los programas en la región figura ante el SNP- SECIHTI.

Tabla 5. ***Oferta de programas de Maestría en la región noreste de México, 2021-2022***.

Coahuila
Universidad Virtual del Valle de Extremadura
Maestría en Artísticas
Durango
Escuela Superior de Educación Artística Quetzalcóatl, S. C.
Maestría en Educación Artística Escolar en el Campo de Innovación del Arte

Nuevo León
Centro de Estudios Multidisciplinarios en Artes y Humanidades
Maestría en Artes y Humanidades
Consorcio Educativo Internacional Warden
Maestría en Innovación y Creatividad
Escuela Superior de Cine y Multimedia Ilumina
Maestría en Arte Cinematográfico y Multimedia
Universidad Autónoma de Nuevo León
Maestría en Artes Escénicas
Maestría en Artes Visuales
Maestría en Ciencias con Orientación en Gestión e Innovación del Diseño
Maestría en Diseño Gráfico con Orientación en Dirección Creativa
Universidad De Comunicación Avanzada
Maestría en Medios
Universidad De Monterrey
Maestría en Arte y Diseño de Videojuegos
Maestría en Diseño Gráfico
San Luis Potosí
Sin registro
Tamaulipas
Sin registro

Fuente: Elaboración propia con información de páginas webs.

Desde otra perspectiva, se analiza la región centro que agrupa a Ciudad de México, Estado de México, Puebla, Hidalgo, Tlaxcala, Morelos y Guerrero. Esta es la región con el mayor número de IES y de oferta de programas en el país (ver Tabla 6), con 45 instituciones y 80 programas respectivamente, representando cerca del 49% de la oferta total de dichos posgrados en México. Dentro de la región, la Ciudad de México ofertó 44 programas en el periodo evaluado, seguido de Puebla quien registra 22 Maestrías en el mismo periodo.

Adicional a lo anterior, 21 programas se encuentran registrados en el SNP-SECIHTI, destacando la Universidad Nacional Autónoma de México, Universidad Autónoma Metropolitana, Universidad Autónoma del Estado de Morelos y Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, cuyos programas se encuentran casi en su totalidad registrados ante dicho padrón.

Tabla 6. ***Oferta de programas de Maestría en la región centro de México, 2021-2022.***

Ciudad de México
Asociación Mexicana de Cineastas Independientes
Maestría en Realización Cinematográfica
Centro A+ D
Maestría en Diseño de Interiores
Centro de Arte Mexicano, A.C.
Maestría en Artes del Siglo XX
Maestría en Museología
Centro de Diseño, Cine y Televisión
Maestría en Arte Contemporáneo, Mercados y Negocios
Maestría en Estudios de Diseño
Centro de Estudios para la Cultura y las Artes Casa LAMM A.C.
Maestría en Arte Cinematográfico
Maestría en Arte Moderno y Contemporáneo
Escuela Nacional de Antropología e Historia
Maestría en Museología
Iconos, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura
Maestría en Comunicación y Lenguajes Visuales
Maestría en Comunicación y Medios Virtuales
Instituto Científico Técnico y Educativo
Maestría en Diseño de Interiores
Instituto Cultural Helénico A.C.
Maestría en Arte, Decodificación y Análisis de la Imagen Visual
Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura
Maestría en Creatividad para el Diseño*
Maestría en Dirección Escénica
Maestría en Investigación de la Danza
Maestría en Teoría y Crítica del Diseño*
UNIR México
Maestría en Diseño y Gestión de Proyectos Tecnológicos
Maestría en Teatro y Artes Escénicas
Universidad Anáhuac
Maestría en Arquitectura de Interiores
Universidad Autónoma Metropolitana
Maestría en Ciencias y Artes para el Diseño*
Maestría en Diseño y Desarrollo de Productos*
Maestría en Diseño y Producción Editorial
Maestría en Diseño y Visualización de la Información*
Maestría en Diseño, Información y Comunicación*

Universidad de la Comunicación, S.C.
Maestría en Cine Documental
Maestría en Efectos Visuales
Maestría en Escritura Cinematográfica
Universidad del Valle de México
Maestría en Diseño Multimedia con Orientación en Aplicaciones Web y Móviles
Maestría en Diseño Multimedia con Orientación en Producción Fotográfica
Universidad Iberoamericana - Ciudad de México
Maestría en Cine*
Maestría en Estudios del Arte*
Universidad Latinoamericana, S.C.
Maestría en Comunicación Visual y Medios Digitales
Universidad Nacional Autónoma de México
Maestría en Artes Visuales*
Maestría en Cine Documental*
Maestría en Diseño Industrial*
Maestría en Diseño y Comunicación Visual*
Maestría en Historia del Arte*
Universidad Panamericana
Maestría en Narrativa y Producción Digital
Universidad Pontificia de México
Maestría en Arte Sacro
Universidad Simón Bolívar
Maestría en Comunicación Visual
Maestría en Diseño de Proyectos Multimedia
Maestría en Multimedia Interactiva
Universidad Tecnológica de México
Maestría en Diseño Multimedia
Guerrero
Escuela Superior de Arte y Cultura Yohuala A.C.
Maestría en Artes
Hidalgo
Escuela de Música del Estado de Hidalgo
Maestría en Composición de Música para Cinematografía
México
Centro Universitario de Mercadotecnia y Publicidad
Maestría en Diseño Gráfico
Universidad Autónoma del Estado de México
Maestría en Diseño y Desarrollo de Productos Plásticos*
Maestría en Estudios Visuales*
Universidad de Ecatepec
Maestría en Producción de Medios Informativos

Morelos
Centro Morelense de Las Artes
Maestría en Creación Artística
El Colegio de Morelos
Maestría en Historia del Arte
Universidad Autónoma del Estado de Morelos
Maestría en Estudios de Arte y Literatura*
Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad*
Maestría en Producción Artística*
Maestría en Producción Editorial*
Universidad Fray Luca Paccioli
Maestría en Multimedia
Puebla
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
Maestría en Artes
Maestría en Estética y Arte*
Maestría en Estudios y Producción de la Imagen*
Escuela Superior de Danza Folklorica Mexicana Cacatl
Maestría en Artes Escénicas
Maestría en Folklor Dancístico Mexicano
Fundación Universidad de Las Américas, Puebla
Maestría en Diseño de Información
Instituto de Estudios Superiores del Estado
Maestría en Diseño Gráfico
Instituto de Estudios Universitarios, A.C.
Maestría en Dirección de Arte Digital
Instituto Universitario de Tecnología y Humanidades
Maestría en Realidad Virtual y Video Juegos
Trozmer Escuela de Diseño
Maestría en Moda e Imagen
U N A R T E
Maestría en Artes Plásticas
Maestría en Humanidades y Artes
Maestría en Interiorismo
Maestría en Producción y Teoría de las Artes Visuales
Universidad CEUNI
Maestría en Comunicación y Diseño Gráfico
Universidad Iberoamericana - Puebla
Maestría en Gestión Cultural
Maestría en Gestión del Patrimonio Cultural
Maestría en Hábitat y Equidad Socio Territorial
Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla
Maestría en Bienes Culturales de Origen Eclesiástico

Universitario Bauhaus
Maestría en Diseño Interior
Maestría en Diseño y Producción de Espacios Interiores
Universidad Alvart
Maestría en Tendencias Creativas para el Diseño
Tlaxcala
Universidad Autónoma de Tlaxcala
Maestría en Diseño del Espacio Interior

Fuente: Elaboración propia con información de páginas webs.

Con respecto a la región occidente la Tabla 7 muestra los datos para los estados de Aguascalientes, Jalisco, Nayarit, Michoacán, Colima, Guanajuato, Querétaro y Zacatecas. En esta región se ofertan 41 Maestrías de 27 IES, enfocadas en el área de Artes y afines, es decir, se ubica como la segunda región con mayor oferta de posgrados de esta índole, con un 25% de representación. Jalisco se posiciona como el estado con mayor número de programas en la región con una cifra que asciende a 13 Maestrías, seguido de Michoacán que registra 9.

Se observan adicionalmente 10 programas inscritos en el SNP-SECIHTI, destacando la Universidad Autónoma de Aguascalientes, Universidad de Guanajuato, Universidad de Guadalajara y la Universidad Autónoma de Querétaro, cuyos programas cuentan con una alta calificación dentro del padrón.

Tabla 7. Oferta de programas de Maestría en la región occidente de México, 2021-2022.

Aguascalientes
Instituto Cultural de Aguascalientes
Maestría en Arte Contemporáneo
Universidad Autónoma de Aguascalientes
Maestría en Artes*
Colima
Instituto Universitario de las Américas y el Caribe
Maestría en la Enseñanza de las Artes
Universidad de las Américas y el Caribe
Maestría en Moda y Diseño
Guanajuato
Universidad de Guanajuato

Maestría en Artes*
Maestría en Nueva Gestión Cultural en Patrimonio y Arte*
Universidad Iberoamericana - León
Maestría en Interiorismo Arquitectónico
Universidad La Salle, A.C. - Bajío
Maestría en Diseño y Negocio
Maestría en Gestión del Diseño Editorial
Jalisco
Fundación para el Estudio de Ciencias y Artes
Maestría en Narrativa Gráfica
Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente
Maestría en Diseño Estratégico e Innovación Social*
Universidad de Artes Digitales
Maestría en Animación Tradicional
Universidad de Guadalajara
Maestría en Diseño de Información y Comunicación Digital*
Maestría en Diseño e Innovación Industrial*
Maestría en Diseño y Desarrollo de Nuevos Productos
Maestría en Estudios Cinematográficos
Maestría en Gestión de la Cultura *
Universidad de Tecnologías Avanzadas
Maestría en Animación 3D y Post Producción
Maestría en Animación Tercera Dimensión y Postproducción
Maestría en Visualización Arquitectónica
Universidad del Valle de Atemajac
Maestría en Medios Creativos Digitales
Instituto de Formación Internacional
Maestría en Arte Digital e Hipermedia
Michoacán
Instituto Mexicano de Investigaciones Cinematográficas y Humanísticas
Maestría en Guión y Dirección para Cine
Maestría en Teoría y Crítica Del Cine
Universidad de Morelia
Maestría en Arte Digital y Efectos Visuales VFX
Maestría en Historia del Arte
Universidad del Valle de Atemajac
Maestría en Medios Creativos Digitales
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo
Maestría en Diseño Avanzado***
Universidad Nacional Autónoma de México
Maestría en Historia del Arte
Universidad Vasco de Quiroga
Maestría en Diseño Gráfico Estratégico

Maestría en Diseño Gráfico Sustentable
Nayarit
Escuela de Danza Folklorica Macuilxochitl
Maestría en Artes
Escuela Especial de Bellas Artes Profesora Carmen Fonseca Rodríguez
Maestría en Estudios Artísticos
Instituto de Iniciación Artística De Nayarit Mtro. Conrado Elías Carrillo
Maestría en Artes
Querétaro
Universidad Anáhuac
Maestría en Arquitectura de Interiores
Universidad Autónoma de Querétaro
Maestría en Arte para la Educación *
Maestría en Diseño e Innovación*
Maestría en Diseño y Comunicación Hipermedial
Maestría en Estudios Interdisciplinarios en Arte y Humanidades
Zacatecas
Instituto Superior de Educación Artística Calmecac
Maestría en Artes
Universidad Autónoma de Durango A.C.
Maestría en Producción Audiovisual

Fuente: Elaboración propia con información de páginas webs.

Finalmente, en la región sur-sureste de México se integra la información correspondiente a los estados de Campeche, Veracruz, Oaxaca, Chiapas, Yucatán, Quintana Roo y Tabasco, la cual puede visualizarse en la Tabla 8. Para los Estados de Campeche y Quintana Roo no se encontró información de programas de posgrado en el área. En el resto de la región se registraron 14 instituciones de educación superior, sumando un total de 20 Maestrías, de las cuales resaltan tres al estar registradas en el SNP-SECIHTI, dos pertenecientes a la Universidad Tecnológica de la Mixteca y una de la Universidad Veracruzana.

Tabla 8. ***Oferta de programas de Maestría en la región sur-sureste de México, 2021-2022.***

Campeche
Sin registro
Chiapas

Escuela Gestalt de Arte y Diseño de Tuxtla de A.E., S.C.
Maestría en Diseño de Medios Digitales
Universidad de Los Altos de Chiapas
Maestría en Diseño Gráfico Interactivo
Oaxaca
Universidad Mesoamericana S.C.
Maestría en Procesos Creativos del Diseño Gráfico
Universidad Tecnológica De La Mixteca
Maestría en Medios Interactivos*
Maestría En Modas*
Tabasco
Centro Internacional De Posgrado A.C.
Maestría en Arte, Cultura y Educación
Instituto Superior De Educación En Las Artes
Maestría en Educación de Las Artes
Universidad Olmeca
Maestría en Creatividad y Estrategias Publicitarias
Veracruz
Escuela Gestalt De Diseño
Maestría en Diseño Editorial
Maestría en Diseño Industrial
Realia: Instituto Universitario Para La Cultura Y Las Artes
Maestría en Estudios sobre el Arte
Maestría en Producción Artística y Marketing Cultural
Universidad Veracruzana
Maestría en Artes Escénicas*
Yucatán
Escuela Superior de Artes de Yucatán
Maestría en Arte
Maestría en Dirección de Escena
Maestría en Producción y Enseñanza de Las Artes Visuales
Inter Centro Universitario Interamericano
Maestría en Arquitectura de Interiores
Maestría en Fotografía Publicitaria
Universidad Anáhuac
Maestría en Interiorismo Sustentable
Universidad Modelo
Maestría en Interiorismo y Diseño del Paisaje
Quintana Roo
Sin registro

Fuente: Elaboración propia con información de páginas webs.

2.2.3 Análisis de Demanda

Para el análisis de la demanda se utilizan los datos de matrícula. De acuerdo a los datos de ANUIES, la matrícula a nivel nacional de los programas de Maestría en Artes y áreas afines pasó de 1,621 estudiantes en 2010 a 3,400 estudiantes en 2022, lo cual significó una tasa de crecimiento de 109.7% tomando en cuenta el dato inicial y el dato final; aunado a lo anterior, el mayor incremento que se presentó fue durante el periodo de 2010-2012 ya que pasó de 1,621 estudiantes en 2010-2011 a 2,295 estudiantes en 2011-2012, esto representó un aumento de 41.5%; en cambio, la tasa de variación promedio anual fue de 7.9%

La proyección de la matrícula a los programas de maestría es un indicador que genera información para la toma de decisiones en materia de cobertura y de ampliación de la oferta educativa. Con este fin, se lleva a cabo la proyección de la matrícula a nivel nacional para los próximos cinco años. Este cálculo tomó como referencia la tasa de crecimiento proyectada nacional de la población de entre 15 a 49 años que presenta el Consejo Nacional de Población (CONAPO).

En el caso de la matrícula de la Licenciatura en Medios Audiovisuales se observó para los mismos periodos de estudio que pasó de 58 estudiantes en 2008 a 253 estudiantes en el año 2022, lo que representó un incremento de aproximadamente cuatro veces en términos absolutos comparando el dato inicial y el dato final del periodo. Se destaca un decremento de 8.91% promedio anual en el número de estudiantes inscritos de los años 2015 al 2020; asimismo, se tuvo un crecimiento de 17.51% entre el año 2020 y el año 2021, posteriormente se refleja una caída de 0.78% entre el año 2021 y el año 2022.

De acuerdo con las estadísticas de la CGSEGE-UABC, en el año 2022 la UABC ofertó los programas de Licenciaturas en Animación Digital y Efectos Visuales y de Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual. En el caso de la primera, la matrícula se dobló puesto que pasó de 25 estudiantes en el periodo escolar 2022-2 a 50 estudiantes en el ciclo escolar 2023-1; mientras

que en la segunda pasó de 50 estudiantes en 2022-1 a 74 en 2023-1, lo cual representó un crecimiento de 48%.

2.3. Estrategias para el aseguramiento de la calidad del programa educativo

La primera prioridad institucional, de acuerdo con el Plan de Desarrollo Institucional 2023-2027, es brindar un aprendizaje integral, flexible, de excelencia y aprendizaje a lo largo de la vida. Esto nos lleva a la necesidad de cubrir una serie de requerimientos formativos en el campo de las artes que pasen por estimular la diversificación, creatividad e iniciativa propia en el proceso de creación artística pero también de gestión y posicionamiento de la obra de acuerdo con una perspectiva proactiva y sensibles con las dinámicas socioculturales contemporáneas.

Se desarrollará un sistema de mejora continua en la operación del programa de Maestría en Artes Visuales para asegurar la excelencia permanente en la formación de las y los estudiantes, así como de nuestros académicos y académicas que habrán de cumplir con su obligación de generar y mantener acreditaciones de calidad nacionales y aumentar las internacionales.

Dicho seguimiento permanente será atendido de manera directa por la Coordinación de Investigación y Posgrado de la Facultad de Artes Mexicali dándole prioridad a los mecanismos antes descritos así como al análisis de productividad arrojado por la evaluación semestral tanto de desempeño docente como de los informes presentados por el profesorado en relación con sus aportaciones a las LGAC´s así como a la productividad reportada ante el Programa de Desarrollo Profesional Docente del Tipo Superior (PRODEP) de la Secretaría de Educación Pública.

Entre los procesos estratégicos que se arrancarán por parte de la Coordinación en cuanto comiencen los cursos lectivos de la Maestría en Artes Visuales se contarán:

- Fortalecimiento de la planta docente del programa

- Establecimiento y actualización de convenios nacionales e internacionales con universidades que poseen programas afines
- Movilidad académica e intercambio estudiantil con programas afines

3. Plan de estudios

3.1. Misión, visión y objetivo del programa educativo

Misión

Contribuir al fortalecimiento del campo profesional de las artes visuales, generando recurso humano competente para la gestión de proyectos artísticos y producción de obra bajo el principio de sustentabilidad para un desarrollo social inclusivo.

Visión

En el año 2030 la Maestría en Artes Visuales es reconocida como un programa de alto prestigio a nivel nacional e internacional por la contribución de sus egresados para la consolidación del campo artístico en los ámbitos público y privado, impulsando el desarrollo cultural desde el Noroeste de México.

Objetivo

Formar profesionales del área de las artes visuales críticos y comprometidos con la inclusión social y la sostenibilidad, reconocidos por su competencia para gestionar proyectos artísticos que deriven en la producción de obra que contribuya al desarrollo cultural. La tarea detrás de formar profesionales de las artes visuales es la puesta al servicio de la sociedad del conocimiento artístico como pluralidad creativa al servicio de la mejora social permanente.

3.2. Líneas de Generación y Aplicación del Conocimiento (LGAC)

Las siguientes Líneas de Generación y Aplicación del Conocimiento integran el programa educativo de posgrado acorde a los objetivos.

Nombre de la LGAC: Desarrollo de Proyectos

Descripción: Se adquieren competencias para gestionar y desarrollar proyectos artísticos con base en el análisis del contexto y las políticas culturales locales, nacionales e internacionales.

Nombre de la LGAC: Producción de Obra

Descripción: Se produce obra artística mediante la aplicación de teorías generales del arte, metodologías interdisciplinarias y nuevas tecnologías de la información.

3.3. Perfil de ingreso

Las y los aspirantes a la Maestría en Artes Visuales deberán tener las siguientes habilidades:

Capacidad de análisis y síntesis, comprensión de la lectura, capacidad de expresión escrita y oral, creatividad, capacidad de autogestión, habilidad para la búsqueda de información, habilidades artísticas, capacidad de proponer proyectos artísticos para su posterior desarrollo, con respeto a la diversidad y pluralidad, responsabilidad y compromiso social. Este perfil deberá además tener capacidad para la autocrítica, disposición al diálogo con otras posturas y puntos de vista, disposición para el trabajo en equipo, disciplina y organización para el estudio, iniciativa para involucrarse en actividades artísticas.

3.4. Requisitos de ingreso

Las y los estudiantes aceptados deberán presentar la siguiente documentación en versión digital:

1. Acta de nacimiento original o documento original probatorio de estancia legal en el país, acompañados de una copia simple.

2. Copias simples de sus certificados de licenciatura y preparatoria y originales para cotejo.
3. Copia simple de su título y de la cédula profesional y original para cotejo.
4. 6 fotografías infantiles recientes.
5. Copia de los pagos de inscripción y del primer semestre. (Una vez que es aceptado, el alumno deberá presentar cada semestre copia del comprobante de pago correspondiente)
6. Para el caso de títulos extranjeros, será necesario previamente legalizar los grados y certificados académicos.
7. Para el caso de estudiantes extranjeros, se requieren probatorios de su legal estancia en el país.
8. Estudiantes mexicanos o extranjeros que acreditaron estudios de licenciatura en el extranjero deben presentar apostillado y traducción y deberán cumplir con los requisitos establecidos por la normatividad federal y los propios de la UABC.
9. Dos cartas de recomendación que demuestren un desempeño profesional en los diferentes ámbitos de impacto de la trayectoria artística que el/la aspirante haya desarrollado.
10. Demás documentación que el Comité de admisión considere necesario y establezca en la convocatoria.

3.5. Proceso de selección

Para solicitar ingreso al programa de la Maestría en Artes Visuales, se deberá enviar la solicitud al coordinador del programa, dentro de los plazos indicados en la convocatoria vigente, quien la turnará al Comité de Estudios de Posgrado para la revisión de las solicitudes de las y los aspirantes, las entrevistas a los mismos y el dictamen que define a los aprobados para ingresar al programa de posgrado. El tiempo de duración del programa es de dos años.

El programa de Maestría en Artes Visuales contará con un Comité de Selección, el cual estará a cargo de la aceptación de las y los preaprobados, y emitirá sus

recomendaciones y resultados sobre el proceso de selección. Para ello deberá considerar los siguientes criterios:

Solicitud de ingreso (formato proporcionado por la Coordinación de la Maestría en Artes Visuales), acompañada de currículum, copia simple del título y del certificado de licenciatura, anteproyecto y copia simple de la evaluación de nivel de un idioma extranjero.

El Comité de Selección (integrado por cuatro académicos del Núcleo Básico de la Maestría, la o el Director de la Facultad de Artes Mexicali, la o el Coordinador(a) de Investigación y Posgrado, así como por la persona responsable de la coordinación del programa, evaluará un listado de preaprobados, y se comisionarán a varios profesores, según los perfiles y anteproyectos para una evaluación individual de las y los preaprobados, vía entrevistas personales.

Cada aspirante deberá cumplir los siguientes requisitos:

1.- Presentación de examen general de conocimientos.

2.- Contar con experiencia mínima de dos años en la práctica de la creación y ejecución artística demostrable a través de un portafolio de evidencias que será evaluado de manera colegiada mediante una rúbrica generada por el Comité de Estudios de Posgrado.

3.- Manejo demostrable de paquetería informática básica (procesadores de textos, presentaciones electrónicas y hojas de cálculo).

4.- Presentación de un anteproyecto de trabajo con las siguientes características:

- Presentación.
- Justificación del sentido de la obra.
- Características generales de la propuesta artística a desarrollar.

El Comité de Selección, con base en sus evaluaciones previas y las recomendaciones de los entrevistadores y las entrevistadoras, emitirá la lista de las y los aceptados al programa.

Los(las) estudiantes aceptados deberán entregar toda la documentación necesaria a la Coordinación de la Maestría en Artes Visuales (MAV) y realizar los pagos correspondientes en las cajas universitarias o depósitos en su caso.

Así mismo, en el caso de las opciones virtuales para estudiantes que así lo requieran, esto deberá analizarse por el Comité de Estudios de Posgrado desde la presentación del anteproyecto correspondiente con motivo de su solicitud de ingreso y así determinar si sus condiciones de realización vuelven factible la práctica artística en talleres o espacios propios del o la estudiante. Este será un factor a evaluar dentro de las posibilidades de admitir a las y los aspirantes por parte del Comité.

3.6. Tiempo de dedicación

El programa de Maestría en Artes Visuales considera tanto el ingreso de estudiantes de tiempo completo como de tiempo parcial. La organización del posgrado permitirá ofrecer a estudiantes la posibilidad de cursar la maestría en cuatro semestres, incluyendo el tiempo dedicado a la elaboración del Trabajo Terminal. En todo caso, el Estatuto Escolar establece que: “En los programas de posgrado, el plazo para obtener el diploma o grado correspondiente, será el que resulte de adicionar un semestre al total del programa, de acuerdo al plan de estudios.” (UABC, 2021).

Las horas que se recomiendan como dedicación a las distintas actividades de la Maestría en Artes Visuales son 24 horas a la semana aproximadamente, considerando 12 horas de clase o taller así como las dedicadas al estudio independiente.

3.7. Perfil de egreso

- Desarrollar proyectos artísticos con base en el análisis del contexto y las políticas culturales locales, nacionales e internacionales, para potenciar su impacto y alcance en el ámbito artístico global con respeto y responsabilidad social.

- Producir obra artística mediante la aplicación de teorías generales del arte, metodologías interdisciplinarias y nuevas tecnologías de la información para contribuir al desarrollo sostenible y al bienestar de la sociedad con actitud crítica, innovadora y respetuosa de los derechos humanos.
- Implementar estrategias de promoción artística mediante la aplicación de conocimientos de gestión cultural para el fortalecimiento del mercado del arte con perspectiva crítica, innovación y perseverancia.
- Emplear estrategias de mediación de contenidos especializados de las artes visuales aplicando herramientas teórico-prácticas de la educación artística para sensibilizar y formar públicos reconociendo la diversidad de pensamiento con adaptabilidad a contextos múltiples.

3.8. Requisitos de egreso

Los y las estudiantes deberán cubrir los 85 créditos del programa de la Maestría en Artes Visuales. De ellos, 70 corresponden a Unidades de Aprendizaje obligatorias más 15 créditos los cuales podrán alcanzarse a través de Unidades de Aprendizaje optativas u otras modalidades de obtención de créditos previa autorización del Comité de Estudios de Posgrado. Igualmente, las y los estudiantes deberán entregar, presentar y socializar un trabajo terminal en el que se apliquen las competencias desarrolladas a lo largo del programa y que demuestre la capacidad creativa, innovadora y metodológica del aspirante para la creación de obra en el campo de las artes visuales.

El trabajo deberá contar con la aprobación de un director y dos lectores que, además de dar testimonio de la calidad del trabajo, habrán provisto orientación tutorial y académica para su desarrollo.

De acuerdo con el Estatuto Escolar, la calificación final mínima aprobatoria en las unidades de aprendizaje de posgrado es de 70 (art. 65). Además, el artículo 62, fracción II Reglamento General de Exámenes Profesionales y Estudios de Posgrado estipula que “En ningún caso podrá inscribirse más de dos veces en la

misma unidad de aprendizaje.” (UABC, 2022, p. 13). Las calificaciones serán ponderadas con base en dos tipos de evaluación:

1. Ordinaria, que se acreditará mediante el cumplimiento de los requisitos establecidos para cada unidad de aprendizaje.

2. Especial, que se realizará con la participación de dos sinodales y procederá a solicitud del interesado o interesada ante la unidad académica, cuando se den alguno de los supuestos siguientes:

a) Que la o el estudiante no haya acreditado la evaluación ordinaria dentro del periodo correspondiente por causas ajenas a su voluntad.
b) Que la o el estudiante deba cursar por segunda ocasión una Unidad de Aprendizaje y ésta deje de ofrecerse en el período que corresponda.
c) En cualquier otro caso, previa opinión favorable del Comité de Estudios de Posgrado y aprobación por la dirección de la unidad académica.

Lo anterior se estipula conforme a los artículos 35 y 62 del Reglamento General de Estudios de Posgrado de la UABC.

3.9 Campo ocupacional

Con base tanto en el perfil de ingreso que se presenta como en los resultados de los análisis de factibilidad realizados en el entorno donde tendrán su mercado, las y los egresados de la Maestría en Artes Visuales estarán capacitados para:

- Desarrollar propuestas para la implementación de proyectos culturales orientados específicamente a la producción artística.
- Pedagogía y enseñanza de las artes.
- Gestión y consultoría sobre producción de obra artística en los ámbitos artístico, museístico, académico y de promoción cultural.

Las y los egresados se encontrarán en condiciones de insertarse en los distintos sectores productivos a través de los siguientes espacios:

Sector público: Instituciones culturales, museos, centros de arte, universidades, institutos de investigación, casas de cultura, investigador, curador, gestor cultural o docente.

Sector privado: Galerías de arte, editoriales, estudios de diseño, agencias de publicidad, empresas culturales, medios de comunicación, fundaciones y colecciones privadas.

Ejercicio profesional independiente: ejercer como artista visual autónomo, curador independiente, gestor de proyectos culturales, bienales y festivales, así como colaborar en redes interdisciplinarias.

3.10. Mapa curricular

El mapa curricular es una representación gráfica de las características de las diversas unidades de aprendizaje obligatorias y optativas que conforman el plan de estudios. En él se describe la distribución de créditos, su secuencia de acuerdo al periodo semestral en que se imparte, las líneas de generación y aplicación del conocimiento, ejes, áreas de énfasis, entre otros:

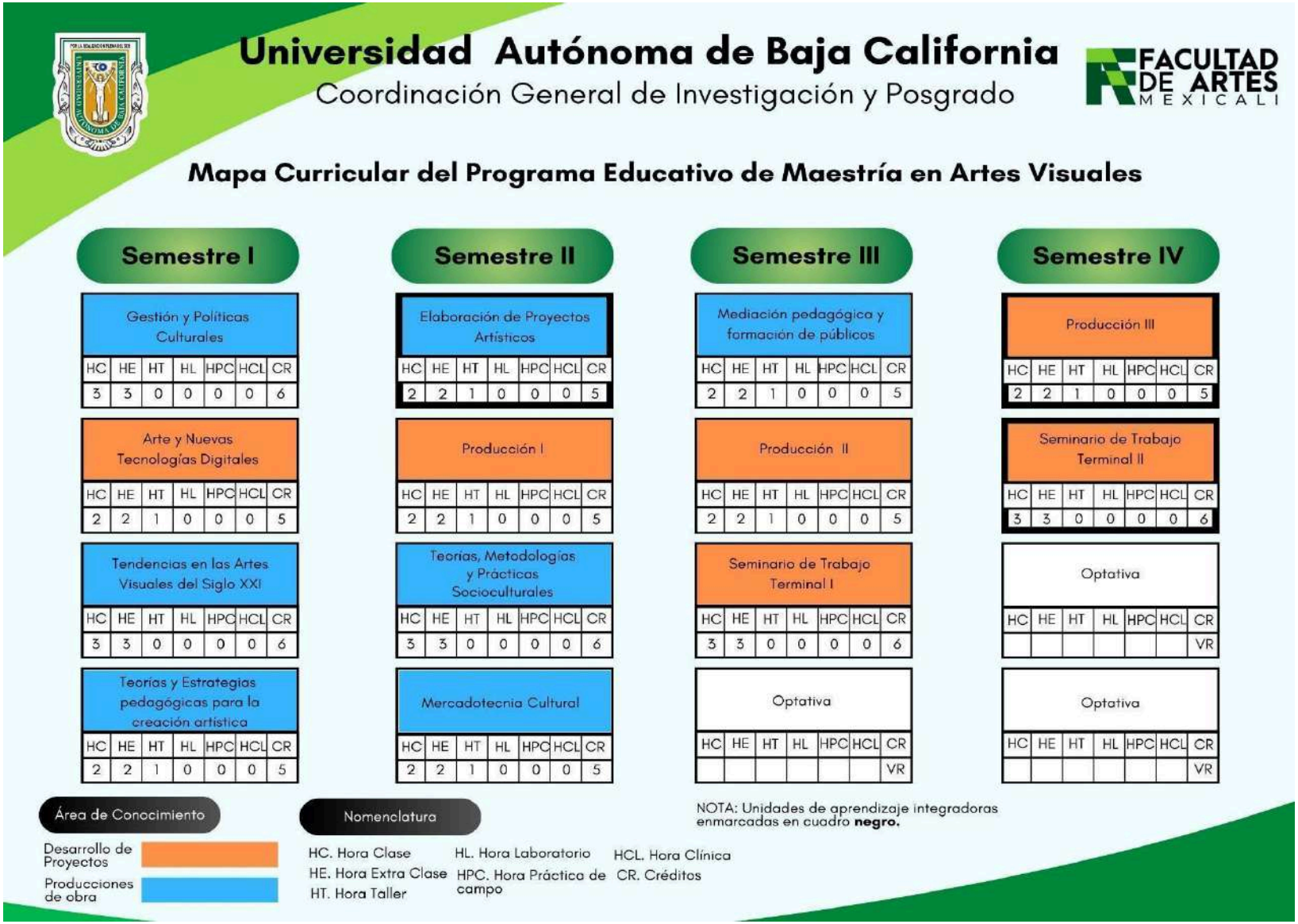


Figura 1: Mapa curricular. **Fuente:** Elaboración propia.

3.11. Características de las unidades de aprendizaje

Tabla 9. Distribución horaria y de créditos de las unidades de aprendizaje.

Núm.	Nombre de Unidad de Aprendizaje	HC	HE	HT	HL	HPC	HCL	CR
	Obligatorias							
1	Gestión y Políticas Culturales	3	3	0	0	0	0	6
2	Arte y Nuevas Tecnologías Digitales	2	2	1	0	0	0	5
3	Tendencias en las Artes Visuales del Siglo XXI	3	3	0	0	0	0	6
4	Teorías y Estrategias Pedagógicas para la Creación Artística	2	2	1	0	0	0	5
5	Elaboración de Proyectos Artísticos	2	2	1	0	0	0	5
6	Producción I	2	2	1	0	0	0	5
7	Teorías, Metodologías y Prácticas Socioculturales	3	3	0	0	0	0	6
8	Mercadotecnia Cultural	2	2	1	0	0	0	5
9	Mediación Pedagógica y Formación de Públicos	2	2	1	0	0	0	5
10	Producción II	2	2	1	0	0	0	5
11	Seminario de Trabajo Terminal I	3	3	0	0	0	0	6
12	Producción III	2	2	1	0	0	0	5
13	Seminario de Trabajo Terminal II	3	3	0	0	0	0	6

	Optativas	HC	HE	HT	HL	HPC	HCL	CR
1	Modelos Colaborativos en las Artes	2	2	2	0	0	0	6
2	Notación Intermedial	2	2	1	0	0	0	5
3	Producción Audiovisual	1	1	3	0	0	0	5
4	Redacción académica para las artes	2	2	1	0	0	0	5
5	Análisis y Desarrollo de Proyectos Artísticos para Convocatorias	2	2	1	0	0	0	5
6	Animación Experimental	1	1	1	2	0	0	5

3.12. Estrategias de flexibilidad curricular para el programa educativo

El programa de Maestría en Artes Visuales ofrece un currículo flexible, que facilita al estudiante diversas experiencias de aprendizaje a distancia, mediante actividades asignadas y supervisadas por sus profesores y tutores académicos; todo en el marco del modelo educativo de la UABC, en el cual se describe lo siguiente acerca del currículo flexible:

> (...) por un lado, significa que el alumno tiene un rol proactivo en el diseño de su propia formación, puesto que puede avanzar al ritmo de sus necesidades o preferencias. Por otro lado, se refleja en la diversidad de modalidades para la obtención de créditos curriculares, pues el alumno puede diseñar o fortalecer un área de interés personal. También permite la movilidad intra e interinstitucional, además del reconocimiento de aprendizajes fuera de los recintos académicos con la incorporación de otras modalidades de aprendizaje y el respectivo reconocimiento, transferencia o conversión de créditos. Esta libertad académica y flexibilidad de elección por parte de los alumnos está mediada por las capacidades y disponibilidad de recursos económicos, humanos y de infraestructura educativa de la institución (UABC, 2018, p. 53).

Además, tiene la oportunidad de la acreditación, transferencia y conversión de créditos obtenidos en otras instituciones a nivel nacional e internacional, para lo cual deberá diseñar y planear un proyecto de movilidad intra-interinstitucional (sujeto por las capacidades y disponibilidades de recursos de la institución) que le permita tener una experiencia de

formación más amplia y cuya equivalencia en créditos será establecida por la Coordinación de Investigación y Posgrado a través del Comité de Estudios de Posgrado.

Este programa educativo es de naturaleza no escolarizada. Todas las unidades de aprendizaje que se describen en el mapa curricular con sus respectivos créditos serán impartidas a distancia bajo dinámicas sincrónicas o asíncronas según las necesidades de la clase.

4. Mecanismos de operación del programa educativo

4.1. Comité de Estudios de Posgrado

4.1.1. Funciones del Comité de Estudios de Posgrado

El comité de Estudios de Posgrado es el órgano de consulta y asesoría académica para el desarrollo de las actividades del posgrado en su área.

De acuerdo con el artículo 34, del Reglamento General de Exámenes Profesionales y Estudios de Posgrado, se integrará por:

I. La autoridad de la unidad académica responsable del programa educativo de posgrado, quien fungirá como presidente, y con voto de calidad.
II. La coordinadora o el coordinador de investigación y posgrado de la unidad académica.
III. El o la responsable del programa educativo de posgrado, designado por la autoridad de la unidad académica, quien ostentará la secretaría técnica.
IV. Cuando menos dos representantes del Núcleo Académico del programa, designados por la autoridad de la unidad académica responsable del programa en cuestión, y con el visto bueno de la Coordinación General de Investigación y Posgrado, quienes no podrán ocupar cargos administrativos en la Universidad, y que cuenten con al menos un año de experiencia en el programa, salvo que sea de reciente creación. En todo momento se cuidará la transparencia del proceso de designación de los integrantes, y la representatividad y diversidad en este cuerpo colegiado.
V. En el caso de programas de posgrado en conjunto, las autoridades de las unidades académicas participantes buscarán en todo momento una representatividad equitativa

de los Subcomités de Estudios de Posgrado respectivos (Gaceta Universitaria, 2022, p.7).

El Comité de Estudios de Posgrado tiene las siguientes atribuciones:

I. Opinar ante la autoridad de la unidad académica, sobre el desarrollo y operación del programa respectivo.
II. Participar activamente, a solicitud de la o del responsable del programa de posgrado, en las propuestas, el avance, actualización y modificación del programa educativo, así como en su evaluación, sugiriendo lo conducente a la autoridad correspondiente.
III. Proponer a la autoridad de la unidad académica los tutores académicos, directoras, directores, codirectoras o codirectores de tesis o trabajo terminal, para las alumnas y alumnos del programa.
IV. Proponer a la autoridad de la unidad académica el Jurado para los exámenes especiales, y los exámenes para obtención del diploma o grado, según corresponda.
V. Participar en el proceso de selección de las y los aspirantes a ingresar al programa de posgrado.
VI. Participar activamente, a solicitud de la o del responsable del programa de posgrado, en la evaluación de los avances semestrales de las alumnas y alumnos, así como evaluar los casos que ameriten bajas.
VII. Proponer a la autoridad de la unidad académica las disposiciones no contempladas en este reglamento, del programa correspondiente o sus modificaciones.
VIII. Las demás que le confieren este reglamento y las normas universitarias, las que estén establecidas en el plan de estudios respectivo, y las que le sean encomendadas por la autoridad de la unidad académica que se desprendan de su cargo (p. 7-8).

4.1.2. Funciones del Comité de Selección

Según el artículo 35 del Reglamento General de Exámenes Profesionales y Estudios de Posgrado, el Comité de Estudios de Posgrado participará en el proceso de selección de los interesados en ingresar al programa. Por ello, el Comité de Selección que se integre para ingreso al programa será conformado prioritariamente por los integrantes del Núcleo Académico Básico quienes serán coordinados por el responsable del Programa.

El Comité de Selección realizará su evaluación de las fases de admisión indicadas en la convocatoria de ingreso publicada para tales fines y seleccionará de manera colegiada a los

aspirantes que deberán ingresar al programa. El CEP tendrá la encomienda de vigilar que los proyectos aceptados cumplan con el perfil requerido por este plan de estudios de Maestría en Artes Visuales y sean factibles de realizarse en el tiempo exigido por el programa. Será además la instancia encargada de determinar cualquier resolución a casos no previstos en los diversos procesos de la Maestría.

4.1.3. Funciones del Comité de Trabajo Terminal

De acuerdo con el artículo 56 del Reglamento General de Exámenes Profesionales y Estudios de Posgrado, el comité de trabajo terminal estará conformado de la siguiente manera: “La directora o director de tesis o trabajo terminal, la codirectora o codirector y las y los sinodales conformarán el Comité de Tesis o Comité de Trabajo Terminal, según corresponda.”

Igualmente, el reglamento indica (artículo 57) que cuando una “directora o director, codirectora o codirector, incumpla sus obligaciones”, El Comité de Estudios de Posgrado será la instancia de proponer “la suspensión de esta responsabilidad y su reemplazo a la autoridad de la unidad académica para lo conducente”; a la vez, dicho Comité propone a la Dirección de la unidad académica los nombres de los posibles directores y directoras de trabajo terminal (artículo 52), quienes deberán informar de los avances del mismo (artículo 53). La propuesta de codirección del trabajo terminal podrá ser realizada por el tutor o tutora, Director o Directora del trabajo terminal o alumno o alumna, y deberá justificarse ante el Comité de Estudios de Posgrado (artículo 54).

4.2. Mecanismos de evaluación del programa educativo de posgrado

El seguimiento al desempeño de las y los estudiantes se realizará por parte de la Coordinación del programa académico bajo la supervisión de la Coordinación de Investigación y Posgrado de la Facultad de Artes Mexicali.

Del mismo modo, la Coordinación del programa tendrá la facultad de extender invitaciones a evaluadores externos que pueden cumplir la función tanto de colaborar con la revisión de los proyectos de obra artística así como a la propia del programa educativo de posgrado en los términos establecidos por la convocatoria del Sistema Nacional de Posgrado de la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación.

4.2.1. Evaluación del cumplimiento de la ruta crítica

La coordinación del programa educativo será la responsable de dar seguimiento a todos los procesos relacionados con el cumplimiento, en cada caso, de la ruta crítica de los estudios de acuerdo con la ruta de evaluación/titulación propuesta.

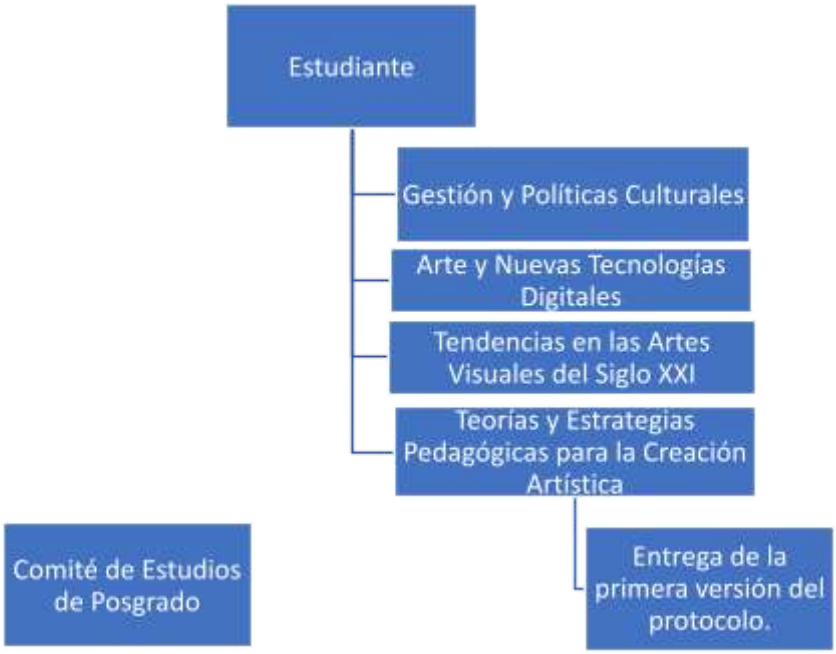
4.2.2. Ruta crítica de estudios y evaluación/titulación

Periodo	*Actividades académicas*	*Productos o equivalentes*	*Reuniones*
0	Atención a requisitos de la convocatoria	Aceptación de estudiantes con anteproyecto	Comité de Estudios de Posgrado
1 semestre año 1	Cuatro unidades de aprendizaje obligatorias	Aceptación e implementación de proyecto	Comité de Estudios de Posgrado
2 sem. año 1	Cuatro unidades de aprendizaje obligatorias	Entrega del protocolo	Comité de Estudios de Posgrado para la asignación de asesor de trabajo terminal
3 sem. año 2	Tres unidades de aprendizaje obligatorias y una optativa	Evaluación del primer avance de trabajo terminal y designación del director	Comité de Estudios de Posgrado
4 sem. año 2	Dos unidades de aprendizaje obligatorias y dos optativas	Entrega de versión final de trabajo terminal Defensa del trabajo terminal	Comité de trabajo terminal, integrado por el director y dos lectores

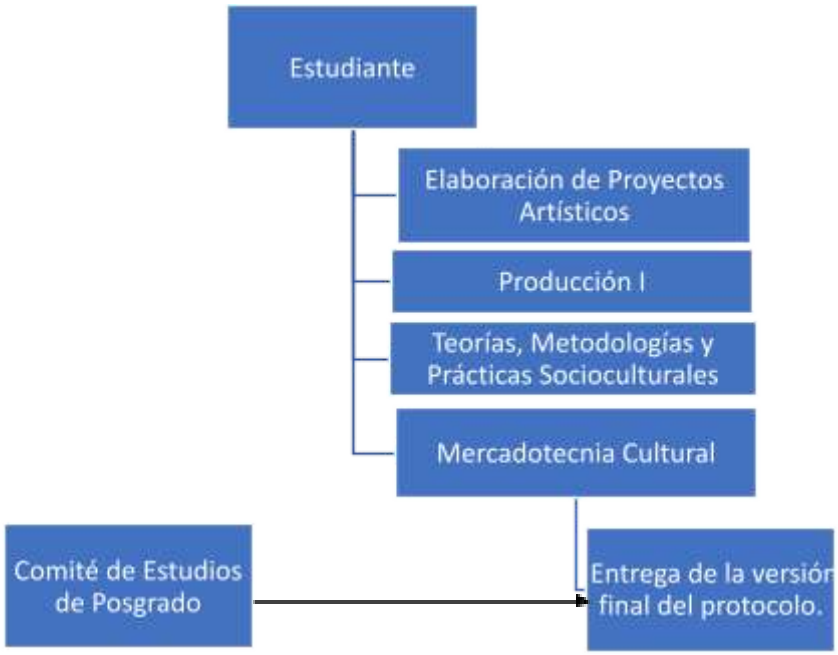
Tabla 10.- Descripción de actividades y productos por semestre. Fuente: Elaboración propia.

4.2.3. Ruta crítica por año y semestre

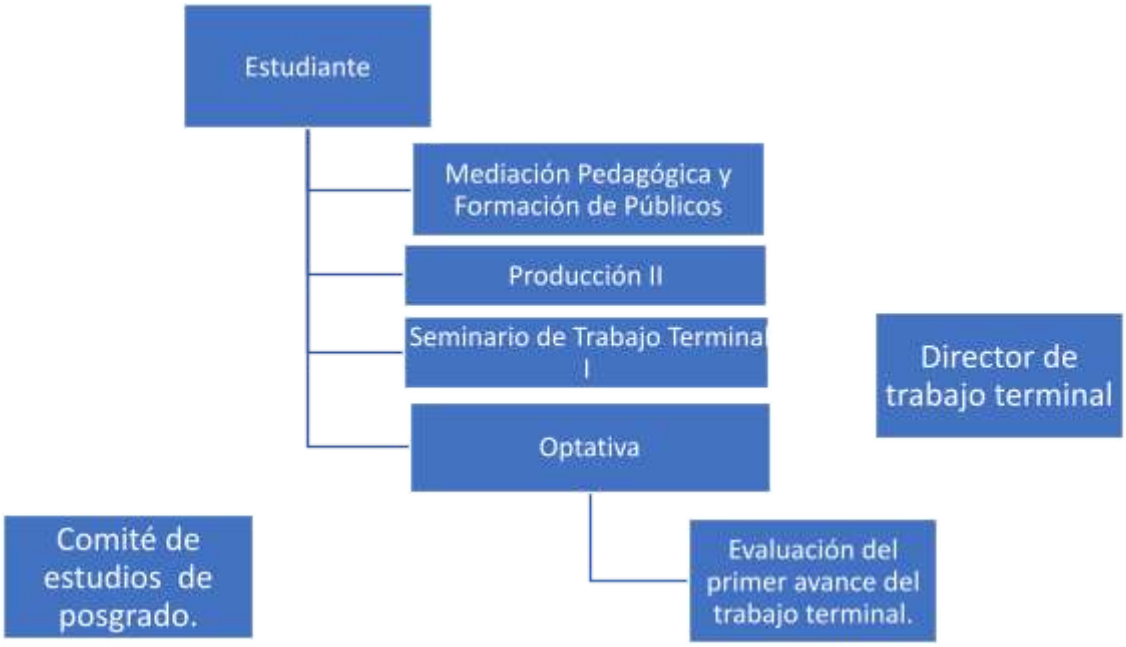
Año 1 / Semestre 1



Año 1 / Semestre 2



Año 2/ Semestre 1



Año 2 / Semestre 2

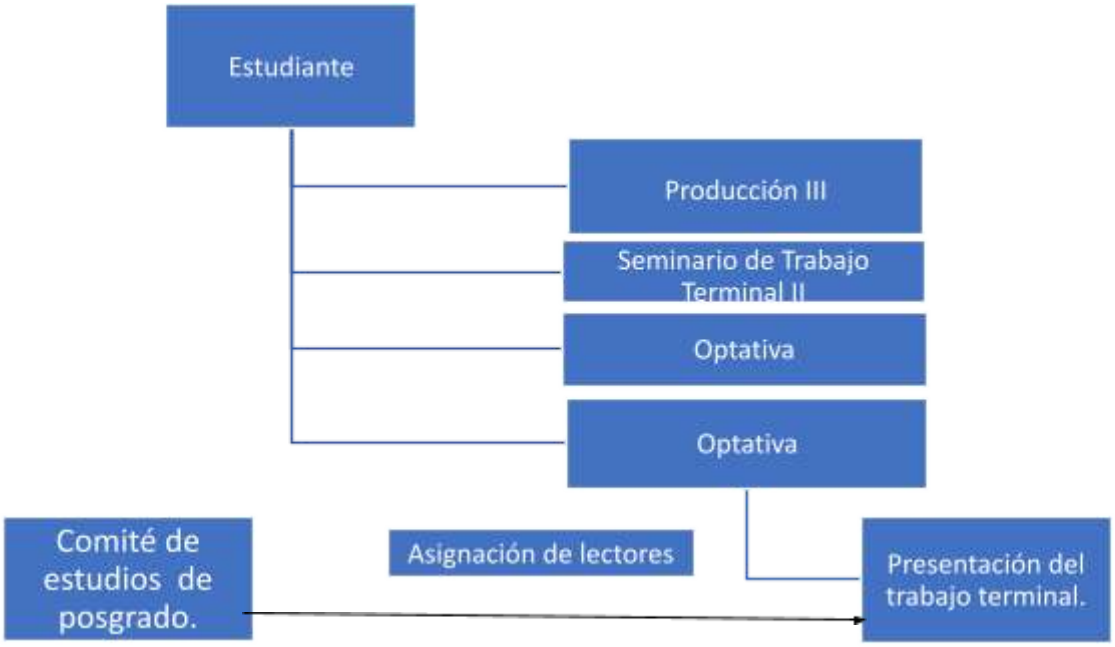


Figura 2: Ruta critica
Fuente: elaboración propia

4.3. Características del trabajo terminal

Se propone incorporar una evaluación terminal con carácter híbrido, que combine un componente teórico y un componente práctico. A continuación, se describen cada uno de ellos y posteriormente se plantean ejemplos de modalidades de evaluación terminal pertinentes para el programa.

Componente teórico

Consiste en la entrega de una memoria crítica o portafolio profesional que documente y fundamente el proceso creativo, metodológico y reflexivo desarrollado durante la formación.

Este elemento permitirá valorar competencias de análisis, fundamentación conceptual, argumentación y comunicación escrita.

Componente práctico

Implica la realización de una exposición o montaje final en un espacio de la comunidad universitaria o cultural en el que se insertan los estudiantes. Esta actividad permitirá evaluar competencias relacionadas con la producción artística, la gestión de proyectos, la vinculación comunitaria y la presentación profesional. Se sugiere privilegiar exposiciones colectivas, con el fin de reforzar la colaboración y la proyección social del programa.

Carácter híbrido

La evaluación deberá desarrollarse con un jurado mixto, integrado por docentes, especialistas externos y representantes de la comunidad. Se recomienda contemplar mecanismos virtuales de participación para garantizar la inclusión de todos los estudiantes, particularmente en la modalidad no escolarizada.

Tipos de evaluación terminal posibles por su afinidad al programa

1. Proyecto de producción artística con memoria crítica

○ Producto: Obra original acompañada de un documento reflexivo.

○ Competencias evaluadas: Creatividad, innovación, dominio técnico, fundamentación conceptual y capacidad de autocrítica.

2. Portafolio profesional (digital o físico)

○ Producto: Curaduría de obra realizada durante la estancia en el posgrado, acompañada de argumentación escrita y evidencias de impacto.

○ Competencias evaluadas: Gestión del proceso creativo, capacidad de síntesis, comunicación visual y profesionalización del perfil.

Esta modalidad atiende lo establecido en el DROPP, apartado 6.2, en relación con la creación de materiales multimedia y de comunicación social derivados del trabajo terminal.

3. Proyecto de intervención o innovación

○ Producto: Diseño y aplicación de una estrategia en un contexto real (educativo, cultural, comunitario o institucional).

○ Competencias evaluadas: Aplicación práctica del conocimiento, gestión de proyectos, colaboración interdisciplinaria e impacto social.

Características del documento escrito

I. Se recomienda que el o la estudiante organice el contenido del proyecto de divulgación de las artes como Trabajo Terminal de la siguiente manera:
    a. Una hoja en blanco (para proteger la Portada)
    b. Portada
    c. El trabajo terminal se presenta en formato de empastado y la información se repite en la primera hoja del escrito. Se incluyen los siguientes elementos:

II. Nombre de la Universidad (centrado, letras mayúsculas y negritas, tamaño 18).

III. Nombre de la Facultad (centrado, letras mayúsculas y negritas, tamaño 14).

IV. Escudo de la Universidad (centrado).

V. Título del Trabajo Terminal (centrado, letras mayúsculas y negritas, tamaño 14).

VI. Grado al que aspira (mayúsculas, centrado y negritas, tamaño 14).

VII. Nombre completo del autor (mayúsculas, centrado, letras negritas, tamaño 14). No se incluya el grado que tiene o que va a obtener el o la estudiante.

VIII. Nombre completo del Director o Directora del Trabajo Terminal (mayúsculas, alineado a la derecha, letras negritas, tamaño 14).

IX. De ser el caso, nombre completo del Codirector o Codirectora del Trabajo Terminal (mayúsculas, alineado a la derecha, letras negritas, tamaño 14).

X. Lugar y Mes/Año en que se presenta el examen de grado (mayúsculas y minúsculas, letras negritas, tamaño 14) (ejemplo: véase el Anexo).
    a. Constancia de aprobación. Esta hoja se titula como tal: Constancia de aprobación. Contiene el nombre del Director o Directora del Trabajo Terminal, del Codirector o Codirectora (si aplica), los dos lectores o lectoras, el nombre del o la estudiante y el título del trabajo presentado (ejemplo: véase Anexo).
    b. Dedicatoria. Es opcional en el escrito. El autor decide si la incluye o no. Se recomienda evitar el exceso. No es necesario titular la hoja, ya que su contenido y ubicación indican por sí mismos de qué se trata.
    c. Agradecimientos. Permiten expresar su aprecio a aquellas personas que contribuyeron a la elaboración del estudio. No es necesario mencionar a todos

los que tuvieron que ver con él. Los agradecimientos representan la oportunidad de reconocer la ayuda del director, asesores, lectores, agradeciendo sus aportaciones y supervisión. Esta hoja se titula como tal: Agradecimientos.

d. Resumen. De mínimo 250 palabras, máximo 300.

Por su parte, el trabajo terminal deberá constar de los siguientes apartados:

● Introducción, la cual debe contener:

○ Descripción del proyecto (contexto, problemática, justificación)

○ Objetivos

○ Antecedentes

○ Público meta

● Fundamentación

● Desarrollo e implementación

● Resultados

● Referencias

● Anexos (tablas, figuras, imágenes u otro tipo de evidencias) son optativos. Deben contener materiales que complemente el texto, pero cuya inclusión no resulte apropiada por ser demasiado extensa. No es el lugar para incluir sobrantes o un relleno para aumentar el número de páginas. Los anexos se distinguen con números, ordenándose por números sucesivos conforme vayan apareciendo en el texto: Anexo 1, Anexo 2, etcétera.

Se pueden incluir como anexos:

●Evidencias del plan de intermediación (formatos, materiales, recursos, fotografías, entre otros)

● Materiales novedosos, como instrumentos de medición creados por el autor;

● Fórmulas, mediciones estadísticas poco utilizadas;

● Tablas de datos demasiado extensas o que contengan datos de menor importancia.

Al igual que las tablas, al referirse a los anexos en el cuerpo del documento es necesario designarlos por sus nombres: “véase el Anexo 1”, etcétera. La sección de Anexos inicia con una hoja titulada ANEXOS, luego el material adjunto inicia en la página siguiente.

4.4. Metodología de enseñanza aprendizaje

La Maestría en Artes Visuales operará bajo una metodología de enseñanza-aprendizaje acorde al Modelo Educativo a la modalidad no escolarizada, en línea, y a las necesidades propias de las actividades curriculares y del trabajo entre docentes y estudiantes.

Para ello, del modelo educativo se retoma el énfasis en sus componentes principales: el enfoque por competencias, el aprendizaje centrado en el alumno, la extensión y vinculación. Así mismo, se retoma la flexibilidad curricular como un mecanismo a través del cual los estudiantes integrarán en su carga de asignaturas optativas aquellas propias de la línea de trabajo y proyecto que estén desarrollando, así como la posibilidad de reconocimiento de cursos que se lleven en otras modalidades. A su vez, el sustento filosófico y pedagógico del modelo educativo se integra a la propuesta curricular de este programa a través del humanismo, constructivismo y aprendizaje a lo largo de la vida como características propias del enfoque de diseño curricular, instruccional, y metodología de trabajo en las diferentes asignaturas y experiencias formativas.

Se plantea la siguiente dinámica de trabajo tomando en consideración la naturaleza diversa y compleja de las actividades interdisciplinarias a distancia que implican al programa:

1. Desarrollo de las prácticas artísticas: Se realizarán bajo una modalidad a distancia (no escolarizada), mediante actividades supervisadas por profesores y tutores académicos a través de dinámicas síncronas o asíncronas. El Comité de Estudios de Posgrado (CEP) evaluará desde la postulación si el anteproyecto del aspirante es viable de realizarse en talleres institucionales o en espacios propios del alumno.
2. Utilización de talleres: Debido al carácter virtual del programa, el uso de talleres físicos de la UABC (Escultura, Cerámica, Grabado, Gráfica, Dibujo, Pintura, Cuarto Oscuro y Estudio Fotográfico) dependerá de la factibilidad logística analizada por el CEP en la admisión. Paralelamente, las asignaturas contemplan "Prácticas de Taller" específicas (bocetajes, modelados, maquetas, etc.) diseñadas para ejecutarse a distancia en espacios propios y entregarse digitalmente.
3. Evaluación de obra tridimensional: Se aplicará un esquema de evaluación terminal híbrido: un componente práctico con una exposición o montaje final en un espacio

universitario o cultural (simulado física o digitalmente en múltiples ángulos para valorar escala, circulación e iluminación), y un componente teórico con una memoria crítica o portafolio profesional documentado. En las materias ordinarias, la evaluación formativa se dará mediante evidencias fotográficas, videos, maquetas y bitácoras.

4. Retroalimentación técnica: Se ejecutará de forma síncrona y asíncrona mediante Google Meet. Esto incluye tutorías individuales con directores de trabajo terminal, sesiones críticas grupales, talleres de asesoría individual/colectiva en videoconferencia, foros de discusión y el registro sistemático de tomas de decisiones y ajustes en las bitácoras digitales.
5. Verificación de autoría: Para trabajos escritos y evaluaciones, se emplearán sistemas de detección de plagio. Para la producción artística, la autoría se constata mediante el registro sistemático paso a paso del proceso de creación en la bitácora de trabajo, acompañada de evidencias de avances parciales en video y fotos. Adicionalmente, la política del programa exige que al menos el 50% de la producción (imágenes, textos o videos) sea de creación estrictamente humana.
6. Equipamiento del estudiante: Se requiere equipo de cómputo con conectividad a internet (adecuado para Google Meet), recomendado con procesador i5+, 16 GB de RAM y tarjeta gráfica para software especializado (Krita, DaVinci Resolve, Maya, etc.); un dispositivo móvil o cámara para el registro de evidencias visuales; paquetería de oficina básica; y un espacio o taller físico propio que sea viable para su producción artística.
7. Actividades síncronas obligatorias: Serán obligatorias las sesiones síncronas en videollamada para el encuadre de las materias, tutorías y asesorías programadas de trabajo terminal, coloquios y exposiciones orales de avances, debates colectivos de textos y la defensa final del trabajo terminal ante el jurado mixto.
8. Garantía de interacción disciplinar: Se asegura mediante la estructura curricular transversal que conecta las artes con la pedagogía, tecnología, gestión de políticas y mercadotecnia cultural, la línea de investigación "Producción de Obra" orientada a metodologías interdisciplinarias, y el desarrollo de trabajos terminales híbridos que exigen proyectos de intervención o innovación evaluados por jurados mixtos.

9. Experimentación física con materiales: Se resuelve asegurando que el aspirante disponga de taller o espacio de trabajo propio antes de ingresar. A través de las asignaturas obligatorias de Producción I, II y III, el estudiante realiza la experimentación técnica de materiales, maquetas y prototipos, registrando cada etapa en su bitácora de procesos y enviando a distancia evidencias fotográficas y de video de la elaboración material de sus piezas.

Por la naturaleza y nivel del programa, se plantea que los cursos y experiencias educativas pueden darse en una o más de las siguientes modalidades no escolarizadas, quedando a criterio de la coordinación del programa y las necesidades del mismo. Pueden ser:

- *Cursos en línea con actividades síncronas:* Aquellos que incluyen un fuerte componente de trabajo entre docentes y estudiantes en sesiones de videoconferencia.

- *Cursos en línea sin actividades síncronas:* Aquellos que se plantean de forma que el trabajo entre docentes y estudiantes se da principalmente de forma asincrónica a través de las plataformas institucionales. Incluso, pudiendo desarrollarse de forma autoadministrada e individualizada si el curso lo requiere.

- *Tutoría y acompañamiento en ambientes síncronos y asíncronos*: Aquellas actividades donde tutores y directores de trabajo terminal aprovechen las plataformas institucionales, a fin de comunicarse y trabajar con los estudiantes del programa en el desarrollo de sus avances de trabajo terminal y demás actividades académicas.

4.5. Seguimiento de egresados(as)

El programa de Maestría en Artes Visuales contempla la siguiente estrategia para evaluar el desarrollo del programa y considerarse para realizar acciones o procesos que lo mejoren:

- Establecer formas permanentes de comunicación con los egresados que hayan concluido el programa

con el objeto de identificar, vía la Coordinación de la MAV, los siguientes aspectos:

- Ámbito ocupacional del egresado.
- La formación de recursos humanos.
- Productividad artística y académica.

- Revisar y evaluar el plan de estudios de acuerdo con el Reglamento General de Estudios de Posgrado de la UABC y según las consideraciones del Comité de Estudios de Posgrado, en evaluaciones bianuales, previas al inicio de la siguiente promoción, y en su caso se podrán convocar reuniones extraordinarias por convocatoria de la Coordinación de la MAV.

- Análisis permanente del desempeño de los diversos perfiles académicos construidos por la Maestría con énfasis especial en la productividad generada por nuestros egresados como vía para nuevas aportaciones al posgrado.

5. Descripción de la planta académica

5.1 Descripción del Núcleo Académico Básico, Cuerpos Académicos y productos

Tabla 11. Profesores de Tiempo Completo pertenecientes al Núcleo Académico Básico.
Se describen las características del núcleo académico que atenderán las necesidades del programa educativo de posgrado:

Nombre	Grado académico	IES de egreso	Formación y experiencia	Línea de trabajo o investigación	No. de estudiantes involucrados en trabajos o investigación	Horas asignadas al programa por semana	Horas asignadas atención de alumnos (as) por semana
Marycarmen de Montserrat Arroyo Macías	Doctorado	Instituto Nacional de Bellas Artes	Lic. en Artes Plásticas (UDLA), Maestra en Artes (UG) y Doctora en Artes (INBA)	CA: Estudios Sobre Cuerpo y Territorio en las Artes Visuales	N/A	N/A	N/A
Mario Javier Bogarín Quintana	Doctorado	El Colegio de Michoacán	Lic. en Cs. de la Comunicación, Mtro. en Estudios Socioculturales (UABC), y Dr. en Ciencias Sociales (Colmich)	CA: Teorías Generales del Arte y Desarrollo de Proyectos	N/A	N/A	N/A
Demian Carmona Villafaña	Doctorado	Instituto de Formación Internacional	Arquitecto y Mtro. en Docencia (UABC), y Dr. en Arte (IFI)	CA: Estudios de arte digital, discurso y animación	N/A	N/A	N/A
Cristina Conde Felix	Maestría	Universidad Pedagógica Nacional	Lic. en Cs. de la Comunicación (UABC) y Mtra. en Educación Ambiental (UPN)	Desarrollo y producción de proyectos audiovisuales	N/A	N/A	N/A
Salvador León Guridi	Maestría	Universidad Autónoma de Baja California	Lic. en Cs. de la Comunicación y Mtro. en Docencia (UABC)	Producción y realización de proyectos audiovisuales	N/A	N/A	N/A
Miguel Ángel Lozano Chairez	Maestría	Universidad Autónoma de Baja California	Ing. en Sistemas (Tec. Mxli) y Mtro. en Estudios Socioculturales (UABC)	CA: Narrativas Transmedia e Intertextualidad	N/A	N/A	N/A
Lizbeth Muñoz Bravo	Doctorado	Universidad Xochicalco	Lic. en Cs. de la Educación (UABC) Y Mtra. en Docencia (Cetys Universidad)	Gestión y docencia	N/A	N/A	N/A
Marco Antonio Pérez Cota	Doctorado	Instituto de Formación Internacional	Lic. en Cs. de la Comunicación (UABC), Mtro. en Pedagogía (UEEP) y Dr. en Arte (IFI)	CA: Estudios de arte digital, discurso y animación	N/A	N/A	N/A
Teruaki Yamaguchi	Maestría	Universidad de Tsukuba	Lic. en Educación Artística (U. Utsunomiya) y Mtro. en Artes Visuales (U. Tsukuba)	CA: Imagen y Creación	N/A	N/A	N/A

5.2. Docentes de tiempo parcial o dedicación menor

Tabla 12. Docentes de tiempo parcial considerados para el programa.

Se describe la planta docente de tiempo parcial o dedicación menor que atenderán las necesidades del programa educativo de posgrado.

Nombre	Grado académico (máximo grado)	IES de egreso	Formación y experiencia	Línea de trabajo o investigación	No. de estudiantes involucrados en trabajos de investigación	Horas asignadas al programa por semana	Horas asignadas atención de alumnos por semana
Sergio Rommel Alfonso Guzmán	Maestría	Universidad Autónoma de Baja California	Lic. en Pedagogía y Mtro. en Docencia (UABC)	Gestión y Docencia	N/A	N/A	N/A
Héctor Manuel Bázaca López	Maestría	Universidad Autónoma de Baja California	Lic. en Artes Plásticas y Mtro. en Artes (UABC)	Producción de obra artística	N/A	N/A	N/A

César Rubén Castro Figueroa	Maestría	Universidad Autónoma de Baja California	Lic. en Artes Plásticas y Mtro. en Artes (UABC)	Producción de obra escultórica	N/A	N/A	N/A
Aída Araceli Larrañaga Fu	Maestría	Universidad Autónoma de Baja California	Lic. en Artes Plásticas y Mtro. en Artes (UABC)	Producción de obra artística	N/A	N/A	N/A
Luz Yaneli Montiel Berumen	Maestría	Universidad Autónoma de Baja California	Lic. en Artes Plásticas y Mtro. en Artes (UABC)	Producción de obra artística	N/A	N/A	N/A
Jesús Humberto Orozco Orozco	Doctorado	Instituto de Formación Internacional	Ing. en Sistemas (Tec. Mxli), Mtro. en Animación Digital (U. Salamamca) y Dr. en Artes (IFI)	Producción de obra artística Estudios de arte digital, discurso y animación	N/A	N/A	N/A

5.3. Formación de la planta académica para la modalidad no escolarizada.

Se describe los y las docentes que participarán en la docencia dentro del programa, su nivel de capacitación para la impartición de las unidades de aprendizaje en la modalidad del programa (conforme a lo establecido institucionalmente por el CIAD, respecto al manejo de la plataforma institucional para cursos en línea, el diseño instruccional y/o la conducción). Así como, los ciclos de experiencia docente comprobable en la modalidad.

Tabla 13. Habilitación de la planta académica con los cursos mínimos para manejo de Blackboard. (En columnas 2, 3 y 4 anotar periodo en que el docente acreditó cada curso. En la columna 5 incluir iniciales de los cursos acreditados)

Nombre	Blackboard para el trabajo en línea	Diseño instruccional para cursos en línea	Conducción de cursos en línea	Otros cursos	Diplomado acreditado	Años de experiencia en modalidad no escolarizada
Marycarmen de Montserrat Arroyo Macías	2021-2	2025-2	2025-2	*Validación de reactivos para la evaluación del egreso a nivel licenciatura*		6
Mario Javier Bogarín Quintana	2025-1	2026-2	2020-1	*Elaboración del marco de evaluación para la evaluación de egreso a nivel licenciatura*		6
Demian Eduardo Carmona Villafaña	2021-1	2026-1	2026-1			
Cristina Conde Felix	2026-1	2026-1	2026-1			

Salvador León Guridi	2026-1	2026-1	2015-2	*Formación de evaluadores disciplinares, Desarrollo de Proyectos Cinematográficos*		14
Miguel Ángel Lozano Chairez	2020-1	2025-2	2024-2			6
Adalberto Iván Martínez Martínez	2020-2	2020-1	2024-1			6
Lizbeth Muñoz Bravo	2020-2	2020-2	2020-2	*Diseño de estrategias didácticas, Diseño de reactivos para la evaluación*	*Competencias Básicas para la Docencia Universitaria, Competencias docentes para la educación a distancia*	4
Adrián Pereda Vidal	2020-2	2020-2	2021-1			6
Marco Antonio Pérez Cota	2020-2	2024-1	2025-1			6
Teruaki Yamaguchi	2021-2	2026-1	2026-1			6

Nota: El diplomado acreditado al que se hace referencia es: “Diplomado: Competencias docentes para la educación a distancia”. Los tres cursos indicados son requisito de formación mínima institucional para impartir cursos en modalidad semipresencial y no presencial.

5.4. Participación de la planta académica en actividades académico-administrativas

Indicar la participación de la planta docente de tiempo completo y tiempo parcial en: actividades de docencia, dirección de tesis, direcciones de trabajo terminal, exámenes de grado, tutorías, conferencias, participación en eventos especializados, actividades de gestión, promoción y difusión, (en caso de existir otras actividades, integrar en la tabla).

Tabla 14. Participación de la planta académica en actividades académico-administrativas del programa educativo. (escribir Sí o No en el espacio correspondiente)

Nombre	Docencia	Dirección de tesis o Dirección de trabajo terminal	Exámenes de grado	Tutorías	Conferencias	Participación en eventos especializados	Actividades de gestión	Promoción y difusión
Marycarmen de Montserrat Arroyo Macías	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Mario Javier Bogarín Quintana	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Demian Carmona Villafaña	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Cristina Conde Felix	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Salvador León Guridi	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Miguel Ángel Lozano Chairez	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Lizbeth Muñoz Bravo	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Marco Antonio Pérez Cota	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Teruaki Yamaguchi	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

Fuente: Elaboración propia.

5.5. Cuerpos Académicos

Se indican los Cuerpos Académicos e integrantes que se encuentran adscritos a la Facultad de Artes Mexicali y que participan en las LGAC del programa educativo.

Tabla 15. Características de los Cuerpos Académicos.

Cuerpo Académico	Integrantes	LGAC del programa educativo
Teorías Generales del Arte y Desarrollo de Proyectos	Dr. Mario Javier Bogarín Quintana Dr. Jorge Luis Osiris Fernández Árias Dr. Heriberto Martínez Yépez Dr. Christian Moisés Zúñiga Méndez	Desarrollo de Proyectos
Narrativas Transmedia e Intertextualidad	Mtro. Miguel Ángel Lozano Chairez Dr. Raúl Fernando Linares Borboa Dr. Armando Navarro Suárez Dr. Áxel Eduardo Núñez Morales	Producción de Obra
Estudios Interdisciplinarios de Arte Digital, Discurso y Animación	Dr. Marco Antonio Pérez Cota Dr. Demian Eduardo Carmona Villafaña Dr. Luis Felipe López Pérez Dr. Jesús Humberto Orozco Orozco	Producción de Obra
Arte, Educación y Sociedad	Mtra. Cristina Conde Felix Mtro. Salvador León Guridi Mtra. Angélica Basilia Madrid Navarro Dra. Lizbeth Muñoz Bravo Mtro. Raúl Valdovinos García	Desarrollo de Proyectos
Investigación-Creación en Arte Contemporáneo	Mtro. Teruaki Yamaguchi Mtro. César Rubén Castro Figueroa Dr. Áxel Eduardo Núñez Morales	Producción de Obra

Fuente: Elaboración propia.

5.6. Evaluación de la planta académica

La evaluación docente que se realizará en el programa de Maestría en Artes Visuales, se integrará en dos dimensiones: una institucional y otra relativa al desempeño docente.

5.6.1 Dimensión institucional

En esta dimensión se consideran:

a) El Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores (SNII), el Programa de Desarrollo Profesional Docente del Tipo Superior (PRODEP) y el Programa de Reconocimiento al Desempeño del Personal Académico (PREDEPA). La productividad académica se evaluará de acuerdo con los indicadores de calidad que utilizan estos programas federales para los posgrados.

b) Encuesta a estudiantes de posgrado. La encuesta de percepción del estudiantado de posgrado se realiza en línea antes del término de cada semestre, a través de la Coordinación General de Investigación y Posgrado de la UABC, para evaluar los servicios que ofrece cada uno de los programas impartidos por la institución a través de la evaluación del desempeño docente.

5.6.2 Dimensión desempeño docente

En esta dimensión se considerará la opinión del alumnado a través del Sistema de Evaluación Docente, el cual permite la evaluación de los y las docentes por parte de los alumnos por período escolar. Incluye distintos rubros, como las competencias docentes, el cumplimiento a los lineamientos de la UABC, la pertinencia del seguimiento y actividades, el proceso de evaluación de los cursos, entre otros. Para lograr que el proceso sea objetivo, éste se realiza al término del semestre.

Los resultados que se obtengan a través de la evaluación docente -tanto los de la dimensión institucional como los de la dimensión del desempeño docente- se utilizarán para retroalimentar a profesores y lograr así una mayor satisfacción del alumnado. Con ello el docente estará en posibilidades de mejorar su práctica docente y por tanto, impactar positivamente la calidad del programa.

Adicionalmente, y en atención a los lineamientos de la SECIHTI, la Coordinación del programa llevará un registro detallado de la productividad y actividad.

5.7. Producción del núcleo académico

5.7.1 Tipo de productos en programas educativos con orientación profesional.

La producción de la planta académica asociada al programa deberá incluir productos como los siguientes: artículos, libros y/o capítulos de libros técnicos y de texto, presentaciones en eventos profesionales especializados, productos del trabajo característicos del campo profesional o evidencias del ejercicio de una práctica profesional relevante resultados de proyectos (informes técnicos) para el sector productivo, de servicios, social y/o gubernamental, que contribuyan a la solución de problemas relevantes en el área de conocimiento del programa.

5.7.2 Tipo de productos en programas educativos con orientación en investigación.

Tipo de productos del trabajo profesional o académico en programas orientados a la investigación. La producción de la planta académica asociada al programa deberá incluir productos como los siguientes: artículos de investigación original publicados; libros y/o capítulos de libros científicos y de texto; presentaciones en eventos académicos especializados; patentes registradas y en proceso de explotación; desarrollos tecnológicos, prototipos experimentales; sistemas y/o programas de computación.

Tabla 16. Ejemplos de producción académica del NAB de 2020 a 2024

LGAC	Académico	Art.	Cap.	Libro	Otros
Producción de obra	Marycarmen de Montserrat Arroyo Macías	"Rutas y hallazgos: prácticas artístico pedagógicas colaborativas con mujeres privadas de su libertad del Centro de Reinserción Social de Mexicali, Baja California, México". En Arte y políticas de identidad. Vol.28 / Jun 2023 / 123-137 pp. Universidad de Murcia https://revistas.um.es/reapi/article/view/558161	"Sacudete las penas: cuerpo, memoria e imaginación como herramientas de emancipación en contextos carcelarios". Capítulo del libro El placer de ver. Compendio de análisis cinematográfico. ISBN: 9786076079027 "Narrando lo invisible. Prácticas artístico pedagógicas pensadas desde el territorio". Capítulo del libro Educar en el arte: Diálogos y reflexiones. Foro Abierto sobre la Enseñanza de las Artes en México.	"Esquina noroeste de México. Cuerpo, memoria y territorio en las artes visuales de Baja California." Coordinadora de libro y autora. ISBN 978-607-607-893-8	
Teorías Generales del Arte y Desarrollo de Proyectos	Mario Javier Bogarín Quintana	"Estructura de una poética. Matices de la comprensión del haiku y su contexto filosófico", en La Colmena, revista académica de la Universidad Autónoma del Estado de México. Toluca, México. ISSN: 2448-6302. No. 116, octubre-diciembre de 2022.	L=A=N=G=U=A=G=E contraataca. Poéticas selectas 1975-2001, de Charles Bernstein, en traducciones en colaboración con el Mtro. Heriberto Yépez y el Mtro. Alejandro Espinoza. Varasek Ediciones. ISBN: 978-84-123797-6-1. Madrid, 2023.	A donde fui no volvería. Textos sobre estética al borde del ensayo crítico. Investigación arbitrada por pares académicos. Universidad Autónoma de Baja California. 2019-2020. ISBN: 978-607-607-958-4. Mexicali, B.C., 2024.	
Producción de obra	César Rubén Castro Figueroa	Muralismo universitario.Revista Rio, UABC.			Tesis de Maestría en Artes: "Las

					noticias más importantes del mundo que nadie ve". UABC.
Producción de obra	Demian Carmona Villafaña				Colaboración en los trabajos de creación del Plan de Estudios de la Licenciatura en Animación Digital y Efectos Visuales 2022-2, aprobado el 24 de febrero de 2022 por el H. Consejo Universitario.
Producción de obra	Cristina Conde Felix	V Congreso Internacional de Historia y Cine. Escenarios del cine histórico. Gloria Camarero Gómez y Francesc Sánchez Barba (eds.). ISBN 978-84-617-7984-2.	Cámara adentro. ISBN 978-1-947921-25-2	"El video como herramienta didáctica para la educación ambiental en torno a la región", UPN, 2009.	Belzebuth, Ficción/largo (Productora asociada) 2019.
Producción de obra	Salvador León Guridi	"Écfrasis: problemas epistémicos en la descripción de la escena" en el V Congreso Internacional y VII Encuentro Iberoamericano de Narrativas Audiovisuales (Perú).	"El Profesor-Creador en el ámbito universitario" en los Foros de Consulta para el Nombramiento de Rector o Rectora 2023-2027.		
Teorías Generales del Arte y Desarrollo de Proyectos	Miguel Ángel Lozano Chairez			Fuera de la caja: galerías independientes en Baja California. CONACULTA, 2018.	
	Lizbeth Muñoz Bravo			Estrategias del Plan de acción tutorial y su impacto en la disminución de la deserción escolar en los alumnos del CECyTEBC Plantel Ejido Puebla. (trabajo terminal Maestría) Centro de Enseñanza Técnica y Superior,	

				Mexicali.	
	Marco Antonio Pérez Cota			El papel del Diseñador Gráfico en la creación de Video Juegos para Dispositivos Móviles de nueva generación. Universidad UNEA	
	Teruaki Yamaguchi				Conferencia Tercer cuerpo, en el Vestíbulo de Artes Escénicas del Centro Estatal de las Artes de Playas de Rosarito.

6. Vinculación

6.1. Convenios con organizaciones

Se describen los convenios existentes con organizaciones del ámbito profesional y otras IES que permiten apoyar la formación del estudiantado del programa educativo a través de estancias, rotaciones, prácticas, desarrollo de proyectos terminales o tesis, entre otros.

Con la intención de impulsar el emprendimiento social, se prevé la realización de convenios para atender espacios como galerías independientes, colectivos artísticos, festivales y proyectos comunitarios y sociales.

Así mismo, durante la operación del programa, se priorizará la colaboración con la Secretaría de Cultura como un medio de vinculación y difusión que, junto con UABC, fungirá de manera natural como un espacio donde nuestros(as) egresados(as) podrán presentar y darle circulación a la productividad que generen como consecuencia de su paso por el programa de Maestría en Artes Visuales.

Tabla 17. Convenios de colaboración con otras organizaciones

Año	Convenio	Organizaciones/Institución
2016	Convenio específico: Colaboración académica, proyectos de vinculación, servicio social y prácticas profesionales.	Son Producciones
2017	Convenio específico: Colaboración académica, proyectos de vinculación y prácticas profesionales.	Fundación Privada AAVC Hangar
2020	Convenio específico: actividades académicas, talleres, seminarios, cooperación académica y	INBAL Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura

	producción artística. Doctorado y movilidad estudiantil, prácticas profesionales	
2021	Convenio General y específico: movilidad estudiantil. actividades académicas, de investigación y culturales, seminarios, talleres, conferencias. Realización de proyectos de vinculación.	ESAY Escuela de Artes Superior de Yucatán
2021	Convenio General de colaboración: movilidad estudiantil. actividades académicas, de investigación y culturales, seminarios, talleres, conferencias. Realización de proyectos de vinculación.	San Diego State University
2021	Convenio específico de colaboración: actividades académicas, de investigación y culturales, seminarios, talleres, conferencias. Realización de proyectos de vinculación. Ave Fénix.	Centros de Reinserción Social de Baja California
2021	Convenio específico: Colaboración académica,	Centro de Bachillerato Tecnológico e Industrial 140

	proyectos de vinculación, servicio social y prácticas profesionales.	
2021	Convenio General de colaboración: movilidad estudiantil. actividades académicas, de investigación y culturales, seminarios, talleres, conferencias. Realización de proyectos de vinculación.	Universidad Academia de Humanismo Cristiano
2022	Convenio específico: Colaboración académica, proyectos de vinculación, servicio social y prácticas profesionales.	I Things Group
2022	Convenio específico: actividades académicas, talleres, conferencias, Presentaciones escénicas. Realización de proyectos de vinculación.	Consejo Fundacional del Municipio de San Felipe
2022	Convenio General de colaboración: movilidad estudiantil, actividades académicas, de investigación y culturales, seminarios, talleres, conferencias. Realización de	Semester at the sea

	proyectos de vinculación.	
2023	Convenio específico de colaboración: actividades académicas, de investigación y culturales, seminarios, talleres, conferencias. Realización de proyectos de vinculación. (Laboratorio Arte y Género, proyecciones y exposiciones en AUKA CEART Mxl)	Secretaría de Cultura
2023	Convenio General y específico: Realización de proyectos de vinculación. Ave Fénix, Talleres.	Sistema Penitenciario de BC
2024	Convenio General: Impartición de Talleres	Centro de Capacitación Cinematográfica CCC
2024	Convenio General: Conferencia	Cineteca Nacional
2024	Convenio General: Movilidad Estudiantil Internacional	Universidad Academia de Humanismo Cristiano
2024	Convenio Específico: Impartición de talleres para actualización docente	Centro de Capacitación Cinematográfica CCC
2024	Convenio Específico: Prácticas profesionales	Convenio EDIM Escuela de Diseño y Moda de Baja California

Fuente: Elaboración propia

Tabla 18. Productos y/o actividades vinculadas a los integrantes del Núcleo Académico

Organización/Institución	Productos y/o actividades
Centro de Reinserción Social de Mexicali	Proyecto interdisciplinario Ave Fénix Prácticas artísticas y pedagógicas con la comunidad femenil del centro. Del 2020 al 2024 de manera continua.
Diseño de monumento para Club Rotario Internacional, en Yuma Arizona.	Monumento: Mandala de la amistad. 2024.
Universidad Autónoma de Baja California	Gestión y participación en exposición: Alma de Mortero. 2024
Yuma Crossing Rotary Club	Expo. Colectiva Facultad de Artes en Yuma, Hotel Four Points, Sheraton, Yuma, Az.
Universidad Autónoma de Baja California	Expo. Escultura en Concreto, Colectivo de Escultores Fisura. 2023
Instituto Municipal de Arte y Cultura de Mexicali	Expo. Colectiva: Motivos, Tecnicas Interdisciplinarias. 2023
Universidad Autónoma de Baja California	Gestor y promotor del taller: Pintura Mural, con Mtro. Carlos Coronado Ortega. 2023
Universidad Autónoma de Baja California	Gestor y Promotor de Taller: Talla en Piedra, con Mtro. Antonio Nava. 2022
Pastorela Películas	Coproducción de la película BELZEBUTH (2017)
Osuna Cine	Coproducción de las películas LEVANTAMUERTOS (2013) y HOMBRECITO (en producción).
Universidad Autónoma de Aguascalientes	Red de Cuerpos Académicos en Estudios y Producción de Arte y Cultura. Colaboración con el CA Arte, Imagen y Sonido de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, en el Seminario de Arte, Memoria y Feminismo. Editora y coordinadora del libro Historia del Libro y la Cultura Escrita en México. Perspectivas Regionales. Volumen Sur, editado por la Universidad Autónoma de Aguascalientes. ISBN 978-607-8972-00-5. Miembro del Comité Editorial de la Serie Bibliología Mexicana bajo el sello de la Universidad Autónoma de Aguascalientes. Editora y coordinadora del libro Historia del Libro y la Cultura Escrita en México. Perspectivas Regionales. Volumen Norte, editado por la Universidad Autónoma de Aguascalientes. ISBN 978-607-8834-60-0.
Universidad Nacional Autónoma de México	Co-coordinadora del Encuentro de Coloquios Regionales de Historia y Estudios del Libro. Organizado a través del Seminario Interdisciplinario de Bibliología, del Instituto de Investigaciones Bibliográficas de la UNAM y la Facultad de Artes de la UABC. Coloquio Regional del Norte de Historia y Estudios del Libro. Organizado a través del Seminario Interdisciplinario de Bibliología, del Instituto de Investigaciones Bibliográficas de la UNAM y la Facultad de Artes de la UABC. Sinodal suplente de la tesina La imagen de la muerte en la cultura editorial japonesa del periodo EDO (1603-1868) -PRESENTADO-, presentado por María del Mar Pérez Mergruen, inscrita a la Maestría en Diseño y Comunicación Visual, de la Facultad de Artes y Diseño, Universidad Nacional Autónoma de México.

Secretaría de Cultura de Baja California	Co-cordinadora de libro con Olga Margarita Dávila García y Daril Fortis. Archivo Vivo. Primer mapeo de mujeres artistas de Baja California. Editorial La Rumorosa. ISBN: 978-607-546-401-5. *Mapeo LGBTTTIQ+* por el Archivo Arte y Género de Baja California *Archivo Vivo. Primer mapeo de mujeres artistas de Baja California* por el Archivo Arte y Género de Baja California
Universidad Veracruzana	Colaboración con el SPIA del Instituto de Artes Plásticas de la Universidad Veracruzana para realizar la *Colección Arte y Pensamiento Indisciplinado. Reflexiones incorporadas desde la investigación artística.* Sinodal del proyecto -PRESENTADO- Desnudo femenino en el arte desde una perspectiva feminista en la ciudad de Xalapa, de la alumna Marisela Peguero Gómez, de la Maestría de Estudios de Género de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Veracruzana. Dictamen del libro Con gafas Violetas, de Gladys Villegas Morales editado por del Comité editorial del Centro de Estudios de Género (CEGUV) de la Universidad Veracruzana. 2017. Curso de especialización *Arte y Perspectiva de Género*. Impartido por la Dra. Gladys Villegas Morales de la Universidad Veracruzana, organizado por Movilidad Académica UABC, en la Facultad de Artes de la UABC Mexicali, Baja California, México, con duración de 25 horas.
Universidad de Tsukuba	Colaboración con el proyecto Cosmos INTERNATIONAL MEDALLIC PROYECT 2023, con la Universidad Nicolás Copérnico Colaboración con el Dr. Shinji Miyasaka de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad de Tsukuba.
Universidad Autónoma de Querétaro	Co-coordinadora del libro Arte, Género y Representación, coordinado entre IIC-MUSEO y Facultad de Artes de la UABC con la UAQ, y coeditado por IIC-MUSEO de la UABC Y LA UAQ. ISBN: 978-607-607-783-2, ISBN: 978-607-513-636-3. Autora de “La precarización de los servicios artísticos y la analfabetidad visual. El uso y abuso de las disciplinas artísticas como herramientas pedagógicas” del libro Violencia y género en tiempos de pandemia, editado por la Universidad Autónoma de Querétaro. ISBN: 978-607-513-564-9. Cuerpo académico Antropología del Cuerpo y Cultura Visual y Maestría en Estudios de Género de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro en el Coloquio Arte y Género. Organizadora del Seminario Intensivo Cuerpo, Género y Sexualidad en el Arte Contemporáneo, para profesores y alumnos, impartido del 10 al 14 de septiembre por la Dra. Alejandra Díaz Zepeda y el Dr. Fabián Giménez Gatto de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ). Sinodal y miembro de comité tutorial de Laura Ahtziri Valdivia Salazar, con el proyecto -PRESENTADO- *Experiencias de mujeres que son madres y creadoras-artistas en México*; en la Maestría en Estudios de Género, de la Facultad de Bellas Artes, Universidad Autónoma de Querétaro. Sinodal y miembro del Comité tutorial del proyecto PRESENTADO *Cyborgs, cyberpunk y feminismos: Aproximaciones a la cinematografía ciberpunk desde los estudios de género*, de la alumna Raúl Alejandro Lechuga Rodríguez de la Maestría en Estudios de Género, generación 2019-2021, de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro. Sinodal y miembro del Comité tutorial del proyecto PRESENTADO *El efecto normativo del discurso biomédico capitalista contemporáneo: representaciones culturales de las corporalidades sexogenéricas no hegemónicas*, de la alumna Felipe de Jesús Lara Trenado de la Maestría en Estudios de Género, generación 2019-2021, de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro. Sinodal y miembro del Comité tutorial del proyecto PRESENTADO *Visualizar el Acoso Sexual Callejero: Abordaje del Arte de Mujeres en Querétaro*, de la alumna Ramírez Morales Estrella de los Ángeles de la Maestría en Estudios de Género, generación 2019

6.2 Actividades de retribución social

A continuación, se enlistan actividades de retribución social que el estudiantado de la Maestría en Artes Visuales puede realizar, mismas que son acordes con las recomendaciones de la SECIHTI:

- Crear materiales multimedia y de comunicación social con resultados de su Trabajo Terminal
- Presentar resultados de su Trabajo Terminal ante grupos sociales, productivos e instituciones
- Impartir cursos o talleres de producción artística
- Elaboración de notas y artículos de difusión
- Proporcionar algún tipo de servicio derivado del trabajo terminal a sectores vulnerables
- Colaborar en actividades de animación sociocultural
- Creación de documentos con recomendaciones de políticas públicas para el fortalecimiento de las capacidades artísticas de segmentos sociales determinados
- Participar y organizar exposiciones artísticas con una perspectiva social y de retribución permanente

7. Servicios de apoyo e Infraestructura física

7.1. Servicios de apoyo

7.1.1. Descripción de la estructura organizacional

Organigrama de la Facultad de Artes Mexicali:

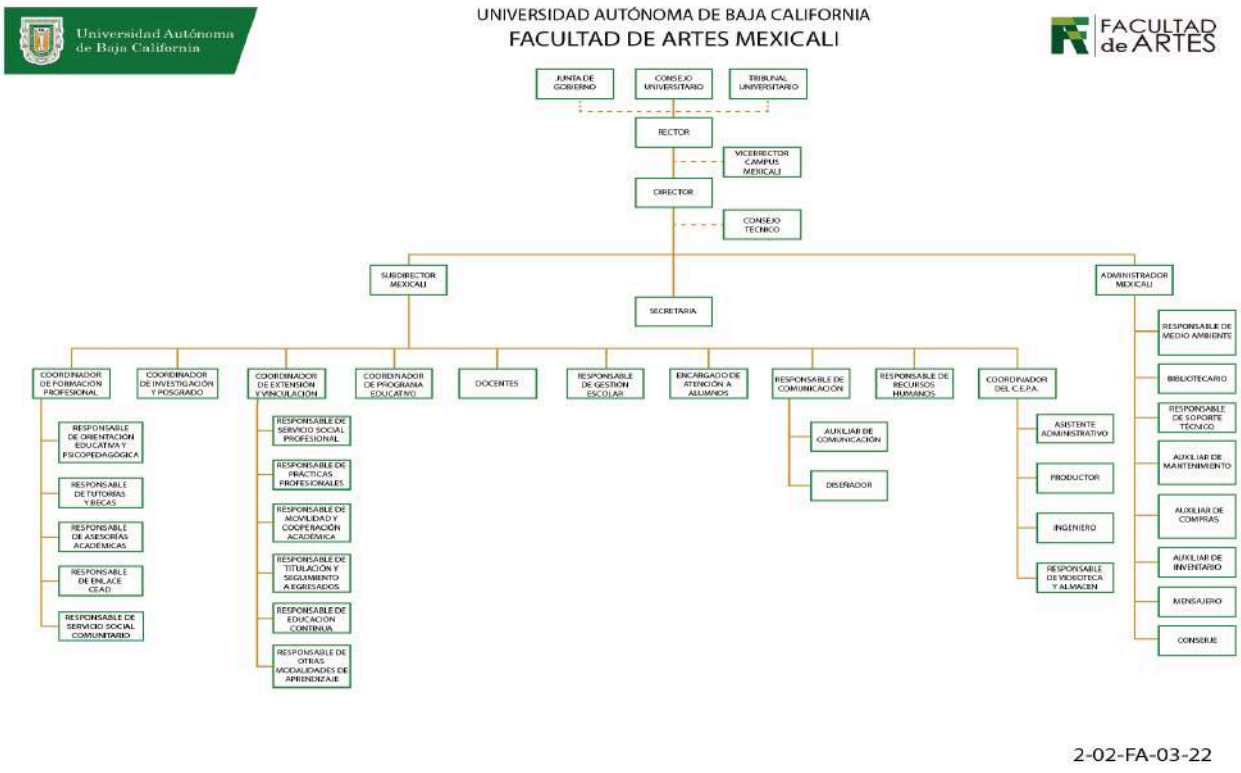


Figura 3. Organigrama de la unidad académica.

Fuente: https://www.facultaddeartesmexicaliuabc.com/

7.1.2. Funciones de la coordinación del programa educativo

Función genérica:

Coordinar la operatividad del programa de maestría a su cargo, verificando el cumplimiento de los planes de estudio y el desarrollo adecuado y eficaz del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Funciones específicas:

1. Coordinar los trabajos de la academia interna del programa educativo a su cargo.
2. Apoyar al Coordinador de Investigación y Posgrado de la Facultad de Artes Mexicali en la coordinación y desarrollo de la Maestría en Artes Visuales.
3. Elaborar el programa operativo anual del programa educativo a su cargo, estableciendo acciones y metas para el cumplimiento del mismo.
4. Conducir la evaluación, actualización y modificación del plan de estudios, así como la acreditación y modificación del programa educativo respectivo con el apoyo del Coordinador de Investigación y Posgrado.
5. Fungir como enlace entre la planta docente, alumnos del programa educativo y la Subdirección.
6. Proponer al Coordinador de Investigación y Posgrado, con el Visto Bueno del Subdirector, la planta docente del programa educativo a su cargo en cada ciclo escolar.
7. Coordinar la aplicación del examen de habilidades para el ingreso al programa educativo de Maestría en Artes Visuales a su cargo cuando esto aplique.
8. Realizar la captura en sistema de la planta docente del programa educativo.
9. Presentar trimestralmente el informe del avance de los programas y actividades realizadas.
10. Participar en la coordinación de eventos artístico-culturales y académicos relativos al programa educativo a su cargo y llevar registro de los mismos.
11. Dar seguimiento al desempeño del personal docente de su programa educativo.
12. Promover la formación y desarrollo del personal docente del programa educativo a su cargo
13. Promover y llevar registro de la producción artística de académicos y alumnos del programa educativo, tanto en espacios internos como externos a la Universidad.

14. Elaborar y mantener actualizadas las estadísticas de los procesos académicos del programa de Maestría en Artes Visuales, para la mejora continua de este.
15. Proponer y promover convenios, con el apoyo del Coordinador de Investigación y Posgrado y el Coordinador de Extensión y Vinculación, de colaboración académica con instituciones de educación superior que ofrezcan programas de posgrado en artes visuales afines al de la Facultad de Artes Mexicali.
16. Proponer tutores a la Coordinación de Investigación y Posgrado, con el Visto Bueno del Director, para los proyectos de titulación de los alumnos del programa educativo.
17. Proponer sinodales a la Coordinación de Investigación y Posgrado, con el Visto Bueno del Director, para los exámenes profesionales de los alumnos del programa educativo.
18. Evaluar las solicitudes de movilidad estudiantil correspondientes al programa educativo a su cargo y comunicar su pertinencia al Coordinador de Extensión y Vinculación y al Coordinador de Investigación y Posgrado.
19. Presentar al Subdirector la información relativa a la operatividad del programa educativo a fin de asegurar su oportuna difusión.
20. Mantener en orden y actualizados los expedientes a su cargo.
21. Efectuar el envío oportuno de reportes o documentación que soliciten las dependencias administrativas de la Institución.
22. Mantener en condiciones óptimas aquellos implementos que le sean encomendados para el desempeño de sus actividades.
23. Asistir a reuniones de trabajo a las que sea convocado.
24. Sugerir a su jefe inmediato los controles o modificaciones que sean necesarios para la mejor realización de sus funciones.
25. Asistir a cursos de capacitación y adiestramiento, cuando le sea autorizado por su jefe inmediato.
26. Realizar todas aquellas actividades que se deriven de la naturaleza de su cargo o le sean encomendadas expresamente por su jefe inmediato.

Requisitos mínimos:

1. Tener título de posgrado a nivel maestría, como mínimo.
2. Tener un año de experiencia docente o contar con un año de experiencia profesional en la materia o área de su especialidad.

3. Tener conocimiento y experiencia en el modelo educativo de la Universidad.
4. Poseer conocimientos, capacidad de trabajo y experiencia, tanto disciplinar como pedagógica en el ámbito disciplinar correspondiente a la Maestría en Artes Visuales.
5. Ser académico de tiempo completo adscrito a la Facultad de Artes Mexicali.
6. Gozar de reconocido prestigio entre los miembros de la Facultad de Artes Mexicali.
7. No desempeñar a la fecha de su designación, ni durante el ejercicio de su función, cargo administrativo alguno en la Universidad.
8. Haber aprobado cursos de formación de personal académico de programas reconocidos.
9. Haber cumplido satisfactoriamente con sus obligaciones académicas.

7.1.3. Servicios de apoyo para alumnos

I. Estudiantes.

El programa educativo requerirá tanto del personal administrativo, como de infraestructura de la Facultad de Artes Mexicali de la UABC. Esto incluye apoyo secretarial para trámites, equipo de fotocopiado, material bibliográfico especializado, aulas, y sistema de comunicación telefónica, seguro facultativo, la posibilidad de participar en las convocatorias institucionales de becas e intercambio estudiantil.

II. Planta docente.

El programa será apoyado por aquellos miembros de la planta docente de la Escuela de Artes que cuenten con grado de maestro o doctor, contando con la posibilidad de participar en la convocatoria de movilidad académica, además de los servicios establecidos por el Estatuto de Personal Académico y el Contrato Colectivo de Trabajo.

7.2 Infraestructura

7.2.1. Aulas

Descripción	Capacidad	Cantidad	Equipo con el que se cuenta
Edificios		5	Elevador, equipos de refrigeración, sistema de cámaras de vigilancia, sistema de alarma contra incendios, sistema de internet, sistema hidroneumático de bombeo para agua de consumo, sistema de regado por goteo y sistema de bombeo.
Aulas	28	12	Mesas, sillas, escritorio, pizarrón, proyector y computadora
Salones de danza	28	4	Espejos, duela, barras, equipo de sonido, Instrumento musical (baterías), estantes de madera
Sala de Cine	100	1	Pantalla, proyector, bocinas, cabina de proyección, butacas
Sala de Proyectos Artísticos	20	1	Proyector
Biblioteca	30	1	Mesas de estudio y sillas, sillones, estantes, 6 computadoras de consulta.
Foro de Cine	40	1	Computadora y proyector
Estudio de TV	30	1	Computadora y equipo de producción, lámparas de iluminación, trípodes.

Tabla 19. Espacios para el desarrollo de las actividades de enseñanza y aprendizaje.
Fuente: Elaboración propia

7.2.2. Laboratorios y Talleres

Describir los laboratorios y talleres con las que cuenta el programa y con los que cuentan las líneas de trabajo o investigación asociadas al programa

Tabla 20. Laboratorios y talleres

Descripción	Capacidad	Cantidad	Equipo con el que se cuenta
Laboratorio de cómputo	28	6	151 equipos de cómputo, mesas y bancos de laboratorio, pantallas,1 proyector y una computadora en cada laboratorio para la clase
Taller de escultura	28	1	Estantes, mesas de trabajo, bancos, sierras caladoras, rotomartillo, esmeril, lijadora orbital, atornillador inalámbrico, esmeriladora de disco, cortadora, sierra caladora industrial, taladro inalámbrico, motosierra, clavadora, rebajadora, rebanador de madera, taladro, revolvedora, compresor, demoledor de concreto, compuesto sierra de ángulo, soldadora, abanico acondicionador de ambiente Port a Cool, taladro de banco, sierra de brazo radial, sierra de mesa, licuadora industrial, compresor con arrancador, estantería granel, librero de madera, horno Raku, horno para cocción de cerámica, tanque de gas estacionario
Taller de Cerámica	28	1	Tornos eléctricos, estantes, mesas y bancos de trabajo, torno, tarja doble, racks, hornos para cocción, torno para moldear, rodillo, mesas auxiliares de trabajo
Taller de Grabado	28	1	2 prensas de tórculo, rack de secado, prensa para entintar, 2 prensas rodillo para entintar en el tórculo, sistema de tanques para agua destilada, escritorio, mesas y bancos de

			laboratorios, sistema de filtración de aire, escritorio, gabinete.
Taller de Gráfica	28	1	Racks de secado, gabinetes, mesas y bancos, escritorio.
Taller de Dibujo	28	1	Restiradores y bancos, escritorio, estructura circular, gabinetes.
Taller de Pintura	28	1	51 caballetes profesionales, escritorio, mesas y bancos para laboratorio, 2 sistemas de filtración de aire, gabinetes.
Cuarto Oscuro	28	1	Gabinetes, ampliadores de color, amplificadora con lente, temporizadores, cubículos de fotografía, separador de ambiente, mesas de trabajo y bancos, sistema de filtración de aire.
Estudio Fotográfico	28	1	Mesas y bancos de trabajo, separador de ambiente, pizarrón.
Almacén de limpieza	2	3	Tarja, estante, herramientas de trabajo.
Videoteca	15	1	Proyectores, cámaras, trípodes, bocinas, laptops, micrófonos, kit de iluminación, lentes, etc.
Almacén Artes Plásticas	15	1	Proyectores, tabletas gráficas, cámaras, bocinas, caballetes.

Fuente: Elaboración propia.

7.2.3. Cubículos y áreas de trabajo

Describir los cubículos y áreas de trabajo con las que cuenta el programa y con los que cuentan las líneas de trabajo o investigación asociadas al programa.

Tabla 21. Cubículos y áreas de trabajo.

Descripción	Capacidad	Cantidad	Equipo con el que se cuenta
Sala de maestros	10	1	Copiadora, sala de estar y mesa.
Cubículos para docentes	3	45	Escritorio, computadora, sillas, libreros.
Sala de juntas	10	2	Proyector, pantalla, mesa, sillas ejecutivas.
Almacén	15	2	Proyectores, cámaras, tabletas gráficas, tripiés, laptops, kit de iluminación, lentes para cámaras, bocinas, etc.

Fuente: Elaboración propia

7.2.4. Equipo de cómputo y conectividad

Describir el equipo de cómputo, el software necesario para el desarrollo de las actividades académicas del programa. Indicar si el equipo y la paquetería cuentan con mantenimiento idóneo y se deben tener planes de adecuación a cambios tecnológicos.

Describir el servicio de acceso a Internet y características de la conectividad y el equipo de cómputo del programa.

Tabla 22. Equipo de cómputo y conectividad

Edificio - Laboratorio	Cantidad	Mobiliario	Acceso a internet	Mantenimiento	Software
Edificio A Laboratorio 1	25	Mesas, sillas y pizarrones.	Si vía Wifi, Las velocidades de Subida van desde los 100 Mbps hasta los 800 Mbps y Bajada de los 100 Mbps hasta los 800	Se les da mantenimiento al final de cada semestre	Adobe Licenciamiento con costo, Davinci Libre

			Mbps		
Edificio A – Laboratorio 2	26	Mesas, sillas y pizarrones.	Si vía cable Ethernet, Las velocidades de Subida van desde los 100 Mbps hasta los 800 Mbps y Bajada de los 100 Mbps hasta los 800 Mbps	Se les da mantenimiento al final de cada semestre	Adobe Licenciamiento con costo, Davinci Libre, Maya Licenciamiento Educativo.
Edificio E – Laboratorio 3	25	Mesas, sillas y pizarrones.	Si vía cable ethernet, Las velocidades de Subida van desde los 100 Mbps hasta los 800 Mbps y Bajada de los 100 Mbps hasta los 800 Mbps	Se les da mantenimiento al final de cada semestre	Premier, Photoshop Licenciamiento Educativo, Davinci Libre, Maya Educativo, Krita Libre.
Edificio E – Laboratorio 4	25	Mesas, sillas y pizarrones.	Si vía cable ethernet, Las velocidades de Subida van desde los 100 Mbps hasta los 800 Mbps y Bajada de los 100 Mbps hasta los 800 Mbps	Se les da mantenimiento al final de cada semestre	Adobe Licenciamiento Costo, Maya Educativo, Krita Libre.
Edificio E –	25	Mesas, sillas y	Si vía cable	Se les da mantenimiento	Maya Educativo,

Laboratorio 5		pizarrones.	ethernet, Las velocidades de Subida van desde los 100 Mbps hasta los 800 Mbps y Bajada de los 100 Mbps hasta los 800 Mbps	al final de cada semestre	Zbrush Educativo, Adobe Licenciamiento con costo, Davinci Libre, Unreal Engine Libre, Krita Libre
Edificio E – Laboratorio 6	25	Mesas, sillas y pizarrones.	Si vía WiFi, Las velocidades de Subida van desde los 100 Mbps hasta los 800 Mbps y Bajada de los 100 Mbps hasta los 800 Mbps	Equipo nuevo mantenimiento hasta el final del semestre 2025-1	Maya Educativo, Zbrush Educativo, Adobe Licenciamiento con costo, Davinci Libre, Unreal Engine Libre, Krita Libre

Fuente: Elaboración propia

7.2.5. Equipo de apoyo didáctico

Describir las características del equipo de apoyo didáctico con que cuenta el programa.

Tabla 23. Equipo de apoyo didáctico.

Descripción	Cantidad
Pizarrón	35
Pantallas	15
Proyectores	24
Tabletas gráficas	14
Laptop	15

Bocinas	18
Cámaras	18
Tripies	17
Soldadora multiprocesos	1
Taladro inalámbrico	1
Rotomartillo Dewalt	1
Estructura para fondo de fotografía Wescott	1
Fondo para fotografía	1
Lámparas para iluminación	63

Fuente: Elaboración propia

7.2.6. Acervos bibliográficos

El programa tiene a su disposición un acervo bibliográfico ajustado a las necesidades de los perfiles profesionales del ámbito de las artes plásticas y visuales a disposición tanto de estudiantes como del profesorado:

Biblioteca Facultad de Artes Mexicali	
Acervo Total registrado en Koha	5,709
Inventario 2024	
Acervo Inventariado físicamente	5,387
Material ubicado en la localización DESCARTE	27
Material ubicado en la localización MISSING	275
Ítems No localizados físicamente en el inventario 2024 y enviados a la localización MISSING y al estado RETIRADO	20

Tabla 24. Acervos bibliográficos
Fuente: Elaboración propia con datos de la Facultad de Artes Mexicali.

Cabe mencionar que existen procedimientos para solicitar la adquisición de libros o revistas que sean necesarios para completar la bibliografía de los cursos. La petición la realizan los académicos a través del coordinador del programa educativo.

Cualquier docente de UABC puede sugerir la adquisición de libros a través de la plataforma que la biblioteca ha destinado específicamente para ello. Se accede a través de la cuenta de usuario personal.

7.3. Operación del programa educativo no escolarizado.

7.3.1. Sistema de administración de unidades de aprendizaje en línea

La UABC cuenta con dos plataformas de gestión de unidades de aprendizaje: Blackboard Learn y Google Meet. Para fines de impartición de los cursos se utiliza la primera como sistema de gestión del aprendizaje, para publicar el diseño instruccional de los cursos, la comunicación con entre docente y estudiantes, compartir material didáctico, la entrega de las actividades y evidencias de aprendizaje, la aplicación de pruebas y el seguimiento del desempeño de los estudiantes.

Los tipos de archivos compatibles que se pueden cargar a los cursos para compartir a los estudiantes son: DOC, DOCX, HTM, HTML, MP4, MPG, PDF, PPT, PPTX, XLS, XLSX, RTF, TXT, ZIP y la mayoría de los tipos de imágenes. Algunos de estos se insertan para su visualización directa en plataforma, y otros como enlaces para su descarga.

7.3.2. Sistema de evaluación en línea

La evaluación permanente del desempeño escolar de los estudiantes en cada una de las Unidades de Aprendizaje se lleva a cabo empleando las aplicaciones que las plataformas ofrecen al respecto, como exámenes, proyectos, debates, foros y centros de calificaciones. En tanto que, para la captura oficial de los resultados generales de evaluación, se cuenta con el Portal de Académicos vinculado con la cuenta institucional de correo electrónico del docente, en el que se puede oficializar el registro y corrección de la evaluación de una forma sencilla, intuitiva y segura desde cualquier punto de conexión a Internet.

Los exámenes que se pueden crear dentro de Blackboard Learn pueden contener reactivos de hasta 10 tipos distintos (opción múltiple, respuesta múltiple, ensayo, respuesta numérica, cálculo numérico, rellenar espacio en blanco, zona activa, correspondencia, verdadero/falso, respuestas de archivo. A su vez, a las pruebas se les pueden asignar configuraciones como: límite de tiempo, disponibilidad por fechas o por desempeño, fecha de vencimiento, informe de originalidad SafeAssign, preguntas y/o respuestas aleatorias, varios intentos, calificación anónima, retroalimentación automatizada por ítem, código de acceso.

7.3.3. Sistemas de comunicación síncrona

La principal aplicación de videoconferencia o conferencia web disponible en la institución es Google Meet, como parte del servicio Google Workspace for education plus. Lo anterior significa que tanto docentes como estudiantes de la institución tienen las siguientes opciones al utilizar Google Meet para sus clases o para colaborar con compañeros:

- Unirse a llamadas desde cualquier lugar y dispositivo con solo un clic, sin necesidad de instalar complementos ni de descargar nada.
- Video y audio de alta calidad en todos los sistemas operativos y dispositivos.
- Integración con otros productos de Google Workspace for Education.

- Agregar varios co-organizadores para que varias personas puedan configurar y facilitar la clase.
- Guardar las reuniones grabadas directamente en Google Drive y compartirlas con los alumnos para mantenerlos actualizados sobre las clases.
- Registrar la asistencia con informes que se envían automáticamente al organizador de la reunión.
- Subtitulado instantáneo disponible en varios idiomas.
- Funciones para levantar la mano, pizarra digital, reacciones en la reunión, preguntas y respuestas.
- Sesiones de hasta 500 participantes a la vez, con la posibilidad de usar sesiones separadas para dividir las clases en grupos más pequeños.

Para las tutorías de carácter sincrónico, tanto para el acompañamiento curricular como para el desarrollo de proyectos terminales; la coordinación del programa, el Núcleo Académico y el equipo de tutores cuentan con todas las herramientas de Google Workspace for Education, además de sistemas institucionales en línea que permiten la programación y administración de tutorías.

7.3.4. Equipo de cómputo, software y conectividad

Se cuenta con diferentes equipos de cómputo pero para dar conocimiento de un panorama general les compartiré una media de las características de los equipos de cómputo:

Procesador -> Intel Core i5 en adelante de 3.5Ghz >

RAM: 16gb en adelante

Tarjeta Gráfica: Nvidia RTX 8Gb en adelante

Almacenamiento: 1Tb en adelante

Los planes de mantenimiento se realizan cada finalización del semestre, se planea la actualización de los equipos de cómputo conforme pasen 5 años o mas de la adquisición del actual y siempre y cuando el actual ya no pueda actualizarse.

El Software que se utiliza en su mayoría es de licenciamiento institucional, la facultad de artes provee la licencia, también se utilizan productos de Open Source y licenciamiento gratuito para estudiantes.

La conexión de los equipos de cómputo es mediante Ethernet y WiFi, ambas conexiones tienen la capacidad de una velocidad de 1Gbp de subida y de bajada.

No contamos con servidores dedicados dentro de la facultad, pero Rectoría cuenta con servidores donde alojan algunos de los sistemas que utilizan los alumnos.

El costo por equipo va de los $25,000 pesos mexicanos a los 80,000 pesos mexicanos, el costo de licenciamiento tratamos que todo software que se utilice sea *open source* (gratuito) salvo Adobe que tiene un costo de licenciamiento de aprox. $7,900 pesos mexicanos por licencia.

7.3.5. Acervo bibliográfico digital

La Universidad Autónoma de Baja California está suscrita a los siguientes recursos bibliográficos digitales de información científica y tecnológica, a través del Consorcio Nacional de Recursos de Información Científica y Tecnológica (CONRICyT) de la SECIHTI:

- The American Association for the Advance of Science (AAAs)
- Annual Reviews (ITMS Group)
- Cambridge Journals Collection
- Clarivate Derwent Innovations Index
- EBSCO
- Elsevier B.V./ScienceDirect
- Emerald eJournals Collection
- IOPscience
- JSTOR
- PNAS (Proceedings of the National Academy of Sciences)
- Sage Journals
- SCOPUS
- Springer Journals – Colección Selecta
- T&F Journals 2 Colecciones (SSH, S&T)
- Wiley Journals

7.3.6. Equipo de apoyo didáctico

Los alumnos y académicos pueden hacer uso de los equipos de cómputo para apoyarse en sus actividades académicas.

Así mismo, a través del catálogo de UABC, tanto estudiantes profesorado cuentan con acceso a los siguientes bancos de libros electrónicos:

- Alfaomega
  Axis 360
- Cengage
- Dikaia
- EBSCO E-Books
- eLibro
- Manual Moderno
- McGraw-Hill
- Pearson
- Science Direct Freedom Collection (Colección completa)
- Springer

7.3.7. Servicios de soporte técnico

Encargado: L.I. José Miguel Damián Gamiño

Protocolos:

Atender los eventos donde se detecte un fallo en los equipos de cómputo, diagnosticarlos y repararlos según sea la posibilidad, dar mantenimientos preventivos y correctivos, supervisar la red cableada de la Facultad de Artes Mexicali, el 85% de las aulas cuentan con un proyector y computadora para que los docentes puedan fácilmente compartir videos, presentaciones y conferencias con sus alumnos.

8. Recursos financieros para la operación del programa

De acuerdo con el punto 16 de las normas y criterios para la elaboración y ejercicio del presupuesto 2024 de la Universidad Autónoma de Baja California, los programas de posgrado que no son de investigación como es el caso de este programa profesional de Maestría en Artes Visuales, se dispondrá del 70% de sus ingresos brutos por pago de inscripción.

9. Referencias

Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES). (2022). Anuarios Estadísticos de Educación Superior—ANUIES. México: ANUIES.

Aguirre Gamboa, P. D. C., Anaya Ávila, M. D. P., Casco López, J., & Laurencio Meza, R. L. (2019). Las artes visuales y su acercamiento transversal en el campo de la comunicación. Tsantsa. Revista De Investigaciones artísticas, (7), 192–198. https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/tsantsa/article/view/2928

Andueza, M. (2016). Didáctica de las artes plásticas y visuales en Educación Infantil. UNIR-Universidad Internacional de La Rioja, UNIR Editorial.

Cruz González, N. (2007). El poblamiento de Baja California y la influencia de la política de población en el periodo cardenista. Estudios Fronterizos, 8(16), 91-122.

Díaz Alcaide, M.D. (2011). Sobre la educación en artes plásticas y visuales. Espacio y Tiempo, 25, 163-170.

Elichiry, N. y Regatky, M. (2010). Aproximación a la educación artística en la escuela: an overview. Anuario de investigaciones, 17, 129-134. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-16862010000100013&lng=es&tlng=es.

Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (04 de junio de 2023). Aspectos Geográficos Baja California 2021.

Maeso Rubio, F. (2008). Aprender a enseñar las artes visuales desde una perspectiva crítica y construccionista. En F. Maeso Rubio (coord.). El arte de enseñar el arte. Metodología innovadora en Bellas Artes (pp. 129-152). Diferencia.

Marín-Viadel, R.; Roldán, J. (2019) A/r/tografía e Investigación Educativa Basada en Artes Visuales en el panorama de las metodologías de investigación en Educación Artística. Arte, Individuo y Sociedad 31(4), 881-895.

Piñera Ramírez, D. y Bejerano Suárez, A.S. (2011). Expresiones arquitectónicas compartidas en la frontera de Baja California y California. Culturales, 7(14), 159-184.

Secretaría de Cultura de Baja California (18 de junio de 2023). Nuestros Espacios. Mexicali. http://www.icbc.gob.mx/Conocenos/Mexicali

Universidad Autónoma de Baja California. (28 de mayo de 2023). Coordinación General de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar. http://cgsege.uabc.mx/web/cgsege/estadisticas

UABC. (2021). Estatuto escolar de la Universidad Autónoma de Baja California. http://sriagral.uabc.mx/Externos/AbogadoGeneral/Reglamentos/Estatutos/03_EstatutoEscolarUABC_Reforma_May_202021.pdf

UABC. (2018). Modelo educativo de la UABC 2018. http://web.uabc.mx/formacionbasica/documentos/ModeloEducativodelaUABC2018.pdf

UABC. (2022). Reglamento general de exámenes profesionales y estudios de posgrado. Gaceta Universitaria, no. 495. https://gaceta.uabc.mx/file-download/download/public/34388&ved=2ahUKEwiW_JKP9vGFAxW_LkQIHbkWBV8QFnoECBAQAQ&usg=AOvVaw1V6GQJUsqbkkE58nixhpI

UABC. (2012) *Plan de Estudios del programa de Maestría en Artes*. Universidad Autónoma de Baja California.

UABC. (2024), *Propuesta de creación del programa de Maestría en Humanidades*.

UABC. (2024), *Propuesta de creación del programa de Doctorado en Tecnología Educativa*. Universidad Autónoma de Baja California.

UABC. (2025), *Reglamento Interno de la Facultad de Artes Mexicali*. Universidad Autónoma de Baja California.

University of the Arts London. (2018). Research Degrees Handbook and Regulations 2018/19 [Manual de grados de investigación y regulaciones 2018/2019]. London: Research Management and Administration, University of the Arts London.

10. Anexos

Anexo 1. Visto bueno del CIAD

Universidad Autónoma de Baja California

"2026. Año de la Educación para la Construcción de la Paz"

CENTRO DE INVESTIGACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DIGITAL

Oficio núm. 136/2026-1

MTRO. SALVADOR LEÓN GURIDI
DIRECTOR DE LA FACULTAD DE ARTES MEXICALI
P R E S E N T E.-

Por medio del presente nos permitimos extender la **validación a la propuesta del Programa Educativo de Maestría en Artes Visuales, en modalidad no escolarizada**.

Lo anterior se emite una vez que, habiendo recibido la propuesta por parte de su Unidad Académica, se llevó a cabo su análisis y discusión colegiada, en la que se valoraron los siguientes aspectos:

- La viabilidad y estrategia de operación del programa educativo en la modalidad no escolarizada.
- La atención a las observaciones de parte de este Centro respecto al DROPP y los diseños instruccionales de las unidades de aprendizaje.
- La participación que este Centro tendrá en la implementación del programa.

Aprovechamos este espacio para reconocer y felicitar al equipo responsable del diseño y desarrollo de esta propuesta educativa.

Sin otro particular, reciba un cordial saludo.

ATENTAMENTE
Mexicali, B.C., a 30 de junio de 2026
"POR LA REALIZACIÓN PLENA DEL SER"
COORDINADOR GENERAL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
CENTRO DE INVESTIGACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DIGITAL

DR. JOSÉ EDUARDO PEREZCHICA VEGA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
DESPACHADO
30 JUN 2026
DESPACHADO
CENTRO DE INVESTIGACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DIGITAL

C.c.p. Interesado
C.c.p. Archivo.
JEPV/

Anexo 2. Evaluaciones externas.

FLACSO ECUADOR | PROGRAMA DE ESTUDIOS DE COREA Y EL ESTE DE ASIA

DICTAMEN DE EVALUACIÓN EXTERNA

Programa: Maestría en Artes Visuales

Institución: Universidad Autónoma de Baja California

Unidad Académica: Facultad de Artes Mexicali

Por este medio, manifiesto haber revisado la propuesta del programa de Maestría en Artes Visuales que ofrece la Universidad Autónoma de Baja California, a través de su Facultad de Artes.

Después de una revisión exhaustiva de la documentación presentada, considero que se trata de una propuesta pertinente y bien estructurada, con objetivos claros y alineados a las necesidades actuales de formación en el campo de las artes visuales. La propuesta evidencia un riguroso trabajo diagnóstico, tanto del contexto social, artístico y académico regional y nacional, como de la demanda potencial y la oferta existente de programas afines.

Destaco los siguientes aspectos:

- **Justificación y pertinencia**: El programa responde a necesidades identificadas en Baja California y en el país, especialmente en términos de profesionalización, gestión cultural, producción de obra artística y vinculación social. Asimismo, reconoce la importancia de la frontera como un espacio cultural único.
- **Diseño curricular**: El plan de estudios incorpora una estructura clara, con líneas de generación y aplicación del conocimiento pertinentes (Desarrollo de Proyectos y Producción de Obra), así como una oferta académica flexible y orientada tanto a la práctica artística como al desarrollo de habilidades metodológicas y teóricas.
- **Perfil de egreso y campo ocupacional**: El perfil de egreso está definido apropiadamente y atiende a los distintos ámbitos donde los egresados podrán desempeñarse: docencia, gestión cultural, creación independiente y participación en instituciones públicas y privadas.

1

- **Planta docente y mecanismos de calidad**: El programa presenta estrategias claras para la mejora continua, incluyendo procesos de evaluación docente, seguimiento académico, y acreditación ante el Sistema Nacional de Posgrados.

Por lo anotado, emito un dictamen favorable para la implementación del programa de Maestría en Artes Visuales, considerando que representa una contribución valiosa a la formación de profesionales del arte en el noroeste México, así como un impulso importante para el desarrollo cultural regional.

Sin más, me reitero a su disposición para cualquier aclaración adicional.

Atentamente,



Richard Salazar Medina, PhD
Profesor del Programa de Estudios Asiáticos
FLACSO Ecuador

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO

Toluca, México, viernes 20 de junio de 2025.

Asunto: Dictamen del "Documento de Referencia para la Operación de Programas de Posgrado, Maestría en Artes Visuales, Facultad de Artes Mexicali".

MTRO. SALVADOR LEÓN GURIDI

DIRECTOR DE LA FACULTAD DE ARTES MEXICALI UABC

P R E S E N T E

Adelantando un cordial saludo a su persona, y tras haber realizado un exhaustivo análisis lógico-curricular, me permito enviarle el Dictamen del "Documento de Referencia para la Operación de Programas de Posgrado, Maestría en Artes Visuales, Facultad de Artes Mexicali" el cual considero **FAVORABLE** siempre y cuando se tomen en cuenta los siguientes aspectos:

1) Modificar la forma de evaluación terminal (p. 38)

Al ser un programa no escolarizado, se debe contemplar una evaluación de carácter híbrido (teórico y práctico) en la que, como parte de la eficiencia terminal, se realice algún tipo de exposición o montaje final en algún espacio físico perteneciente a la comunidad en la que se insertan los estudiantes. En el caso de Mexicali, alguno de los centros culturales presentados las Tabla 1 (pp. 7-8) y Tabla 7 (p. 231)

2) Modificar las características del trabajo terminal (p. 51)

Dada la naturaleza del objeto de estudio es necesario establecer una evaluación terminal de carácter híbrido (teórico y práctico) en la que efectivamente se pueda medir los aprendizajes significativos de los estudiantes, así como el desarrollo de su potencial creativo. Por lo tanto, con relación a las características del documento de eficiencia terminal, se propone que, una vez llevado a cabo la exposición o el montaje final por parte del alumno, se integren las evidencias fotográficas y/o visuales correspondientes dentro del formato de documento propuesto (p. 51) y que no sean sólo "optativas" (tal como se indica en la pág. 53, "Anexos").

3) Coadyuvar al fomento de la visibilidad del arte

Resultado de los grupos focales presentados en el documento (pp. 252-255), resulta lógico que la producción de los alumnos de la Maestría en Artes visuales, independientemente del área o disciplina elegida, debe ser presentada en espacios fuera de la Universidad de Baja California. De ahí, la propuesta de diversificar la evaluación terminal.

4) Coadyuvar con la trayectoria profesional de los estudiantes

Resultado de los grupos focales presentados en el documento (pp. 256-258), es notorio que existe una inquietud por parte de los estudiantes respecto a la profesionalización de sus trayectorias. En este sentido, la Facultad de Artes debe asumir el compromiso para establecer convenios de colaboración con las diversas instituciones de cultura de la región, así como nacionales e internacionales para permitirles a los estudiantes no sólo la visibilización de su obra sino la comercialización de ella, así como la implementación profesional de sus habilidades artísticas en los distintos espacios y programas ya existentes. Por lo tanto, se propone la elaboración de catálogos comerciales que se distribuyan entre organizaciones y particulares, además de organizar "Mercados de arte" en los que los estudiantes presenten y comercialicen libremente su trabajo. Estas son algunas iniciativas que se podrían implementar para mejorar este punto. La vinculación con el Secretaría de Cultura de Baja California, así como la Secretaría de Cultura federal resulta vital para subsanar este aspecto.

Finalmente, celebro la inminente apertura de dicho programa académico y me presento a sus órdenes para cualquier otra tarea relacionada con su implementación.

Sin otro particular, me despido, ratificando mi compromiso académico.

ATENTAMENTE



M. en Psic. Christian Emmanuel Hernández Esquivel
Tel. 7294436458 cehernandeze@uaemex.mx

Atención a las observaciones del par externo

1) **Modificar la evaluación terminal**

En lo referente a este apartado, por tratarse precisamente de un posgrado en modalidad virtual, se considerará la entrega a los maestros(as) de evidencia fotográfica o en video o mediante el formato que resulte pertinente, de la elaboración de las tareas parciales y finales establecidas en los Programas de Unidad de Aprendizaje, por lo que consideramos que esta sugerencia se cumplirá en la práctica cotidiana de las asignaturas una vez que el posgrado se implemente.

2) **Modificar las características del trabajo terminal**

El trabajo terminal tendrá que incluir por necesidad y de acuerdo con la definición misma del documento, la evidencia de la integración final de los elementos requeridos en las piezas artísticas que los estudiantes elaborarán, por lo que esta observación se cumple en la práctica a partir de la necesidad de que estas se presenten en los términos que plantean los cursos de Producción I, II y II así como en el Seminario de Trabajo Terminal I y II.

3) **Coadyuvar al fomento de la visibilidad del arte**
4) **Coadyuvar con la trayectoria profesional de los estudiantes**

En los términos propios de los Programas de Unidades de Aprendizaje se ha integrado una línea de gestión que consideramos fungirá de apoyo para la difusión de la obra artística producida en el programa de posgrado así como su integración al mercado del arte mediante asignaturas como Teorías y Estratégicas Pedagógicas para la Creación Artística y Mediación Pedagógica y Formación de Públicos (para la observación 3); y Gestión y Políticas Culturales y Mercadotecnia Cultural (en el caso de la observación 4).

Anexo 3. Formatos metodológicos

Universidad Autónoma de Baja California
Coordinación General de Investigación y Posgrado

Formato 1. Problemáticas y competencias profesionales

Problemática	*Competencia profesional*
Desconocimiento del panorama político cultural de los campos locales, estatales, regionales, nacionales e internacionales, que brinde contexto para el desarrollo de proyectos artísticos. Escasez de producción de obra basada en discursos sustentados por teorías y metodologías artísticas que contribuyan al desarrollo y bienestar de la sociedad. Falta de profesionales especializados en el área de gestión que incidan en la divulgación y circulación de obras artísticas. Insuficiencia de herramientas para la educación artística y de estrategias adecuadas para la formación de públicos en las artes.	Desarrollar proyectos artísticos con base en el análisis del contexto y las políticas culturales locales, nacionales e internacionales, para potenciar su impacto y alcance en el ámbito artístico global con respeto y responsabilidad social. Producir obra artística mediante la aplicación de teorías generales del arte, metodologías interdisciplinarias y nuevas tecnologías de la información para contribuir al desarrollo sostenible y al bienestar de la sociedad con actitud crítica, innovadora y respetuosa de los derechos humanos. Implementar estrategias de promoción artística mediante la aplicación de conocimientos de gestión cultural para el fortalecimiento del mercado del arte con perspectiva crítica, innovación y perseverancia. Emplear estrategias de mediación de contenidos especializados de las artes visuales aplicando herramientas teórico-prácticas de la educación artística para sensibilizar y formar públicos reconociendo la diversidad de pensamiento con adaptabilidad a contextos múltiples.

Universidad Autónoma de Baja California
Coordinación General de Investigación y Posgrado

Formato 2. Identificación de las competencias específicas que integran cada competencia profesional

Competencia profesional	*Competencias específicas*
Desarrollar proyectos artísticos con base en el análisis del contexto y las políticas culturales locales, nacionales e internacionales, para potenciar su impacto y alcance en el ámbito artístico global con respeto y responsabilidad social.	Identificar el contexto local, nacional e internacional en el ámbito del arte y la cultura mediante la comprensión e implementación de la normativa y políticas vigentes para asegurar la pertinencia y viabilidad de su proyecto artístico con rigor académico. Elaborar un proyecto artístico mediante el estudio y disposición lógica del conjunto de procedimientos necesarios para potenciar su impacto y alcance con responsabilidad y orientación al cambio social.

Competencia profesional	*Competencias específicas*
Producir obra artística mediante la aplicación de teorías generales del arte, metodologías interdisciplinarias y nuevas tecnologías de la información para contribuir al desarrollo sostenible y al bienestar de la sociedad con actitud crítica, innovadora y respetuosa de los derechos humanos.	Desarrollar propuestas de producción con base en la identificación de modelos teóricos y la experimentación desde lenguajes disciplinares para sustentar su obra artística con actitud crítica e innovadora. Crear obra artística mediante la aplicación de métodos de producción y nuevas tecnologías para contribuir al desarrollo social, económico y cultural, con actitud proactiva y respetuosa del medio ambiente y los derechos humanos.

Competencia profesional	*Competencias específicas*
Implementar estrategias de promoción artística mediante la aplicación de conocimientos de gestión cultural para el fortalecimiento del mercado del arte con perspectiva crítica, innovación y perseverancia.	Reconocer los elementos de la gestión cultural mediante la identificación de las funciones de diseño, administración, evaluación y difusión de proyectos para proponer acciones culturales, garantizar el acceso igualitario y fortalecer el tejido social, con actitud solidaria. Implementar estrategias de promoción artística adecuadas a partir de la identificación de necesidades particulares del campo para la circulación de obra en el medio cultural con liderazgo, tenacidad y carácter incluyente.

Competencia profesional	*Competencias específicas*
Emplear estrategias de mediación de contenidos especializados de las artes visuales aplicando herramientas teórico-prácticas de la educación artística para sensibilizar y formar públicos reconociendo la diversidad de pensamiento con adaptabilidad a contextos múltiples.	Distinguir las herramientas teórico prácticas de la educación artística mediante su implementación en diversos entornos para valorar su aplicación estratégica con apertura y adaptabilidad. Potenciar procesos de formación de públicos aplicando técnicas de educación artística adecuadas en los sectores público, privado y social, para incorporar la dimensión artística a su desarrollo integral con flexibilidad y visión incluyente.

Universidad Autónoma de Baja California
Coordinación General de Investigación y Posgrado

Formato 3. Análisis de competencias específicas en conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores

Competencia profesional 1: Desarrollar proyectos artísticos con base en el análisis del contexto y las políticas culturales locales, nacionales e internacionales, para potenciar su impacto y alcance en el ámbito artístico global con respeto y responsabilidad social.

Competencias Específicas	*Conocimientos (saber)*	*Habilidades (hacer)*	*Actitudes y valores (ser)*
Identificar el contexto local, nacional e internacional en el ámbito del arte y la cultura mediante la comprensión e implementación de la normativa y políticas vigentes para asegurar la pertinencia y viabilidad de su proyecto artístico con rigor académico.	-Teorías de la sociología y los estudios culturales para el análisis y crítica de arte. -Industrias culturales. -Industrias creativas y economía naranja. -Políticas culturales. -Patrimonio cultural. -Metodología proyectual.	-Búsqueda de información. -Manejo de bases de datos. -Documentación, catalogación y archivo. -Comprensión de textos especializados. -Descripción y análisis de contextos culturales.	-Ética. -Respeto. -Responsabilidad. -Solidaridad. -Equidad. -Pensamiento crítico.
Elaborar un proyecto artístico mediante el estudio y disposición lógica del conjunto de procedimientos necesarios para potenciar su impacto y alcance con responsabilidad y orientación al cambio social.	-Metodología proyectual. -Teorías de la sociología y los estudios culturales para el análisis y crítica de arte. -Análisis de nuevas tendencias. -Sistemas de citación. -Estudios pedagógicos. -Estudios sociopolíticos y económicos.	-Búsqueda de información. -Manejo de bases de datos. -Manejo de paquetería informática. -Documentación, catalogación y archivo. -Comprensión de textos especializados. -Descripción y análisis de contextos culturales. -Elaboración de textos académicos. -Capacidad de síntesis.	-Ética. -Respeto. -Responsabilidad. -Solidaridad. -Equidad. -Pensamiento crítico. -Innovación. -Compromiso social. -Apertura. -Atención al detalle.

Competencia profesional 2: Producir obra artística mediante la aplicación de teorías generales del arte, metodologías interdisciplinarias y nuevas tecnologías de la información para contribuir al desarrollo sostenible y al bienestar de la sociedad con actitud crítica, innovadora y respetuosa de los derechos humanos.

Competencias Específicas	*Conocimientos (saber)*	*Habilidades (hacer)*	*Actitudes y valores (ser)*
Desarrollar propuestas de producción con base en la identificación de modelos teóricos y la experimentación desde lenguajes disciplinares para sustentar su obra artística con actitud crítica e innovadora.	-Teorías de la sociología y los estudios culturales para el análisis y crítica de arte. -Elementos de estética. -Estrategias y metodologías en los procesos creativos. -Diseño de prototipos, maquetas y bocetos. -Lenguajes y medios disciplinarios.	-Búsqueda de información. -Manejo de software especializado. -Documentación, catalogación y archivo. -Comprensión de textos especializados. -Descripción y análisis de contextos culturales. -Manejo de técnicas disciplinarias.	-Ética. -Respeto. -Responsabilidad. -Equidad. -Pensamiento crítico. -Innovación. -Perseverancia. -Compromiso social. -Apertura. -Atención al detalle.
Crear obra artística mediante la aplicación de métodos de producción y nuevas tecnologías para contribuir al desarrollo social, económico y cultural, con actitud proactiva y respetuosa del medio ambiente y los derechos humanos.	-Estética clásica y contemporánea -Nuevas tecnologías de la información -Técnicas interdisciplinarias del arte -Metodología de procesos creativos -Lenguajes, medios y estrategias disciplinarias. -Teorías de la sociología y los estudios culturales para el análisis y crítica de arte.	-Búsqueda, selección y análisis de información. -Uso de nuevas tecnologías. -Capacidad de síntesis y simbolización. -Manejo de lenguajes bidimensionales, tridimensionales y en movimiento -Uso del espacio para la creación artística (instalación, intervención, sitio específico, arte público, ambientes). -Empleo del cuerpo como medio de producción artística.	-Ética. -Responsabilidad ambiental. -Pensamiento crítico. -Innovación. -Apertura. -Atención al detalle. -Compromiso social. -Iniciativa. -Creatividad. - Conciencia interseccional

Competencia profesional 3: Implementar estrategias de promoción artística mediante la aplicación de conocimientos de gestión cultural para el fortalecimiento del mercado del arte con perspectiva crítica, innovación y perseverancia.

Competencias Específicas	*Conocimientos (saber)*	*Habilidades (hacer)*	*Actitudes y valores (ser)*
Reconocer los elementos de la gestión cultural mediante la identificación de las funciones de diseño, administración, evaluación y difusión de proyectos para proponer acciones culturales, garantizar el acceso igualitario y fortalecer el tejido social, con actitud solidaria.	-Patrimonio y bienes culturales. -Nociones de gestión y mercadotecnia cultural.-Metodologías para la intervención sociocultural. -Emprendimiento cultural.	-Búsqueda, selección y análisis de información. -Comprensión de textos especializados. -Descripción y análisis de contextos culturales. -Gestión y negociación. -Solución de problemas. -Trabajo en equipo.	-Ética. -Solidaridad. -Pensamiento crítico. -Apertura a nuevas ideas. -Compromiso social -Equidad, igualdad e inclusión. -Perspectiva de género
Implementar estrategias de promoción artística adecuadas a partir de la identificación de necesidades particulares del campo para la circulación de obra en el medio cultural con liderazgo, tenacidad y carácter incluyente.	-Nociones de gestión y mercadotecnia cultural. -Industrias creativas y economía naranja. -Estrategias para la divulgación del arte.	-Manejo de Inteligencia Artificial. -Manejo de paquetería para el diseño multimedia. -Gestión y negociación. -Capacidad de análisis y abstracción.	-Empatía -Equidad. -Pensamiento crítico. -Ética. -Liderazgo.

Competencia profesional 4: Emplear estrategias de mediación de contenidos especializados de las artes visuales aplicando herramientas teórico-prácticas de la educación artística para sensibilizar y formar públicos reconociendo la diversidad de pensamiento con adaptabilidad a contextos múltiples.

Competencias Específicas	*Conocimientos (saber)*	*Habilidades (hacer)*	*Actitudes y valores (ser)*
Distinguir las herramientas teórico-prácticas de la educación artística mediante su implementación en diversos entornos para valorar su aplicación estratégica con apertura y adaptabilidad.	-Formación de públicos. -Implementación de estrategias de mediación a través de prácticas artísticas.	-Habilidad para la producción de obra. -Manejo de grupos. -Organización de procesos pedagógicos.	-Empatía. -Dinámicas proactivas. -Pensamiento crítico. -Equidad. -Adaptabilidad.
Potenciar procesos de formación de públicos aplicando técnicas de educación artística adecuadas en los sectores público, privado y social, para incorporar la dimensión artística a su desarrollo integral con flexibilidad y visión incluyente.	-Herramientas artísticas para la intervención de públicos. -Herramientas pedagógicas para la mediación y divulgación.	-Habilidad para la producción de obra. -Capacidad de adaptabilidad a contextos múltiples. -Manejo de grupos.	-Empatía. -Dinámicas proactivas. -Pensamiento crítico. -Equidad e inclusión. -Adaptabilidad.

Universidad Autónoma de Baja California
Coordinación General de Investigación y Posgrado

Formato 4. Identificación de unidades de aprendizaje y unidades de aprendizaje integradoras

Competencia profesional 1: Desarrollar proyectos artísticos con base en el análisis del contexto y las políticas culturales locales, nacionales e internacionales, para potenciar su impacto y alcance en el ámbito artístico global con respeto y responsabilidad social.

Competencia específica	*Conjunto de unidades de aprendizaje*	*Unidad de aprendizaje integradora*	*Área de conocimiento*
1.-Identificar el contexto local, nacional e internacional en el ámbito del arte y la cultura mediante la comprensión e implementación de la normativa y políticas vigentes para asegurar la pertinencia y viabilidad de su proyecto artístico con rigor académico.	-Tendencias en las artes visuales del siglo XXI -Gestión y Políticas culturales	-Elaboración de proyectos artísticos	Desarrollo de proyectos
2.-Elaborar un proyecto artístico mediante el estudio y disposición lógica del conjunto de procedimientos necesarios para potenciar su impacto y alcance con responsabilidad y orientación al cambio social.	-Teorías, metodologías y prácticas socioculturales	-Elaboración de proyectos artísticos	Desarrollo de proyectos

Competencia profesional 2: Producir obra artística mediante la aplicación de teorías generales del arte, metodologías interdisciplinarias y nuevas tecnologías de la información para contribuir al desarrollo sostenible y al bienestar de la sociedad con actitud crítica, innovadora y respetuosa de los derechos humanos.

Competencia específica	Conjunto de unidades de aprendizaje	Unidad de aprendizaje integradora	Área de conocimiento
3.- Desarrollar propuestas de producción con base en la identificación de modelos teóricos y la experimentación desde lenguajes disciplinares para sustentar su obra artística con actitud crítica e innovadora.	-Producción I	-Seminario de trabajo terminal II	Producción de obra
4.- Crear obra artística mediante la aplicación de métodos de producción y nuevas tecnologías para contribuir al desarrollo social, económico y cultural, con actitud proactiva y respetuosa del medio ambiente y los derechos humanos.	-Arte y Nuevas Tecnologías Digitales	-Producción III	Producción de obra

Competencia profesional 3: Implementar estrategias de promoción artística mediante la aplicación de conocimientos de gestión cultural para el fortalecimiento del mercado del arte con perspectiva crítica, innovación y perseverancia.

Competencia específica	Conjunto de unidades de aprendizaje	Unidad de aprendizaje integradora	Área de conocimiento
5.- Reconocer los elementos de la gestión cultural mediante la identificación de las funciones de diseño, administración, evaluación y difusión de proyectos para proponer acciones culturales, garantizar el acceso igualitario y fortalecer el tejido social, con actitud solidaria.	-Gestión y Políticas culturales -Teorías, metodologías y prácticas socioculturales	-Elaboración de proyectos artísticos	Desarrollo de proyectos

6.- Implementar estrategias de promoción artística adecuadas a partir de la identificación de necesidades particulares del campo para la circulación de obra en el medio cultural con liderazgo, tenacidad y carácter incluyente.	-Mercadotecnia y cultural	-Elaboración de proyectos artísticos	Desarrollo de proyectos

Competencia profesional 4: Emplear estrategias de mediación de contenidos especializados de las artes visuales aplicando herramientas teórico-prácticas de la educación artística para sensibilizar y formar públicos reconociendo la diversidad de pensamiento con adaptabilidad a contextos múltiples.

Competencia específica	*Conjunto de unidades de aprendizaje*	*Unidad de aprendizaje integradora*	*Área de conocimiento*
7.- Distinguir las herramientas teórico-prácticas de la educación artística mediante su implementación en diversos entornos para valorar su aplicación estratégica con apertura y adaptabilidad.	-Mediación pedagógica y formación de públicos	-Producción III	Desarrollo de proyectos
8.- Potenciar procesos de formación de públicos aplicando técnicas de educación artística adecuadas en los sectores público, privado y social, para incorporar la dimensión artística a su desarrollo integral con flexibilidad y visión incluyente.	-Teorías y estrategias pedagógicas para la creación artística	-Seminario de trabajo terminal II	Desarrollo de proyectos

Anexo 4. Programas de unidades de aprendizaje

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA COORDINACIÓN GENERAL DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE		
I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN		
Unidad académica: Facultad de Artes Mexicali		
Programa educativo: Maestría en Artes Visuales		
Nombre de la unidad de aprendizaje: Gestión y Políticas Culturales		
Plan de estudios:	**Clave:**	**Carácter:** Obligatoria
Distribución horaria: HC: 03 **HE:** 03 **HT:**_ **HL:**_ **HPC:**_ **HCL:**_ **CR:**06		
Fecha de elaboración: Noviembre de 2024		

Equipo de diseño de la unidad de aprendizaje:

Mtra. Cristina Conde Felix
Mtro. Sergio Rommel Alfonso Guzmán
Dr. Mario Javier Bogarín Quintana
Mtra. Lizbeth Muñoz Bravo

Validación del director de la unidad académica

Mtro. Salvador León Guridi

Sellos digitales de la CGIP y unidades académicas

II. COMPETENCIA DEL PERFIL DE EGRESO DEL PROGRAMA EDUCATIVO

Desarrollar proyectos artísticos con base en el análisis del contexto y las políticas culturales locales, nacionales e internacionales, para potenciar su impacto y alcance en el ámbito artístico global con respeto y responsabilidad social.

III. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Mediante la unidad de aprendizaje se analizarán los diferentes ámbitos de las políticas de desarrollo cultural a nivel internacional, nacional y local para comprender el sistema cultural en sus distintos niveles y a su vez establecer estrategias para insertarse en el campo a partir del desarrollo de proyectos culturales encaminados a fortalecer el fomento de la cultura.

La unidad de aprendizaje aporta al perfil de egreso, proporcionando las bases para la práctica profesional como promotor y gestor en el desarrollo de proyectos artísticos.

IV. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Identificar los elementos de la gestión cultural mediante el análisis de las políticas culturales dentro y fuera de las instituciones, para proponer acciones culturales, garantizar el acceso igualitario y fortalecer el tejido social, con actitud solidaria y empática.

V. EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

Elaborar y entregar la justificación de un proyecto artístico a partir de la revisión de las políticas culturales

Entrega de Portafolios donde se integre: ensayos, reportes de lectura, exposición de temas.

VI. TEMARIO

Unidad 1. Introducción a la gestión cultural	Horas: 12

Competencia de la unidad: Identificar los antecedentes de las instituciones, gestores culturales y la política cultural en México e Iberoamérica a partir de los fenómenos económicos y sociales para valorar el impacto de la cultura en el desarrollo y establecer rutas de acción encaminadas al fortalecimiento de proyectos culturales, con empatía y atención a la diversidad.

Contenido:

1.1. La política cultural en México /Iberoamérica
1.2. Antecedentes de Gestión Cultural. Actores y agentes de los procesos de gestión
1.3. Los problemas sociales y culturales a nivel local: identificación, priorización y análisis

1.4. Planeación y administración de los procesos culturales
1.5. Organizaciones artísticas entre la creación y la gestión

VI. TEMARIO	
Unidad 2. Documentos culturales relevantes en la gestión cultural	**Horas: 16**
Competencia de la unidad: Comprender los objetivos y líneas de acción de las políticas culturales en la actualidad mediante el análisis de sus estrategias específicas para generar una visión proyectual oportuna, con amplitud de visión y criterio inclusivo.	
Contenido: 2.1. Cultura y desarrollo 2.2. La Agenda 2030 2.2.1 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y cultura 2.3. Agenda 21 de cultura 2.4. Políticas públicas en el ámbito de la cultura (documentos UNESCO) 2.4.1. Declaración sobre la diversidad Cultural 2.4.2. Recomendación relativa a la Condición del Artista 2.4.3. Patrimonio cultural 2.5. Sistema Cultural mexicano 2.6. Plan Nacional de Desarrollo 2.7. Programa Sectorial de Arte y Cultura 2.8. Otras iniciativas	

VI. TEMARIO	
Unidad 3. Estudios de casos de gestión cultural en las Artes Visuales	**Horas: 20**
Competencia de la unidad: Analizar las políticas y requerimientos de las instancias culturales mediante la revisión de diversas convocatorias y programas de apoyo, generando una argumentación congruente con los objetivos de las convocatorias y sistemas de fortalecimiento para la producción cultural, con transparencia y criterios de equidad.	
Contenido: 3.1. Revisión de las políticas culturales en el sector artístico y cultural mexicano 3.1.1. Sistema Nacional de Creadores de Arte 3.1.2. Programa de Estímulo a la Creación y Desarrollo Artístico (PECDA) 3.1.3. Concursos artísticos de instituciones culturales y educativas 3.1.4. Convocatorias, iniciativas, concursos y certámenes fuera de las políticas culturales 3.2 Elaboración del abordaje de las políticas culturales en la propuesta	

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el o la docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente)

- El profesor o la profesora que facilite esta materia deberá crear un ambiente de respeto entre el estudiantado, así como una perspectiva abierta ante las diversas opiniones del grupo.
- Realizará una organización puntual de los contenidos respetando el orden de las unidades y las prácticas previstas para esta Unidad de aprendizaje.
- La estrategia docente debe incluir también abordajes desde lo artístico, permitiendo al estudiantado comprender su proyecto creativo y proceso de aprendizaje.
- El o la docente debe mantener una evaluación constante del estudiantado, permitiéndole ser consciente de sus evaluaciones en todo momento.
- La exposición en clase de conceptos por parte del docente.
- Promover la participación activa de los alumnos a través del análisis y la reflexión de los contenidos.
- Establecer ejercicios prácticos de investigación individual o colectiva que permitan identificar las políticas culturales de la localidad.
- Promover la participación en convocatorias y actividades donde se ofrecen apoyos para la realización de proyectos.
- Asignación de lecturas y documentos relativos a la clase

Estrategia de aprendizaje (estudiante)

- El estudiantado debe mantener una actitud comprometida y respetuosa con el grupo y el profesor o la profesora que facilite esta unidad de aprendizaje.
- Deberá presentar en tiempo y forma los trabajos, actividades o tareas que requiera en el proceso de enseñanza.
- Trabajará de forma sincrónica y asincrónica según la estrategia que proponga el o la docente titular del curso.
- Cuidará que los trabajos entregados mantengan un rigor académico mostrando referencias completas y/o utilización adecuada de inteligencia artificial.
- Presentación de entrevistas a becarios y miembros de instituciones culturales.
- Presentación de avances del proyecto.
- Exposición, presentación y entrega del proyecto final.
- Participación activa.
- La impartición de esta unidad de aprendizaje se realizará a distancia a través de diversas plataformas digitales.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de acreditación

Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 70 que establece el Estatuto Escolar vigente.

Criterios de evaluación

Entrega de Portafolios

Ensayos 20%
Reportes de lectura 10%
Exposición de temas 20%
Avance de la justificación del proyecto artístico 50%

Tienen derecho a **examen Ordinario** las personas que:

Cuentan con el 80% de asistencia.
La clase tiene al menos dos momentos de evaluación, las cuales se suman para obtener al final del semestre el 100%.

IX . BIBLIOGRAFÍA

Bayardo, R. (2023). *Política, economía y gestión cultural* (Vol. 11). RGC Ediciones.

Bolán, E. N. (2024). *La política cultural. Temas, problemas y oportunidades.* ITESO.

Bordat, E, M. (2013). Institutionalization and change in cultural policy: CONACULTA and cultural policy in Mexico (1988-2006). *International Journal of Cultural Policy*, 19:2, 222-248, DOI: 10.1080/10286632.2011.638980 [clásica]

Canal, C. Y. (Ed.). (2018). *Praxis de la gestión cultural.* Universidad Nacional de Colombia. [clásica]

Kester, G. (2005). Conversation Pieces: The Role of Dialogue in Socially-Engaged Art. Theory in Contemporary Art Since 1985. Blackwell. http://cam.usf.edu/CAM/exhibitions/2008_8_Torolab/Readings/Conversation_PiecesGKester.pdf [clásica]

Moran Blanco, S. (2022) *ODS y cultura: La implementación de la agenda 2030 en el ámbito cultural.* Universidad Rey Juan Carlos

O'Donnell, O., y Boyle, R. (2008). Understanding and Managing Organisational. Irlanda: Institute of public Administration Recuperado de http://www.cpmr.gov.ie/Documents/Understanding%20and%20Managing%20Organisational%20Culture.pdf

UNESCO (2016) *Diálogos post-2015 sobre cultura y desarrollo.* UNESCO. [clásica]

UNESCO (2017) *Cultura. Futuro urbano: Informe mundial sobre la cultura para el desarrollo urbano sostenible*. UNESCO [clásica]
UNESCO (2022) *Re/pensar las políticas para la creatividad. Plantear la cultura como un bien público global*. UNESCO.
Vich, V. (2019). *Desculturalizar la cultura: la gestión cultural como forma de acción política*. Siglo XXI Editores. [clásica]
Willcoxson, L., y Millett, B. (2000). The management of organisational culture (Volumen 3). Australia: Australian Journal of Management & Organisational Behaviour. Recuperado de http://core.ac.uk/download/pdf/18421573.pdf

X. PERFIL DEL DOCENTE

La persona que imparta la unidad de aprendizaje Gestión y Políticas Culturales debe contar con grado de maestría; preferentemente con estudios en artes, humanidades o área afín; al menos tres años de trayectoria como docente y/o experiencia en la gestión cultural; con la habilidad de guiar a los grupos por experiencias de reflexión sobre su quehacer artístico y en particular, sobre la implicación de sus prácticas culturales de su entorno social y cultural. De preferencia con una experiencia laboral.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN GENERAL DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Unidad académica: Facultad de Artes Mexicali		
Programa educativo: Maestría en Artes Visuales		
Nombre de la unidad de aprendizaje: Arte y Nuevas Tecnologías Digitales		
Plan de estudios:	**Clave:**	**Carácter:** Obligatoria
Distribución horaria: HC: 2 **HE:** 2 **HT:** 1 **HL:**_ **HPC:**_ **HCL:**_ **CR: 5**		
Fecha de elaboración: Noviembre de 2024		

Equipo de diseño de la unidad de aprendizaje:

Dr. Marco Antonio Perez Cota
Dr. Jesus Humberto Orozco Orozco
Dr. Demian Eduardo Carmona Villafana
Mtro. Miguel Angel Lozano Chairez

Validación del director de la unidad académica

Mtro. Salvador León Guridi

Sellos digitales de la CGIP y unidades académicas

II. COMPETENCIA DEL PERFIL DE EGRESO DEL PROGRAMA EDUCATIVO
Producir obra artística mediante la aplicación de teorías generales del arte, metodologías interdisciplinarias y nuevas tecnologías de la información para contribuir al desarrollo sostenible y al bienestar de la sociedad con actitud crítica, innovadora y respetuosa de los derechos humanos.

III. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE
La unidad de aprendizaje tiene la finalidad de identificar las posibilidades expresivas a través de las nuevas tecnologías digitales, para la creación de discursos artísticos, y sus aplicaciones en el campo de la creación, para difusión y proyección artísticas, con la finalidad de ligar al perfil de egreso en el campo de la gestión y producción de proyectos.

IV. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE
Desarrollar propuestas de proyecto artístico, a partir del análisis de métodos de producción y nuevas tecnologías en las artes visuales, para contribuir al desarrollo social, económico y cultural, con actitud proactiva y respetuosa con el medio ambiente y los derechos humanos.

V. EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Realizar una propuesta conceptual escrita a partir de la aplicación de los métodos de producción y/o nuevas tecnologías digitales en las Artes Visuales, para el desarrollo de sus Proyectos Artísticos.

VI. TEMARIO	
Unidad 1. - Contextos Digital y Post-Digital en el Arte	**Horas: 8**
Competencia de la unidad: Analizar el impacto de la era digital y postdigital en las prácticas artísticas, estudiando los cambios en los conceptos de tecnologías libres, arte posmoderno y autenticidad en el arte digital, para considerarlos en su proceso creativo con actitud crítica y respeto a los derechos humanos.	
Contenido: Unidad 1: Contextos Digital y Post-Digital en el Arte	

1.1 Introducción al arte en la era digital: historia y características. 1.1.1 Tecnologías libres. 1.1.2 Tecnologías privativas. 1.2 Postmodernismo en el arte y su relación con la tecnología. 1.3 Cuerpos y tecnologías: análisis de "zombie" (cultura de consumo) y "cyborg" (fusión humano-tecnología). 1.4 Impacto de la tecnología en la creación artística, análisis de la autenticidad y uso de inteligencia artificial en el arte. 1.4.1 Autenticidad y Originalidad en la era digital. 1.4.2 Derechos de Autor y Propiedad Intelectual. 1.4.3 Sesgos discriminatorios en Inteligencia Artificial.

Prácticas de taller Desarrollo de un boceto o prototipo de su propuesta de mediación digital a partir de su proyecto artístico. 1.- Realizar un collage a partir de un análisis crítico de casos de zombies y la cultura de consumo en su experiencia personal desde el punto de vista tecnológico. 2.-Elaborar un mapa visual (Moodboard) de cyborg en su experiencia personal.	Horas: 4

VII . TEMARIO	
Unidad 2. - Prácticas y herramientas de Mediación Digital	**Horas: 8**
Competencia de la unidad: Examinar las herramientas y plataformas de mediación digital, analizando sus características y posibilidades, para el desarrollo de narrativas de creación artística, con actitud ética, crítica y respeto a la diversidad.	
Contenido: 2.1 Plataformas digitales para la mediación artística. 2.2 Exploración de narrativas digitales en el arte. 2.3 Uso de tecnologías interactivas en la mediación.	
Prácticas de taller **1. -** Crear un catálogo de plataformas de exhibición que faciliten la promoción y venta de su obra, especificando sus principales características, requisitos y posibilidades.	**Horas:** 4

VII . TEMARIO	
Unidad 3 . - Mediación artística digital y nuevos públicos en el contexto actual	**Horas: 8**

Competencia de la unidad: Reconocer las teorías de mediación artística digital, a través del análisis del rol del mediador y la intervención de tecnologías inmersivas, para su aplicación en diferentes públicos como parte de su proyecto artístico, con respeto a la diversidad y actitud innovadora.	
Contenido: 3.1 Concepto de mediación artística digital: roles y funciones del mediador. 3.2 Estrategias para involucrar al público en entornos digitales. 3.2.1 Representación y estereotipos en el arte. 3.2.2 Accesibilidad e Inclusión en la mediación artística. 3.3 Experiencias inmersivas en el arte: diferencias y aplicaciones en la mediación artística. 3.4 Estudio de casos de mediación artística exitosa y diseño de experiencias mediadas.	
Prácticas de taller 1.- Desarrollo de una plataforma digital de exhibición de su proyecto artístico.	Horas: 4

IX . TEMARIO	
Unidad 4 . - Desarrollo de conceptos artísticos con nuevas tecnologías digitales.	**Horas:** 8
Competencia de la unidad: Elaborar una propuesta digital mediante el uso de las técnicas de creación y prototipado en entornos digitales, así como de los procesos creativos de las tecnologías emergentes, para enriquecer su proyecto artístico, con ética, innovación y creatividad.	
Contenido: 4.1 Generación de ideas y conceptos utilizando herramientas digitales. 4.2 Técnicas de creación y prototipado en entornos digitales. 4.3 Integración de tecnologías emergentes (IA, AR, VR) en el proceso creativo. 4.4 Análisis de las implicaciones éticas y sociales de las nuevas tecnologías en la práctica artística. 4.4.1 Apropiación de Datos en proyectos artísticos.	

4.4.2 Comercialización del Arte en plataformas digitales.	
Prácticas de taller **1.-** Desarrollo de un boceto o prototipo de su propuesta de mediación digital a partir de su proyecto artístico.	**Horas:** 4

X . MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente)

Exposición docente
Presentación audiovisual
Prácticas guiadas
Demostración práctica.

Estrategia de aprendizaje (estudiante)

Organizadores gráficos
Técnica expositiva
Trabajo colaborativo
Práctica de computo
Experimentación de plataformas digitales
Exploración de programas de diseño audiovisual

La impartición de esta unidad de aprendizaje se realizará a distancia a través de diversas plataformas digitales.

XI . CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de acreditación:

Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 70 que establece el Estatuto Escolar vigente.

Criterios de evaluación:

Collage y mapa visual 15 %

Catálogo de plataformas 15 %
Desarrollo de plataforma 15 %
Boceto o prototipo 15%
Propuesta conceptual escrita 40%

Tienen derecho a **examen Ordinario** las personas que:

Cuentan con el 80% de asistencia.
La clase tiene al menos dos momentos de evaluación, las cuales se suman para obtener al final del semestre el 100%.

XII . BIBLIOGRAFÍA

Alexander, J. C., & Guadarrama, A. (1991). Sociología cultural: Lo sagrado y lo profano en el discurso tecnológico. *Revista Mexicana de Sociología*, *53*(2), 283–309. . [Clásica]
An, Ran. (2024). Art curation in virtual spaces: The influence of digital technology in redefining the aesthetics and interpretation of art. Humanities, Arts and Social Sciences Studies. 10.69598/hasss.24.2.267552.https://www.researchgate.net/publication/383419991_Art_curation_in_virtual_spaces_The_influence_of_digital_technology_in_redefining_the_aesthetics_and_interpretation_of_art
Anantrasirichai, N., Bull, D. Artificial intelligence in the creative industries: a review. Artif Intell Rev 55, 589–656 (2022). https://doi.org/10.1007/s10462-021-10039-7
Alexenberg, M. L. (2011). The future of art in a postdigital age: From Hellenistic to Hebraic Consciousness. Intellect Books. [Clásica]
Ardalan, S., & Iozzo, C. A. (2021). Art and Technology: Innovative K-12 Digital Lessons. Teachers College Press.
Baker, C., & Sicchio, K. (2016). *Intersecting art and technology in practice*. Taylor and Francis. [Clasica]
Basalla, G. (1994). *La evolución de la tecnología*. RBA editores. [Clasica]
Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproducibilidad* técnica. Itaca. [clásica]
Bijker, W. E., Hughes, T. P., & Pinch, T. J. (1987).[clásica] *The social construction of technological systems*. The MIT press. [Clasica]
Braidotti, R. (2015). *Lo Posthumano*. Gedisa Editorial. [Clasica]
Castells, M. (2008). *La era de la información. Economía sociedad y cultura. Volumen 1: La sociedad red* (Primera ed). Siglo veintiuno. [Clasica]
Gronlund, M. (2016). *Contemporary art and digital culture*. Routledge. [Clásica]
Heidegger, M. (2021). *La pregunta por la técnica*. Herder Editorial.
Hermerén, G. (2024). Art and Artificial Intelligence. Cambridge University Press.
Himanen, P. (2001). *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Destino libro.
Kaya, Ozlem & Cuciuc Romanescu, Laura. (2023). ROLE OF TECHNOLOGY IN ART. https://www.researchgate.net/publication/377724834_ROLE_OF_TECHNOLOGY_IN_ART [Clásica]
Lanza Vidal, D. (2021). Arte Digital. Historia, evolución y tendencias en el arte de los nuevos medios.
Mejia, I. (2014). *El cuerpo posthumano. En el arte y la cultura contemporánea*. Editorial UNAM. [Clasica]

Schwartz, H. p. (1997). *Media Art History*. Prestel. . [Clásica]
Thomas K. (2013), *La estructura de las revoluciones científicas*. FCE. . [Clásica]
Tribe, M. & Jana, R. (2006). *Arte y nuevas tecnologías*. Alemania: Taschen. . [Clásica]
Wilson, S. (2003). *Information arts: intersections of art, science, and technology*. MIT press. [clásica].
Wynants, N. (2008). Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art. Caroline A. Jones (ed.).
Yehya, N. (2001). *El cuerpo transformado: cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia ficción*. Editorial Paidos.

XIII . PERFIL DEL DOCENTE

La persona que imparta la unidad de aprendizaje, debe contar con grado de maestría o doctorado; preferentemente con estudios en artes visuales, animación o en producción digital, al menos tres años de trayectoria como profesor(a) con experiencia en la práctica docente, con competencias en pensamiento crítico y reflexivo, contar con capacidad para orientar procesos creativos de análisis que fomente el trabajo en equipo, así como establecer y cumplir metas de redacción académica y desarrollo de proyectos.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN GENERAL DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Unidad académica: Facultad de Artes Mexicali		
Programa educativo: Maestría en Artes Visuales		
Nombre de la unidad de aprendizaje: Tendencias en las Artes Visuales del Siglo XXI		
Plan de estudios:	**Clave:**	**Carácter:** Obligatoria
Distribución horaria: HC:03 HE: 03 HT:_ HL:_ HPC:_ HCL:_ CR: 06		
Fecha de elaboración: Noviembre de 2024		

Equipo de diseño de la unidad de aprendizaje:

Mtro. César Rubén Castro Figueroa
Mtro. Héctor Manuel Bázaca López
Mtra. Luz Yaneli Montiel Berumen
Mtro. Teruaki Yamaguchi

Validación del director de la unidad académica

Mtro. Salvador León Guridi

Sellos digitales de la CGIP y unidades académicas

II. COMPETENCIA DEL PERFIL DE EGRESO DEL PROGRAMA EDUCATIVO

Desarrollar proyectos artísticos con base en el análisis del contexto y las políticas culturales locales, nacionales e internacionales, para potenciar su impacto y alcance en el ámbito artístico global con respeto y responsabilidad social.

III. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje aporta al perfil de egreso las competencias para el análisis de los discursos, medios y procesos de producción en las artes visuales del siglo XXI. En esta unidad se realiza un abordaje contextual de la práctica artística enfocada en la relación entre la conceptualización de la obra, los medios de producción y su materialidad para la identificación y comprensión de las tendencias artísticas del siglo XXI.

IV. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar las tendencias de las artes visuales del siglo XXI mediante la revisión de discursos, medios y procesos, para el desarrollo de propuestas artísticas en el panorama contemporáneo del arte con reflexividad crítica, intercultural e interseccional.

V. EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

Elaborar una serie de ensayos donde identifiquen los discursos, medios y procesos en las artes visuales para el desarrollo de su proyecto.

VI. TEMARIO

Unidad 1. Antecedentes teóricos e históricos	Horas: 16

Competencia de la unidad:

Identificar las diferentes propuestas de arte del siglo XX, revisando los antecedentes del arte conceptual y posconceptual, para comprender los discursos, medios y procesos del arte contemporáneo, con actitud crítica y reflexiva.

Contenido:

1.1 Inicios del siglo XX
1.2 Arte conceptual
1.2.1 Arte conceptual norteamericano
1.2.2 Arte conceptual latinoamericano
1.1 Postmodernidad y arte
1.2 Arte contemporáneo

VI. TEMARIO

Unidad 2. -Discursos, medios y procesos del arte del siglo XXI	Horas: 32

Competencia de la unidad:
Analizar los discursos, medios y procesos de las artes visuales en el siglo XXI, mediante el estudio de su relación con la diversidad sociocultural y ambiental con un enfoque multidisciplinario, para la generación de propuestas artísticas contextualizadas, con perspectiva interseccional e intercultural.

Contenido:

2.1. Arte con perspectiva de género
2.1.1 Arte feminista
2.1.2 Arte LGBTTTIQ+

2.2. Procesos sociales y comunitarios
2.2.1 Arte socialmente comprometido
2.2.2 Arte contextual
2.2.3 Arte público
2.2.4 Arte comunitario

2.3. Ecología, arte y sustentabilidad

2.4. Decolonialidad desde las artes:
2.4.1 Crítica y ruptura al canon artístico occidental
2.4.2 Fronteras y alteridades
2.4 Arte y memoria

2.5 Estudios de caso
2.5.1 Internacionales
2.5.2 Nacionales

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente)

Exposición docente
Instrucción guiada
Aprendizaje basado en proyectos
Solución de problemas

Discusión grupal
Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (estudiante)

Investigación documental
Organizadores gráficos
Resumen
Síntesis
Glosas
Ensayos
Técnica expositiva
Trabajo colaborativo
Foro de discusión

La impartición de esta unidad de aprendizaje se realizará a distancia a través de diversas plataformas digitales.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de acreditación

Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 70 que establece el Estatuto Escolar vigente.

Criterios de evaluación

Ensayos	50%
Exposición de temas	50%

Tienen derecho a **examen Ordinario** las personas que:

Cuentan con el 80% de asistencia.

La clase tiene al menos dos momentos de evaluación, las cuales se suman para obtener al final del semestre el 100%.

IX. BIBLIOGRAFÍA

Art.21. (2024). Repositorio educativo de videos sobre arte en el siglo 21. Recuperado el 16 de diciembre de 2024, de https://art21.org/series/art-in-the-twenty-first-century/
Barriendos, J. (2009). Jerarquías estéticas de la modernidad/colonialidad: El sistema internacional del arte y la geopolítica de los imaginarios museográficos. Ramona [clásica]
Barry, S. (2016). Vitamin P3: New Perspectives in Painting. Phaidon. [clásica]
Belting, H., Buddensieg, A. y Weibel, P. (2013). The Global Contemporary and the Rise of New Art Worlds. The MIT Press. [clásica]

Callac, S. (2019). Vitamin C: Clay+ Ceramic in Contemporary Art. Phaidon
Debroise, O. (2018). El arte de mostrar el arte mexicano: Ensayos sobre los usos y desusos del exotismo en tiempos de globalización (1992-2007). Cubo Blanco. [clásica]
De Pascual, A. y Lanau, D. (2018). El arte es una forma de hacer (no una cosa que se hace). Reflexiones a partir de una conversación de Luis Camnitzer y María Acaso. Catarata. [clásica]
Dewey, J. (2008). El arte como experiencia. Paidós. [clásica]
Elderton, L., & Morrill, R. (2019).Vitamin T: Threads & Textiles in Contemporary Art. Phaidon.
Guasch, A.M. (2000). Extensiones y desplazamientos: Antropología VS. Arte. Teoría cultural VS. Crítica. SITAC Intercambio de experiencias en el arte contemporáneo. Crónicas, controversias y puentes. PAC. [clásica]
Kester, G. (2005). Conversation Pieces: The Role of Dialogue in Socially-Engaged Art. Theory in Contemporary Art Since 1985. Blackwell. http://cam.usf.edu/CAM/exhibitions/2008_8_Torolab/Readings/Conversation_PiecesGKester.pdf .Recuperado el 16 de diciembre de 2024 [clásica]
Lippard, L. (2004). La desmaterialización del objeto artístico. De 1966 a 1972. Akal. [clásica]
López, Cuenca, A. (2005). El desarraigo como virtud: México y la deslocalización del arte en los años 90. Revista de occidente, (285). [clásica]
Lobeto, C (2020). "Liberar" la estética. Una mirada decolonial del Museo Afrbtrasil. Revista Hermeneutic. (18), pp. 137-155.
Marcelle, B. (2023). Decolonialidad desde las artes: estrategias, iniciativas, propuestas.
Mignolo, Walter, D. (2018). Reconstrucción epistémica/estética: la aesthesis docolonial una década después. Calle 14: revista de investigación en el campo del arte 14(25). pp. 14-32. DOI: https://doi.org/10.14483/21450706.14132 [clásica]
Peter, M. (2021). Vitamin D3: Today's best in contemporary drawing. Phaidon Press.
Prieto, A. (1999). Border art as a political strategy. Information Services Latin America.
Smith, T. (2011). Arte contemporáneo, remodernismo, transiciones, traducción, ¿Qué es arte contemporáneo hoy?: Simposio internacional. Universidad Pública de Navarra.

X. PERFIL DEL DOCENTE

La persona que imparta la unidad de aprendizaje, debe contar con grado de maestría o doctorado, con estudios en artes visuales, humanidades o área afín; al menos tres años de trayectoria como profesor(a) de historia y crítica de arte y/o experiencia en el desarrollo de proyectos artísticos; con capacidad de análisis, establecer y cumplir metas de redacción académica; además se considera deseable que sea analítico, reflexivo y aporte soluciones críticas.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN GENERAL DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Unidad académica: Facultad de Artes Mexicali		
Programa educativo: Maestría en Artes Visuales		
Nombre de la unidad de aprendizaje: Teorías y Estrategias Pedagógicas para la Creación Artística		
Plan de estudios:	**Clave:**	**Carácter:** Obligatoria
Distribución horaria: HC:_2_ HE: 02 HT:_1_ HL:_ HPC:_ HCL:_ CR:5		
Fecha de elaboración: Noviembre de 2024		

Equipo de diseño de la unidad de aprendizaje:
Mtra. Luz Yaneli Montiel Berumen
Mtra. Marycarmen de M. Arroyo Macías
Mtra. Lizbeth Muñoz Bravo
Mtro. Miguel Lozano Chairez

Validación del director de la unidad académica
Mtro. Salvador León Guridi

Sellos digitales de la CGIP y unidades académicas

II. COMPETENCIA DEL PERFIL DE EGRESO DEL PROGRAMA EDUCATIVO

Emplear estrategias de mediación de contenidos especializados de las artes visuales aplicando herramientas teórico-prácticas de la educación artística para sensibilizar y formar públicos reconociendo la diversidad de pensamiento con adaptabilidad a contextos múltiples.

III. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje tiene la finalidad de que el alumno sustente por medio de los fundamentos teórico prácticos y sobre las bases de los elementos que provienen del campo educativo, identificar las cualidades pedagógicas que encuentra en su producción artística, de tal manera que considere dichas herramientas como un ejercicio de mediación según los públicos a quién va dirigido el anteproyecto, con sensibilidad frente al entorno e innovación. No se requiere de conocimientos previos.

La unidad de aprendizaje aporta al perfil de egreso a través de estrategias pedagógicas para acercar al público a su propia obra, conocimiento que el estudiante aplicará en su trabajo terminal, y le proporcionará herramientas para su desempeño profesional.

IV. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Examinar cualidades pedagógicas en su obra artística por medio del estudio de las relaciones históricas entre el arte y la educación en el siglo XX y XXI con la finalidad de enriquecer su propia producción de manera innovadora.

V. EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

Entrega de un texto argumentativo que justifique las cualidades de lo pedagógico en el anteproyecto.

VI. TEMARIO

Unidad 1. Fundamentos de pedagogía y su aplicación a las artes	**Horas: 10**
Competencia de la unidad: Distinguir las diferentes líneas pedagógicas que emergieron en el siglo XX y XXI a partir del estudio de la relación entre la práctica artística y sus conexiones con lo pedagógico con la finalidad de enriquecer su práctica profesional desde lo educativo, de manera crítica y compleja.	
Contenido: 1.1. Introducción a la pedagogía 1.1.1 Principales corrientes pedagógicas del siglo XX y XXI	

1.1.1 Pedagogías críticas 1.1.2. Pedagogías decoloniales 1.1.2 Principales corrientes pedagógicas actuales 1.2. Procesos cognitivos, perceptivos e interpretativos en el proceso de creación artística. 1.2.1 El pensamiento visual. 1.2.2 Proceso cognitivo 1.2.3 Inteligencias múltiples y creatividad 1.3. Elementos pedagógicos en torno a la creación artística 1.3.1 Educación por el arte 1.3.2. Procesos dialógicos 1.3.3 Procesos relacionales	
Prácticas de taller 1.Realizará una cartografía digital donde incluya elementos visuales y escritos que representen las características de las diversas corrientes pedagógicas del siglo XX y XXI revisadas en clase, así como sus principales pensadores y elementos visuales que ejemplifican elementos teóricos en diversas prácticas artísticas	Horas: 5

VI. TEMARIO	
Unidad 2. Arte y pedagogía de la primera mitad del siglo XX	**Horas: 10**
Competencia de la unidad: Analizar las posibilidades creativas de la fusión entre lo artístico y lo pedagógico a partir del estudio de caso de fenómenos, movimientos y modelos artísticos pedagógicos para crear un marco de referencia histórica y teórica que le permita profundizar en los orígenes de este tópico de manera reflexiva y crítica.	
Contenido: 2.1. Enfoques multidisciplinarios y políticos en el siglo XX. 2.1.1. Arte conceptual latinoamericano 2.1.2. El Modelo de La Bauhaus 2.1.3. El movimiento muralista en México y el proyecto educativo de José Vasconcelos. 2.1.4. Los colectivos en México en la década de los setentas. 2.2. La desmaterialización del objeto artístico. 2.2.1. The Black Mountain College 2.2.2. Situacionismo	
Prácticas de taller Diseñará un ensayo visual que integre una introducción, argumento y conclusiones, así como una serie de imágenes que analicen visualmente los diversos fenómenos, movimientos y modelos artísticos en el siglo XX que lograron fusionar elementos entre lo artístico y lo pedagógico.	Horas: 5

VI. TEMARIO

Unidad 3. Entrecruces actuales entre la práctica artística y fundamentos pedagógicos.	**Horas: 12**
Competencia de la unidad: Interpretar las cualidades fusionadas de lo artístico y lo pedagógico por medio del estudio de diversas propuestas educativas y artísticas que emergieron a finales del siglo XX y XXI con la finalidad de enriquecer su mirada en un contexto más contemporáneo del fenómeno del arte de manera comprometida y creativa.	
Contenido: 3.1. Práctica Artística Pedagógica como concepto fusionado 3.2. Modelo Artográfico de Rita Irwin. 3.3. Estética relacional 3.4. El concepto de Artilugio en el pensamiento de Benjamín Berlanga. 3.5. Arte dialógico 3.6. Arte contextual 3.7. Arte participativo 3.8. Arte socialmente comprometido	
Prácticas de taller Realizará una práctica artística pedagógica que se relacione con su anteproyecto, donde incluya una planeación y diseño de estrategias pensada desde propuestas actuales que fusionan el arte y lo educativo.	Horas: 6

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente)

Técnica expositiva.
Discusión grupal.
Ejercicios prácticos.
Aprendizaje basado en proyectos.

Estrategia de aprendizaje (estudiante)

Reportes de lectura.
Investigación documental.
Ensayo visual.
Técnica expositiva.
Elaboración de informe.

La impartición de esta unidad de aprendizaje se realizará a distancia a través de diversas plataformas digitales.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de acreditación

Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 70 que establece el Estatuto Escolar vigente.

Criterios de evaluación

Prácticas 50%
Texto argumentativo 50%

Tienen derecho a **examen Ordinario** las personas que:

Cuentan con el 80% de asistencia.
La clase tiene al menos dos momentos de evaluación, las cuales se suman para obtener al final del semestre el 100%.

IX. BIBLIOGRAFÍA

Ardenne, P. (2002). *Un arte contextual. Creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación*. Azarbe S.L. [clásica].
Arnheim, R. (1969). *Visual Thinking*. University of California Press [clásica].
A/r/toraphy. (2023). *A/r/tography – Una invitación a pensar a través de la creación artística, la investigación, la enseñanza y el aprendizaje*. http://artography.edcp.educ.ubc.ca
Berlanga, B. (2014). *Fragmentos acerca del artilugio en la pedagogía del sujeto*. Universidad campesina indígena en red [clásica].
Bourriaud, N. (1998). *Esthétique relationnelle*. Presses du réel [clásica].
Fontdevila, O. (2018). *El arte de la mediación* (Vol. 12). Consonni [clásica].
Gómez, V. E. M. Procesos de mediación de la enseñanza de las artes plásticas. *De la realidad compleja a la construcción del conocimiento educativo*, 80. [clásica].
Kester, G. (2005). Conversation Pieces: The Role of Dialogue in Socially-Engaged Art. *Theory in Contemporary Art Since 1985*. Blackwell [clásica].
Lippard, L. R. (1997). *Six Years: The Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972*. University of California Press [clásica].
Rubio, A. (2018). Cuatro estrategias didácticas basadas en arte contemporáneo: El proceso educativo como obra de arte a través de Metodologías Artísticas de Enseñanza-Aprendizaje. *ANIAV-Revista de Investigación En Artes Visuales*, (3), 67-79. [clásica].
Irwin, R. et al (2006). The rizomatic relations of A/r/tography. *Studies in Art Education*. 48 (1), 70-88. https://www.jstor.org/stable/25475806 [clásica]
Sánchez Rodríguez, F., Numa Rodríguez, M., & Sánchez Numa, A. (2016). Hacia la formación de públicos culturales desde una estrategia pedagógica. *Multiciencias, 16*(2),202-210.[fecha de

Consulta 14 de Octubre de 2024]. ISSN: 1317-2255. Recuperado de: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=90452745011 [clásica]

X. PERFIL DEL DOCENTE

La persona que imparta la unidad de aprendizaje "Teorías y estrategias pedagógicas para la creación artística" debe contar con grado de maestría en artes, humanidades o área afín; al menos tres años de trayectoria como docente; con procesos activos de producción artística que utilice procesos pedagógicos en sus estrategias de creación; con capacidad para orientar procesos creativos, establecer y cumplir metas de redacción académica.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN GENERAL DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Unidad académica: Facultad de Artes Mexicali		
Programa educativo: Maestría en Artes Visuales		
Nombre de la unidad de aprendizaje: Elaboración de Proyectos Artísticos		
Plan de estudios:	**Clave:**	**Carácter:** Obligatoria
Distribución horaria: HC: 02 **HE:** 02 **HT:** 1 **HL:** **HPC:** **HCL:** **CR:**05		
Fecha de elaboración:		

Equipo de diseño de la unidad de aprendizaje:

Cristina Conde Felix
Salvador León Guridi
Martha Patricia Medellín Martínez
Marycarmen de Montserrat Arrollo Macias

Validación de los directores (as) de la (s) unidad (es) académica (as)

Salvador León Guridi

Sellos digitales de la CGIP y unidades académicas

II. COMPETENCIA DEL PERFIL DE EGRESO DEL PROGRAMA EDUCATIVO

Reconocer los elementos de la gestión cultural mediante la identificación de las funciones de diseño, administración, evaluación y difusión de proyectos para proponer acciones culturales, garantizar el acceso igualitario y fortalecer el tejido social, con actitud solidaria.

III. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje propondrá desarrollar los elementos que integran un proyecto artístico, partiendo de intereses particulares que se adecuarán a su inserción en el panorama cultural elegido.

IV. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Elaborar proyectos artísticos mediante el estudio y disposición lógica del conjunto de procedimientos metodológicos necesarios para potenciar su impacto y alcance con responsabilidad y orientación al cambio social.

V. EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

Entrega de un proyecto artístico que incluya: antecedentes, objetivos, fundamentación, descripción de la propuesta y contexto de la creación/intervención, cronograma y presupuesto.

VI. TEMARIO	
Unidad 1. Problematización y delimitación del proyecto.	**Horas:**
Competencia de la unidad: Identificar los componentes relevantes y distintivos del proyecto mediante la revisión de las necesidades culturales del contexto para la delimitación de su alcance y viabilidad, con una actitud flexible, reflexiva, autocrítica y comprometida	
Contenido: **UNIDAD I.** 1.1 La idea inicial. 1.2 La iniciativa en el contexto. 1.3 Diagnóstico e implicaciones del proyecto. 1.4 Modelo y premisa del proyecto. 1.5 Ciclo de vida del proyecto (fases).	
Prácticas de taller **1.Elaboración de cartografía digital que contenga los principales elementos característicos del proyecto por desarrollar a partir de un estudio de necesidades culturales.**	**Horas: 8**

VI. TEMARIO	
Unidad 2. Metodología para la elaboración del proyecto.	Horas:
Competencia de la unidad: Desarrollar los elementos del proyecto artístico explorando el tema en el contexto cultural seleccionado para constituir una planeación artística viable y congruente, con una perspectiva creativa, interseccional, intercultural, responsable y autocrítica.	
Contenido: UNIDAD II. 2.1 El nombre o título. 2.2 Antecedentes. 2.3 Definición de objetivos. 2.4 Justificación. 2.5 Fundamentos teóricos. 2.6 Producto final esperado. 2.7 Cronograma. 2.8 Presupuesto y financiamiento. 2.9 Alianzas estratégicas del proyecto 2.10 Espacio de difusión o contexto de intervención 2.11 Público. 2.12 Viabilidad. 2.13 Anexos 2.13.1 Referencias bibliográficas.	

2.13.2 Referencias visuales. 2.13.3 Gráficas. 2.13.4 Bocetos y prototipos.	
Prácticas de taller 1.Ejercicios colectivos de discusión de textos académicos por medio de debates con la finalidad de seleccionar los principales elementos argumentativos del proyecto 2. Bitácora de espacios de difusión cultural viables para la presentación del proyecto a plantear.	Horas: 8

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Discusión grupal
- Aprendizaje basado en casos de estudio
- Ejercicios de escritura académica

Estrategia de aprendizaje (estudiante):

- Investigación documental
- Lectura de análisis
- Solución de problemas
- Ejercicios de escritura académica

La impartición de esta unidad de aprendizaje se realizará a distancia a través de diversas plataformas digitales.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de acreditación

Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 70 que establece el Estatuto Escolar vigente.

Criterios de evaluación

Entrega del proyecto artístico

Avances 30%
Exposición de avances 20%
Proyecto artístico 50%

Tienen derecho a **examen Ordinario** las personas que:

Cuentan con el 80% de asistencia.

La clase tiene al menos dos momentos de evaluación, las cuales se suman para obtener al final del semestre el 100%.

IX. BIBLIOGRAFÍA

ARTSPIRE. (2011). *The profitable artist*. Alworth Press-NY Foundation for the arts.

Ayala, J. (2022). *Desarrollo de proyectos culturales y artísticos: nuevos retos digitales o híbridos*. UNAM.

Bonet, L, Castaner, X., y Font, J. (2009). *Gestión de proyectos culturales. Análisis de casos*. Ariel.

CONACULTA. (2017). *Metodología para la integración de proyectos culturales*. https://www.cultura.gob.mx/donativos/2015/Metodologia-para-integracion-de-proyectos-culturales.pdf

Munari, B. (2006). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. GG Diseño.

Roselló, D. (2009). *Diseño y evaluación de proyectos culturales*. Ariel.

X. PERFIL DEL DOCENTE

La persona que imparta la unidad de de aprendizaje Elaboración de Proyectos Artísticos debe contar con grado de maestría; preferentemente con estudios en artes, humanidades o área afín; al menos tres años de trayectoria como docente y como gestor(a) de proyectos artístico-culturales; contar con capacidad para orientar procesos creativos, establecer y cumplir metas de redacción académica.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN GENERAL DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Unidad académica: Facultad de Artes Mexicali		
Programa educativo: Maestría en Artes Visuales		
Nombre de la unidad de aprendizaje: Producción I		
Plan de estudios:	**Clave:**	**Carácter:** Obligatoria
Distribución horaria: HC: 02 HE: 02 HT: 01 HL: _ HPC: _ HCL: _ CR: 05		
Fecha de elaboración: Noviembre de 2024		

Equipo de diseño de la unidad de aprendizaje:

Mtro. César Rubén Castro Figueroa
Mtro. Héctor Manuel Bázaca López
Mtra. Marycarmen de Montserrat Arroyo Macias
Mtro. Teruaki Yamaguchi

Validación del director de la unidad académica

Mtro. Salvador León Guridi

Sellos digitales de la CGIP y unidades académicas

II. COMPETENCIA DEL PERFIL DE EGRESO DEL PROGRAMA EDUCATIVO

Producir obra artística mediante la aplicación de teorías generales del arte, metodologías interdisciplinarias y nuevas tecnologías de la información para contribuir al desarrollo sostenible y al bienestar de la sociedad con actitud crítica, innovadora y respetuosa de los derechos humanos.

III. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje aporta al perfil de egreso las competencias para desarrollar proyectos de producción en las artes visuales. En esta unidad se realiza el plan de producción artística, la experimentación técnica, análisis de procesos de creación, maquetas y bocetos para estructurar el proyecto artístico que se desarrollará en las siguientes unidades de aprendizaje: Producción II y Producción III.

IV. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar bocetos y prototipos de obra mediante la proyección de medios y estrategias, conceptos y procesos creativos con el fin de generar obras que dialoguen con el contexto social, cultural y artístico, con compromiso social y pensamiento crítico.

V. EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

Entrega de carpeta de producción que integre los procesos de experimentación, conceptos y argumentación de la propuesta, así como plan de producción artística, maquetas, prototipos y bitácora.

VI. TEMARIO

Unidad 1. Anteproyecto de producción artística	**Horas: 10**

Competencia de la unidad:
Estructurar un plan de producción a partir de la deliberación de estrategias de creación para estructurar su proceso creativo con actitud crítica.

Contenido:

1.1. Conceptos
1.2. Lenguajes
1.3. Identificación de posibles estrategias de creación

1.3.1. Procesos disciplinarios 1.3.2. Medios y estrategias. 1.4 Propuesta de producción 1.4.1 Planeación de ruta de trabajo 1.4.2 Cronograma de actividades.	
Prácticas de taller **1.** Elaboración de plan de trabajo escrito que incluya lo siguiente: descripción del proyecto, cronograma, metodología, recursos económicos, humanos y de infraestructura, así como los medios de documentación.	**Horas: 5**

VI. TEMARIO	
Unidad 2. Experimentación y análisis	**Horas: 10**
Competencia de la unidad: Evaluar estrategias de producción de obra, mediante la exploración y la experimentación de lenguajes y medios de creación, para el diseño de bocetos y prototipos, con actitud creativa y respeto al medio ambiente.	
Contenido: 2.1 Apuntes y bocetaje 2.2 Trabajo de campo 2.2.1 Recopilación de información: observación y estudio del problema de investigación 2.3 Exploración y experimentación de técnicas y medios 2.4. Análisis del proceso de producción 2.5. Registro del proceso (bitácora) 2.6. Propuesta de producción de obra	
Prácticas de taller 1.- Exploración y experimentación de materiales **2.-** Elaboración y entrega de bitácora de procesos	**Horas: 5**

VI. TEMARIO	
Unidad 3. Realización de prototipos y bocetos finales.	**Horas: 12**
Competencia de la unidad: Elaborar prototipos, maquetas o propuesta visual en el espacio expositivo, por medio de la aplicación de estrategias de producción concretas con la finalidad de definir la propuesta de obra de manera responsable y reflexiva.	
Contenido: 3.1. Elaboración de maquetas y prototipos.	

3.2. Revisión y ajustes de propuesta de obra	
Prácticas de taller 1.-Elaboración de maquetas, prototipos o propuesta visual en espacio expositivo.	**Horas: 6**

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Estrategia de enseñanza (docente)

Exposición docente.
Presentación audiovisual.
Prácticas guiadas.
demostración práctica.
Discusión grupal.
aprendizaje basado en proyectos.
Solución de problemas

Estrategia de aprendizaje (estudiante)

Organizadores gráficos
Producción individual
Técnica expositiva
Elaboración de informes
Trabajo Colaborativo
Experimentación y exploración de materiales
La impartición de esta unidad de aprendizaje se realizará a distancia a través de diversas plataformas digitales.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de acreditación

Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 70 que establece el Estatuto Escolar vigente.
Criterios de evaluación:

Plan de producción artística 15 %
Maquetas, prototipos o propuesta visual en espacio expositivo 20 %
Bitácora 15 %
Carpeta de producción 50 %

Tienen derecho a **examen Ordinario** las personas que:

Cuentan con el 80% de asistencia.

La clase tiene al menos dos momentos de evaluación, las cuales se suman para obtener al final del semestre el 100%.

IX. BIBLIOGRAFÍA

Art.21. (2023). *Repositorio educativo de videos sobre arte en el siglo 21*. Recuperado el 19 de diciembre de 2024, de https://art21.org

Barry, S. (2016). *Vitamin P3: New Perspectives in Painting*. Phaidon. [clásica]

García Martínes, C. E. (2006). Sistema de Información cultural. CONACULTA. Recuperado el 14 de octubre de 2024, http://sic.conaculta.gob.mx/documentos/1292.pdf [clásica]

Guasch, A. M. (2022). *Derivas: ensayos críticos sobre arte y pensamiento* (Vol. 40). Ediciones Akal.

Goodman, N. (2010). *Los lenguajes del arte. Una aproximación a la teoría de los símbolos*. Madrid, Paidós. [clásica]

Lauzirika, A. y Rodríguez, N. (coord). (2022). (Meta) *Cartografiando los territorios del arte contemporáneo*. AusArt, 10(2). Recuperado el 13 de diciembre de 2024, de https://ojs.ehu.eus/index.php/ausart/issue/view/1942

Lilley, C. (2019). *Vitamin C: Clay+ Ceramic in Contemporary Art*. Phaidon Elderton, L., & Morrill, R. [clásica]

Peter, M. (2021). *Vitamin D3: Today's best in contemporary drawing*. Phaidon Press.

Porter, J. (2019). *Vitamin T: Threads & Textiles in Contemporary Art*. Phaidon. [clásica]

Rebentisch, J. (2021). *Teorías del arte contemporáneo*. Publicacions de la Universitat de Valencia.

Roselló Cerezuela, D. (febrero-marzo de 2006). *Diseño y evaluación de proyectos culturales*, U. I. Catalunya. Recuperado el 16 de junio de 2013, de http://issuu.com/bakuna/docs/david_ros [clásica]

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta esta unidad de aprendizaje debe poseer licenciatura en artes visuales, artes plásticas o afines, con maestría en artes o área afín, con experiencia vigente en producción de obra y proyectos artísticos; al menos tres años de trayectoria como docente; habilidades en asesoría de proyectos de artes visuales; manejo de prácticas docentes en áreas inter, multi y transdisciplinares, que promueva el desarrollo profesional en los estudiantes, con aptitudes éticas y colaborativas.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN GENERAL DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Unidad académica: Facultad de Artes Mexicali		
Programa educativo: Maestría en Artes Visuales		
Nombre de la unidad de aprendizaje: Teorías, Metodologías y Prácticas Socioculturales		
Plan de estudios:	**Clave:**	**Carácter:** Obligatoria
Distribución horaria: HC: 03 **HE:** 03 **HT:**_ **HL:**_ **HPC:**_ **HCL:**_ **CR:** 06		
Fecha de elaboración: Noviembre de 2024		

Equipo de diseño de la unidad de aprendizaje:

Dr. Mario Javier Bogarín Quintana
Mtro. César Rubén Castro Figueroa
Mtro. Miguel Ángel Lozano Chairez
Dra. Martha Patricia Medellín Martínez

Validación del director de la unidad académica:

Mtro. Salvador León Guridi

Sellos digitales de la CGIP y unidades académicas

II. COMPETENCIA DEL PERFIL DE EGRESO DEL PROGRAMA EDUCATIVO
Desarrollar proyectos artísticos con base en el análisis del contexto y las políticas culturales locales, nacionales e internacionales, para potenciar su impacto y alcance en el ámbito artístico global con respeto y responsabilidad social.

III. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE
En esta unidad de aprendizaje se analizarán los diferentes niveles de comprensión epistemológica de las técnicas más comunes de obtención de información del paradigma cualitativo, para comprender la implementación ordenada y pertinente de los pasos para el desarrollo de proyectos artísticos. La unidad de aprendizaje aporta al perfil de egreso en su área de conocimiento de Desarrollo de proyectos.

IV. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE
Identificar fundamentos teóricos y metodologías proyectuales mediante la vinculación de la producción artística para la intervención sociocultural asertiva en favor de la garantía de los derechos humanos y el acceso igualitario a la cultura, con actitud solidaria y congruente.

V. EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Elaboración y entrega de un texto académico que incluya la descripción de los fundamentos teóricos y metodologías proyectuales seleccionados para la inclusión en su proyecto.

VI. TEMARIO	
Unidad 1. Fundamentos de las teorías socioculturales	**Horas: 16**
Competencia de la unidad: Identificar los conceptos fundamentales de las teorías contemporáneas de la cultura simbólica mediante el análisis de su contexto de surgimiento y desarrollo conceptual para generar perspectivas de análisis, con pensamiento crítico y amplio criterio.	
Contenido: 1.1 Concepción simbólica de la cultura 1.2 Campo y habitus	

1.3 Animación sociocultural
1.4 Agencia
1.5 Espacio y poder
1.6 Arte y género

VI. TEMARIO	
Unidad 2. Metodologías para desarrollo de proyectos	**Horas: 16**
Competencia de la unidad: Examinar las posibilidades epistemológicas mediante la selección de técnicas metodológicas proyectuales para el abordaje artístico, que incluya la importancia tanto de su cualidad material como de su impacto sociocultural, con una perspectiva inclusiva y ética.	
Contenido: 2.1 Microhistoria 2.2 Etnografía, ciberetnografía y autoetnografía 2.3 Estudio de caso 2.4 Intervención participativa 2.5 Técnicas de documentación y archivo 2.6 Investigación basada en las artes 2.7 Investigación basada en la práctica artística	

VI. TEMARIO	
Unidad 3 . Elementos de la propuesta teórica-metodológica	**Horas: 16**
Competencia de la unidad: Implementar la teoría epistemológica pertinente integrando las categorías y estrategias de obtención de información requeridas en la propuesta creativa, para establecer el planteamiento metodológico del proyecto artístico, con carácter innovador y solidez teórico-metodológica con actitud innovadora y rigor teórico-metodológico.	
Contenido: 3.1 Estudio de casos de conceptos teóricos aplicados en las artes visuales 3.2 Identificación y selección de propuesta metodológica 3.3 Integración escrita de la propuesta	

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Discusión grupal
- Aprendizaje basado en casos de estudio
- Ejercicios de escritura académica

Estrategia de aprendizaje (estudiante):
- Investigación documental
- Lectura de análisis
- Solución de problemas
- Ejercicios de escritura académica

La impartición de esta unidad de aprendizaje se realizará a distancia a través de diversas plataformas digitales.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de acreditación

Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 70 que establece el Estatuto Escolar vigente.

Criterios de evaluación

Texto académico final	50%
Reportes de lectura	30%
Exposición de temas	20%

Tienen derecho a **examen Ordinario** las personas que:

Cuentan con el 80% de asistencia.

La clase tiene al menos dos momentos de evaluación, las cuales se suman para obtener al final del semestre el 100%.

IX. BIBLIOGRAFÍA

Bénard, S. (2019). Autoetnografía. Una metodología cualitativa. Universidad Autónoma de Aguascalientes/ El Colegio de San Luis, A.C. [Clásica]

Bourdieu, P. (1983). Campo de poder y campo intelectual. Folios Ediciones. [Clásica]

Cordero, K. y Saenz, I. (2007). Critica feminista en la teoría e historia del arte. Universidad Iberoamericana/CONACULTA/UNAM. [Clásica]

Fetterman, D. (2009). Ethnography: Step-by-step. Sage publications. [Clásica]

Geertz, C. (2003). La interpretación de las culturas. Editorial Gedisa. [Clásica]

Idartes. (2021). Artífices n.º 1. Formulación de proyectos artísticos y culturales con enfoque comunitario. https://idartesencasa.gov.co/sites/default/files/libros_pdf/CFGA_03-06-21.pdf

Kaya, Ozlem & Cuciuc Romanescu, Laura. (2023). ROLE OF TECHNOLOGY IN ART. https://www.researchgate.net/publication/377724834_ROLE_OF_TECHNOLOGY_IN_ART [Clásica]
Kester, G. (2005). Conversation Pieces: The Role of Dialogue in Socially-Engaged Art. Theory in Contemporary Art Since 1985. Blackwell. http://cam.usf.edu/CAM/exhibitions/2008_8_Torolab/Readings/Conversation_PiecesGKester.pdf [clásica]
Ngai, S. (2012). Our aesthetic categories. harvard University Press. [Clásica]
Pink, S. (2013). Doing Visual Ethnography. SAGE Publications. [Clásica]
Taylor, D. (2017). El archivo y el repertorio. La memoria cultural performática en las Américas. Ediciones Universidad Alberto Hurtado. [Clásica]

X. PERFIL DEL DOCENTE

La persona que imparta la unidad de aprendizaje Teorías, metodologías y prácticas socioculturales debe contar con grado de maestría; preferentemente con estudios en artes, humanidades o área afín; al menos tres años de trayectoria como profesor(a) de teoría, crítica del arte y/o experiencia en la práctica docente sobre metodologías proyectuales; además de contar con capacidad para orientar proyectos creativos, establecer y cumplir metas de redacción académica; además, se considera deseable que sea analítico, respetuoso y aporte soluciones creativas.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN GENERAL DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Unidad académica: Facultad de Artes Mexicali		
Programa educativo: Maestría en Artes Visuales		
Nombre de la unidad de aprendizaje: Mercadotecnia Cultural		
Plan de estudios:	**Clave:**	**Carácter:** Obligatoria
Distribución horaria: HC:02 HE:02 HT:01 HL:_ HPC:_ HCL:_ CR: 05		
Fecha de elaboración: Noviembre de 2024		

Equipo de diseño de la unidad de aprendizaje:

Mtro. Sergio Rommel Alfonso Guzmán
Dr. Demian Eduardo Carmona Villafaña
Dra. Martha Patricia Medellín Martínez
Mtra. Lizbeth Muñoz Bravo

Validación del director de la unidad académica

Mtro. Salvador León Guridi

Sellos digitales de la CGIP y unidades académicas

II. COMPETENCIA DEL PERFIL DE EGRESO DEL PROGRAMA EDUCATIVO

Desarrollar proyectos artísticos con base en el análisis del contexto y las políticas culturales locales, nacionales e internacionales, para potenciar su impacto y alcance en el ámbito artístico global con respeto y responsabilidad social.

III. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Mediante la unidad de aprendizaje se desarrollará un plan de marketing acorde a las estrategias y comunicación para los públicos pertinentes al proyecto cultural del estudiante, que permita su inserción al mercado cultural seleccionado. En la unidad de aprendizaje Mercadotecnia Cultural, se analizará el proceso de aplicación del marketing y de la comunicación en productos culturales, utilizando nuevos modelos de gestión de mercados más comprometidos con su entorno e interesados en conocer la repercusión de sus actividades en los ciudadanos, proporciona las bases iniciales generales para la práctica profesional como creador y promotor independiente.

Esta unidad de aprendizaje actuará como un enlace entre la teoría crítica y la práctica profesional, ayudando a los estudiantes a posicionar el arte y la cultura como bienes significativos en un entorno globalizado. De este modo, se alinea con la misión del programa al formar egresados capaces de contribuir al fortalecimiento del mercado del arte desde una perspectiva transformadora e inclusiva.

IV. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseñar un plan de marketing sobre un producto, servicio cultural o derivado mediante estrategias correspondientes al contexto cultural seleccionado, para su implementación en un proyecto artístico comprometido con el desarrollo social, con una actitud emprendedora y proactiva.

V. EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

Elaboración y entrega de un plan de marketing que incluya diagnóstico, planeación y diseño de estrategias de mercado de un producto o servicio cultural.

VI. TEMARIO

Unidad 1. Gestión de marketing y comunicación de productos culturales	Horas: 10 hrs.

Competencia de la unidad: Identificar los elementos clave y el impacto en los públicos de las estrategias de marketing y comunicación utilizados en la promoción de los bienes y servicios culturales mediante la revisión de estudios de casos actuales para generar una gestión estratégica

que permita insertarse en las dinámicas del mercado cultural meta, con una actitud respetuosa, congruente y responsable.
1.1 Introducción al marketing cultural. 1.2 Comunicación de bienes y servicios culturales. 1.3. Gestión estratégica de las relaciones. 1.4. Captación y vinculación de públicos.

Prácticas de taller **1.**Revisión de casos concretos de proyectos culturales sustentados en acciones de mercadotecnia cultural.	**Horas: 5**

VI. TEMARIO	
Unidad 2. El comportamiento del consumidor cultural	**Horas: 10**
Competencia de la unidad: Establecer un sistema de conexión con el entorno, que permita a la organización ser lo más permeable posible, a partir de la identificación de los factores que inciden en el proceso de compra, con respeto y cooperación.	
Contenido: 2.2 Modelo de comportamiento del consumidor cultural 2.3 Características de los niveles de aprendizaje del modelo de Howard y Shelth 2.4 Variables Internas 2.5 Variables Externas 2.5.1 Cultura 2.5.2 Subcultura, 2.5.3 Clase Social, 2.5.4 Factores sociales (grupos sociales, la familia, los roles sociales y el estatus) 2.6 El proceso de decisión de compra	

Prácticas de taller **1.**Desarrollar un estudio de mercado, a partir de instrumentos de investigación para identificar intereses e inquietudes de consumidores y no consumidores.	**Horas: 5**

VI. TEMARIO	
Unidad 3. Plan de marketing de un producto cultural	**Horas: 12**
Competencia de la unidad: Diseñar un plan de marketing para un producto cultural, integrando el análisis estratégico de la situación y la planificación de objetivos, estrategias y acciones, mediante el uso de herramientas metodológicas y la aplicación de información primaria y secundaria, para desarrollar propuestas viables que fortalezcan la proyección y posicionamiento del proyecto artístico en su contexto específico.	
Contenido: 3.1. Definición del objeto de análisis 3.2. Análisis estratégico de la situación 3.2.1. Determinación de las variables a analizar 3.2.2. Determinación de las fuentes de información 3.2.3. Diseño del proceso de obtención de información primaria 3.2.4. Búsqueda en fuentes secundarias y trabajo de campo 3.2.5. Procesamiento y análisis de los datos 3.3. Diagnóstico de la situación 3.4. Planificación estratégica 3.4.1. Fijación de objetivos 3.4.2. Determinación de las estrategias 3.4.3. Determinación del programa de acción 3.4.5. Redacción del plan	
Prácticas de taller 1. Elaborar la propuesta del plan de marketing y mostrarla en un *software* para presentaciones.	**Horas:** 6

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Facilitar la bibliografía correspondiente.
- Planear y organizar las clases.
- Aclarar las dudas que surjan.
- Valorar objetivamente los trabajos entregados por los alumnos

Estrategia de aprendizaje (estudiante):

- Realizar reportes de lectura
- análisis y exposiciones que les permitirán adentrarse en la política cultural de su País y establecer la búsqueda para incidir a través de sus propuestas.
- Participar de manera individual como grupal.

La impartición de esta unidad de aprendizaje se realizará a distancia a través de diversas plataformas digitales.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de acreditación

- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 70 que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente

Criterios de evaluación

Reportes de lecturas	10%
Exposición de unidad	10%
Entrega de ensayo al término de cada unidad	20%
Participación activa y congruente con la discusión de la sesión	10%
Actividad grupal de presentación de proyectos	20%
Evidencia de desempeño (Plan de marketing)	30%
Total	100%

IX. BIBLIOGRAFÍA

Azuela, F, J, I. (2010). El marketing de la cultura y las artes: Una evolución. Revista Nacional de Administración, 1 (1), pp 23-36, enero-junio. [clásica]

Blé, A. (2008). Parámetros para el desarrollo de una estrategia de Mercadotecnia Cultural. En Parámetros para el desarrollo de una estrategia de Mercadotecnia Cultural para impulsar el teatro en San Andrés Cholula, Puebla. (Tesis de licenciatura). UDLAP. de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lmk/ble_m_a/capitulo6.pdf

Cantos, M., y González, A.J. (2011). Manual de Marketing y comunicación cultural, Universidades Públicas Andaluzas. [clásica]

Colbert, F. y Cuadrado, M. (2000). Marketing de las artes y la cultura. Ariel. [clásica]

Cuenca, V, L. (2020). El reto de la autogestión para artistas jóvenes visuales mexicanos. Ponencia en el Cuarto Encuentro Nacional de Gestión Cultural.

De Castro, R. (25 de nov, 2020). Factoría de industrias creativas. https://www.factoriadeindustriascreativas.es/como-disenar-la-estrategia-de-comercializacion-para-emprendedores-culturales-y-creativos/

Hennekam, S., & Bennet, D. (2016). Self-Management of Work in the creative industries in the netherlands. Human Resources Management, 19(1) 31-41.

Leal, A., y Quero, M.J. (2011). Manual de Marketing y comunicación cultural. España: Universidades Públicas Andaluzas. Recuperados de http://www.bizkaia.eus/home2/archivos/DPTO4/Temas/producto44manual-de-marketing-y-comunicacion-cultural_web.pdf?hash=fd8824f4f4be8516b065ee1c702bdae4&idioma=EU [clásica]

Marcos, A, M. (2020). El marketing en el mercado del arte, La Albolafia: Revista de humanidades y cultura, Dossier: Estudios sobre el mercado del arte, presente y futuro en un contexto crítico. No. 20, pp. 197-218. http://albolafia.com/trab/La%20Albolafia%2020.pdf

Pantoja Ruiz, E. S. (2021). El emprendimiento cultural, una alternativa para el artista de hoy. HArtes, 2(4), 66-77. https://revistas.uaq.mx/index.php/hartes/article/view/384

Sonobe, T (2022). Creative Economy 2030: Imagining and Delivering a Robust, Creative, Inclusive, and Sustainable Recovery. Asian Development Bank Institute.

Sastre, B, A., Azouri, M, E., Paz, M, E., Vargas, S, G. y Rodríguez B, V. (2015). Teoría de mercadotecnia de las artes: Hacía la teoría del producto sensible. Escuela Superior de Producción y Escenotecnia. [clásica]

Towse Ruth (2020), Handbook of Cultural Economics, Third Edition, Edwad Elgar publishing.https://www.e-elgar.com/shop/usd/handbook-of-cultural-economics-third-edition-9781788975797.html [clásica]

Win, T. S. (2014). Marketing the entrepreneurial artist in the innovation age: Aesthetic labor, artistic subjectivity, and the creative industries. Anthropology of Work Review, 35(1), 2-13. [clásica]

Zorloni, A. (2013). The Economics of Contemporary Art. Markets, Strategies and Stardom. Recuperado de http://www.ie.ufrj.br/intranet/ie/userintranet/hpp/arquivos/060120162958_AlessiaZorloniauth.TheEconomicsofContemporaryArt_MarketsStrategiesandStardom.pdf [clásica]

X. PERFIL DEL DOCENTE

La persona que imparta la unidad de aprendizaje Mercadotecnia Cultural debe contar con grado de maestría en artes, humanidades o área afín; al menos tres años de trayectoria como docente y con experiencia en la gestión cultural; contar con capacidad para orientar procesos fomentando la creatividad y la innovación, cumpliendo las metas de gestión en el proyecto académico; tener la capacidad para establecer vínculos entre la teoría y la práctica, proporcionando ejemplos reales y estudios de caso relevantes.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN GENERAL DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Unidad académica: Facultad de Artes Mexicali		
Programa educativo: Maestría en Artes Visuales		
Nombre de la unidad de aprendizaje: Mediación Pedagógica y Formación de Públicos		
Plan de estudios:	**Clave:**	**Carácter:** Obligatoria
Distribución horaria: HC: 02 **HE:** 02 **HT:** 01 **HL:**_ **HPC:**_ **HCL:**_ **CR:** 05		
Fecha de elaboración: Noviembre de 2024		

Equipo de diseño de la unidad de aprendizaje:
Mtra. Marycarmen de Montserrat Arroyo Macías
Mtro. Miguel Ángel Lozano Chairez
Mtra. Lizbeth Muñoz Bravo
Dr. Marco Antonio Pérez Cota

Validación del director de la unidad académica
Mtro. Salvador León Guridi

Sellos digitales de la CGIP y unidades académicas

II. COMPETENCIA DEL PERFIL DE EGRESO DEL PROGRAMA EDUCATIVO

Emplear estrategias de mediación de contenidos especializados de las artes visuales aplicando herramientas teórico-prácticas de la educación artística para sensibilizar y formar públicos reconociendo la diversidad de pensamiento con adaptabilidad a contextos múltiples.

III. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Mediante esta unidad de aprendizaje el estudiante adquirirá la habilidad de crear estrategias de mediación pedagógica para desarrollar un acercamiento de su obra con el público con la finalidad de ayudar en la recepción, comprensión y formación de las personas participantes. Se requiere haber acreditado la unidad de aprendizaje Teorías y estrategias pedagógicas para la creación artística.

La unidad de aprendizaje aporta al perfil de egreso a través de estrategias de mediación de contenidos, que el estudiante aplicará en su trabajo terminal, y le proporcionará herramientas para su desempeño profesional.

IV. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Implementar técnicas, procesos y cualidades pedagógicas mediante la vinculación de su práctica artística para la formación de públicos acorde al tipo de comunidad al que va dirigido, ya sea en el ámbito de lo público o privado con perspectiva incluyente y respetuosa.

V. EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

Entrega de una propuesta de mediación pedagógica que incluya un análisis de antecedentes y justificación para la formación de públicos en relación a su proyecto de creación artística.

VI. TEMARIO	
Unidad 1. Público del arte y mediación pedagógica	**Horas: 16**
Competencia de la unidad: Comprender la historia y evolución de las exhibiciones de arte a través del desarrollo del museo y las galerías de arte para contextualizar su proyecto en relación a las dinámicas de presentación con actitud incluyente y sensible.	
Contenido: 1.1. Evolución de la exhibición de arte 1.1.1 Del arte privado a los museos nacionales 1.1.2 Democratización cultural 1.1.2 Curaduría y su función pedagógica 1.1.3 Museología	
Prácticas de taller **1.** Identificar al menos tres espacios de exhibición potenciales para su proyecto con el propósito de conocer los requisitos para exposición, tipos de público, accesibilidad, ubicación geográfica, estrategias de difusión y estrategias pedagógicas con los públicos.	**Horas:** 8 horas.

VI. TEMARIO	
Unidad 2. Ámbitos de la mediación pedagógica	**Horas: 16**
Competencia de la unidad: Desarrollar una propuesta de mediación pedagógica por medio del análisis de públicos a los que va dirigido su proyecto para generar un vínculo más cercano con los espectadores con actitud creativa, propositiva e inclusiva.	
Contenido: 2.1. Mediación pedagógica 2.1.1 Mediación pedagógica y propuesta artística 2.2.2 Mediación artística y mediación cultural 2.2.3 La mediación artística: Arte para la transformación social, la inclusión social y el desarrollo comunitario 2.2. Museos y galerías 2.3. Arte público 2.4. Proyectos de intervención comunitaria. 2.5. Exhibición digital	
Prácticas de taller **1.** Diseñar una estrategia de mediación pedagógica considerando las necesidades de su proyecto, las dinámicas del espacio y el público a quien va dirigido.	**Horas:** 8 horas.

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):
Técnica expositiva.
Discusión grupal.
Ejercicios prácticos.
Aprendizaje basado en proyectos.

Estrategia de aprendizaje (estudiante):
Reportes de lectura.
Investigación documental.
Investigación de campo.
Técnica expositiva.
Elaboración de informe.

La impartición de esta unidad de aprendizaje se realizará a distancia a través de diversas plataformas digitales.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de acreditación

Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 70 que establece el Estatuto Escolar vigente.

Criterios de evaluación

Reportes de lectura	25%
Análisis de espacios de exhibición	25%
Propuesta de mediación pedagógica	50%

Tienen derecho a **examen Ordinario** las personas que:
Cuentan con el 80% de asistencia.
La clase tiene al menos dos momentos de evaluación, las cuales se suman para obtener al final del semestre el 100%.

IX. BIBLIOGRAFÍA

Acha, J. (1988). El consumo artístico y sus efectos. Editorial Trillas [clásica].

Ascensión Moreno González (2016). La mediación artística: Arte para la transformación social, la inclusión social y el desarrollo comunitario. Octaedro [clásica].

Balzer, D. (2014). Curationism: How Curating Took Over the Art World and Everything Else. Coach House Books [clásica].

Bourdieu, P. (2016). La Distinction: Critique sociale du jugement. Minuit [clásica].

García-Huidobro, R. (2020). Cruzar la mirada. Resignificar a las artes en la sociedad actual. Universidad de Los Lagos y RIL Editores.

García-Huidobro, R. y Montenegro-González, C. (2021). La mediación en los proyectos pedagógicos: artistas-docentes como creadores y creadoras de relación desde las artes visuales Revista Colombiana de Educación, 1(82), 83-106. https://doi.org/10.17227/rce.num82-10587

González, A. M. (2010). La mediación artística: un modelo de educación artística para la intervención social a través del arte. Revista Iberoamericana de educación, 52(2), 1-9 [clásica].

González, F. (2023). La mediación pedagógica, facilitadora de la propuesta artística. Acción y reflexión educativa. 1(48), (98-107). https://portal.amelica.org/ameli/journal/226/2263743015/2263743015.pdf

Fontdevila, O. (2018). El arte de la mediación (Vol. 12). Consonni [clásica].

Frost, C. (2019). Art criticism online: A history. Gylphi.

Huerta, R., & Arañó, J. C. (Eds.). (2005). La mirada inquieta: Educación artística y museos. Universidad de Valencia [clásica].

Hooper-Greenhill, E. (2007). Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance. Routledge [clásica].

Klonk, C. (2009). Spaces of experience: Art gallery interiors from 1800 to 2000. Yale University Press [clásica].

Álvarez, C.; Eriz,S.; López, T. y Mesías, J.M.(2022). Prácticas artísticas situadas: mediación, activismo y derechos ciudadanos en los procesos participativos (también) situados. Encuentros. (15). (pp.228-249).http://www.encuentros.unermb.web.ve/index.php/encuentros/article/view/226

Bogarín, S., Carrasco, S. y Zúñiga, D. (2019). La cartografía artística como ruta de comprensión a las intra-acciones de las experiencias investigativas, pedagógicas y artísticas. Invisibilidades. 12 (48-58). https://www.redalyc.org/journal/6958/695874005005/html/

González, A. M. (2010). La mediación artística: un modelo de educación artística para la intervención social a través del arte. Revista Iberoamericana de educación, 52(2), 1-9 [clásica].

Porter, J. L., & Cunningham, M. K. (2022). Museum Education for Today's Audiences: Meeting Expectations with New Models. Rowman & Littlefield.

Sánchez, R. S. (2012). El museo como nuevo espacio educativo. DOCREA, 2, 82–97 [clásica].

Wintzerith, S. (2021). Museum education / Médiation culturelle—Éducation muséale / Educación museal—Mediación cultural. ICOM Education.

Wood, E. (2023). A New Role for Museum Educators: Purpose, Approach, and Mindset. Taylor & Francis.

X. PERFIL DEL DOCENTE
La persona que imparta la unidad de aprendizaje "Mediación pedagógica y formación de públicos" debe contar con grado de maestría en artes, humanidades o área afín; al menos tres años de trayectoria como docente; con procesos activos de producción artística que utilice procesos pedagógicos en sus estrategias de creación; con capacidad para orientar procesos creativos, establecer y cumplir metas de redacción académica. Es deseable que esta persona se encuentre en contacto con la comunidad artística, que posea una actitud crítica, reflexiva y empática, y que fomente el trabajo en equipo y la vinculación con la comunidad artística.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN GENERAL DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Unidad académica: Facultad de Artes Mexicali		
Programa educativo: Maestría en Artes Visuales		
Nombre de la unidad de aprendizaje: Producción II		
Plan de estudios:	**Clave:**	**Carácter:** Obligatoria
Distribución horaria: HC: 02 **HE:**02 **HT:**01 **HL:**_ **HPC:**_ **HCL:**_ **CR: 05**		
Fecha de elaboración: Noviembre de 2024		

Equipo de diseño de la unidad de aprendizaje:

Mtra. Marycarmen de Montserrat Arroyo Macias
Mtro. César Rubén Castro Figueroa
Mtra. Luz Yaneli Montiel Berumen
Mtro. Teruaki Yamaguchi

Validación del director de la unidad académica

Mtro. Salvador León Guridi

Sellos digitales de la CGIP y unidades académicas

II. COMPETENCIA DEL PERFIL DE EGRESO DEL PROGRAMA EDUCATIVO

Producir obra artística mediante la aplicación de teorías generales del arte, metodologías interdisciplinarias y nuevas tecnologías de la información para contribuir al desarrollo sostenible y al bienestar de la sociedad con actitud crítica, innovadora y respetuosa de los derechos humanos.

III. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje aporta al perfil de egreso las competencias para desarrollar proyectos de producción en las artes visuales, es la segunda materia seriada de "Producción". El propósito es que el alumno integre el plan de producción al proyecto artístico, revisión final de cronograma, para realizar el primer avance del 50%, a partir de los prototipos, maquetas y/o propuesta visual en el espacio expositivo de la producción artística. Este ejercicio considera en su proceso, la realización del portafolio de trabajo que integre las fases de elaboración, mediación, ejercicio curatorial y de montaje. Para cursar esta unidad de aprendizaje es necesario haber acreditado Producción I.

IV. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Realizar obra mediante la aplicación de medios y estrategias del campo de las artes visuales, conceptos y procesos creativos con el fin de generar una producción que dialogue con el contexto social, cultural y artístico, con compromiso social y pensamiento crítico.

V. EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

Elaboración y entrega de registro de avance de obra y bitácora digital de trabajo que integre procesos de producción, acorde con el cronograma del proyecto artístico.

VI. TEMARIO

Unidad 1. Prototipos y maquetas	**Horas: 6**
Competencia de la unidad: Revisar los prototipos, maquetas y/o propuestas visuales en el espacio expositivo del proyecto artístico, mediante la evaluación de sus posibilidades de realización, para iniciar la producción de la primera parte del cronograma, con actitud crítica e innovadora.	
Contenido: 1.1 Revisión y adecuación de prototipos y maquetas 1.2 Ajustes a la producción 1.3 Revisión proyecto-producción.	
Prácticas de taller 1. Elaboración y entrega de bitácora	**Horas:** 4

VI. TEMARIO

Unidad 2. Realización de proyecto	Horas: 26

Competencia de la unidad:
Realizar producción de obra de la primera mitad de cronograma, mediante la aplicación de lenguajes y medios de creación ya definidos, para el desarrollo del proyecto, con actitud innovadora y creativa.

Contenido:

2.1. Seguimiento y ajuste del cronograma de trabajo
2.2. Producción de obra
2.2. Registro del proceso (bitácora)

Prácticas de taller	Horas: 12
1.- Realización y entrega de la obra de la primera mitad del cronograma.	

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Estrategia de enseñanza (docente):

Exposición docente.
Presentación audiovisual.
Prácticas guiadas.
demostración práctica.
Discusión grupal.
aprendizaje basado en proyectos.
Solución de problemas

Estrategia de aprendizaje (estudiante):

Organizadores gráficos
Producción individual
Técnica expositiva
Elaboración de informes
Trabajo Colaborativo
Experimentación y exploración de materiales

La impartición de esta unidad de aprendizaje se realizará a distancia a través de diversas plataformas digitales.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de acreditación:

Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 70 que establece el Estatuto Escolar vigente.

Criterios de evaluación:

Bitácora 50 %
Avance de obra 50 %

Tienen derecho a **examen Ordinario** las personas que:

Cuentan con el 80% de asistencia.
La clase tiene al menos dos momentos de evaluación, las cuales se suman para obtener al final del semestre el 100%.

IX. BIBLIOGRAFÍA

Art.21. (2023). Repositorio educativo de videos sobre arte en el siglo 21. Recuperado el 19 de diciembre de 2024, de https://art21.org
Barry, S. (2016). Vitamin P3: New Perspectives in Painting. Phaidon. [clásica]
García Martínes, C. E. (2006). Sistema de Información cultural. CONACULTA. Recuperado el 14 de octubre de 2024, de http://sic.conaculta.gob.mx/documentos/1292.pdf
Guasch, A. M. (2022). Derivas: ensayos críticos sobre arte y pensamiento (Vol. 40). Ediciones Akal.
Goodman, N. Los lenguajes del arte. Una aproximación a la teoría de los símbolos, Madrid, Paidós, 2010, 254. [clásica]
Lauzirika, A. & Rodríguez, N. (coord). (2022). (Meta) Cartografiando los territorios del arte contemporáneo. AusArt, 10(2). https://ojs.ehu.eus/index.php/ausart/issue/view/1942
Lilley, C. (2019). Vitamin C: Clay+ Ceramic in Contemporary Art. Phaidon Elderton, L., & Morrill, R. [clásica]
Peter, M. (2021). Vitamin D3: Today's best in contemporary drawing. Phaidon Press.
Porter, J. (2019). Vitamin T: Threads & Textiles in Contemporary Art. Phaidon. [clásica]
Rebentisch, J. (2021). Teorías del arte contemporáneo. Publicacions de la Universitat de Valencia.
Roselló Cerezuela, D. (febrero-marzo de 2006). Diseño y evaluación de proyectos culturales. U. I. Catalunya. Recuperado el 16 de junio de 2013, de http://issuu.com/bakuna/docs/david_ros [clásica]

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta esta unidad de aprendizaje debe poseer licenciatura en artes visuales, artes plásticas o afines, con maestría en artes o área afín, con experiencia vigente en producción de obra y proyectos artísticos; al menos tres años de trayectoria como docente; habilidades en asesoría de proyectos de artes visuales; manejo de prácticas docentes en áreas inter, multi y transdisciplinares, que promueva el desarrollo profesional en los estudiantes, con aptitudes éticas y colaborativas.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN GENERAL DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Unidad académica: Facultad de Artes Mexicali		
Programa educativo: Maestría en Artes Visuales		
Nombre de la unidad de aprendizaje: Seminario de Trabajo Terminal I		
Plan de estudios:	**Clave:**	**Carácter:** Obligatoria
Distribución horaria: HC: 3 HE: 3 HT:_ HL:_ HPC:_ HCL:_ CR: 06		
Fecha de elaboración: Noviembre de 2024		

Equipo de diseño de la unidad de aprendizaje:

Mtra. Marycarmen de Montserrat Arroyo Macías
Dr. Mario Javier Bogarín Quintana
Mtra. Cristina Conde Felix
Mtro. Salvador León Guridi

Validación del director de la unidad académica

Mtro. Salvador León Guridi

Sellos digitales de la CGIP y unidades académicas

II. COMPETENCIA DEL PERFIL DE EGRESO DEL PROGRAMA EDUCATIVO

Desarrollar proyectos artísticos con base en el análisis del contexto y las políticas culturales locales, nacionales e internacionales, para potenciar su impacto y alcance en el ámbito artístico global con respeto y responsabilidad social.

III. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Esta unidad de aprendizaje aporta al perfil de egreso y constituye la guía adecuada para integrar y sustentar la propuesta artística del alumnado. En ella se definen de forma clara y concreta los objetivos y alcances del proyecto, se establecen sus referencias y se orienta su ejecución. Esta unidad de aprendizaje abona al desarrollo del proyecto artístico en la elaboración de la propuesta escrita.

IV. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar los elementos formales que componen el trabajo terminal mediante revisión de proyectos similares y ejercicios de reflexión sobre su propia propuesta para sustentar su obra artística con actitud crítica e innovadora.

V. EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

Entrega del primer borrador de trabajo terminal que atienda los lineamientos de estilo y forma que establece el manual del programa.

VI. TEMARIO

Unidad 1. Presentación	**Horas: 16**

Competencia de la unidad:
Identificar y manejar los elementos que integran el apartado de presentación del trabajo terminal mediante la revisión de diversos trabajos afines para ensayar la construcción del propio con claridad y actitud crítica.

Contenido:

1.1. Portada
1.2. Resumen
1.3. Índice

VI. TEMARIO

Unidad 2. Introducción	**Horas: 16**

Competencia de la unidad:
Identificar y manejar los elementos que integran el apartado de introducción del trabajo terminal mediante la revisión de diversos trabajos afines para ensayar la construcción del propio con claridad y actitud crítica.

Contenido:

2.1. Antecedentes
2.2. Objetivos
2.3 Justificación

VI. TEMARIO

Unidad 3. Fundamentación	**Horas: 16**

Competencia de la unidad:
Identificar y manejar los elementos que integran el apartado de fundamentos del trabajo terminal mediante la revisión de diversos trabajos afines para ensayar la construcción del propio con claridad y actitud crítica.

Contenido:

3.1. Marco de referencia
3.2. Metodología

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Discusión grupal
- Aprendizaje basado en problemas
- Ejercicios de escritura académica

Estrategia de aprendizaje (estudiante):

- Investigación documental
- Lectura de análisis
- Solución de problemas
- Ejercicios de escritura académica

El alumnado da seguimiento a los avances del trabajo terminal con el apoyo de sus respectivas direcciones, señalando en cada momento las adecuaciones pertinentes para la presentación del documento.

La impartición de esta unidad de aprendizaje se realizará a distancia a través de diversas plataformas digitales.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de acreditación

Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 70 que establece el Estatuto Escolar vigente.

Criterios de evaluación

Participación activa en clase	30%
Entrega oportuna de avances	40%
Presentación oral del proyecto de trabajo terminal	30%

Tienen derecho a **examen Ordinario** las personas que:

Cuentan con el 80% de asistencia.

La clase tiene al menos dos momentos de evaluación, las cuales se suman para obtener al final del semestre el 100%.

IX. BIBLIOGRAFÍA

American Psychological Association (2019). Publication Manual 7th Edition of the American Psychological Association.

CONACULTA. (2017). Metodología para la integración de proyectos culturales. https://www.cultura.gob.mx/donativos/2015/Metodologia-para-integracion-de-proyectos-culturales.pdf [Clásica]

Eco, U. (2015). How to write a thesis. MIT Press. [clásica]

Etkin. E., Ruiz, A., Pagani, G. y Etkin, P. (2022). Todo sobre la tesis. Del proyecto a la defensa. La Crujía.

Granados, I. (2010). Los procesos de ideación y planeación en proyectos artísticos : análisis y documentación [Tesis de maestría publicada]. UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas. http://132.248.9.195/ptb2011/abril/0668364/Index.html

Idartes. (2021). Artífices n.° 1. Formulación de proyectos artísticos y culturales con enfoque comunitario. https://idartesencasa.gov.co/sites/default/files/libros_pdf/CFGA_03-06-21.pdf

Loria, E., Magaña, P. y Salas, E. (2021). La tesis. Lo que necesitas saber con un modelo que funciona. UNAM.

X. PERFIL DEL DOCENTE
La persona que imparta la unidad de aprendizaje Seminario de Trabajo Terminal I debe contar con grado de maestría en artes, humanidades o área afín; con experiencia en asesoría de tesis o trabajos terminales de posgrado en artes, humanidades o área afín y tres años de experiencia en la práctica docente; ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo de reflexión y escritura académica.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN GENERAL DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Unidad académica: Facultad de Artes Mexicali		
Programa educativo: Maestría en Artes Visuales		
Nombre de la unidad de aprendizaje: Producción III		
Plan de estudios:	**Clave:**	**Carácter:** Obligatoria
Distribución horaria: HC:02 HE:02 HT:01 HL:_ HPC:_ HCL:_ CR: 05		
Fecha de elaboración: Noviembre de 2024		

Equipo de diseño de la unidad de aprendizaje:

Mtro. César Rubén Castro Figueroa
Mtro. Aida Araceli Larrañaga Fu
Mtro. Héctor Manuel Bázaca López
Mtro. Teruaki Yamaguchi

Validación del director de la unidad académica

Mtro. Salvador León Guridi

Sellos digitales de la CGIP y unidades académicas

II. COMPETENCIA DEL PERFIL DE EGRESO DEL PROGRAMA EDUCATIVO

Producir obra artística mediante la aplicación de teorías generales del arte, metodologías interdisciplinarias y nuevas tecnologías de la información para contribuir al desarrollo sostenible y al bienestar de la sociedad con actitud crítica, innovadora y respetuosa de los derechos humanos.

III. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje aporta al perfil de egreso las competencias para desarrollar proyectos de producción en las artes visuales. El propósito de esta unidad de aprendizaje es que el alumno logre concluir su proyecto artístico, incluyendo la parte final de producción y su exhibición pública. Este ejercicio considera en su proceso, la realización del portafolio de trabajo que integre las fases de elaboración, mediación, ejercicio curatorial y de montaje. Para cursar esta unidad de aprendizaje es necesario haber acreditado Producción II.

IV. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Producir obras, medios y estrategias del campo de las artes visuales, mediante la utilización de medios y estrategias de las artes visuales integradas de manera estructurada en un cronograma de trabajo, para finalizar el proyecto artístico y su posterior plan de circulación, que dialoguen con el contexto cultural y artístico, con compromiso social y pensamiento crítico.

V. EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

Entrega de bitácora que integre:

1.- Proceso de realización de obra
2.- Portafolio de proyecto
3.- Producción artística

VI. TEMARIO	
Unidad 1. Realización de proyecto	**Horas: 12**
Competencia de la unidad: Realizar producción de obra de la segunda mitad de cronograma, mediante la aplicación de lenguajes y medios de creación ya definidos, para el desarrollo del proyecto, con actitud innovadora y creativa.	
Contenido: 1.1. Seguimiento al cronograma de trabajo 1.2. Producción de obra 1.2. Registro del proceso (bitácora)	
Prácticas de taller 1.Realizar la obra de la segunda mitad del cronograma.	Horas: 8

VI. TEMARIO	
Unidad 2. Registro de obra y circulación.	**Horas: 10**
Competencia de la unidad: Diseñar un plan de circulación de obra por medio del registro audiovisual del proyecto, propuesta de mediación, planeación de montaje y diseño curatorial con la finalidad de conformar el material necesario para la realización de un futuro portafolio con actitud responsable y crítica.	
Contenido: 2.1 Registro de obra 2.2 Espacios de exhibición y su especificidad 2.3 Planeación de montaje 2.4 Propuesta curatorial 2.5 Propuesta de mediación	
Prácticas de taller 1.- Registro audiovisual del proyecto 2. - Diseño de montaje y curatorial	Horas: 4

VI. TEMARIO	
Unidad 3. Portafolio	**Horas: 10**
Competencia de la unidad: Realizar un portafolio artístico por medio de la integración del registro audiovisual de la obra y la propuesta de exhibición, que incluya declaración de artista, síntesis del proyecto, ejercicio de mediación, planeación de montaje y ejercicio curatorial con la finalidad de concluir su proyecto artístico de manera profesional.	

Contenido:	
3.1 Declaración de artista 3.2 Descripción del proyecto 3.3 Ficha técnica: título, materiales y procesos, medidas.	
Prácticas de taller 1.-Integrar portafolio y entrega a espacio de exhibición	Horas: 4

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Estrategia de enseñanza (docente)

Exposición docente.
Presentación audiovisual.
Prácticas guiadas.
demostración práctica.
Discusión grupal.
aprendizaje basado en proyectos.
Solución de problemas

Estrategia de aprendizaje (estudiante)

Organizadores gráficos
Producción individual
Técnica expositiva
Elaboración de informes
Trabajo Colaborativo
Experimentación y exploración de materiales

La impartición de esta unidad de aprendizaje se realizará a distancia a través de diversas plataformas digitales.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de acreditación

Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 70 que establece el Estatuto Escolar vigente.

Criterios de evaluación

Entrega de Obra	50%
Plan de circulación	25%
Portafolio con evidencia de entrega en espacio de exhibición	25%

Tienen derecho a **examen Ordinario** las personas que:

Cuentan con el 80% de asistencia.

La clase tiene al menos dos momentos de evaluación, las cuales se suman para obtener al final del semestre el 100%.

IX. BIBLIOGRAFÍA

Art.21. (2023). *Repositorio educativo de videos sobre arte en el siglo 21*. Recuperado el 19 de diciembre de 2024, de https://art21.org

Barry, S. (2016). *Vitamin P3: New Perspectives in Painting*. Phaidon. [clásica]

Freire, S, M. (s.f.). *Portafolio de artista Marla Freire Smith*. Recuperado el 19 de diciembre de 2024, de https://marlafreire.cl/web/wp-content/uploads/2020/06/portafolio-Marla-Freire.pdf

García Martínes, C. E. (2006). Sistema de Información cultural. CONACULTA. Recuperado el 14 de octubre de 2024, http://sic.conaculta.gob.mx/documentos/1292.pdf [clásica]

Guasch, A. M. (2022). *Derivas: ensayos críticos sobre arte y pensamiento* (Vol. 40). Ediciones Akal.

Goodman, N. (2010). *Los lenguajes del arte. Una aproximación a la teoría de los símbolos*. Madrid, Paidós. [clásica]

Lauzirika, A. y Rodríguez, N. (coord). (2022). (Meta) *Cartografiando los territorios del arte contemporáneo*. AusArt, 10(2). Recuperado el 13 de diciembre de 2024, de https://ojs.ehu.eus/index.php/ausart/issue/view/1942

Lilley, C. (2019). *Vitamin C: Clay+ Ceramic in Contemporary Art*. Phaidon Elderton, L., & Morrill, R. [clásica]

Peter, M. (2021). *Vitamin D3: Today's best in contemporary drawing*. Phaidon Press.

Porter, J. (2019). *Vitamin T: Threads & Textiles in Contemporary Art*. Phaidon. [clásica]

Rebentisch, J. (2021). *Teorías del arte contemporáneo*. Publicacions de la Universitat de Valencia.

Roselló Cerezuela, D. (febrero-marzo de 2006). *Diseño y evaluación de proyectos culturales*, U. I. Catalunya. Recuperado el 16 de junio de 2013, de http://issuu.com/bakuna/docs/david_ros [clásica]

Silva, S. (2020). *Sandra Silva: Artista visual*. https://sandrasilva.com.co/wp-content/uploads/2020/08/Portafolio_Sandra_Silva_2020.pdf

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta esta unidad de aprendizaje debe poseer licenciatura en artes visuales, artes plásticas o afines, con maestría en artes o área afín, con experiencia vigente en producción de obra y proyectos artísticos; al menos tres años de trayectoria como docente; habilidades en asesoría de proyectos de artes visuales; manejo de prácticas docentes en áreas inter, multi y transdisciplinares, que promueva el desarrollo profesional en los estudiantes, con aptitudes éticas y colaborativas.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN GENERAL DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Unidad académica: Facultad de Artes Mexicali		
Programa educativo: Maestría en Artes Visuales		
Nombre de la unidad de aprendizaje: Seminario de Trabajo Terminal II		
Plan de estudios:	**Clave:**	**Carácter:** Obligatoria
Distribución horaria: HC: 3 HE: 3 HT:_ HL:_ HPC:_ HCL:_ CR: 06		
Fecha de elaboración: Noviembre de 2024		

Equipo de diseño de la unidad de aprendizaje:

Dr. Mario Javier Bogarín Quintana
Mtra. Cristina Conde Felix
Mtro. Salvador León Guridi
Dra. Martha Patricia Medellín Martínez

Validación del director de la unidad académica

Mtro. Salvador León Guridi

Sellos digitales de la CGIP y unidades académicas

II. COMPETENCIA DEL PERFIL DE EGRESO DEL PROGRAMA EDUCATIVO

Emplear estrategias de mediación de contenidos especializados de las artes visuales aplicando herramientas teórico-prácticas de la educación artística para sensibilizar y formar públicos reconociendo la diversidad de pensamiento con adaptabilidad a contextos múltiples.

III. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Esta unidad de aprendizaje aporta al perfil de egreso y constituye la guía para integrar la versión definitiva del documento que sustenta la propuesta artística. En ella se desarrollan los pormenores del proceso creativo que da origen a la producción de obra. Esta unidad de aprendizaje abona al desarrollo del proyecto artístico en la elaboración de la propuesta escrita.

IV. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Integrar el trabajo terminal desarrollando los contenidos correspondientes a cada apartado del documento para sustentar su obra artística con actitud crítica e innovadora.

V. EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

Integración y entrega del trabajo terminal en su versión definitiva para lectoría, visto bueno y presentación final.

VI. TEMARIO

Unidad 1. Presentación	Horas: 12

Competencia de la unidad:
Elaborar el apartado de presentación del trabajo terminal mediante el análisis de su proyecto concluido para comunicar el contenido del documento con claridad y actitud crítica.

Contenido:

1.1. Portada
1.2. Resumen
1.3. Índice

VI. TEMARIO

Unidad 2. Introducción	Horas: 12

Competencia de la unidad:
Elaborar el apartado de introducción del trabajo terminal mediante la revisión del desarrollo de su proyecto para caracterizar el contexto general y sus fines con claridad y actitud crítica.

Contenido:

2.1. Antecedentes
2.2. Objetivos
2.3 Justificación

VI. TEMARIO	
Unidad 3. Fundamentación	**Horas: 12**

Competencia de la unidad:
Elaborar el apartado de fundamentos del trabajo terminal mediante la documentación de la información esencial relacionada con su proyecto para condensar el estado del arte y explicar el tratamiento del método con claridad y actitud crítica.

Contenido:

3.1. Marco de referencia
3.2. Metodología

VI. TEMARIO	
Unidad 4. Resultados	**Horas: 12**

Competencia de la unidad:
Elaborar el apartado de resultados del trabajo terminal mediante el análisis de su proyecto concluido para exponer su producto final y sus hallazgos en el proceso con claridad y actitud crítica.

Contenido:
4.1. Análisis de los resultados
4.2. Conclusiones
4.3 Anexos
4.3.1. Referencias
4.3.2 Documentación adjunta

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Discusión grupal
- Aprendizaje basado en problemas

- Ejercicios de escritura académica

Estrategia de aprendizaje (estudiante):

- Investigación documental
- Lectura de análisis
- Solución de problemas
- Ejercicios de escritura académica

El alumnado da seguimiento a los avances del trabajo terminal con el apoyo de sus respectivas direcciones, señalando en cada momento las adecuaciones pertinentes para la presentación del documento.

La impartición de esta unidad de aprendizaje se realizará a distancia a través de diversas plataformas digitales.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de acreditación

Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 70 que establece el Estatuto Escolar vigente.

Criterios de evaluación

Participación activa en clase	20%
Entrega oportuna de avances	20%
Entrega de trabajo terminal con VoBo del director	60%

Tienen derecho a **examen Ordinario** las personas que:

Cuentan con el 80% de asistencia.
La clase tiene al menos dos momentos de evaluación, las cuales se suman para obtener al final del semestre el 100%.

IX. BIBLIOGRAFÍA

American Psychological Association (2019). Publication Manual 7th Edition of the American Psychological Association.
CONACULTA. (2017). Metodología para la integración de proyectos culturales. https://www.cultura.gob.mx/donativos/2015/Metodologia-para-integracion-de-proyectos-culturales.pdf [Clásica]
Eco, U. (2015). How to write a thesis. MIT Press. [clásica]
Etkin. E., Ruiz, A., Pagani, G. y Etkin, P. (2022). Todo sobre la tesis. Del proyecto a la defensa. La Crujía.

Idartes. (2021). Artífices n.º 1. Formulación de proyectos artísticos y culturales con enfoque comunitario. https://idartesencasa.gov.co/sites/default/files/libros_pdf/CFGA_03-06-21.pdf
Kester, G. (2005). Conversation Pieces: The Role of Dialogue in Socially-Engaged Art. Theory in Contemporary Art Since 1985. Blackwell. http://cam.usf.edu/CAM/exhibitions/2008_8_Torolab/Readings/Conversation_PiecesGKester.pdf [clásica]
Loria, E., Magaña, P. y Salas, E. (2021). La tesis. Lo que necesitas saber con un modelo que funciona. UNAM.

X. PERFIL DEL DOCENTE

La persona que imparta la unidad de aprendizaje Seminario de Trabajo Terminal I debe contar con grado de maestría en artes, humanidades o área afín; con experiencia en asesoría de tesis o trabajos terminales de posgrado en artes, humanidades o área afín y tres años de experiencia en la práctica docente; ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo de reflexión y escritura académica.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN GENERAL DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Unidad académica: Facultad de Artes Mexicali		
Programa educativo: Maestría en Artes Visuales		
Nombre de la unidad de aprendizaje: Modelos Colaborativos en las Artes		
Plan de estudios:	**Clave:**	**Carácter:** Optativa
Distribución horaria: HC: 02 **HE:**02 **HT:**02 **HL:**_ **HPC:**_ **HCL:**_ **CR:**06		
Fecha de elaboración: Enero de 2025		

Equipo de diseño de la unidad de aprendizaje:

Mtro. Sergio Rommel Alfonso Guzmán
Dr. Demian Eduardo Carmona Villafaña
Mtro. Miguel Ángel Lozano Chairez
Mtra. Lizbeth Muñoz Bravo

Validación del director de la unidad académica

Mtro. Salvador León Guridi

Sellos digitales de la CGIP y unidades académicas

II. COMPETENCIA DEL PERFIL DE EGRESO DEL PROGRAMA EDUCATIVO

Desarrollar proyectos artísticos con base en el análisis del contexto y las políticas culturales locales, nacionales e internacionales, para potenciar su impacto y alcance en el ámbito artístico global con respeto y responsabilidad social.

III. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Mediante la unidad de aprendizaje se utilizarán herramientas conceptuales y metodológicas en la aplicación de modelos colaborativos para la gestión de proyectos de intervención sociocultural. Se valorarán las comunidades de práctica y el ciberactivismo como estrategias para la elaboración de proyectos, así como, las diferentes modalidades de cooperativismo en el marco de la economía social.

Esta unidad de aprendizaje se relaciona con las unidades de aprendizaje Gestión y Políticas culturales, Mercadotecnia cultural y Elaboración de Proyectos Artísticos. La unidad de aprendizaje aporta al programa al formar egresados capaces de gestionar proyectos culturales desde una perspectiva de inclusión y desarrollo sostenible.

IV. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar un anteproyecto de gestión colaborativa con base en modelos alternativos de producción y distribución de bienes y servicios culturales para establecer alianzas de trabajo con respeto y responsabilidad social.

V. EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

Propuesta de gestión colaborativa del proyecto cultural considerando la metodología en el diseño y formulación aspectos del contexto, la justificación, los objetivos, recursos necesarios para su implementación, así como el impacto en el desarrollo cultural de la comunidad y su evaluación.

VI. TEMARIO

Unidad 1. Nuevas prácticas creativas	**Horas:** 8

Competencia de la unidad: Identificar el funcionamiento de las comunidades de práctica para la gestión de proyectos culturales participativos y las industrias creativas, mediante el estudio de casos con actitud de trabajo colaborativo y respeto a la diversidad.

Contenido:

1.1. El arte como estado de encuentro.
1.2. Las comunidades de práctica.
    1.2.1. Conceptualización
    1.2.2. Característica y tipologías
1.3. Producción participativa e industrias creativas

Prácticas de taller 1. Realizar un catálogo de proyectos culturales realizados mediante producción participativa en la región.	**Horas :** 8

VI. TEMARIO	
Unidad 2. Ciberactivismo y redes sociales	**Horas: 12**
Competencia de la unidad: Relacionar modelos de interconexión socio-tecnológica a propuestas culturales a través de prácticas participativas para integrarlas a su proyecto terminal con actitud crítica y ética.	
2.1. La multitud interconectada 2.2. La sociedad informacional. 2.3. La red como modelo organizativo de la sociedad informacional. 2.4. Las nuevas geografías 2.5. Software libre y modelos comunitarios	
Prácticas de taller 1. Mapa mental/esquema (gráfica) de su proyecto visualizando sus interconexiones sociales, tecnológicas y comunitarias	**Horas: 12**

VI. TEMARIO	
Unidad 3. Cooperativismo cultural	**Horas: 12**
Competencia de la unidad: Seleccionar buenas prácticas de cooperativismo cultural mediante la identificación y análisis de modelos formales y no formales de cooperativas para integrarlas en su proyecto terminal con actitud de inclusión y respeto a la diversidad.	
3.1. Cooperativismo cultural 3.1.1. Conceptualización 3.2. Las cooperativas. 3.2.1. Principios que guían su funcionamiento. 3.3. Buenas prácticas en cooperativismo cultural.	

Prácticas de taller **1.** Elaborar un compendio de buenas prácticas de cooperativismo cultural en la región.	**Horas: 12**

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el o la docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-estudiante.

Estrategia de enseñanza (docente):

- La exposición en clase de conceptos por parte del docente.
- Promover la participación activa de los alumnos a través del análisis y la reflexión de los contenidos.
- Establecer ejercicios prácticos de investigación individual o colectiva que permitan identificar las políticas culturales de la localidad.
- Promover la participación en convocatorias y actividades donde se ofrecen apoyos para la realización de proyectos.
- Asignación de lecturas y documentos relativos a la clase

Estrategia de aprendizaje (estudiante):

- Presentación de entrevistas a becarios y miembros de instituciones culturales.
- Presentación de avances del proyecto.
- Exposición, presentación y entrega del proyecto final.
- Participación activa.

La impartición de esta unidad de aprendizaje se realizará a distancia a través de diversas plataformas digitales.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 70 que establece el Estatuto Escolar vigente.

Criterios de evaluación

- Prácticas 1……20%
- Prácticas 2…… ... 20%
- Prácticas 3…….. 20%
- Propuesta de gestión colaborativa …….. 40%

Total……100%

IX. BIBLIOGRAFÍA

Arroyave, N. y Quan, M. (2020) Guía para la elaboración de textos académicos. Orientaciones sobre redacción y estructura. Universidad Rafael Landivar.

Avdikos, V., Merkel, J. y Pettas, D. (2023). Coworking Spaces: Alternative Topologies and Transformative Potentials. Springer Nature.

Bermudez, J y Collados, A. (2020). Dossier: Prácticas Artísticas Colaborativas // PAC#03. Umática: revista sobre creación y análisis de la imagen, 3, 15. https://doi.org/10.24310/UMATICA.2020.V2I3.11313

Bohigas, G. (2018) Dinámicas y prácticas artísticas colaborativas: un acercamiento a lo artístico como espacio de encuentro para la inclusión social. (Tesis de master). Universidad Autónoma de Madrid. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10 324/32857/TFMG900.pdf;jsessionid=434E68635D6226FE FE9E41755F90500E?sequence=6 [clásica]

Buitrago, F. y Duquer, I. (2013) La economía naranja. Una oportunidad infinita. Banco Interamericano de Desarrollo. La Economía Naranja: Una oportunidad infinita (iadb.org) [clásica]

Burgos, E. (2020) Ciberactivismo, ejercicio de la ciudadanía y participación política en Internet. AB Ediciones. Caracas. https://elucabista.com/wpcontent/uploads/2020/04/LIBRO-CIBER8-abril.pdf [clásica]

Collados, A. (2015) "Laboratorios artísticos colaborativos. Espacios transfronterizos de producción cultural". Arte, individuo y sociedad. No. 27 (1) pp. 45-64 https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/art icle/view/43648 [clásica]

Cortes, H. (2020) Formulación y desarrollo de proyectos culturales comunitarios. Ministerio de Cultura. Bogotá

Davies, S. R. (2017). Hackerspaces: Making the Maker Movement. John Wiley & Sons. [clásica]

Doyle, J. & Mickov, B. (2017). Culture, Innovation and the Economy. Routledge. [clásica]

González, C. y Lorenzo, M. (2015) Cooperativismo y cultura: una alianza necesaria. Junta [clásica]

Rovira, G. (2017) Activismo en red y multitudes conectadas. Comunicación y acción en la era de Internet. Universidad Autónoma Metropolitana. México. https://www.ses.unam.mx/docencia/2018II/Rovira2016_ActivismoEnRedYMul titudesConectadas.pdf [clásica]

Söderberg, J. (2015). Hacking Capitalism: The Free and Open Source Software Movement. Routledge. [clásica]

Varios. Formulación de proyectos artísticos y culturales con enfoque comunitario. Instituto Distrital de las Artes-IDartes. Bogotá. 2021. https://idartesencasa.gov.co/sites/default/files/libros_pdf/CFGA_03-06-21.pdf

X. PERFIL DEL DOCENTE

La persona que imparta la unidad de aprendizaje Modelo Colaborativos en las Artes debe contar con grado de maestría; preferentemente con estudios en artes, humanidades o área afín; al menos tres años de trayectoria como docente y/o experiencia en la gestión cultural; contar con

capacidad para orientar procesos creativos, establecer y cumplir metas de gestión en el proyecto académico.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN GENERAL DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Unidad académica: Facultad de Artes Mexicali		
Programa educativo: Maestría en Artes Visuales		
Nombre de la unidad de aprendizaje: Notación Intermedial		
Plan de estudios:	**Clave:**	**Carácter:** Optativa
Distribución horaria: HC: 02 **HE:** 02 **HT:** 01 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **CR:**05		
Fecha de elaboración: Enero de 2025		

Equipo de diseño de la unidad de aprendizaje:

Mtro. Héctor Manuel Bázaca López
Mtra. Luz Yaneli Montiel Berumen

Validación del director de la unidad académica

Mtro. Salvador León Guridi

Sellos digitales de la CGIP y unidades académicas

II. COMPETENCIA DEL PERFIL DE EGRESO DEL PROGRAMA EDUCATIVO

Producir obra artística mediante la aplicación de teorías generales del arte, metodologías interdisciplinarias y nuevas tecnologías de la información para contribuir al desarrollo sostenible y al bienestar de la sociedad con actitud crítica, innovadora y respetuosa de los derechos humanos

III. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El curso Notación intermedial tiene el propósito de que el estudiante desarrolle estrategias de análisis gráficas para la esquematización de la producción artística como proceso de pensamiento aplicado a la realización de proyectos en artes visuales.

Esta unidad de aprendizaje es optativa y aporta al perfil de egreso en el área de producción de obra. Se relaciona con las unidades de aprendizaje Producción I, Producción II y Producción III.

IV. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Esquematizar la producción artística como proceso cognitivo y metodológico de pensamiento, mediante la elaboración de notaciones para la investigación y el análisis conceptual del proyecto artístico con actitud reflexiva y crítica.

V. EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

Entrega de una carpeta de evidencias que integre las prácticas realizadas durante el curso:
Bitácora y portafolio digital de recursos

VI. TEMARIO

Unidad 1. Pensamiento estático	**Horas: 10**

Competencia de la unidad:
Identificar los elementos conceptuales de un proyecto de producción artístico mediante el análisis de referencias teóricas y prácticas, para el desarrollo de una comprensión estructurada y visual de sus fundamentos, con actitud reflexiva, analítica y crítica.

Contenido:
1.1 Mapa conceptual
1.1.1 Planteamiento de proyecto
1.2 Genealogía
1.2.1 Antecedentes teóricos
1.3 Diagrama
1.3.1 Referencias de las artes visuales

Prácticas de taller	**Horas:**
1. Desarrollar un mapa conceptual del proyecto en curso	2 hrs
2. Realización de diagrama genealógico del proyecto en curso	3 hrs

VI. TEMARIO	
Unidad 2. Pensamiento dinámico	**Horas: 10**

Competencia de la unidad:
Examinar el proceso de producción artística a través de la creación de notaciones estructuradas , tomando en cuenta los medios aplicados y su dimensión discursiva, con el fin de reconocer la obra y evaluar el estado del proyecto, con actitud ética y reflexiva.

Contenido:
2.1 Apuntes
2.1.1 Metodología
2.2 Bitácora
2.2.1 Exploración artística

Prácticas de taller	**Horas:**
1. Elaboración de esquema notacional enfocado en la metodología de producción identificada para la producción de obra	2.5 hrs
2. Esquematización de procesos creativos utilizando elementos del trazo y la escritura asémica	2.5 hrs

VI. TEMARIO	
Unidad 3. Pensamiento dimensión	**Horas: 12**

Competencia de la unidad:
Valorar las estrategias gráficas aplicadas, para la esquematización de la producción artística, a través del análisis del medio, del discurso y el contexto específico, para situar el proyecto artístico, con actitud crítica y responsable.

Contenido:
3.1 Imagen texto
3.1.1 Propuesta de proyecto
3.1.2 Notación situada

Prácticas de taller	**Horas: 6**
1. Creación de una propuesta de notación intermedial vinculada al proyecto	

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Exposición docente
- Instrucción guiada
- Aprendizaje basado en proyectos
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (estudiante):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Síntesis
- Técnica expositiva
- Foro de discusión

La impartición de esta unidad de aprendizaje se realizará a distancia a través de diversas plataformas digitales.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de acreditación

- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 70 que establece el Estatuto Escolar vigente.

Criterios de evaluación

- Tareas…….. 30%
- Prácticas …….. 30%
- Carpeta de evidencias …….. 40%

Total……100%

IX. BIBLIOGRAFÍA

Azcárate, A. L. V. (2024). *Estética y neuroestética intermedial: semióticas interartísticas.* Sb editorial.

Benjamin, W. (2018). The work of art in the age of mechanical reproduction. Routledge.

Borgdorff, H. (2010). El debate sobre la investigación en las artes. *Cairon: revista deficiencias de la danza*, *13*, 25-46. [Clásica]

Dibujar la complejidad. El diagrama en la investigación artística dentro de la academia. (2023). *Ñawi*, *7*(1), 35-50. https://doi.org/10.37785/nw.v7n1.a2

Ferreira, G. U. L. L. A. R. (2017). Teoría del No-Objeto. *La Expresividad de la Forma: Escritos sobre Arte y Poesía*, 65-70.

Gache, B. (2017). Consideraciones sobre la escritura asémica: el caso de Mirtha Dermisache. *Palíndromo*, *13*(31), 8-23. [Clásica]

Gansterer, N. (2011). *Drawing a hypothesis: figures of thought*. New York: Springer. [Clásica]

Hegardt, B. (2015) *Fukt #17 - the words issue*, *FUKT Magazine*. https://www.fuktmagazine.com/shop/fukt-17 (14 Febrero de 2025). [Clásica]

de Miguel Álvarez, L., & Menéndez-Pidal, S. N. (2020). El dibujo como medio en la construcción de conocimiento y proyección de ideas. *Revista Sonda: Investigación y Docencia en Artes y Letras*, (9), 115-130.

Orlando, S., & Gansterer, N. (2018). Con-notations Exhibiton Catalogue. Con-Notations, Nikolaus Gansterer, Villa Arson, 2018. https://www.academia.edu/36124021/Con_notations_Exhibiton_Catalogue

X. PERFIL DEL DOCENTE

El profesorado que imparta el curso Notación intermedial deberá contar con un mínimo de tres años de experiencia docente y tener formación en artes plásticas o visuales, escritura, arquitectura o áreas afines, con experiencia y conocimientos avanzados en dibujo conceptual, con estudios mínimos de maestría en artes o humanidades, y experiencia en producción de obra. Deberá ser respetuoso, que promueva el profesionalismo, dispuesto al diálogo con actitud crítica.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN GENERAL DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Unidad académica: Facultad de Artes Mexicali		
Programa educativo: Maestría en Artes Visuales		
Nombre de la unidad de aprendizaje: Producción Audiovisual		
Plan de estudios:	**Clave:**	**Carácter:** Optativa
Distribución horaria: HC: 1 HE: 1 HT: 3 HL: _ HPC: _ HCL: _ CR: 05		
Fecha de elaboración: Enero de 2025		

Equipo de diseño de la unidad de aprendizaje:

Mtra. Cristina Conde Felix
Mtro. Salvador León Guridi
Mtra. Angélica Basilia Madrid Navarro
Mtro. Jorge Alfredo Martínez Martínez

Validación del director de la unidad académica

Mtro. Salvador León Guridi

Sellos digitales de la CGIP y unidades académicas

II. COMPETENCIA DEL PERFIL DE EGRESO DEL PROGRAMA EDUCATIVO

Producir obra artística mediante la aplicación de teorías generales del arte, metodologías interdisciplinarias y nuevas tecnologías de la información para contribuir al desarrollo sostenible y al bienestar de la sociedad con actitud crítica, innovadora y respetuosa de los derechos humanos.

III. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

En este curso se abordan las diversas fases de creación y producción audiovisual desde la concepción de la idea hasta la obra concluida. La unidad de aprendizaje aporta al perfil de egreso los recursos para la incorporación de elementos audiovisuales a la producción de obra, potenciar los lenguajes y diversificar el discurso artístico. Tiene carácter optativo y pertenece al área de producción.

IV. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Realizar obras audiovisuales mediante la asimilación teórica de los métodos y la aplicación de las diversas técnicas de escritura, dirección y producción de la imagen y el sonido, para construir discursos artísticos con sentido ético.

V. EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

Bitácora de trabajo que documente el proceso de producción de la pieza audiovisual desde su concepción hasta su consecución, así como la presentación del montaje final en soporte digital.

VI. TEMARIO

Unidad 1. La creación y desarrollo del concepto audiovisual.	**Horas: 4**
Competencia de la unidad: Estructurar un discurso audiovisual a partir del desarrollo de una idea generadora para fundamentar su propuesta artística con ética y actitud crítica.	

Contenido:
1.1. El concepto audiovisual
1.1.1. La idea generadora
1.1.2. La propuesta estética
1.1.3. El proyector como instrumento
1.1.4. Interacción del audiovisual con otros medios
1.2. Las diversas guías para estructurar el discurso audiovisual.
1.2.1. Escaleta
1.2.2. Tratamiento
1.2.3. Guión
1.2.4. Storyboard

Prácticas de taller 1. Elabora la escaleta que describa la estructura del audiovisual en tres pasos: Recopilación de información sobre la idea generadora, Esquematización de la progresión de acciones, y Conversión del esquema en escenas (en el caso de una obra narrativa dramática). 2. Elabora el tratamiento desarrollando la descripción más detallada de las acciones. 3. Elabora el guión con la información e indicaciones técnicas y artísticas para realizar las imágenes en movimiento que integran el discurso audiovisual. 4. Elabora el storyboard como guía gráfica que comprende la secuencia de ilustraciones y permite previsualizar la estructura del audiovisual.	**Horas: 12**

VI. TEMARIO

Unidad 2. Preproducción	**Horas: 4**

Competencia de la unidad: Definir el plan de producción con base en la identificación de las necesidades particulares del proyecto para asegurar la óptima realización de la obra audiovisual con orden y disciplina.

Contenido:
2.1. Desglose de la guía
2.2. Plan de trabajo
2.3. Flujo de trabajo

Prácticas de taller 1. Elabora el desglose identificando cada uno de los elementos por escena y clasificándolos por categorías para ser solventados en tiempo para la producción. 2. Elabora un cronograma donde se indican los tiempos de producción que definen el plan de trabajo para la producción. 3. Establece el flujo de trabajo que define la forma en que se organizan las tareas y en que se relacionan las herramientas para optimizar el resultado y facilitar tanto la producción como la postproducción.	**Horas:** 9

VI. TEMARIO	
Unidad 3. Producción	**Horas: 4**
Competencia de la unidad: Generar material audiovisual mediante el registro y/o creación de imágenes y sonidos para su edición o incorporación a la obra artística con actitud creativa y respeto al medio ambiente.	
Contenido: 3.1. Sistemas de grabación 3.2. Registro de imagen y sonido	
Prácticas de taller 1. Ejecuta el plan de trabajo establecido utilizando de manera adecuada las herramientas de registro de imagen y sonido.	**Horas:** 12

VI. TEMARIO	
Unidad 4. Postproducción	**Horas: 4**
Competencia de la unidad: Concretar la pieza terminada mediante el montaje final de sus elementos para su exposición al público de forma responsable.	
Contenido: 4.1. Edición 4.2. Corrección de color y etalonaje 4.3. Efectos visuales	
Prácticas de taller	**Horas:** 15

1. Edita el material audiovisual utilizando tecnología que permite articular la secuencia de acciones y modificar las características de origen de las imágenes producidas.	

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Aprendizaje basado en proyectos
- Ejemplos prácticos

Estrategia de aprendizaje (estudiante):

- Ejercicios de escritura
- Abstracción y síntesis
- Trabajo colaborativo
- Uso de TIC
- Solución de problemas
- Ejercicios prácticos

La impartición de esta unidad de aprendizaje se realizará a distancia a través de diversas plataformas digitales.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 70 que establece el Estatuto Escolar vigente.

Criterios de evaluación

- Prácticas 30%
- Bitácora de trabajo..... ..... 20%
- Integración y entrega del trabajo final..... 50%

Total..... 100%

IX. BIBLIOGRAFÍA

Alonso, R. (2005). *Hacia una des-definición del video arte*. [clásica] http://httpjjwww.roalonso.net/es/pdf/videoarte/desdefinicion_esp.pdf

Barnes, C. y Quintar, A. (2016). *Democratización de la producción audiovisual. Las nuevas tecnologías como soporte para el desarrollo de experiencias alternativas.* [clásica] https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/76905

Dawkins, S. y Wynd, I. (2010). *Video production: putting theory into practice*. Macmillan Education. [clásica]

Kindem, G. y Musburger, R. (2007). *Manual de producción audiovisual digital.* Omega. [clásica]

Linares, R. (2023). *Materiales para trabajo. Producción Audiovisual: Cine.* https://burjcdigital.urjc.es/items/e38842b0-8d93-4169-8194-34156d294787

Rabiger, M. y Hermann, C. (2020). *Directing the documentary.* Routledge Taylor & Francis Group.

Youngblood, G. (2020). *Expanded Cinema*. Fordham University Press.

X. PERFIL DEL DOCENTE

La persona que imparta la unidad de aprendizaje Producción Audiovisual debe contar con grado de maestría en artes, humanidades o área afín; con experiencia en producción de obra y asesoría para el desarrollo de proyectos audiovisuales, así como tres años de experiencia en la práctica docente; que favorezca el pensamiento crítico y estimule la labor creativa.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN GENERAL DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Unidad académica: Facultad de Artes Mexicali		
Programa educativo: Maestría en Artes Visuales		
Nombre de la unidad de aprendizaje: Redacción Académica para las Artes		
Plan de estudios:	**Clave:**	**Carácter:** Optativa
Distribución horaria: HC: 02 **HE:** 02 **HT:** 01 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **CR:** 05		
Fecha de elaboración: Enero de 2025		

Equipo de diseño de la unidad de aprendizaje:

Dr. Mario Javier Bogarín Quintana
Dr. Raúl Fernando Linares Borboa
Mtro. Miguel Ángel Lozano Chairez

Validación del director de la unidad académica

Mtro. Salvador León Guridi

Sellos digitales de la CGIP y unidades académicas

II. COMPETENCIA DEL PERFIL DE EGRESO DEL PROGRAMA EDUCATIVO

Producir obra artística mediante la aplicación de teorías generales del arte, metodologías interdisciplinarias y nuevas tecnologías de la información para contribuir al desarrollo sostenible y al bienestar de la sociedad con actitud crítica, innovadora y respetuosa de los derechos humanos.

III. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El curso Redacción Académica para las artes tiene como fin desarrollar habilidades de escritura de acuerdo con los requerimientos y modelos propios del discurso académico, acordes con las lógicas e intenciones de la investigación artística.

Se trata de un curso optativo que aporta al perfil de egreso en el área de desarrollo de proyectos como a la producción de obra, especialmente a unidades de aprendizaje como Seminario de trabajo terminal I y II.

IV. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Redactar textos académicos vinculados al campo creativo a partir de la práctica y desarrollo de estrategias escriturales encaminadas a verbalizar el proceso artístico con actitud creativa y autocrítica.

V. EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

Borrador de documento terminal vinculado al proyecto artístico individual que contemple un desarrollo argumental coherente, una estructura clara y un estilo académico creativo y pertinente.

VI. TEMARIO

Unidad 1. El estilo académico	Horas: 10

Competencia de la unidad:
Identificar las características e implicaciones del estilo académico a través de revisión de materiales ejemplares y realización de ejercicios prácticos para desarrollar habilidades escriturales pertinentes para el ámbito académico, con actitud crítica y autocrítica.

Contenido:

1.1 La escritura académica y la escritura sobre arte.
1.2 El estilo académico.
1.3 Creatividad en la redacción.
1.4 Estrategias discursivas en textos académicos.
1.5 Subjetividad y objetividad.

Prácticas de taller	**Horas: 5**
1. Analizar y describir la función de los elementos constitutivos de un texto académico. **2.** Desarrollar tres párrafos de objetivos generales a partir de proyectos de investigación desde las artes, para las artes y sobre las artes. **3.** Realizar un ejercicio de lectura y evaluación de las ideas de al menos un compañero del curso.	

VI. TEMARIO

Unidad 2. Estrategias argumentativas	**Horas:** 10

Competencia de la unidad:
Contrastar las distintas formas de argumentación formal a través de la realización de ejercicios de escritura académica para ponderar su utilidad en el proceso de investigación artística, con una actitud abierta y de respeto al otro.

Contenido:

2.1 Lógicas argumentales: doxa y episteme
2.2 Tipología de la argumentación.
2.3 Retórica y estilo persuasivo.
2.4 Argumentación artística y disciplinar.

Prácticas de taller	**Horas: 5**
1. Desarrollar una estructura argumental a partir de una experiencia artística. **2.** Presentar y defender una estructura argumental vinculada a su proyecto de investigación. **3.** Plantear una estructura contraargumental a partir de la propuesta de investigación de un compañero.	

VI. TEMARIO

Unidad 3. Estructura del texto académico	Horas: 12

Competencia de la unidad:
Desarrollar textos académicos de forma organizada a través del desarrollo y ponderación de sus componentes para optimizar la comunicación textual acerca del discurso artístico, con actitud crítica e inclusiva.

Contenido:

3.1 El texto como estructura de pensamiento.
3.2 Normas académicas internacionales: usos y abusos.
3.3 Elementos introductorios.
3.4 Elementos descriptivos.
3.5 Elementos críticos.

Prácticas de taller	Horas: 6
1. Presentación y defensa de un índice de proyecto. **2.** Desarrollo de un discurso argumental con base en el proyecto desarrollado. **3.** Evaluación del discurso argumental de al menos un compañero del curso.	

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):
- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos
-

Estrategia de aprendizaje (estudiante):
- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Resumen
- Síntesis
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

La impartición de esta unidad de aprendizaje se realizará a distancia a través de diversas plataformas digitales.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 70 que establece el Estatuto Escolar vigente.

Ejemplo:

Criterios de evaluación

- Prácticas unidad…….. 20%
- Prácticas unidad I …….. 20%
- Prácticas unidad III …….. 20%
- Borrador de Documento terminal …... 40%

Total…….. 100%

IX. BIBLIOGRAFÍA

Álvarez, J.L. y Jurgenson, G. (2003) *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología*. México: Paidos. [clásica]

Apps, L., & Mamchur, C. (2009). Artful Language: Academic Writing for the Art Student. *International Journal of Art & Design Education*, *28*(3), 269–278. [clásica]

Art.21. (2023). *Repositorio educativo de videos sobre arte en el siglo 21*. Recuperado el 19 de diciembre de 2024, de https://art21.org

Barnet, S. (2008). *A Short Guide to Writing about Art*. Pearson. [clásica]

Bassi, J. (2017). La escritura académica: 14 recomendaciones prácticas. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, *17*(2), 95–147.

Beller, W. (2018). *Elementos de lógica argumentativa para la escritura académica*. Universidad Autónoma Metropolitana. [clásica]

Booth, W.; Colomb, G.; Williams, J.; Fitzgerald, W. (2024). *The Craft of Research*. University of Chicago Press.

Delgado, J.M. y Gutiérrez, J. coord. (1995) *Métodos y técnicas cualitativas de investigación*. Madrid: Síntesis. [clásica]

Cassany, D. (1996). *Describir el escribir: Cómo se aprende a escribir*. Paidos Iberica. [clásica]

Cooley, L., & Lewkowicz, J. (2003). *Dissertation Writing in Practice: Turning Ideas into Text*. Hong Kong University Press. [clásica]

Croce, E.; Alonso, M. (2017). *Escribir para las artes: la producción crítica de textos en las artes visuales, audiovisuales y multimediales*. Editorial de la Universidad Nacional de La Plata. [clásica]

Frost, C. (2019). *Art criticism online: A history*. Gylphi. [clásica]

Hartley, J. (2008). *Academic Writing and Publishing: A Practical Handbook*. Routledge. [clásica]

Instituto Cervantes. (2021). *Guía de comunicación no sexista*. Lengua viva.

Mayorga-Gallardo, O. (2021). Comunicación transparente: La escritura académica a través del panóptico editorial. En *Conocimiento abierto en América Latina: Trayectoria y desafíos* (pp. 255–278). Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales. CLACSO. https://doi.org/10.2307/j.ctv2v88f34

Moreno, F.; Marthe Z., N.; Rebolledo, L.A. (2010). *Cómo escribir textos académicos según normas internacionales*. APA, IEEE, MLA, VANCOUVER E ICONTEC. Ediciones Uninorte. https://www.jstor.org/stable/j.ctvdf0jw1 [clásica]

Moya Méndez, M. (2021). *La investigación-creación en arte y diseño: teoría, metodología, escritura*. Editorial Feijóo.

Real Academia Española (Ed.). (2012). *Ortografía básica de la lengua española*. Espasa. [clásica]

Sayre, H. M. (2009). *Writing about Art*. Pearson Prentice Hall. [clásica]

Toulmin, S. (2019). *Los usos de la argumentación*. Marcial Pons. [clásica]

UABC. (2022). *Guía de comunicación incluyente*. Universidad Autónoma de Baja California.

X. PERFIL DEL DOCENTE

La persona que imparta el curso de Redacción académica para las artes deberá contar con un mínimo de tres años de experiencia docente y tener formación en comunicación, escritura, humanidades o áreas afines, con experiencia y conocimientos avanzados en escritura creativa y/o académica, con estudios mínimos de maestría y preferentes de doctorado en artes o humanidades, y experiencia en escritura y publicación de textos académicos. Deberá ser respetuoso, analítico y dispuesto al diálogo y la escucha.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN GENERAL DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Unidad académica: Facultad de Artes Mexicali		
Programa educativo: Maestría en Artes Visuales		
Nombre de la unidad de aprendizaje: Análisis y desarrollo de Proyectos Artísticos para convocatorias		
Plan de estudios:	**Clave:**	**Carácter:** Optativa
Distribución horaria: HC:02 HE: 02 HT:01 HL:_ HPC:_ HCL:_ CR: 05		
Fecha de elaboración: Enero de 2025		

Equipo de diseño de la unidad de aprendizaje:

Dra. Martha Patricia Medellín Martínez
Mtra. Lizbeth Muñoz Bravo
Dr. Adrián Pereda Vidal
Mtro. Teruaki Yamaguchi

Validación del director de la unidad académica

Mtro. Salvador León Guridi

Sellos digitales de la CGIP y unidades académicas

II. COMPETENCIA DEL PERFIL DE EGRESO DEL PROGRAMA EDUCATIVO

Desarrollar proyectos artísticos con base en el análisis del contexto y las políticas culturales locales, nacionales e internacionales, para potenciar su impacto y alcance en el ámbito artístico global con respeto y responsabilidad social.

III. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Mediante la unidad de aprendizaje, el estudiante desarrollará estrategias adecuadas en un proyecto artístico, con el propósito de participar en una convocatoria vigente en México. El proceso constará de una revisión histórica sobre el tránsito de los sistemas de convocatorias nacionales, así como estudios de casos representativos a nivel internacional, nacional y local.

La unidad de aprendizaje aporta al perfil de egreso en el área de Producción Artística.

IV. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar proyectos artísticos mediante estudios de casos de convocatorias y concursos culturales relevantes a nivel sociocultural e histórico nacional, para potenciar su entendimiento y aplicación, con una actitud responsable e innovadora.

V. EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

Análisis escrito del estudio de caso de una convocatoria.
Proyecto desarrollado según la convocatoria analizada.

VI. TEMARIO

Unidad 1. Panorama histórico general de las convocatorias artísticas	9 hrs

Competencia de la unidad:
Identificar las características de los sistemas de convocatorias mexicanos, mediante una revisión histórica breve de los concursos artísticos-culturales desde el nivel internacional del Siglo XVIII hasta la época actual en México para generar su propia perspectiva, con actitud analítica, crítica y reflexiva.

Contenido:
1.1. Mundial
1.1.1. Salón de París
1.1.2. Exposiciones universales
1.1.3. Bienales internacionales
1.2. Historia de las convocatorias artísticas nacionales

1.2.1. 1947-década de 1970
1.2.2. Década de 1980- actual

VI. TEMARIO

Unidad 2. Enfoques y estudios de casos de convocatorias artísticas	Horas: 23

Competencia de la unidad: Analizar las estructuras de las convocatorias mediante estudios de caso para adecuar estrategias relevantes al desarrollo de su proyecto con actitud reflexiva, crítica y ética.

Contenido:
2.1. Enfoques
2.1.1. Revisión sociocultural de sitio
2.1.2. Fondo financiero
2.1.3. Redacción de convocatoria
2.1.4. Obras ganadoras y seleccionadas de emisiones pasadas
2.1.5. Miembros de jurados
2.1.6. Criterios de selección

2.2. Estudio de casos
2.2.1. Concursos artísticos desde instituciones públicos
2.2.1.1. Nivel nacional
2.2.1.1.1. Encuentro Nacional de Arte Joven de Aguascalientes
2.2.1.1.3. Bienal de Arte Visual Universitario de la UAEMX
2.2.1.2. Nivel estatal
2.2.1.2.1. Bienal Plástica de Baja California
2.2.1.2.2. Bienal universitaria de la UABC
2.2.1.2.3. Trienal de Tijuana
2.2.1.3. Concursos artísticos desde institutos privados
2.2.1.3.1. Bienal de FEMSA

2.2.2. Financiamiento para proyectos artísticos desde instituciones públicas (Becas y estímulos)
2.2.2.1. Nivel nacional
2.2.2.1.1. Sistema Nacional de Creadores de Arte (SACPC)
2.2.2.2. Nivel estatal
2.2.2.2.1. Programa de Estímulos a la Creación y Desarrollo Artístico de Baja California
2.2.2.2.2. Programa de Apoyo a las Culturas Municipales y Comunitarias (PACMYC)
2.2.2.1. Financiamiento para proyectos artísticos desde instituciones privadas
2.2.2.1.1. Patrocinado de Arte Contemporáneo
2.2.2.1.2. Proyecto Bi de Bancomer
2.3. Elección de convocatoria a analizar
2.3.1. Desarrollo de proyecto

Prácticas de taller	**Horas:**
1. Análisis escrito del estudio de caso de una convocatoria.	**6 hrs.**

2. Desarrollar propuesta artística para aplicar a convocatoria.	**10 hrs.**

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Exposición docente
- Instrucción guiada
- Aprendizaje basada en proyectos
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (estudiante):

- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Resumen
- Síntesis
- Glosas
- Técnica expositiva
- Foro de discusión

La impartición de esta unidad de aprendizaje se realizará a distancia a través de diversas plataformas digitales.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de acreditación

- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 70 que establece el Estatuto Escolar vigente.
-

Criterios de evaluación

- Exposiciones ..... 20 %
- Análisis de convocatoria ..... 35 %
- Desarrollo de proyecto ..... 45 %

Total.....100%

IX. BIBLIOGRAFÍA

Álvarez, S. (2009), Tutela estatal y nuevas tendencias/1950-1960. *Revista Discurso Visual*. Secretaría de Cultura. https://discursovisual.net/1aepoca/dvweb09/art09/texto.html

Álvarez, S. (2011). *Arte y centralismo*. CONACULTA, INBAL, CENIDIAP. [clásica]

Art.21. (2023). *Repositorio educativo de videos sobre arte en el siglo 21*. Recuperado el 19 de diciembre de 2024, de https://art21.org

Belting, H (Editor). (2013). *The Global contemporary and the rise of new worlds*. The MIT press. [clásica]

Favela Fierro, M. T. (2016). *Política cultural del Instituto Nacional de Bellas Artes 1950-1970: Concursos y bienales de escultura*. INBA. [clásica]

García Martínes, C. E. (2006). Sistema de Información cultural. CONACULTA. Recuperado el 14 de octubre de 2024, http://sic.conaculta.gob.mx/documentos/1292.pdf [clásica]

Gardner, A. y Green, C. (2016). *Biennials, triennials, and Documenta: The exhibitions that created contemporary art*. Wiley-Blackwell. [clásica]

Guasch, A. M. (2022). *Derivas: ensayos críticos sobre arte y pensamiento* (Vol. 40). Ediciones Akal.

Goodman, N. (2010). *Los lenguajes del arte. Una aproximación a la teoría de los símbolos*. Madrid, Paidós. [clásica]

Hallam, J, S. (s.f.). *Paris Salon Exhibitions: 1667-1880*. https://sites.google.com/a/plu.edu/paris-salon-exhibitions-1667-1880/home

Lauzirika, A. y Rodríguez, N. (coord). (2022). (Meta) *Cartografiando los territorios del arte contemporáneo*. AusArt, 10(2). Recuperado el 13 de diciembre de 2024, de https://ojs.ehu.eus/index.php/ausart/issue/view/1942

Rebentisch, J. (2021). *Teorías del arte contemporáneo*. Publicacions de la Universitat de Valencia.

Roselló Cerezuela, D. (febrero-marzo de 2006). *Diseño y evaluación de proyectos culturales*, U. I. Catalunya. Recuperado el 16 de junio de 2013, de http://issuu.com/bakuna/docs/david_ros [clásica]

Rosique, R. (2010). *Del arte en terciopelo al arte instalación*, Universidad Autónoma de Baja California.

Smith, T. (2021). *Curating the Complex & The Open Strike*, Sternberg Press.

X. PERFIL DEL DOCENTE

El profesorado que imparta esta unidad de aprendizaje debe poseer maestría en artes, humanidades o área afín, con experiencia vigente en producción de obra y desarrollo de proyectos artísticos; al menos tres años de trayectoria como docente; habilidades en asesoría de proyectos de artes visuales; manejo de prácticas docentes disciplinares, que promueva el profesionalismo en el estudiantado, con actitudes éticas y colaborativas.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN GENERAL DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Unidad académica: Facultad de Artes Mexicali		
Programa educativo: Maestría en Artes Visuales		
Nombre de la unidad de aprendizaje: Animación Experimental		
Plan de estudios:	**Clave:**	**Carácter:** Optativa
Distribución horaria: HC: 1 HE: 1 HT: 1 HL: 2 HPC: _ HCL: _ CR: 5		
Fecha de elaboración: Enero de 2025		

Equipo de diseño de la unidad de aprendizaje:

Dr. Jesús Humberto Orozco Orozco
Dr. Marco Antonio Pérez Cota
Dr. Luis Felipe López Pérez
Mtro. Adalberto Iván Martínez Martínez

Validación del director de la unidad académica

Mtro. Salvador León Guridi

Sellos digitales de la CGIP y unidades académicas

II. COMPETENCIA DEL PERFIL DE EGRESO DEL PROGRAMA EDUCATIVO

Producir obra artística mediante la aplicación de teorías generales del arte, metodologías interdisciplinarias y nuevas tecnologías de la información para contribuir al desarrollo sostenible y al bienestar de la sociedad con actitud crítica, innovadora y respetuosa de los derechos humanos.

III. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Mediante la unidad de aprendizaje se utilizarán herramientas y recursos digitales en combinación de materiales y recurso artísticos análogos para la creación de obra animada de carácter experimental. Se establecerán las diferencias de la animación comercial y narrativa en contraparte de la creación de experiencias sensoriales y experimentales con el uso de la técnica animada.
La unidad de aprendizaje aporta al área de producción del perfil de egreso y su propósito es expandir los recursos audiovisuales para construir un discurso artístico.

IV. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar productos de animación experimental, a partir del uso de técnicas de animación utilizando nuevas tecnologías en las artes visuales, para construir un discurso artístico y contribuir al desarrollo social, económico y cultural, con actitud proactiva y respetuosa con el medio ambiente y los derechos humanos.

V. EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

Ejercicio de flipbook y digitalización de animación.
Animación utilizando cámara objetos o sujetos
Animación con formas abstractas utilizando fotografías, video y formas (motiongraphics y video editor)

VI. TEMARIO

Unidad 1. UNIDAD I. Concepto y representantes de animación experimental.	Horas: 4

Competencia de la unidad:
Analizar el uso de la técnica de animación en la creación de un discurso artístico, para reconocer sus posibilidades expresivas fuera de un propósito comercial y narrativo, mediante la apreciación de obra animada, la revisión de perspectivas y posturas artísticas alternativas con apertura, actitud crítica y ética.

Contenido:
1.1 Qué es la animación.
1.2 Definición de animación experimental.
1.3 Diferencias entre animación experimental y comercial.

1.4 Técnicas de animación 1.4.1 Animación 2D tradicional cuadro por cuadro 1.4.2 Animación digital 2d, 3d e híbrida. 1.4.3 Stop Motion, Claymation, Cut out y pixilación. 1.5 Exponentes de la animación experimental.

Prácticas de taller 1. Ensayo sobre las diferencias entre la animación experimental y comercial. 2. Reflexión sobre las posibilidades discursivas de las distintas técnicas animadas. 3. Análisis de una obra animada experimental.	**Horas:** 4 horas

VI. TEMARIO	
Unidad 2. Animación digital cuadro por cuadro.	**Horas: 4**
Competencia de la unidad: Aplicar la técnica de animación cuadro por cuadro mediante el uso de herramientas tradicionales y digitales para la creación de animación experimental con actitud creativa y responsable.	
Contenido: 2.1 Animación cuadro por cuadro. 2.2 Software para animación "tradicional" y cuadro por cuadro. 2.3 Creación de flipbooks 2.4 Pixilación y Stop Motion 2.5 Ejercicio de animación cuadro por cuadro experimental.(creación y captura)	
Prácticas de taller 1. **Ejercicio de flip books (formas, colores, materiales físicos y collage)** 2. **Ejercicio de pixilación** 3. **Ejercicio de animación experimental.**	**Horas: 4 hrs.**
Prácticas de laboratorio 1. **Digitalizar el ejercicio de flipbook utilizando aplicación móvil para el desarrollo de stop motion. Exportar ejercicio en formato mp4.** 2. **Editar y procesar vídeo de pixilación(ejercicio de trucaje de cámara) utilizando software.** 3. **Editar ejercicio de animación experimental utilizando aplicación móvil.**	**Horas: 16 hrs.**

VI. TEMARIO	
Unidad 3. Animación y video	**Horas: 8**

Competencia de la unidad:
Realizar animaciones utilizando herramientas de edición, sistema de nodos, modos de fusión y formas para la creación de animación experimental con actitud creativa y responsable.

Contenido:
3.1 Software para animación de video freeware y de paga.
3.2 Animación abstracta ejemplos.
3.3 Ejercicio de animación con formas, secuencia de imagen y video.

Prácticas de taller: 1. Realizar secuencia de imagen con materiales análogos (flipbooks, stop motion, pixilación)	**Horas: 8 hrs.**
Prácticas de laboratorio 1. Ejercicio de animación con formas geométricas (sólidos, líneas, degradados) 2. Ejercicio de uso de máscaras y formas utilizando video editor y sistemas de nodos. 3. Ejercicio de integración de secuencias de imagen, modos de mezcla, nodos y video	**Horas: 16 hrs.**

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):
- Técnica expositiva
- Instrucción guiada
- Aprendizaje basado en proyectos
- Discusión grupal
- Ejercicios prácticos

Estrategia de aprendizaje (estudiante):
- Investigación documental
- Organizadores gráficos
- Ensayos
- Técnica expositiva
- Trabajo colaborativo
- Elaboración de informes
- Uso de TIC

La impartición de esta unidad de aprendizaje se realizará a distancia a través de diversas plataformas digitales.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 70 que establece el Estatuto Escolar vigente.

Criterios de evaluación

- Prácticas Unidad II
  Elaboración y digitalización de flip books 5%
  Elaboración y generación video de Pixilación 10%
  Ejercicio de animación experimental. 15%

- Prácticas Unidad III
  Producción de materiales análogos (flipbooks, stop motion, pixilación) 5%
  Ejercicio de animación de formas 5%
  Ejercicios de animación con máscaras 5%
  Ejercicios de video de animación experimental 25%

- Ensayo y documentos escritos:
  Ensayo animación experimental y comercial 10%
  Reflexión sobre las posibilidades discursivas de las distintas técnicas animadas. 10%
- Análisis de una obra animada experimental. 10%

Total.....100%

IX. BIBLIOGRAFÍA

Cholodenko, A., & Commission, A. F. (1991). The Illusion of Life: Essays on Animation. University of Sydney, Power Institute of Fine Arts. [clásica]

Crary, J. (2007). Las técnicas del observador: visión y modernidad en el siglo XIX. CENDEAC. [clásica]

Griffin, G. (2007). Concrete Animation. Animation, 2(3), 259-274. https://doi.org/10.1177/1746847707083421

Harris, M., Husbands, L., & Taberham, P. (2019). Experimental animation: From Analogue to Digital. Routledge. [clásica]

Pikkov, Ü. (2010). Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film. https://www.academia.edu/1125873/Animasophy_Theoretical_writings_on_the_animated_film

Alfaro, K., Camporesi, E., Cytlak, K., Dryansky, L., Lavoyer, T., Mey, A., Paulsen, K., Saba, C. G., & Uroskie, A. V. (2017). Early video art and experimental film networks : French-speaking Switzerland in

1974 : a case for “minor history” / edited by ECAL/François Bovier. ECAL/University of Art and Design Lausanne.
https://www.academia.edu/34896501/_A_History_of_Cinema_according_to_Peter_Kubelka_and_Annette_Michelson_F_Bovier_ed_Early_Video_Art_and_Experimental_Film_Networks_ECAL_Lausanne_2017_pp_231_236

Lamarre, T. (2018). Animation and Animism. In B. Boehrer, M. Hand, & B. Massumi (Eds.), Animals, Animality, and Literature (pp. 284–300). chapter, Cambridge: Cambridge University Press. [clásica]

Dobson, N., Roe, A. H., Ratelle, A., & Ruddell, C. (2018). The Animation Studies Reader. Bloomsbury Academic. [clásica]

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje, debe contar con grado de maestría o doctorado; preferentemente con estudios en artes visuales, animación o en producción digital, al menos tres años de trayectoria como profesor(a) con experiencia en la práctica docente; contar con capacidad para orientar procesos creativos de análisis, establecer y desarrollo de productos animados. El docente debe ser abierto a expresiones lúdicas y artísticas, manejo de nuevas tecnologías, así como la integración de trabajo interdisciplinario.

Anexo 5. Diseños instruccionales para la impartición de los cursos en modalidad virtual

Universidad Autónoma de Baja California
Centro de Investigación para el Aprendizaje Digital

Plantillas para el diseño instruccional de cursos en modalidad a distancia

Asignatura: Gestión y Políticas Culturales

Diseñador(es): Sergio Rommel Alfonso Guzmán. Lizbeth Muñoz Bravo

Sección 1. Descripción general del curso.

Nombre de la Asignatura

Gestión y Políticas Culturales

Nivel académico: Maestría
Clave:
Programa Educativo: Maestría en Artes Visuales
Vigencia de la unidad de Aprendizaje:
Créditos y total de horas: 6 créditos (HC: 03, HE:03), 48 horas en el semestre
Etapa formativa: Maestría
Carácter de la asignatura: Obligatoria
Modalidad Instruccional: A distancia.

► *¿Qué aprenderá el estudiante durante el curso?*
Competencia general:
Desarrollar proyectos artísticos con base en el análisis del contexto y las políticas culturales locales, nacionales e internacionales, para potenciar su impacto y alcance en el ámbito artístico global con respeto y responsabilidad social.

Propósito general:
Analizar los diferentes ámbitos de las políticas de desarrollo cultural a nivel internacional, nacional y local para comprender el sistema cultural en sus distintos niveles y a su vez

establecer estrategias para insertarse en el campo a partir del desarrollo de proyectos culturales encaminados a fortalecer el fomento de la cultura.

La unidad de aprendizaje aporta al perfil de egreso, proporcionando las bases para la práctica profesional como promotor y gestor en el desarrollo de proyectos artísticos

► *¿Cómo aprenderá el estudiante?*

Estrategia general de aprendizaje:

Se utiliza el método de aprendizaje basado en investigación, reflexión individual y el trabajo colaborativo, aplicando su conocimiento en la práctica, realizando actividades como mapas mentales, cuadros comparativos, entre otros, apoyándose con lecturas que se encuentran dentro
del curso. Además, el curso opera bajo la modalidad a distancia (no presencial), por lo que se
conducirá mediante la plataforma institucional para este tipo de cursos, donde el aprendizaje se llevará a cabo a través de actividades sincrónicas y asincrónicas realizadas online, así como una
etapa de trabajo basado en proyectos.

► *¿Cómo sabrá que lo aprendió?*

Evidencias de desempeño:

En cada unidad se especifican las metas y los requisitos de cada una, al igual que en cada meta se especifican el producto que se debe entregar para que el alumno aplique lo aprendido.

Criterios de acreditación:

- Ingresar al espacio del curso en la plataforma cuando menos dos veces por semana.
- Es indispensable presentar el Proyectos artístico y portafolio para acreditar la asignatura.

Criterios de evaluación:

Cada una de las metas contiene los criterios específicos conforme a los cuales será evaluado el estudiante. Estos criterios se presentan en la forma de requisitos para acreditar la meta/práctica (características y condiciones de forma y tiempo de los entregables), y de evidencias de desempeño (resultados esperados) en cada unidad.
Cada meta/práctica tiene un valor porcentual en el conjunto de la calificación.

Políticas del curso:

a) Comunicación

- Dentro de la plataforma puede consultarse todo el contenido del curso, su uso, instrucciones detalladas de tareas y metas.

- El medio de comunicación entre docente y alumno es por medio del FORO DE DUDAS para cualquier comentario sobre las actividades. Si el alumno está interesado en un asunto de carácter más personal como: observaciones sobre trabajo en equipos, aclaración de calificaciones, solicitud de prórroga de entrega de trabajo, etc. puede optar por un correo electrónico directo al profesor responsable.
- Es responsabilidad del alumno revisar constantemente su cuenta en la plataforma y correo electrónico para estar enterado sobre la información, actualizaciones y modificaciones que se puedan presentar en el desarrollo del curso.

b) Entrega de actividades (tareas o metas)

- La fecha de entrega de actividades (tareas o metas) se debe respetar. En cada actividad se especificará el día límite de entrega, pudiendo entregarse antes de la misma. Las actividades entregadas en la semana posterior a su fecha original podrán calificarse con máximo 50% de su valor original. Se debe respetar el medio de envío señalado por el docente.
- Cualquier trabajo enviado por medio diferente al indicado queda a consideración del docente recibirlo o no considerarlo.
- Cuando el alumno se encuentre con alguna dificultad que le impida cumplir con la entrega de una actividad debe notificar al docente ANTES de que se cumpla la fecha límite, para determinar si amerita o no una prórroga.
- No se considerarán en la evaluación trabajos entregados por un medio distinto al solicitado, al menos de que exista evidencia oportuna de problemáticas ajenas al alumno. Si por alguna razón no se puede presentar el trabajo por la vía solicitada se debe enviar un correo al docente describiendo el problema, si es posible anexar el trabajo y quedar en espera de que el docente le dé instrucciones de cómo proceder. Es importante dejar la evidencia de que se concluyó el trabajo en tiempo.

c) Calidad de la escritura

- Se espera que en todas las comunicaciones por escrito (foros, mensajes, correo electrónico) se mantenga el uso apropiado del lenguaje, cuidando la redacción y ortografía.

d) Respeto a la propiedad intelectual / derechos de autor

- Es importante respetar la propiedad intelectual/derechos autorales ajenos, por lo que en caso de utilizar ideas, conceptos, reflexiones, comentarios, metodologías, etc. de algún autor o fuente deberán explícitamente citarse explícitamente y colocarse la información correspondiente en las referencias
- El uso deshonesto del material intelectual de otros autores es determinado como un plagio. En caso de darse el caso, el docente determinará una sanción sobre la calificación, pudiendo incluso reprobar la asignatura si la severidad del plagio es tal.

e) Utilización de Inteligencia artificial (IA)

- El 50% de la producción realizada, ya sea en uso de imágenes fijas, audiovisuales o textos, debe ser realizada por “Producción humana”; un 20 a 30% de la producción puede ser “Mixta”, es decir, trabajo humano y editado por IA y un 20 a 30% utilización de IA.

Evaluación:

Unidad 1. Introducción a la gestión cultural- 12 hrs.

- 4 semanas 15%.

Unidad 2. Documentos culturales relevantes en la gestión cultural- 16 hrs.

- 5 semanas 20%.

Unidad 3. Estudios de casos de gestión cultural en las Artes Visuales- 20 hrs.

- 7 semanas 65%.

►Autores, fechas de elaboración y última actualización.

Programa de Unidad de Aprendizaje:

Mtra. Cristina Conde Felix Mtro. Sergio Rommel Alfonso Guzmán Dr. Mario Javier Bogarín Quintana Mtra. Lizbeth Muñoz Bravo. Noviembre de 2024.

Diseño Instruccional para la modalidad a distancia:

Mtro. Sergio Rommel Alfonso Guzmán, Mtra. Lizbeth Muñoz Bravo. Febrero de 2026.

Nombre de la asignatura: Gestión y Políticas Culturales

Competencia: Desarrollar proyectos artísticos con base en el análisis del contexto y las políticas culturales locales, nacionales e internacionales, para potenciar su impacto y alcance en el ámbito artístico global con respeto y responsabilidad social.

Unidad 1: Introducción a la gestión cultural- 15%.

Identificar los antecedentes de las instituciones, gestores culturales y la política cultural en México e Iberoamérica a partir de los fenómenos económicos y sociales para valorar el impacto de la cultura en el desarrollo y establecer rutas de acción encaminadas al fortalecimiento de proyectos culturales, con empatía y atención a la diversidad.

Meta	Semana	Entrega	Actividad	Evidencia(s)	Valor
Meta 0. Encuadre. 1.1. Identificar la política cultural en México /Iberoamérica	1	Por definir.	Encuadre. Participación en foro. Exploración de intereses Evaluación diagnóstica	Evaluación diagnóstica reporte de lectura	0% 3%
1.2. Identificar los antecedentes de Gestión Cultural. Actores y agentes de los procesos de gestión	2	Por definir.	Exposición docente. Búsqueda documental.	línea del tiempo	3%
1.3. Comprender los problemas sociales y	3	Por definir.	Exposición docente Discusión grupal.	mapa conceptual	3%

culturales a nivel local: identificación, priorización y análisis			Retroalimentación.		
1.4. Analizar los procesos de planeación y administración en las Organizaciones artísticas entre la creación y la gestión	4	Por definir.	Exposición docente. Búsqueda documental. Discusión grupal. Retroalimentación.	Ensayo de unidad I	6%
Unidad 2: Documentos culturales relevantes en la gestión cultural- 20%. Comprender los objetivos y líneas de acción de las políticas culturales en la actualidad mediante el análisis de sus estrategias específicas para generar una visión proyectual oportuna, con amplitud de visión y criterio inclusivo.					
2.1. Interpretar el binomio Cultura y desarrollo	5	Por definir.	Exposición docente Discusión grupal. Retroalimentación.	reporte de lectura	3%
2.2. Conocer la Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) para la cultura, así como la Agenda 21 de cultura	6	Por definir.	Exposición docente Discusión grupal. Retroalimentación.	Participación en el Foro de discusión	3%
2.3. Comparar las Políticas públicas en el ámbito de la cultura (documentos UNESCO) y la Declaración sobre la diversidad Cultural	7	Por definir.	Exposición docente Discusión grupal. Retroalimentación.	Reporte de análisis de la situación	3%

2.4 Analizar la Recomendación relativa a la Condición del Artista y el Patrimonio cultural	8	Por definir.	Exposición docente Discusión grupal. Retroalimentación.	Reporte de lectura	3%
2.5. Identificar el Sistema Cultural mexicano, el Plan Nacional de Desarrollo y el Programa Sectorial de Arte y Cultura, así como Otras iniciativas	9	Por definir.	Exposición docente Discusión grupal. Retroalimentación.	Ensayo de unidad II	8%
Unidad 3: Estudios de casos de gestión cultural en las Artes Visuales- 65% Analizar las políticas y requerimientos de las instancias culturales mediante la revisión de diversas convocatorias y programas de apoyo, generando una argumentación congruente con los objetivos de las convocatorias y sistemas de fortalecimiento para la producción cultural, con transparencia y criterios de equidad.					
3.1. Comprender el Programa de Estímulo a la Creación y Desarrollo Artístico (PECDA)	10	Por definir.	Exposición docente Discusión grupal. Retroalimentación.	Reflexión bondades del apoyo	3%
3.2. Identificar Concursos artísticos de instituciones culturales y educativas	11	Por definir.	Exposición docente Discusión grupal. Retroalimentación.	Ejercicio atención de los lineamientos	4%
	12	Por definir.	Exposición docente	Ejercicio atención de los lineamientos	4%

3.3. Identificar otras Convocatorias, iniciativas, concursos y certámenes fuera de las políticas culturales			Presentación de estructura del trabajo final		
3.4 Diseñar proyectos para el abordaje de las políticas culturales	13	Por definir.	Definición de la propuesta	borrador de propuesta	5%
Revisión de avances y asesorías	14	Por definir.	organización de agenda para revisar avances (mínimo en 2 momentos) Taller de asesorías	Avance de la justificación del proyecto artístico	14 %
	15	Por definir.			
Presentación de trabajo final	16	Por definir.		Presentación de proyecto artístico	35%

Meta 0. Encuadre

► ¿Qué voy a aprender?
Definir mis expectativas con relación a la asignatura

►Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual- grupal

Primero. Ingresa a la sesión el día y hora señalada de clases

Segundo. Participa en orden en la actividad atendiendo las preguntas: ¿Qué aprenderé? ¿Qué intereses tengo?

Tercero. El o la docente, hace presentación de los contenidos, políticas y criterios de evaluación que se revisarán y aplicarán durante la asignatura.

►Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► ¿Cómo sabré que logré la meta?

1. Acudo a la sesión sincrónica
2. Participó en la dinámica de clase
3. Escucho con atención los contenidos, políticas y criterios de evaluación de la asignatura.
4. Consensuamos los criterios de evaluación de la asignatura

UNIDAD 1

Meta 1.1. La política cultural en México /Iberoamérica

► ¿Qué voy a aprender?
Identificar el desarrollo de la política cultural en México e Iberoamérica para comprender su importancia e impacto en el desarrollo

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: Individual.

Primero. Se presentará en sesión virtual los conceptos de política cultural en México, se revisarán ejemplos en la línea del tiempo histórico para situar a los estudiantes en el contexto.

Segundo. Posteriormente, se revisa el video

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (18 de abril de2022) Los cuatro pilares de la política cultural [video] https://www.youtube.com/watch?v=2y1ayFoeLJw

Tercero. Se procede a indicar los materiales que deben de revisarse:

- Ejea Mendoza, T. (2008). La política cultura de México en los últimos años. *Casa del Tiempo*, *IV*(5-6), 2-7. https://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/05_iv_mar_2008/casa_del_tiempo_eIV_num05-06_02_07.pdf
- Bayardo García, R., (2008). Políticas culturales: derroteros y perspectivas contemporáneas. RIPS. Revista de Investigaciones Políticas y Sociológicas, 7(1), 17-29.
- Ejea Mendoza, T., (2009). La liberalización de la política cultural en México: el caso del fomento a la creación artística. *Sociológica, 24*(71), 17-46.

Cuarto. Los estudiantes participan en la sesión con sus inquietudes y aportaciones.

Quinto. Se elabora y entrega un reporte de lectura con la reflexión histórica del desarrollo de la política cultural cuya entrega será en la carpeta Reporte de Lectura.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Comprendí el desarrollo de la política cultural de México e Iberoamérica
- Valore la función de la política en el desarrollo de la cultura en el país

Criterios de evaluación

- Participé en la dinámica de la sesión
- Entregué en tiempo y forma mi reporte de lectura, demostrando la comprensión del texto, así como la capacidad de análisis y síntesis con una adecuada organización, estructura, redacción y ortografía.

Esta actividad tiene un valor del 3 % de calificación.

Meta 1.2. Antecedentes de Gestión Cultural. Actores y agentes de los procesos de gestión

► ¿Qué voy a aprender?
Valorar el papel del gestor cultural en el desarrollo de iniciativas culturales en el contexto

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: Individual

Primero. Se revisa en la sesión virtual el material para posteriormente asignar las lecturas

Segundo. Se revisa el material

- TV UNAM (17 de mayo de 2017) ¿Qué modelo de gestión cultural necesita México? [video] Youtube https://www.youtube.com/watch?v=KNPiPkFTlho
- Martinell, A. (1999). Los agentes culturales ante los nuevos retos de la gestión cultural. *Revista Iberoamericana de Educación*, (20), 201-215. https://rieoei.org/RIE/article/view/1030

- Galea Robles, C. (2022). *1er. Congreso Latinoamericano de Gestión Cultural* [Ponencia]. Repositorio del Observatorio Cultural, UDGVirtual, Universidad de Guadalajara. https://observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx/repositorio/handle/123456789/63

Tercero. Se analizan las perspectivas y desarrollo de los participantes en los procesos de gestión cultural y las ofertas que se generan el campo.

Cuarto. Se les pide hagan llegar al foro del curso una línea del tiempo del desarrollo de la gestión cultural para comprender la importancia de la actividad como gestores en el desarrollo cultural

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Comprendí el proceso e importancia de la gestión cultural

Criterios de evaluación

- Participación activa en la sesión
- entrega en tiempo y forma integrando el desarrollo histórico de la gestión cultural y su impacto, se evaluará la redacción, calidad del contenido, secuencias y escalas y su diseño.

Esta actividad tiene un valor del 3 % de calificación.

Meta 1.3. Los problemas sociales y culturales a nivel local: identificación, priorización y análisis

► ¿Qué voy a aprender?
Comprender la importancia del contexto en el desarrollo de los proyectos

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual

Primero. Revisa el material sugerido para la sesión virtual

- Gestión cultural. El podcast (4 de julio de 2024) El episodio 19 (“Identificación de necesidades en un proyecto cultural” del podcast [video] Youtube https://www.youtube.com/watch?v=RT_htWiil24

Segundo. Se comentarán algunos puntos del material para posteriormente revisar el siguiente material

- Universidad de Cádiz (2024) Manual Atalaya Apoyo a la gestión cultural 3.4. Análisis y diagnóstico cultural / territorial” https://atalayagestioncultural.uca.es/3-4-analisis-y-diagnostico-cultural-territorial

Tercero. Elabora un mapa conceptual con los elementos que permitan identificar los elementos del contexto.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Valore la importancia del contexto en el desarrollo de propuestas

Criterios de evaluación

- Participación activa en la sesión
- Entrega y tiempo y forma considerando el uso adecuado de los conceptos, los niveles de jerarquización y las relaciones entre las ideas.

Esta actividad tiene valor del 3% de la calificación

Meta 1.4. Analizar los procesos de planeación y administración en las Organizaciones artísticas entre la creación y la gestión

► ¿Qué voy a aprender?
Analizar los procesos de planeación y administración en las organizaciones culturales

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: Individual

Primero. Se revisa material en la sesión virtual correspondiente para hacer una lluvia de ideas sobre el tema.

Segundo. Revisa los materiales que a continuación se enlistan:

- Galea Robles, C. (2022). Organizaciones artísticas: entre la creación y la gestión. En *1er. Congreso Latinoamericano de Gestión Cultural*. Repositorio del Observatorio Cultural, UDGVirtual, Universidad de Guadalajara. https://observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx/repositorio/handle/123456789/63

- Orozco Marín, Á. M., & Bustamante Lozano, U. (2021). Estrategias para la gestión cultural local: aproximación desde Villamaría, Caldas. NOVUM, Revista de Ciencias Sociales Aplicadas, 2(11), 75-94.

Tercero. Se comparten algunos ejemplos del contexto

Cuarto. Se elabora el Ensayo de unidad I, donde identifiquen los antecedentes de las instituciones y gestores culturales, así como la política y su relación con el impacto en el desarrollo cultural

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Comprendo los procesos de planeación en las organizaciones
Identifico ejemplos de la planeación y administración en distintos contextos

Criterios de evaluación

- Entrega puntual de la evidencia con la estructura de introducción, desarrollo y conclusión, en formato APA

Esta actividad tiene valor del 6 % de la calificación

UNIDAD 2

Meta 2.1. Cultura y desarrollo

► ¿Qué voy a aprender?
Valorar el binomio cultura- desarrollo

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: Individual

Primero. Se revisa material en la sesión para detonar el análisis y reflexión

Segundo Revisa los materiales enlistados para su análisis**.**

- Universidad de los Andes (1 de junio de 2012) "¿Cómo aporta la cultura al desarrollo?" de Alfons Martinell Sempere https://www.youtube.com/watch?v=tC0M2V4583U&t=10s
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe, & Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2014). Capítulo 9: El aporte de la cultura a la economía de los países de Iberoamérica. En *Cultura y desarrollo económico en Iberoamérica* (pp. 295-322). OEI. https://www.cepal.org/es/publicaciones/39948-cultura-desarrollo-economico-iberoamerica.

Tercero. Se generan preguntas guías en la sesión para la reflexión de los estudiantes

Cuarto. Se genera reporte de lectura donde establece la relevancia del binomio cultura-desarrollo

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Identifico el aporte de la cultura al desarrollo de las comunidades

Criterios de evaluación

- Participación activa en la sesión
- Entrega en tiempo y forma del reporte demostrando la comprensión del texto, así como la capacidad de análisis y síntesis con una adecuada organización, estructura, redacción y ortografía.

Esta actividad tiene valor del 3 % de la calificación

Meta 2.2. Conocer la Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) para la cultura, así como la Agenda 21 de cultura

► ¿Qué voy a aprender?
Conocer la agenda 2030 y la agenda 21 de cultura, para valorar su impacto en el desarrollo sostenible para la generación de proyectos culturales.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: Individual

Primero. Se presentan algunos documentos para dar inicio a la sesión virtual asincrónica.

Segundo. Revisa los siguientes materiales

- MARTINELL (coord.) et al. (2020) Cultura y Desarrollo Sostenible. Aportaciones al debate sobre la dimensión cultural de la Agenda 2030, REDS, Madrid. reds-sdsn.es/wp-content/uploads/2020/04/REDS_Cultura-y-desarrollo-sostenible-2020.pdf

Tercero. Se procede a revisar algunos videos sobre el tema de manera asincrónica

- Educación Digital UANL (2026) “Los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la cultura” [video] Youtube https://www.youtube.com/watch?v=Mt8vtx21AaQ
- UN Etxea - Asociación del País Vasco para la UNESCO (16 de mayo de 2023) ¿Por qué es importante la Agenda 2030 para la cultura y la cultura para la Agenda 2030? [video] Youtube https://www.youtube.com/watch?v=wPBQvvFqrIk
- Fundación Mainel (16 de mayo de 2023) ¿Dónde está la cultura en los ODS? [video] Youtube https://www.youtube.com/watch?v=XEaU020bd3U
- Instituto Cervantes (23 de julio 2019) El papel de la cultura en la Agenda 2030 de desarrollo sostenible «El compromiso de la Cultura con la Agenda 2030»: Alfonso Martinell Sempere. [video] Youtube https://www.youtube.com/watch?v=qmegPfndgHg
- UN Etxea - Asociación del País Vasco para la UNESCO (16 de mayo de 2023) Estrategia Iberoamericana de Cultura y Desarrollo Sostenible. [video] Youtube https://www.youtube.com/watch?v=kOjkM4vN_jk

Cuarto. Se establece un diálogo en foro de discusión para compartir sus opiniones e identificar estrategias de acción

Quinto. Elabora una reflexión sobre el tema a través de foro de discusión indicado

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► **Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?**

- Identifique los objetivos de desarrollo sostenible
- valore cómo se vincula los ODS con la cultura

Criterios de evaluación

- Participe en la sesión activamente en el Foro de discusión emitiendo mi reflexión sobre el tema y generando dos replicas al resto del grupo

Esta actividad tiene valor del 3 % de la calificación

Meta 2.3 Comparar las Políticas públicas en el ámbito de la cultura (documentos UNESCO) y la Declaración sobre la diversidad Cultural

► **¿Qué voy a aprender?**

La política cultural y su relevancia en el desarrollo de la cultura

► **Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?**

Carácter de la actividad: Individual

Primero. Revisa el documento

- Agenda 21 de la cultura. (2006). *Políticas locales para la diversidad cultural: Resumen ejecutivo* (Informe N.º 1). Ciudades y Gobiernos Locales Unidos (CGLU). https://agenda21culture.net/sites/default/files/2025-05/report_1_local_policies_for_cultural_diversity_executive_summary_-_es.pdf

Segundo. Se dialoga y analiza los temas que aborda el video

Tercero. Revisa los materiales que a continuación se enlistan:

- Cultura UNAM. (6 de diciembre de 2019). *¿Qué entendemos por diversidad cultural? Observatorio Cultural* [video] Youtube https://www.youtube.com/watch?v=PNGwid1gsiE

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2 de noviembre de 2001). *Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural*. https://www.unesco.org/es/legal-affairs/unesco-universal-declaration-cultural-diversity

Cuarto. Elabora un reporte de análisis de la situación, el cual deberás entregas en la carpeta establecida para su entrega.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Identifique la política cultural a nivel internacional
- Conozco la declaratoria sobre la diversidad cultural

Criterios de evaluación

- Entregue en tiempo y forma el trabajo asignado demostrando la comprensión del texto, así como la capacidad de análisis y síntesis con una adecuada organización, estructura, redacción y ortografía.

Esta actividad tiene valor del 3% de la calificación

Meta 2.4 Analizar la Recomendación relativa a la Condición del Artista y el Patrimonio cultural

► ¿Qué voy a aprender?
Analizar la condición del Artista en relación a la normativa para identificar su función y sus beneficios en el gremio.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual

Primero. Se inicia la actividad con una presentación virtual sincrónica para revisar la información que tienen los estudiantes.

Segundo. Revisa los siguientes documentos

- UNESCO “Declaración relativa a la condición del artista” en la dirección https://www.unesco.org/es/legal-affairs/recommendation-concerning-status-artist

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (27 de octubre de 1980). *Recomendación relativa a la condición del artista*. https://www.unesco.org/es/legal-affairs/recommendation-concerning-status-artist

Tercero. Se dialoga sobre sus experiencias, sus inquietudes y aportaciones sobre el tema.

Cuarto. Posteriormente, se revisa el material de manera asincrónica por los estudiantes

- TV UNAM. (13 de diciembre de 2019). *¿Cuál es el estatus laboral del artista?* https://www.youtube.com/watch?v=D7_fsx4-BXU

Quinto. Elabora un Reporte de lectura de los temas revisados para considerar las normativas que protegen su labor como artistas.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Reflexione sobre la condición del Artista en el país

Criterios de evaluación

- Genere un diálogo en la sesión
- Entregue en tiempo y forma el trabajo asignado demostrando la comprensión del texto, así como la capacidad de análisis y síntesis con una adecuada organización, estructura, redacción y ortografía.
-

Esta actividad tiene valor del 3 % de la calificación

2.5. Identificar el Sistema Cultural mexicano, el Plan Nacional de Desarrollo y el Programa Sectorial de Arte y Cultura, así como Otras iniciativas

► ¿Qué voy a aprender?
Identificar los lineamientos y marco normativo de la política en el país

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual

Primero. Revisamos en la sesión virtual la importancia de la política cultural en el desarrollo histórico de la cultural

Segundo Posteriormente se revisa el documento

- Diario Oficial de la Federación. (15 de septiembre de 2025). *Programa Sectorial de Cultura 2025-2030*. Secretaría de Cultura. https://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5767920&fecha=15/09/2025

Tercero. A partir de la revisión del documento anterior, considera algunos avances en materia de cultura

- Rivera, N. (2 de septiembre de 2025). *Con generalidades y omisiones en numeralia, el Primer Informe de Sheinbaum sobre Cultura*. Proceso. https://www.proceso.com.mx/cultura/2025/9/2/con-generalidades-omisiones-en-numeralia-el-primer-informe-de-sheinbaum-sobre-cultura-358035.html

Cuarto. Se lleva a cabo la plenaria para compartir sus opiniones.

Quinto. Elaborar Ensayo de unidad II con una visión proyectual de las normativas en relación a las políticas culturales y las propias de su labor artística.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Comprendí el proceso de las políticas culturales y su desarrollo
- Constate los datos proyectados y el informe presidencial

Criterios de evaluación
- Participe en la plenaria durante la sesión
- Entregue en tiempo y forma el trabajo asignado con la estructura de introducción, desarrollo y conclusión, en formato APA

Esta actividad tiene valor del 8 % de la calificación

UNIDAD 3

Meta 3.1. Programa de Estímulo a la Creación y Desarrollo Artístico (PECDA)

► ¿Qué voy a aprender?
Comprender los procesos de las convocatorias disponibles

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual.

Primero. Se aborda el tema considerando las diversas fuentes de financiamiento que tienen los proyectos culturales y artísticos. Se consulta qué becas y apoyos gubernamentales identifican.

. **Segundo.** Revisa el material de apoyo

- Cedeño Méndez, R. (2025) El fondo Nacional para la Cultura y las Artes y la reorientación de las políticas culturales para el fomento a la creación en México. 1988-2023 Tzintzun. Revista de Estudios Históricos (81), 15-35 https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-719X2025000100015&lng=es&nrm=iso

Tercero Posteriormente, daremos por videollamada inicio a la revisión de la convocatoria del PECDA

- Sistema Creación Cultura. Sistema de Apoyos a Creación y Proyectos culturales (2025) “PECDA Baja California” https://sistemacreacion.cultura.gob.mx/convocatorias/detalle/3885/pecda-baja-california-2025

Cuarto. Elaboró Reflexión de las fuentes de financiamiento ligadas a la política cultural y sus beneficios

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Comprendo los procesos de la convocatoria
- Analizo las ventajas y desventajas de la convocatoria

Criterios de evaluación

- Participación en la sesión
- Entregó en tiempo y forma la reflexión con la debida claridad, coherencia, profundidad y argumentos acordes a la experiencia profesional.

Esta actividad tiene valor del 3% de la calificación

Meta 3.2. Concursos artísticos de instituciones culturales y educativas

► ¿Qué voy a aprender?
Identificar las convocatorias de apoyo a la cultura y sus lineamientos

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual

Primero. Se comparte las instancias gubernamentales que generalmente ofrecen convocatorias de apoyo

Segundo. Revisa los materiales

- Arte con María Santacecilia (16 de mayo de 2024). “Cómo participar en concursos y premios de arte” [video] Youtube
- https://www.youtube.com/watch?v=FNmDvhgyHhQ

- Sistema de Información Cultural. (s.f.). *Convocatorias Nacionales*. Secretaría de Cultura. Recuperado el 25 de junio de 2026, de https://sic.cultura.gob.mx/lista.php?table=convocatoria&disciplina=&estado_id=0

- Sistema de Información Cultural. (s.f.). *Convocatorias en Baja California*. Secretaría de Cultura. Recuperado el 25 de junio de 2026, de https://sic.cultura.gob.mx/lista.php?table=convocatoria&estado_id=2&municipio_id=-1

- Próxima, A. I. C. A., Flores Zúñiga, J., MORETHY COUTO, M. A. R. I. A. D. E. F. A. T. I. M. A., & Kazmierczak, M. (2025). Bienales en América Latina y el Caribe: Escenarios de confluencia de la modernidad y la contemporaneidad. AICA REGIONAL: América Latina y El Caribe, 362.

Cuarto. Elabora Ejercicio en atención de los lineamientos que hayas seleccionado

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Atendí los lineamientos de la convocatoria

Criterios de evaluación

- Entregue en tiempo y forma el ejercicio de acuerdo a los indicadores establecidos por la convocatoria elegida

Esta actividad tiene valor del 4 % de la calificación

Meta 3.3. Convocatorias, iniciativas, concursos y certámenes fuera de las políticas culturales

► ¿Qué voy a aprender?
Identificar fuentes de financiamiento de apoyo a la cultura y las rutas de aplicación

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual

Primero. Se comparte sobre los lineamientos de algunas instancias y fundaciones que ofrecen convocatorias de apoyo para proyectos.

Segundo Revisa los siguientes materiales:

- Conexión Artística. (s.f.). Fundación cultural. https://conexionartistica.org

- UNIR | La Universidad en Internet (17 de octubre de 2022) La gestión y el emprendimiento cultural: Una profesión con perspectiva de futuro. [video] Youtube https://www.youtube.com/watch?v=-srkzYJhvnE
- Gayol Massimi, A. T. (2022). *El reto de la autogestión para artistas visuales mexicanos* [Tesis de maestría, Universidad Iberoamericana]. Repositorio Institucional Ibero. https://ri.ibero.mx/bitstream/handle/ibero/6562/017386s.pdf?sequence=1

Tercero. Se dialoga en sesión sobre la situación actual.

Cuarto. Elabora Ejercicio reflexivo de las fuentes de financiamiento y emprendimiento para el desarrollo de proyectos culturales y artísticos.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Ejercicio atención de los lineamientos

Criterios de evaluación

- Entregue en tiempo y forma el ejercicio de reflexión a partir del análisis, claridad en la estructura con una argumentación sustentada.

Esta actividad tiene valor del 4% de la calificación

Nota: Todos los materiales bibliográficos serán proporcionados a las y los estudiantes por el titular de la unidad de aprendizaje.

Meta 3.4 Elaboración del abordaje de las políticas culturales en la propuesta

► ¿Qué voy a aprender?
Analizar los proyectos que se desarrollarán considerando el panorama cultural, las políticas y lineamientos.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual

Primero. Organizar los trabajos que se presentan en la sesión de avances.

Segundo. Se presentan los primeros avances del trabajo de acuerdo con los siguientes lineamientos:

1. Justificación
2. Objetivos
    a) General
    b) Específicos
    c) Actividades
3. Cronograma
4. Presupuesto
5. Fuentes de financiamiento
6. Evaluación (planificación, ejecución y finalización, es decir si será posible cumplir metas)
7. Conclusión
8. Referencias Bibliográficas

Tercero. Las siguientes semanas se trabajará mediante la modalidad de taller, asesorando en lo requerido a cada proyecto. Se compartirá una liga de acceso a drive con los días y horarios para agendar cita para la revisión virtual sincrónica en videollamada.

Cuarto. La última semana de sesiones, se prevé la presentación de sus proyectos.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Participe en los procesos de asesoría del proyecto
- Atendí las recomendaciones

Criterios de evaluación
- Entregue los avances en el horario y día indicado mediante la cita establecida en la agenda compartida en drive.

Esta actividad tiene valor del 14 % de la calificación

Plantillas para el diseño instruccional de cursos en modalidad a distancia

Asignatura: Arte y Nuevas Tecnologías Digitales.

Diseñador(es): Demian Eduardo Carmona Villafaña. Cesar Ruben Castro Figueroa.

Sección 1. Descripción general del curso.

Nombre de la Asignatura

Arte y Nuevas Tecnologías Digitales.

Nivel académico: Maestría
Clave: xxxx
Programa Educativo: Maestría en Artes
Vigencia de la unidad de Aprendizaje:
Créditos y total de horas: 5 créditos (HC: 02, HE:02, HT: 01), __ horas en el semestre
Etapa formativa: Maestría
Carácter de la asignatura: Obligatoria
Modalidad Instruccional: A distancia

► *¿Qué aprenderá el estudiante durante el curso?*
Competencia general:
Desarrollar un proyecto artístico mediante la aplicación de teorías generales del arte, metodologías interdisciplinarias y nuevas tecnologías de la información para contribuir al desarrollo sostenible y al bienestar de la sociedad con actitud crítica, innovadora y respetuosa de los derechos humanos.

Propósito general:
Analizar las posibilidades expresivas de las nuevas tecnologías digitales, para la creación de discursos artísticos, y sus aplicaciones en el campo de la creación, para difusión y proyección artísticas

La unidad de aprendizaje aporta al perfil de egreso, proporcionando las bases de la gestión y la producción de proyectos apoyados en nuevas tecnologías de la información.

► *¿Cómo aprenderá el estudiante?*

Estrategia general de aprendizaje:

Se utiliza un enfoque de aprendizaje basado en la investigación, la experimentación creativa y el trabajo interdisciplinario orientado a la integración de teorías del arte y las nuevas tecnologías digitales en la producción artística, a través de procesos de reflexión crítica, análisis de casos y práctica aplicada.

Se promueven actividades para la construcción del conocimiento de manera individual y colectiva, como la discusión de lecturas, análisis de obras y proyectos artísticos, bitácoras de procesos, así como ejercicios de exploración técnica y conceptual.

La asignatura se imparte en la modalidad a distancia (no presencial) utilizando la plataforma institucional para la organización y seguimiento del curso, mediante actividades sincrónicas y asincrónicas en línea, que incluyen sesiones de discusión, asesorías y presentaciones de avances.

► *¿Cómo sabrá que lo aprendió?*

Evidencias de desempeño:

En cada unidad se especifican las metas y los requisitos, al igual que en cada meta se especifica el producto aplicativo esperado.

Criterios de acreditación:

- Ingresar al espacio del curso en la plataforma al menos dos veces por semana.
- Es indispensable presentar el proyecto artístico y portafolio para acreditar la asignatura.

Criterios de evaluación:

Cada una de las metas contiene los criterios específicos para la evaluación del estudiante. Estos criterios se presentan en la forma de requisitos para acreditar la meta/práctica (características y condiciones de forma y tiempo de los entregables), y de evidencias de desempeño (resultados esperados) en cada unidad.

Cada meta/práctica tiene un valor porcentual en el conjunto de la calificación.

Tareas 34%
Prácticas.....36%
Proyecto artístico.....30%

Las sesiones sincrónicas, en videollamada, serán de asistencia obligatoria.

Políticas del curso:

- **Comunicación**

- En la plataforma institucional Google Classroom debe consultarse el contenido del curso así como las instrucciones de las tareas y metas.
- El medio de comunicación entre docente y estudiante es el FORO DE DUDAS. Si el estudiante está interesado en un asunto de carácter personal o particular, como observaciones sobre el trabajo en equipo, aclaraciones sobre calificaciones, solicitud sobre plazos de trabajos, podrá comunicarse directamente con el docente por medio de correo electrónico.
- Es responsabilidad del estudiante revisar constantemente su cuenta en la plataforma y correo electrónico para estar enterado sobre la información, actualizaciones y modificaciones que se puedan presentar durante el desarrollo del curso.

b) Entrega de actividades (tareas o metas)

- Las evidencias de desempeño deben entregarse en el tiempo y forma solicitados. En cada actividad se especificará el día límite de entrega, pudiendo entregarse antes de la misma. Las actividades entregadas en la semana posterior a su fecha original podrán calificarse con máximo 50% de su valor original. Se debe respetar el medio de envío señalado por el docente.
- Cualquier trabajo enviado por medio diferente al indicado queda a consideración del docente recibirlo o no considerarlo.
- Cuando el alumno se encuentre con alguna dificultad que le impida cumplir con la entrega de una actividad debe notificar al docente ANTES de que se cumpla la fecha límite, para determinar si amerita o no una prórroga.
- No se considerarán en la evaluación trabajos entregados por un medio distinto al solicitado, al menos de que exista evidencia oportuna de problemáticas ajenas al alumno. Si por alguna razón no se puede presentar el trabajo por la vía solicitada se debe enviar un correo al docente describiendo el problema, si es posible anexar el trabajo y quedar en espera de que el docente le dé instrucciones de cómo proceder. Es importante dejar la evidencia de que se concluyó el trabajo en tiempo.

c) Calidad de la escritura

- Se espera que en todas las comunicaciones por escrito (foros, mensajes, correo electrónico) se mantenga el uso apropiado del lenguaje, cuidando la redacción y la ortografía.

d) Respeto a la propiedad intelectual / derechos de autor

- Es necesario respetar la propiedad intelectual/derechos autorales ajenos, por lo que en caso de utilizar ideas, conceptos, reflexiones, comentarios, metodologías, etc. de algún autor o fuente deberán citarse explícitamente y colocar la información correspondiente en las referencias.
- El uso deshonesto del material intelectual de otros autores es determinado como un plagio. En caso necesario, el docente determinará el nivel de la sanción sobre la calificación, pudiendo llegar a la reprobación de la asignatura.

e) Utilización de Inteligencia artificial (IA)

- El 50% de la producción realizada, ya sea en uso de imágenes fijas, audiovisuales o textos, debe ser realizada por “Producción humana”; el 30% de la producción puede ser “Mixta”, es decir, trabajo humano y editado por IA y un 20% utilización de IA.

Evaluación:

Unidad 1. Contextos Digital y Post-Digital en el Arte - 12 hrs.

1. 3 semanas 10%.

Unidad 2. Prácticas y herramientas de Mediación Digital - 16 hrs.

- 4 semanas 20%.

Unidad 3. Mediación artística digital y nuevos públicos en el contexto actual - 20 hrs.

- 4 semanas 30%.

Unidad 4. Desarrollo de conceptos artísticos con nuevas tecnologías digitales.

- 5 semanas 40%.

►Autores, fechas de elaboración y última actualización.

Programa de Unidad de Aprendizaje:

Dr. Marco Antonio Perez Cota, Dr.Jesus Humberto Orozco Orozco, Dr. Demian Eduardo Carmona Villafana, Mtro. Miguel Angel Lozano Chairez. Noviembre de 2024.

Diseño Instruccional para la modalidad a distancia:

Dr. Demian Eduardo Carmona Villafaña, Mtra. Cesar Rubén Castro Figueroa. Marzo de 2026.

Sección 2. Plan de actividades.

Nombre de la asignatura: Arte y Nuevas Tecnologías Digitales.
Competencia: Desarrollar un proyecto artístico mediante la aplicación de teorías generales del arte, metodologías interdisciplinarias y nuevas tecnologías de la información para contribuir al desarrollo sostenible y al bienestar de la sociedad con actitud crítica, innovadora y respetuosa de los derechos humanos.

Unidad 1: Contextos Digital y Post-Digital en el Arte - 10%.
Analizar el impacto de la era digital y postdigital en las prácticas artísticas, estudiando los cambios en los conceptos de tecnologías libres, arte posmoderno y autenticidad en el arte digital, para considerarlos en su proceso creativo con actitud crítica y respeto a los derechos humanos.

Meta	Semana	Entrega	Actividad	Evidencia(s)	Valor
Meta 0. Encuadre. 1.1 Analizar el arte en la era digital, su historia y características. 1.1.1 Identificar las tecnologías libres. 1.1.2 Identificar Tecnologías privativas.	1	Por definir.	Encuadre. Participación en foro. Exploración de intereses. Evaluación diagnóstica.	Evaluación diagnóstica. Reporte de lectura.	3%
1.2 Clasificar los rasgos del posmodernismo en el arte y su relación con la tecnología. 1.3 Analizar el concepto de Cuerpos y tecnologías: análisis de "zombie" (cultura de consumo) y "cyborg" (fusión humano-tecnología).	2	Por definir.	Exposición docente. Búsqueda documental. Discusión grupal. Retroalimentación.	Línea del tiempo. Análisis crítico sobre los zombies y la cultura de consumo en su experiencia personal desde el punto de vista tecnológico. Collage. Mapa conceptual (Moodboard) de cyborg en su experiencia personal.	6%

1.4 Analizar el impacto de la tecnología en la creación artística, considerando la autenticidad y el uso de inteligencia artificial. 1.4.1 Analizar los conceptos de autenticidad y originalidad en la era digital. 1.4.2 Analizar los principios de derechos de autor y propiedad intelectual aplicados al arte digital. 1.4.3 Evaluar los sesgos discriminatorios presentes en sistemas de inteligencia artificial aplicados al arte.	3	Por definir.	Exposición docente. Búsqueda documental. Discusión grupal. Retroalimentación. Definición de propuestas. Taller de asesorías.	Prototipo de propuesta de mediación digital a partir de un proyecto artístico.	4%
Unidad 2: Prácticas y herramientas de Mediación Digital - 20%. Examinar las herramientas y plataformas de mediación digital, analizando sus características y posibilidades, para el desarrollo de narrativas de creación artística, con actitud ética, crítica y respeto a la diversidad.					
2.1 Esquematizar Plataformas digitales en la mediación artística. 2.2 Analizar narrativas digitales en el arte.	4	Por definir.	Exposición docente. Estudio de casos. Discusión grupal. Retroalimentación.	Reporte de lectura. Cuadro comparativo. Reflexión.	6%
2.3 Aplicar tecnologías interactivas en procesos de mediación artística.	5	Por definir.	Exposición docente Discusión grupal. Retroalimentación. Definición de propuestas. Taller de asesorías.	Catálogo de plataformas de exhibición que faciliten la promoción y venta de su obra, con sus principales requisitos y posibilidades.	3%
Unidad 3: Mediación artística digital y nuevos públicos en el contexto actual - 30% Reconocer las teorías de mediación artística digital, a través del análisis del rol del mediador y la intervención de tecnologías inmersivas, para su aplicación en diferentes públicos como parte de su proyecto artístico, con respeto a la diversidad y actitud innovadora.					

3.1 Analizar el concepto de mediación artística digital: roles y funciones del mediador.	6	Por definir.	Exposición docente Discusión grupal. Retroalimentación.	Reporte de lectura.	3%
3.2 Diseñar estrategias para involucrar al público en entornos digitales. 3.2.1 Analizar la representación y estereotipos en el arte. 3.2.2 Aplicar principios de accesibilidad e inclusión en la mediación artística.	7	Por definir.	Exposición docente Discusión grupal. Retroalimentación.	Mapa mental.	3%
3.3 Diseñar experiencias inmersivas para la mediación artística, considerando sus diferencias y aplicaciones. 3.4 Analizar estudios de caso de mediación artística exitosa para el diseño de experiencias mediadas.	8	Por definir.	Exposición docente. Investigación documental asistida. Discusión grupal. Retroalimentación.	Cuadro comparativo. Estudio de casos. Reflexión.	6%
3.5 Aplicar los conocimientos adquiridos mediante prácticas de taller.	9	Por definir.	Definición de propuestas. Taller de asesorías.	Propuesta de plataforma digital de exhibición para su proyecto artístico.	10%
	10	Por definir.			

Unidad 4: Desarrollo de conceptos artísticos con nuevas tecnologías digitales. - 40% Elaborar una propuesta digital mediante el uso de las técnicas de creación y prototipado en entornos digitales, así como de los procesos creativos de las tecnologías emergentes, para enriquecer su proyecto artístico, con ética, innovación y creatividad.					
4.1 Generar ideas y conceptos utilizando herramientas digitales.	11	Por definir.	Exposición docente. Experimentación con software.	Bitácora de experimentación.	4%

			Discusión grupal. Retroalimentación.		
4.2 Aplicar técnicas de creación y prototipado en entornos digitales.	12	Por definir.	Exposición docente. Investigación asistida. Diseño de prototipos. Discusión grupal. Retroalimentación.	Bitácora de diseño de prototipos.	4%
4.3 Integrar tecnologías emergentes (IA, AR, VR) en el proceso creativo.	13	Por definir.	Exposición docente. Experimentación con software. Discusión grupal. Retroalimentación.	Bitácora de experimentación.	4%
4.4 Evaluar las implicaciones éticas y sociales del uso de nuevas tecnologías en la práctica artística. 4.4.1 Gestionar datos en proyectos artísticos conforme a principios éticos y legales. 4.4.2 Diseñar estrategias para la comercialización del arte en plataformas digitales.	14	Por definir.	Exposición docente. Estudio de casos. Discusión grupal. Retroalimentación.	Estudio de casos. Reflexión.	4%
4.5 Aplicar los conocimientos adquiridos mediante prácticas de taller.	15	Por definir.	Definición de propuestas. Taller de asesorías.	Avance de la presentación del proyecto artístico.	10 %
	16	Por definir.			
4.6 Presentar un proyecto final que integre los conocimientos y competencias desarrollados durante la asignatura.	17 20	Por definir.	Exposición del trabajo final. Evaluación colegiada.	Presentación de proyecto artístico.	30%

Sección 3. Descripción de la actividad de la meta.

Meta 0. Encuadre

►¿Qué voy a aprender?
Definir mis expectativas con relación a la asignatura

►Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual- grupal

Primero. Ingresa a Google Meet el día y hora señalada de clases.

Segundo. Participa en orden en la actividad atendiendo las preguntas: ¿Que aprenderé? ¿Qué intereses tengo?

Tercero. El docente hace la presentación de los contenidos, políticas y criterios de evaluación que se revisarán y aplicarán durante la asignatura.

►Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

►¿Cómo sabré que logré la meta?

1. Acudo a la sesión sincrónica en Google Meet
2. Participó en la dinámica de clase
3. Escucho con atención los contenidos, políticas y criterios de evaluación de la asignatura.
4. Acordamos los criterios de evaluación de la asignatura

UNIDAD 1

Meta 1.1. Introducción al arte en la era digital: Historia y características.

► ¿Qué voy a aprender?
Identificar las características de las tecnologías libres y las tecnologías privativas con potencial de apoyar los procesos creativos en propuestas artísticas.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: o colaborativa.

Primero. El docente presentará los aspectos principales del arte en la era digital: historia y características, se revisarán ejemplos en la línea del tiempo histórico para situar a los estudiantes en el contexto.

Segundo. Posteriormente, se revisa el material

a) Art curation in virtual spaces: The influence of digital technology in redefining the aesthetics and interpretation of art. Humanities, Arts and Social Sciences Studies. 10.69598/hasss.24.2.267552.https://www.researchgate.net/publication/383419991_Art_curation_in_virtual_spaces_The_influence_of_digital_technology_in_redefining_the_aesthetics_and_interpretation_of_art

Tercero. Se procede a indicar el material que debe revisarse.

- Alexenberg, M. L. (2011). The future of art in a postdigital age: From Hellenistic to Hebraic Consciousness. Intellect Books. [Clásica] https://archive.org/details/futureofartinpos0000alex

- Ardalan, S., & Iozzo, C. A. (2021). Art and Technology: Innovative K-12 Digital Lessons. Teachers College Press.

Cuarto. Los estudiantes participan en la sesión con sus inquietudes y aportaciones

Quinto. Se elabora un reporte de lectura que muestre las tres características principales de las tecnologías libres y de las tecnologías privativas con potencial de apoyar los procesos creativos en propuestas artísticas. Se publica en la tarea correspondiente en Google Classroom.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Comprendí el potencial de las tecnologías para apoyar procesos creativos en propuestas artísticas.
- Identifiqué las diferencias entre tecnologías libres y las tecnologías privativas.

Criterios de evaluación
- Participe en la dinámica de la sesión. 1%
- Entregué en tiempo y forma mi reporte de lectura. 2%
  El reporte de lectura debe sintetizar las ideas principales del texto, analizar críticamente los argumentos del autor, establecer relaciones con los contenidos de la asignatura Arte y Nuevas Tecnologías Digitales y presentar una reflexión fundamentada sobre las implicaciones del tema en la práctica artística contemporánea. El documento deberá entregarse en formato PDF, con una extensión de 3 a 5 cuartillas y dentro de la fecha establecida.

Esta actividad tiene un valor del 3 % de calificación.

Meta 1.2. Postmodernismo en el arte y su relación con la tecnología.

► ¿Qué voy a aprender?
Identificar los eventos relevantes que han mostrado un encuentro entre el postmodernismo y la tecnología.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. Se revisa en la sesión el material para posteriormente asignar las lecturas.

Segundo. Se revisa el material.

- Braidotti, R. (2015). Lo Posthumano. Gedisa Editorial.[Clásica] https://herdereditorial.com/cdn/api/render/isbn/9788425452147AVepub/inscreen/0/

- Gronlund, M. (2016). Contemporary art and digital culture. Routledge. [Clásica] https://archive.org/details/contemporaryartd0000gron/page/n3/mode/2up

- Tribe, M. & Jana, R. (2006). Arte y nuevas tecnologías. Alemania: Taschen. https://bibliotecadigital.uce.edu.ec/s/L-D/item/913#?c=&m=&s=&cv=

Tercero. Se analizan las perspectivas y desarrollo de los participantes en los procesos de aprendizaje propuestos por el docente.

Cuarto. Se les pide que elaboren una línea del tiempo del arte postmoderno y su relación con la tecnología.

Quinto. Se publica la línea de tiempo en la tarea correspondiente en Google Classroom.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Identifiqué los eventos relevantes en la relación del arte postmoderno y la tecnología.

Criterios de evaluación

- Participación activa en la sesión. 1%

- Atención a las recomendaciones de los docentes. 1%
- Entrega en tiempo y forma. 1%

Esta actividad tiene un valor del 3 % de calificación.

Meta 1.3. Cuerpos y tecnologías: análisis de "zombie" (cultura de consumo) y "cyborg" (fusión humano-tecnología).

► ¿Qué voy a aprender?
Comprender la importancia cultural de los hábitos de consumo de producciones audiovisuales con narrativas “zombie” y “cyborg” en el público occidental contemporáneo.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. Revisa el material sugerido para la sesión.

- Yehya, N. (2001). El cuerpo transformado: cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia ficción. Editorial Paidos.

Segundo. Se comentarán los aspectos relevantes del material durante la sesión sincrónica.

Tercero. Revisa el material

- Alexenberg, M. L. (2011). The future of art in a postdigital age: From Hellenistic to Hebraic Consciousness. Intellect Books. [Clásica] https://www.researchgate.net/publication/293524504_The_future_of_art_in_a_postdigital_age_From_hellenistic_to_hebraic_consciousness

Cuarto. Elabora análisis crítico sobre los zombies y la cultura de consumo en su experiencia personal desde el punto de vista tecnológico.

Quinto. Elabora un mapa visual (Moodboard) de cyborg basado en su experiencia personal.

Sexto. Publica el análisis crítico y el mapa visual en la tarea correspondiente en la tarea correspondiente en Google Classroom.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Elaboré un análisis crítico donde se relacionan las narrativas “zombie” con la cultura de consumo basada en mi experiencia mediada por la tecnología.
Desarrollé un mapa visual (moodboard) coherente que sintetiza visualmente las ideas, estéticas y referencias asociadas a las nociones de “cyborg”.

Criterios de evaluación

- Participación activa en la sesión. 1%
- Atención a las recomendaciones de los docentes. 1%
- Entrega en tiempo y forma. 1%

Esta actividad tiene valor del 3% de la calificación.

Meta 1.4. Impacto de la tecnología en la creación artística, análisis de la autenticidad y uso de inteligencia artificial en el arte.

► ¿Qué voy a aprender?
Analizar de forma crítica diversos contenidos con visión de autenticidad, originalidad, con nociones sobre propiedad intelectual e identificando los sesgos discriminatorios en los sistemas de inteligencia artificial.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. Revisa el material sugerido para la sesión.

- Anantrasirichai, N., Bull, D. Artificial intelligence in the creative industries: a review. Artif Intell Rev 55, 589–656 (2022). https://doi.org/10.1007/s10462-021-10039-7

- Hermerén, G. (2024). Art and Artificial Intelligence. Cambridge University Press. https://www.researchgate.net/publication/379565524_Art_and_Artificial_Intelligence

Segundo. Busca fuentes de información relacionadas con la inteligencia artificial en el arte que puedan relacionarse con tu propuesta de proyecto artístico.

Tercero. Desarrolla un prototipo funcional de una propuesta de mediación digital derivada de su proyecto artístico, integrando estrategias de interacción con el público, tecnologías digitales pertinentes y criterios de accesibilidad, inclusión y ética, acompañado de una memoria descriptiva que fundamente las decisiones conceptuales, metodológicas y tecnológicas adoptadas.

Cuarto. Participa en la actividad llamada taller de asesorías, consistente en dialogar durante la sesión sincrónica, para recibir retroalimentación y atiende las recomendaciones de los docentes.

Quinto. Publica, en la tarea correspondiente de Google Classroom, tu prototipo de propuesta de mediación digital.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Desarrollé un prototipo de mi propuesta de mediación digital a partir de mi proyecto artístico.

Criterios de evaluación

- Participación activa en la sesión. 1%
- Atención a las recomendaciones de los docentes. 1%
- Entrega en tiempo y forma. 2%

Esta actividad tiene valor del 4% de la calificación

UNIDAD 2

Meta 2.1. Plataformas digitales para la mediación artística.

► ¿Qué voy a aprender?
Examinar diversas plataformas de mediación digital para narrativas de creación artística.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: Colaborativa.

Primero. Revisa el material sugerido para la sesión.

- Lanza Vidal, D. (2021). Arte Digital. Historia, evolución y tendencias en el arte de los nuevos medios. https://www.studocu.com/es-mx/document/universidad-de-artes-digitales/artes-visuales/1-arte-digital-historia-evolucion-y-tendencias-en-el-arte-de-los-nuevos-medios-autor-dario-lanza-vidal/102350597

Segundo. Se comentarán los aspectos relevantes del material durante la sesión sincrónica.

Tercero. Investiga 5 plataformas digitales para la mediación artística.

Cuarto. Realiza un reporte de lectura que explique las diversas plataformas de mediación digital para narrativas de creación artística.

Quinto. Publica tu reporte de lectura en la tarea correspondiente de la plataforma Google Classroom.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Comprendí el funcionamiento de diversas plataformas digitales para la mediación artística.

Criterios de evaluación

- Participación activa en la sesión. 1%
- Atención a las recomendaciones de los docentes. 1%
- Entrega en tiempo y forma. 1%

Esta actividad tiene valor del 3% de la calificación

Meta 2.2. Exploración de narrativas digitales en el arte.

► ¿Qué voy a aprender?
Analizar características y posibilidades de las narrativas digitales en casos de proyectos artísticos.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: Colaborativa.

Primero. Busca 3 casos de proyectos artísticos que involucren una narrativa digital y te sirvan de referencia para tu proyecto artístico.

Segundo. Muestra al grupo los resultados de tu búsqueda para obtener retroalimentación, durante la sesión sincrónica.

Tercero. Realiza un cuadro comparativo sobre las características y posibilidades de los 3 casos que encontraste.

Cuarto. Publica tu cuadro comparativo en la tarea correspondiente en Google Classroom.

► **Fechas de vencimiento/entrega:**
Por definir.

► **Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?**
Identifiqué las características y posibilidades de 3 casos de estudio sobre narrativas digitales en proyectos artísticos.

Criterios de evaluación

- Participación activa en la sesión.1%
- Atención a las recomendaciones de los docentes. 1%
- Entrega en tiempo y forma. 1%

Esta actividad tiene valor del 3% de la calificación

Meta 2.3. Uso de tecnologías interactivas en la mediación artística.

► **¿Qué voy a aprender?**
Crear un catálogo de plataformas de exhibición que faciliten la promoción y venta de obra artística, especificando sus principales características, requisitos y posibilidades.

► **Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?**
Carácter de la actividad: Individual.

Primero. Busca 5 plataformas de exhibición que faciliten la promoción y venta de obras artísticas, que resulten factibles para tu proyecto.

Segundo. Muestra al grupo los resultados de tu búsqueda para analizar la factibilidad, durante la sesión sincrónica.

Tercero. Elabora un catálogo de plataformas de exhibición que faciliten la promoción y venta de su obra, con sus principales requisitos y posibilidades.

Cuarto. Publica tu catálogo de plataformas de exhibición en la tarea correspondiente en Google Classroom.

► **Fechas de vencimiento/entrega:**
Por definir.

► **Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?**

Identifiqué los principales requisitos y posibilidades de varias plataformas de exhibición que son factibles para mi proyecto artístico.

Criterios de evaluación

- Participación activa en la sesión. 1%
- Atención a las recomendaciones de los docentes. 1%
- Entrega en tiempo y forma. 1%

Esta actividad tiene valor del 3% de la calificación

UNIDAD 3

Meta 3.1. Concepto de mediación artística digital: roles y funciones del mediador.

► ¿Qué voy a aprender?
Identificar los roles y funciones principales de un mediador en el entorno del arte digital.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: Individual.

Primero. Buscar fuentes de información sobre los roles y funciones principales de un mediador en el entorno del arte digital.

Segundo. Compartir los resultados de tu investigación con el grupo y el docente, para acordar puntos de coincidencia, durante la sesión sincrónica.

Tercero. Realizar un reporte de lectura sobre las fuentes de información que consultaste en el primer paso.

Cuarto. Publica tu reporte de lectura en la tarea correspondiente en Google Classroom.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Identifiqué los roles y funciones principales de un mediador en el entorno del arte digital.

Criterios de evaluación

- Participación activa en la sesión. 1%
- Atención a las recomendaciones de los docentes. 1%
- Entrega en tiempo y forma. 1%

Esta actividad tiene valor del 3% de la calificación

Meta 3.2 Estrategias para involucrar al público en entornos digitales: Estereotipos, accesibilidad e inclusión.

.

► ¿Qué voy a aprender?

Reconocer estrategias para involucrar activamente al público en entornos digitales, considerando la cultura de la accesibilidad e inclusión.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: Individual.

Primero. Revisa el material sugerido para la sesión.

Castells, M. (2008). La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Volumen 1: La sociedad red (Primera ed). Siglo veintiuno. [Clásica] https://www.amsafe.org.ar/wp-content/uploads/Castells-LA_SOCIEDAD_RED.pdf

Segundo. Se comentarán algunos puntos relevantes del material durante la sesión sincrónica.

Tercero. Investiga posibles estrategias para involucrar activamente al público en entornos digitales, considerando la cultura de la accesibilidad e inclusión.

Cuarto. Dibuja un mapa mental sobre los conceptos de estereotipos, accesibilidad e inclusión en la mediación artística.

Quinto. Publica tu mapa mental en la tarea correspondiente en Google Classroom.

► Fechas de vencimiento/entrega:

Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

Sinteticé los conceptos de estereotipos, accesibilidad e inclusión en la mediación artística, en forma de mapa mental.

Criterios de evaluación

- Participación activa en la sesión. 1%

- Entrega en tiempo y forma. 2%

Esta actividad tiene valor del 3% de la calificación

Meta 3.3 Experiencias inmersivas en el arte: diferencias y aplicaciones en la mediación artística.

► ¿Qué voy a aprender?
Identificar las diferencias entre distintos tipos de experiencias inmersivas en el arte y sus aplicaciones en la mediación artística.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: Individual.

Primero. Revisa el material sugerido para la sesión.
Baker, C., & Sicchio, K. (2016). Intersecting art and technology in practice. Taylor and Francis.[Clásica]
https://www.academia.edu/38110815/Intersecting_Art_and_Technology_in_Practice_Techne_Technique_Technology_co_edited_book_

Segundo. Se comentarán algunos puntos relevantes del material durante la sesión sincrónica.

Tercero. Investigar 3 casos de experiencias inmersivas en el arte y sus aplicaciones en la mediación artística.

Cuarto. Realiza un cuadro comparativo sobre los 3 casos de experiencias inmersivas en el arte: aplicaciones y desventajas.

Quinto. Escribe una reflexión sobre la mediación artística y la inmersión.

Sexto. Publica tu cuadro comparativo y tu reflexión en la tarea correspondiente en Google Classroom.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Comparé las aplicaciones y desventajas en diversas experiencias inmersivas en el arte.
Reflexioné sobre la mediación artística y la inmersión.

Criterios de evaluación
- Participación activa en la sesión. 1%

- Atención a las recomendaciones de los docentes. 1%
- Entrega en tiempo y forma. 1%

Esta actividad tiene valor del 3% de la calificación

Meta 3.4 Estudio de casos de mediación artística exitosa y diseño de experiencias mediadas.

► ¿Qué voy a aprender?
Identificar estrategias, alcances y contextos en casos de mediación artística para diseñar propuestas propias de experiencias mediadas.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: Individual.

Primero. Realiza una búsqueda de 3 casos de mediación artística

Segundo. Comenta en el tablón de Google Classroom los casos que encontraste.

Tercero. Realiza un estudio de los 3 casos, comparando estrategias, alcances y contextos.

Cuarto. Escribe una reflexión sobre la mediación artística.

Quinto. Publica tu estudio de casos y tu reflexión en la tarea correspondiente en Google Classroom.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Desarrollé un estudio de casos sobre mediación artística exitosa.
Realicé una reflexión sobre la mediación artística.

Criterios de evaluación
- Participación activa en la sesión. 1%
- Atención a las recomendaciones de los docentes. 1%
- Entrega en tiempo y forma. 1%

Esta actividad tiene valor del 3% de la calificación

Meta 3.5 Prácticas de taller.

► ¿Qué voy a aprender?
Desarrollar una plataforma digital de exhibición para su proyecto artístico.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. Desarrolla ideas para crear una plataforma digital de exhibición para tu proyecto artístico.

Segundo. Participa en la actividad llamada taller de asesorías, consistente en dialogar durante la sesión sincrónica, para recibir retroalimentación y atiende las recomendaciones de los docentes.

Tercero. Realiza las afinaciones pertinentes, atendiendo las recomendaciones de los docentes.

Cuarto. Publica, en la tarea correspondiente en Google Classroom, tu propuesta de plataforma digital de exhibición para tu proyecto artístico.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Desarrollé una propuesta de plataforma digital de exhibición para mi proyecto artístico.

Criterios de evaluación
- Participación activa en la sesión. 1%
- Atención a las recomendaciones de los docentes. 1%
- Entrega en tiempo y forma. 8%

Esta actividad tiene valor del 10% de la calificación

Meta 4.1 Generación de ideas y conceptos utilizando herramientas digitales.

► ¿Qué voy a aprender?
Experimentar procesos creativos con tecnologías emergentes.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual.

Primero. Busca diversas opciones de herramientas digitales relacionadas a tecnologías emergentes que tengan el potencial de ser incorporadas a los procesos creativos de tu proyecto artístico.

Segundo. Selecciona varias herramientas digitales y experimenta su uso para determinar la factibilidad de uso en tu proyecto artístico.

Tercero. Genera una bitácora de tus procesos de experimentación.

Cuarto. Publica tu bitácora de experimentación en la tarea correspondiente, en Google Classroom.

Quinto. Comparte en el tablón de Google Classroom los resultados de tu experimentación.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Experimenté el uso de diversas opciones de herramientas digitales relacionadas a tecnologías emergentes con potencial para incorporarse en los procesos creativos de mi proyecto artístico.

Criterios de evaluación

- Participación activa en la sesión. 2%
- Entrega en tiempo y forma. 2%

Esta actividad tiene valor del 4% de la calificación

Meta 4.2 Técnicas de creación y prototipado en entornos digitales.

► ¿Qué voy a aprender?
Crear prototipos en entornos digitales.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual.

Primero. Desarrolla un prototipo de proyecto artístico para entornos digitales.

Segundo. Participa en la actividad llamada taller de asesorías , consistente en dialogar durante la sesión sincrónica, para recibir retroalimentación y atiende las recomendaciones de los docentes.

Tercero. Realiza las afinaciones pertinentes, atendiendo las recomendaciones de los docentes.

Cuarto. Genera una bitácora de diseño de prototipos.

Quinto. Publica, en la tarea correspondiente en Google Classroom, tu prototipo de proyecto artístico para entornos digitales.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Desarrollé un prototipo de mi proyecto artístico para un proyecto digital que fue aprobado por los docentes.

Criterios de evaluación

- Participación activa en la sesión. 1%
- Atención a las recomendaciones de los docentes. 1%
- Entrega en tiempo y forma. 2%

Esta actividad tiene valor del 4% de la calificación

Meta 4.3 Integración de tecnologías emergentes (IA, AR, VR) en el proceso creativo.

► ¿Qué voy a aprender?
Experimentar el uso de software de inteligencia artificial, realidad aumentada y realidad virtual.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual.

Primero. Busca diversas opciones de software de inteligencia artificial, realidad aumentada y realidad virtual que tengan el potencial de ser incorporadas a los procesos creativos de tu proyecto artístico.

Segundo. Experimenta con las opciones de software que encontraste, para determinar la factibilidad de uso en tu proyecto artístico.

Tercero. Genera una bitácora de tus procesos de experimentación, en la que documentes de manera sistemática tus procesos durante el desarrollo del proyecto. Cada registro deberá incluir el objetivo de la experimentación, la descripción del proceso, las herramientas empleadas, las evidencias generadas, el análisis crítico de los resultados y las decisiones

para la siguiente etapa del proyecto. El formato a entregar será PDF, puede incluir imágenes y enlaces a videos o códigos QR.

Cuarto. Publica tu bitácora de experimentación en la tarea correspondiente en Google Classroom.

Quinto. Comparte en la sesión sincrónica los resultados de tu experimentación.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Experimenté diversos procesos creativos en software de inteligencia artificial, realidad aumentada y realidad virtual.

Criterios de evaluación

- Participación activa en la sesión. 1%
- Entrega en tiempo y forma. 3%

Esta actividad tiene valor del 4% de la calificación

Meta 4.4 Análisis de las implicaciones éticas y sociales de las nuevas tecnologías en la práctica artística.

► ¿Qué voy a aprender?
Analizar la apropiación de datos en proyectos artísticos como recurso creativo y conceptual, así como las estrategias para la comercialización del arte en plataformas digitales.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: Individual.

Primero. Busca definiciones de “apropiación de datos en proyectos artísticos”. Elige una definición que te parezca coherente.

Segundo. Durante la sesión sincrónica, comparte la definición que seleccionaste con tus compañeros y el docente, para llegar a acuerdos sobre el concepto.

Tercero. Escribe una reflexión sobre las ventajas de la apropiación de datos en proyectos artísticos como recurso creativo y conceptual.

Cuarto. Busca 3 casos de estrategias de comercialización del arte en plataformas digitales.

Quinto. Escribe un estudio de casos comparando los 3 casos en sus contextos, resultados, ventajas y desventajas.

Sexto. Publica en la tarea correspondiente de Google Classroom tu reflexión y el estudio de casos.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Comprendí las ventajas de la apropiación de datos en proyectos artísticos como recurso creativo y conceptual.
- Identifiqué las estrategias para la comercialización del arte en plataformas digitales.

Criterios de evaluación

- Participación activa en la sesión. 1%
- Entrega en tiempo y forma. 3%

Esta actividad tiene valor del 4% de la calificación

Meta 4.5 Prácticas de taller.

► ¿Qué voy a aprender?
Desarrollar un proyecto artístico que incorpore tecnologías digitales a través de prácticas de taller y acompañamiento en asesorías.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: Individual.

Primero. Desarrolla un proyecto artístico que incorpore tecnologías digitales.

Segundo. Diseña la primera versión de la presentación de tu proyecto, para exponer frente a un jurado colegiado.

Segundo. Participa en la actividad llamada el taller de asesorías, consistente en dialogar durante la sesión sincrónica, para recibir retroalimentación y atiende las recomendaciones de los docentes.

Tercero. Realiza las afinaciones pertinentes, atendiendo las recomendaciones de los docentes.

Cuarto. Publica, en la tarea correspondiente en Google Classroom, tu avance de la presentación del proyecto artístico.

► Fechas de vencimiento/entrega:

Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Publiqué el avance de la presentación del proyecto artístico.

Criterios de evaluación
- Participación activa en la sesión. 1%
- Entrega en tiempo y forma. 9%

Esta actividad tiene valor del 10% de la calificación

Meta 4.6 Presentación de trabajo final.

► ¿Qué voy a aprender?
Exponer frente a un jurado colegiado tu presentación de proyecto artístico.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: Individual.

Primero. Realizar la exposición de tu presentación del proyecto artístico frente al jurado colegiado.

Segundo. Recibir retroalimentación del jurado colegiado y los compañeros.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- El jurado colegiado aprobó la presentación de mi proyecto artístico.

Criterios de evaluación
- Presentación en tiempo y forma.

El proyecto artístico debe incorporar nuevas tecnologías digitales, acompañado de una memoria descriptiva que documente la fundamentación conceptual, el proceso creativo, las tecnologías empleadas, las implicaciones éticas y una reflexión crítica sobre los resultados obtenidos. El proyecto deberá presentarse públicamente y demostrar la integración de los conocimientos y competencias desarrollados durante la asignatura.

Esta actividad tiene valor del 30% de la calificación

Nota: Todos los materiales bibliográficos serán proporcionados a las y los estudiantes por el titular de la unidad de aprendizaje.

Plantillas para el diseño instruccional de cursos en modalidad a distancia

Sección 1. Descripción general del curso.

Tendencias en las artes visuales del siglo XXI

Nivel académico: Maestría
Clave: xxxx
Programa Educativo: Maestría en Artes Visuales
Vigencia de la unidad de Aprendizaje: xxxx
Créditos y total de horas: 6 créditos (HC:3 HE:3)
Etapa formativa: Maestría
Carácter de la asignatura: Obligatoria
Modalidad Instruccional: A distancia.

► *¿Qué aprenderá el estudiante durante el curso?*
Competencia general:
Analizar las tendencias de las artes visuales del siglo XXI mediante la revisión de discursos, medios y procesos, para el desarrollo de propuestas artísticas en el panorama contemporáneo del arte con reflexividad crítica, intercultural e interseccional.

Propósito general:
Investigar las tendencias artísticas del siglo XXI, a partir del análisis de los discursos, medios y procesos de producción de las artes plásticas y visuales, para identificar y utilizar este conocimiento en el desarrollo de sus proyectos.

Esta asignatura es de naturaleza teórica y pretende desarrollar conocimientos sobre los medios y los discursos contemporáneos de las artes visuales mediante el análisis de los diversos contextos local, nacional e internacional, en un ambiente crítico y propositivo. Es una unidad de aprendizaje que se encuentra ubicada en el primer semestre. Es una unidad de aprendizaje de carácter obligatorio.

En esta unidad de aprendizaje se vinculan los conocimientos de Gestión y políticas culturales, y Teorías y estrategias pedagógicas para la creación artística de primer semestre, y sienta las bases para la unidad de aprendizaje Elaboración de proyectos artísticos de segundo semestre. Estas cuatro materias aportan conocimientos teóricos y metodológicos que permiten comprender la relevancia que tienen los elementos discursivos y medios de producción artística dentro del campo de las artes visuales, los lenguajes que lo constituyen de acuerdo con el contexto y su operatividad actual.

► *¿Cómo aprenderá el estudiante?*

Estrategia general de aprendizaje:

Se utiliza el método de aprendizaje basado en investigación, la reflexión individual y el trabajo colaborativo, aplicando sus conocimientos en la práctica, realizando actividades mapas mentales, diagramas, entre otros, apoyándose con lecturas que se encuentran dentro del curso. Además, el curso opera bajo la modalidad a distancias (no presencial), por lo que se conducirá por la plataforma institucional para este tipo de cursos, donde el aprendizaje se llevará a cabo a través de actividades sincrónicas y asincrónicas realizadas en línea, así como una etapa de trabajo basada en proyectos.

► *¿Cómo sabrá que lo aprendió?*

Evidencias de desempeño:

En cada unidad se especifican las metas y los requisitos de cada una, al igual que en cada meta se especifican el producto que se debe entregar para que el alumno aplique lo aprendido.

Criterios de acreditación:

- Ingresar al espacio del curso en la plataforma cuando menos dos veces por semana.
- Es indispensable presentar la entrega final para acreditar la unidad de aprendizaje.

Criterios de evaluación:

Cada una de las metas contiene los criterios específicos conforme a los cuales será evaluado el estudiante. Estos criterios se presentan en la forma de requisitos para acreditar la meta / práctica (característica y condiciones de forma y tiempo de los entregables), y de evidencias de desempeño (resultados esperados) en cada unidad.
Cada meta / práctica tiene un valor porcentual en el conjunto de la calificación.

Evaluación:

Actividades:……..30%
Reportes de lectura:……30%
Ensayo final:…….40%

►Autores, fechas de elaboración y última actualización.

Programa de Unidad de Aprendizaje:

Mtro. Héctor Manuel Bázaca López, Mtra. Luz Yaneli Montiel Berumen, Mtro. César Rubén Castro Figueroa, Mtro. Teruaki Yamaguchi.

Diseño Instruccional para la modalidad a distancia:

Mtro. Héctor Manuel Bázaca López, Mtra. Luz Yaneli Montiel Berumen (febrero de 2026)

Políticas del curso (modalidad a distancia)

a) Comunicación

1. El **medio de comunicación primordial** entre el docente y el alumno para resolver dudas es el **FORO de DUDAS** dentro de la plataforma, se puede consultar sobre: contenido del curso, uso de la plataforma, detalles de instrucciones de actividades (tareas o metas) o reflexiones sobre los contenidos que se desarrollan en el curso.

2. La **comunicación directa al correo electrónico del docente** puede darse en caso de que el alumno esté interesado en tratar un asunto de carácter más personal, como, por ejemplo, observaciones sobre trabajo en equipos, aclaración de calificaciones, solicitud de prórroga de entrega de trabajo, etc.

3. Es responsabilidad del alumno revisar constantemente su cuenta en la plataforma y correo electrónico para estar enterado sobre la información, actualizaciones y modificaciones que se puedan presentar en el desarrollo del curso.

b) Entrega de actividades (tareas o metas)

1. La fecha de entrega de actividades (tareas o metas) se debe respetar. En cada actividad se especificará el día límite de entrega, pudiendo entregarse antes de la misma. **Las actividades entregadas en la semana posterior a su fecha original podrán calificarse con máximo 50% de su valor original.**

2. **Se debe respetar el medio de envío señalado por el docente**. Cualquier trabajo enviado por un medio diferente al indicado queda a consideración del docente recibirlo o no considerarlo.

3. Cuando el alumno se encuentre con alguna dificultad que le impida cumplir con la entrega de una actividad debe notificar al docente ANTES de que se cumpla la fecha límite, de manera que éste determine si amerita o no una prórroga**. Si se notifica después de la fecha queda a criterio del docente sancionar la calificación.**

4. No se considerarán en la evaluación trabajos entregados por un medio distinto al solicitado, a menos de que exista evidencia oportuna de problemáticas ajenas al alumno. Si por alguna razón no se puede presentar el trabajo por la vía solicitada se debe enviar un correo al docente describiendo el problema, si es posible anexar el trabajo y quedar en espera de que el docente le dé instrucciones de cómo proceder. Es importante dejar la evidencia de que se concluyó el trabajo en tiempo.

c) Calidad de la escritura

Se espera que en todas las comunicaciones por escrito (foros, mensajes, correo electrónico) se mantenga el **uso apropiado del lenguaje, cuidando la redacción y ortografía**. Queda a criterio del docente sancionar en la calificación una redacción deficiente.

d) Respeto a la propiedad intelectual / derechos de autor

Es importante respetar la propiedad intelectual/derechos autorales ajenos, por lo que en caso de utilizar ideas, conceptos, reflexiones, comentarios, metodologías, etc. de algún autor o fuente, incluyendo la IA, deberán **citarse explícitamente y colocarse la información correspondiente en las referencias**. El uso deshonesto del material intelectual de otros autores es determinado como un *plagio*.

Las sanciones impuestas por copia o plagio serán determinadas a criterio del docente. Pueden variar desde una calificación menor, no considerar la actividad entregada, pudiendo incluso reprobar la asignatura si la severidad del plagio es tal.

e) Examen ordinario / extraordinario (modalidad a distancia)

La presentación de evaluaciones ordinarias o extraordinarias queda sujeta a lo dispuesto en los artículos 70, 71 y 75 del Estatuto Escolar vigente de la Universidad Autónoma de Baja California.

- Para obtener el **derecho a examen ordinario** se debe contar con:

- Asistencia del 80% (26 accesos a plataforma, conforme al inciso f de estas políticas) y
- Entrega del 80% de las evidencias de aprendizaje totales señaladas en el calendario de actividades del curso, plan de clase o equivalente.

- Para obtener el **derecho a examen extraordinario** se debe contar con:

- Asistencia del 60% (20 accesos a plataforma, conforme al inciso f de estas políticas) y
- Entrega del 60% de las evidencias de aprendizaje totales señaladas en el calendario de actividades del curso, plan de clase o equivalente.

f) Asistencia al curso (modalidad a distancia)

Para los cursos en modalidad a distancia, la asistencia será considerada mediante el número de accesos al curso en la plataforma por parte del alumno. El 100% de asistencias al curso se conformarán tomando en cuenta las siguientes consideraciones:

a) **Acceso al curso** en la plataforma institucional en dos días por semana (de lunes a domingo) durante las 17 semanas del semestre.

g) Valores fundamentales de interacción

Este es un espacio académico que promueve el intercambio de ideas y opiniones donde debe privar el respeto y la tolerancia a las diferencias.

Sección 2. Plan de actividades.

Tendencias en las Artes Visuales del Siglo XXI

Competencia: Analizar las tendencias de las artes visuales del siglo XXI mediante la revisión de discursos, medios y procesos, para el desarrollo de propuestas artísticas en el panorama contemporáneo del arte con reflexividad crítica, intercultural e interseccional.

Unidad 1: Antecedentes teóricos e históricos

Identificar las diferentes propuestas de arte del siglo XX, revisando los antecedentes del arte conceptual y posconceptual, para comprender los discursos, medios y procesos del arte contemporáneo, con actitud crítica y reflexiva.

Meta	Semana	Entrega	Actividad	Evidencia(s)	Valor
Meta 0. Encuadre	1	Por definir.	Presentación de contenidos. Revisión de criterios de evaluación. Participación en foro.	Entrega de formulario	0%
Meta 1.1 Examinar la tendencia de los medios, procesos y discursos de la producción artística de inicios del siglo XX	1	Por definir.	Exposición docente. Revisión de casos. Discusión y retroalimentación.	Participación en foro	3%
Meta 1.2 Identificar y analizar las características estéticas del arte conceptual norteamericano	2	Por definir.	Exposición docente. Revisión de casos. Discusión y retroalimentación.	Reporte de lectura	5%
	3	Por definir.			
Meta 1.2.2 Identificar y analizar las características estéticas del arte conceptual latinoamericano	4	Por definir.	Exposición docente. Revisión de casos. Discusión y retroalimentación.	Reporte de lectura	5%
	5	Por definir.			
Meta 1.3 Distinguir la estructura discursiva de la producción artística posmoderna	6	Por definir.	Investigación documental. Discusión presencial.	Reporte de investigación. Participación en foro.	2%
	7	Por definir.			3%
Meta 1.4 Examinar las cualidades estéticas y matéricas del arte contemporáneo	8	Por definir.	Exposición docente. Discusión y retroalimentación. Ensayo.	Mapa conceptual	10%

Unidad 2: Discursos, medios y procesos del arte del siglo XXI

Analizar los discursos, medios y procesos de las artes visuales en el siglo XXI mediante el estudio de su relación con la diversidad sociocultural y ambiental con un enfoque multidisciplinario, para la generación de propuestas artísticas contextualizadas, con perspectiva interseccional e intercultural.

Meta. 2.1 Caracterizar la estética de la producción artística con perspectiva de género	9	Por definir.	Exposición docente. Revisión de casos. Discusión y retroalimentación.	Reporte de lectura	3%
Meta 2.1.1 Conocer sobre Arte feminista	10	Por definir.	Búsqueda documental Discusión grupal	Reporte de investigación.	5%
Meta 2.1.2 Conocer sobre Arte LGBTTTIQ+		Por definir.			
Meta 2.2 Distinguir la relevancia de los procesos sociales comunitarios como medio de producción	11	Por definir.	Exposición docente. Revisión de casos. Discusión y retroalimentación.	Participación en foro	3%

Meta 2.2.1 Conocer sobre Arte socialmente comprometido Meta 2.2.2 Conocer sobre Arte contextual		Por definir.	Búsqueda documental Discusión grupal	Reporte de investigación. Participación en foro.	5%
Meta 2.2.3 Arte público Meta 2.2.4 Arte comunitario	12	Por definir.	Búsqueda documental Discusión grupal	Reporte de investigación. Participación en foro.	5%
Meta 2.3 Revisar proyectos basados en la relación ecología, arte y sustentabilidad	13	Por definir.	Exposición docente. Revisión de casos. Discusión y retroalimentación.	Reporte de lectura	3%
Meta 2.4 Explora las manifestaciones decoloniales desde la práctica artística	14	Por definir.	Exposición docente. Revisión de casos. Discusión y retroalimentación.	Participación en foro	3%
Meta 2.4.1 Crítica y ruptura al canon artístico occidental Meta 2.4.2 Fronteras y alteridades Meta 2.4.3 Arte y memoria		Por definir.	Búsqueda documental Discusión grupal	Reporte de investigación. Participación en foro.	5%
Meta 2.5 Evaluar las tendencias de las artes visuales del siglo XXI con tu proyecto artístico	15	Por definir.	Esquematiza las relaciones entre tu proyecto y las tendencias artísticas del siglo XXI	Mapa conceptual	10%
Meta 2.5.1 Conocer referencias artísticas del siglo XXI: nacional e internacional	16	Por definir.	Estudio de caso / Artistas vinculados a prácticas relacionadas con mi proyecto	Ensayo	30%

Sección 3. Descripción de la actividad de la meta.

Meta 0 Encuadre del curso

► ¿Qué voy a aprender?
Identificar y comprender los criterios de evaluación de la materia

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual

Primero.
Revisa la descripción del curso, plan de trabajo, políticas, criterios de acreditación y evaluación del curso.

Segundo.
Llena y envía el formulario de encuadre: https://forms.gle/JXszbzcXyDPh92Ld7

Tercero.
Participa en el **Foro: presentación**, donde proporcionarás los siguientes datos: Nombre, expectativas del curso, áreas de interés o líneas de investigación e intereses personales. datos que ahí se le solicitan.

Cuarto.
Revisa la lectura complementaria cargada en el apartado **Meta 0_Encuadre**
Guasch, A. M. (2001). *Extensiones y desplazamientos: Antropología vs. arte. Teoría cultural vs. crítica*. En *SITAC: Intercambio de experiencias en el arte contemporáneo. Crónicas, controversias y puentes. Primer Simposio Internacional de Teoría sobre Arte Contemporáneo*. https://annamariaguasch.com/pdf/publications/Extensiones_y_desplazamientos%3A__Antropolog%C3%ADa_vs._Arte.__Teor%C3%ADa_Cultural_vs._Cr%C3%ADtica._.pdf

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Exploré los contenidos de la meta
- Comprendí el plan de trabajo, las políticas, los criterios de acreditación y evaluación del curso

Criterios de evaluación
Publicación en tiempo y forma del formato solicitado
Participación sustantiva en el foro de discusión

Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene valor del 0% de la calificación.

Meta 1.1. Examina la tendencia de los medios, procesos y discursos de la producción artística de inicios del siglo XX

► ¿Qué voy a aprender?
Identificar los movimientos de artes visuales de los inicios del siglo XX (1900 – 1925)
Revisar la estructura estética de la producción artística de inicios del siglo XX
Comprender la tendencia de los medios, procesos y discursos del arte de inicios del siglo XX

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: colaborativa.

Primero.
Ingresa a la sesión sincrónica: **M1.1_Google Meet**, el 13 de agosto a las 16:00 horas (Hora del Pacífico)

Segundo.
Revisa con atención la presentación del tema por parte del docente, en caso de que tengas dudas o comentarios durante la sesión, utiliza la sección de comentarios (chat) de Google Meet para que estos queden registrados y el docente los aborde cuando sea oportuno.

Tercero.
Realiza anotaciones de la presentación donde identifiques los movimientos artísticos de inicio del siglo XX, sus tendencias y medios de producción.

Cuarto.
Lleva a cabo una reflexión personal sobre la relevancia que guardan los movimientos artísticos de inicio del siglo XX en relación con el arte contemporáneo tu proyecto.

Quinto.
Ingresa al Foro: **M1.1_Movimientos de las artes visuales de inicios del siglo XX,** carga tu respuesta a la relación entre los movimientos artísticos del siglo XX y el arte contemporáneo. También responde al menos al comentario de uno de tus compañeros de clase.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Identifiqué los movimientos de artes visuales de los inicios del siglo XX (1900 – 1925)
- Realicé un análisis a la estética de la producción artística de inicios del siglo XX
- Comprendí la tendencia de los medios, procesos y discursos del arte de inicios del siglo XX

Criterios de evaluación
Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene un valor del 3% de calificación.

Meta 1.2. Identificar y analizar las características estéticas del arte conceptual norteamericano

► ¿Qué voy a aprender?
Identificar la estética del arte conceptual de los años 1960-1970
Establecer las características estéticas de la producción del arte conceptual
Distinguir las diferencias entre el arte conceptual y el arte producido en la época actual

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero.
Ingresa a la sesión sincrónica: **M1.2_Google Meet**, el 20 de agosto a las 16:00 horas (Hora del Pacífico)

Segundo.
Revisa las lecturas o materiales disponibles para el desarrollo de esta meta:
M1.2_From Dada to Data: Protoconceptual works and influences.
Morgan, R. C. (1994). *Conceptual Art: An American Perspective*. McFarland.
M1.2_Scape attempts
Lippard, L. R. (Ed.). (1997). *Six years: the dematerialization of the art object from 1966 to 1972* (Vol. 364). Univ of California Press.

Tercero.
Para analizar la lectura, subraya lo más importante del texto, haz notas al margen, o realiza alguna otra técnica de lectura. Busca en diccionarios o internet el significado de las palabras que no conozcas. Identifica:

- La idea general del texto.
- Las ideas principales.
- Artistas y teóricos mencionados

Cuarto
Con base en lo realizado en los dos pasos anteriores, elabora un Reporte de lectura incluyendo los siguientes elementos:

- Tus datos personales; nombre, matrícula y carrera.
- Datos bibliográficos completos; Autor, título de la lectura, editorial y año.
- Objetivo del autor en la lectura.
- Tema central de la lectura.
- Ideas centrales.
- Tipo de argumentaciones que utiliza para convencer de su idea.
- Reflexión personal (opinión acerca de si la lectura cumple con el propósito para el cual fue escrita, criticando su validez o sus deficiencias, comunicar cuál es tu postura u opinión respecto a este tema y la relación del tema con la asignatura).
- Referencias en estilo APA de la lectura y fuentes consultadas.

Quinto
Guarda el documento de la siguiente manera: **M1.2_Apellido_Nombre.doc** (Ej: M1.2_Pérez_López) y adjunta tu archivo en el espacio de entrega **Meta 1.2_Reporte de lectura**, respetando la fecha y hora límite establecidas por el docente.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Identificó la estética del arte conceptual de los años 1960-1970
Estableció las características estéticas de la producción del arte conceptual estadounidense
Distingue las diferencias entre el arte conceptual y el arte actual y contemporáneo

Criterios de evaluación
Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 1.2.2. E Identificar y analizar las características estéticas del arte conceptual latinoamericano

► ¿Qué voy a aprender?
Distinguir las diferencias entre lo llamado arte conceptual anglosajón y el conceptualismo latinoamericano
Establecer las características estéticas de la producción del arte conceptual latinoamericano

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero.
Ingresa a la sesión sincrónica: **M1.2.2_Google Meet**, el 3 de septiembre a las 16:00 horas (Hora del Pacífico)

Segundo.
Revisa las lecturas o materiales disponibles para el desarrollo de esta meta:
M1.2.2_Conceptualism in Latin American Art (p. 1-37)
Camnitzer, L. (2007). *Conceptualism in Latin American art: Didactics of liberation*. University of Texas Press.

Tercero.

Para analizar la lectura, subraya lo más importante del texto, haz notas al margen, o realiza alguna otra técnica de lectura. Busca en diccionarios o internet el significado de las palabras que no conozcas. Identifica:

- La idea general del texto.
- Las ideas principales.
- Artistas y teóricos mencionados

Cuarto

Con base en lo realizado en los dos pasos anteriores, elabora un Reporte de lectura incluyendo los siguientes elementos:

- Tus datos personales; nombre, matrícula y carrera.
- Datos bibliográficos completos; Autor, título de la lectura, editorial y año.
- Objetivo del autor en la lectura.
- Tema central de la lectura.
- Ideas centrales.
- Tipo de argumentaciones que utiliza para convencer de su idea.
- Reflexión personal (opinión acerca de si la lectura cumple con el propósito para el cual fue escrita, criticando su validez o sus deficiencias, comunicar cuál es tu postura u opinión respecto a este tema y la relación del tema con la asignatura).
- Referencias en estilo APA de la lectura y fuentes consultadas.

Quinto.

Guarda el documento de la siguiente manera: **M1.2.2_Apellido_Nombre.doc** (Ej: M1.2.2_Pérez_López) y adjunta tu archivo en el espacio de entrega **Meta 1.2.2_Reporte de lectura**, respetando la fecha y hora límite establecidas por el docente.

► Fechas de vencimiento/entrega:

Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

Distinguí las diferencias entre lo llamado arte conceptual anglosajón y el conceptualismo latinoamericano

Establecí las características estéticas de la producción del arte conceptual latinoamericano

Criterios de evaluación

Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 1.3. Distingue los parámetros más relevantes de la producción artística posmoderna

► ¿Qué voy a aprender?
Identificar el concepto de Posmodernidad en las artes visuales
Establecer las características estéticas del arte posmoderno
Distinguir las diferencias entre el arte posmoderno y el arte producido en la época actual

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero.
Ingresa a la sesión sincrónica: **M1.3_Google Meet**, el 17 de septiembre a las 16:00 horas (Hora del Pacífico)

Segundo.
Revisa las lecturas o materiales disponibles para el desarrollo de esta meta:
M1.3_Introducción al posmodernismo (p. 7-18)
Foster, H. (1985). Introducción al posmodernismo. *La posmodernidad*, 7-18.

Tercero.
Realiza una investigación documental en fuentes de internet como bibliotecas digitales o revistas indexadas, acerca de obra de artistas posmodernos o que consideres que pueden ser categorizados como posmodernos o que abordan una perspectiva posmoderna.

Cuarto.
Mientras realizas la investigación:
● Recupera los enlaces y referencias en estilo APA de las fuentes consultadas.
● Realiza un diagrama que te permita identificar los conceptos principales, así como los subtemas que se derivan del mismo, opiniones, argumentos observaciones y/o reflexiones expuestas en lo investigado.

Quinto.
Guarda el documento de la siguiente manera: **M1.3_Apellido_Nombre.doc** (Ej: M1.3_Pérez_López) y adjunta tu archivo en el espacio de entrega **Meta 1.3_Investigación documental**, respetando la fecha y hora límite establecidas por el docente.

Sexto.
Ingresa al foro de la actividad **M1.3_Posmodernidad en las artes visuales**, y escribe una impresión sobre las características estéticas sobre la posmodernidad y comenta la entrada de al menos un compañero.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Identifiqué el concepto de Posmodernidad en las artes visuales
Establecí las características estéticas del arte posmoderno
Distinguí las diferencias entre el arte posmoderno y el arte producido en la época actual

Criterios de evaluación

Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 1.4. Examina las cualidades estéticas y matéricas del arte contemporáneo

► ¿Qué voy a aprender?

Conocer la noción teórica de Arte contemporáneo y su función en el campo de las artes visuales
Examinar las cualidades estéticas y materiales de la producción contemporánea a través de Boris Groys, Andrea Giunta y Rebentisch
Establecer las diferencias entre el arte contemporáneo, arte posmoderno y arte conceptual

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero.

Revisa las lecturas o materiales disponibles para el desarrollo de esta meta:
M1.4_La topología del arte contemporáneo
Groys, B. (2009). La topología del arte contemporáneo. *Esfera pública*.

Lecturas Complementarias:
M1.4 _ ¿Cuándo empieza el arte contemporáneo?
Giunta, A. G. (2014). *¿Cuándo empieza el arte contemporáneo?* Fundación Arteba.
M1.4_Introducción: la contemporaneidad del arte contemporáneo (p. 9-27)
Rebentisch, J. (2021). *Teorías del arte contemporáneo: una introducción* (Vol. 46). Universitat de València.

Segundo.

Para analizar la lectura, subraya lo más importante del texto, haz notas al margen, o realiza alguna otra técnica de lectura. Busca en diccionarios o internet el significado de las palabras que no conozcas. Identifica:

- La idea general del texto.
- Las ideas principales.
- Artistas y teóricos mencionados

Tercero.

Ingresa a la sesión sincrónica: **M1.4_Google Meet**, el 1 de octubre a las 16:00 horas (Hora del Pacífico).

Durante la sesión toma un turno para exponer tu postura sobre el arte contemporáneo y debate las respuestas de los demás participantes.

Cuarto.
Realiza un diagrama donde establezcas las diferencias y similitudes entre el arte contemporáneo, el arte posmoderno y el arte conceptual.
Para la realización del diagrama utiliza el software de tu preferencia.

Quinto.
Guarda el documento de la siguiente manera: **M1.4_Apellido_Nombre.doc** (Ej: M1.4_Pérez_López) y adjunta tu archivo en el espacio de entrega **Meta 1.4_Diagrama**, respetando la fecha y hora límite establecidas por el docente.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Conocí la noción teórica de Arte contemporáneo y su función en el campo de las artes visuales
Examiné las cualidades estéticas y materiales de la producción contemporánea a través de Boris Groys, Andrea Giunta y Rebentisch
Establecí las diferencias entre el arte contemporáneo, arte posmoderno y arte conceptual

Criterios de evaluación
Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene valor del 10% de la calificación.

Meta 2.1 Características estéticas de la producción artística con perspectiva de género

► ¿Qué voy a aprender?
Identificar las particularidades de la obra y proyectos de artes visuales fundamentados en perspectiva de género
Establecer una noción sobre la estética del género enfocado en la emancipación del cuerpo
Comparar las tendencias de este tipo de arte y el arte contemporáneo para valorar las diferencias

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero.

Ingresa a la sesión sincrónica: **M2.1_Google Meet**, el 8 de octubre a las 16:00 horas (Hora del Pacífico)

Segundo.
Revisa las lecturas o materiales disponibles para el desarrollo de esta meta:
M2.1_Feminismos artísticos en México. Manifiestos, conferencias, exposiciones y activismos (p.137-180)
Giunta, A. (2019). *Feminismo y arte latinoamericano: Historias de artistas que emanciparon el cuerpo*. Siglo XXI Editores
M2.1_Feminismo en tiempo presente (p. 245-259)
Giunta, A. (2019). *Feminismo y arte latinoamericano: Historias de artistas que emanciparon el cuerpo*. Siglo XXI Editores.

Tercero.
Para analizar la lectura, subraya lo más importante del texto, haz notas al margen, o realiza alguna otra técnica de lectura. Busca en diccionarios o internet el significado de las palabras que no conozcas. Identifica:

- La idea general del texto.
- Las ideas principales.
- Artistas y teóricos mencionados

Cuarto.
Con base en lo realizado en los dos pasos anteriores, elabora un Reporte de lectura incluyendo los siguientes elementos:

- Tus datos personales; nombre, matrícula y carrera.
- Datos bibliográficos completos; Autor, título de la lectura, editorial y año.
- Objetivo del autor en la lectura.
- Tema central de la lectura.
- Ideas centrales.
- Tipo de argumentaciones que utiliza para convencer de su idea.
- Reflexión personal (opinión acerca de si la lectura cumple con el propósito para el cual fue escrita, criticando su validez o sus deficiencias, comunicar cuál es tu postura u opinión respecto a este tema y la relación del tema con la asignatura).
- Referencias en estilo APA de la lectura y fuentes consultadas.

Quinto.
Guarda el documento de la siguiente manera: **M2.1_Apellido_Nombre.doc** (Ej: M2.1_Pérez_López) y adjunta tu archivo en el espacio de entrega **Meta 2.1_Reporte de lectura**, respetando la fecha y hora límite establecidas por el docente.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Identificó las particularidades de la obra y proyectos de artes visuales fundamentados en perspectiva de género
Estableció una noción sobre la estética del género enfocado en la emancipación del cuerpo
Valorar
Examinó las tendencias de este tipo de arte y el arte contemporáneo en términos generales

Criterios de evaluación

Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene un valor del 3% de calificación.

Meta 2.1.1 Arte feminista

► ¿Qué voy a aprender?

Conocer los discursos, medios y procesos del arte feminista
Identificar las características estéticas de propuestas de arte contemporáneo abordados desde una perspectiva feminista

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero.
Realiza una investigación documental en fuentes de internet como bibliotecas digitales o revistas indexadas, sobre lo siguiente:

1. Definición de Arte feminista
2. Obra de artistas feministas o que consideres que pueden ser categorizados como feministas o que abordan su obra desde una perspectiva feminista.

Segundo.
Según el resultado de la investigación, selecciona tres artistas o proyectos y redacta una breve justificación de tu elección.

Tercero.
En un solo documento PDF incluye la 1. definición de arte feminista, 2. la selección de artistas, y 3. la justificación de la elección.

Cuarto.
Guarda el documento de la siguiente manera: **M2.1.1_Apellido_Nombre.doc** (Ej: M2.1.1_Pérez_López) y adjunta tu archivo en el espacio de entrega **Meta 2.1.1_Investigación documental**, respetando la fecha y hora límite establecidas por el docente.

► Fechas de vencimiento/entrega:

Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

Conocí los discursos, medios y procesos del arte feminista
Identifiqué las características estéticas de propuestas de arte contemporáneo abordados desde una perspectiva feminista
Seleccioné propuestas específicas de artistas que producen arte desde una perspectiva feminista

Criterios de evaluación
Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene un valor del 2.5% de calificación.

Meta 2.1.2 Arte LGBTTTIQ+

► ¿Qué voy a aprender?
Conocer los discursos, medios y procesos específicos de artistas LGBTTTIQ+
Identificar las características estéticas de propuestas de arte contemporáneo abordados desde una perspectiva LGBTTTIQ+
Evaluar las diferencias discursivas del arte LGBTTTIQ+ y el arte feminista

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero.
Realiza una investigación documental en fuentes de internet como bibliotecas digitales o revistas indexadas, sobre lo siguiente:

3. Definición de Arte LGBTTTIQ+
4. Obra de artistas LGBTTTIQ+

Segundo.
Selecciona tres artistas o proyectos resultado de tu investigación y redacta una breve justificación de tu elección.

Tercero.
Realiza un diagrama que muestre vinculaciones y diferencias entre el arte feminista y el de perspectiva LGBTTTIQ+

Cuarto.
En un solo documento PDF incluye la 1. definición de arte LGBTTTIQ+ 2. la selección de artistas, 3. la justificación de la elección, y 4. el diagrama.

Quinto.

Guarda el documento de la siguiente manera: **M2.1.2_Apellido_Nombre.doc** (Ej: M2.1.2_Pérez_López) y adjunta tu archivo en el espacio de entrega **Meta 2.1.2_Investigación documental** respetando la fecha y hora límite establecidas por el docente.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Conocí las características del discurso, los medios y procesos específicos de artistas LGBTTTIQ+
Identifiqué las cualidades estéticas de propuestas de arte contemporáneo abordados desde una perspectiva L
Analicé las diferencias discursivas del arte LGBTTTIQ+ y el arte feminista

Criterios de evaluación
Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene un valor del 2.5% de calificación.

Meta 2.2 Relevancia de los procesos sociales comunitarios como medio de producción: Social practice y Arte contextual

► ¿Qué voy a aprender?
Establecer las bases para comprender la noción discursiva del arte socialmente comprometido o *social practice* y arte contextual
Identificar los medios y procesos de las propuestas artísticas que se crean bajo la categoría de *social practice* o socialmente comprometido y el arte contextual

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero.
Ingresa a la sesión sincrónica: **M2.2_Google Meet**, el 20 de octubre a las 16:00 horas (Hora del Pacífico)

Segundo.
Revisa las lecturas o materiales disponibles para el desarrollo de esta meta:
M2.2 Introduction (p. 1-11)
Bishop, C. (2023). *Artificial hells: Participatory art and the politics of spectatorship*. Verso books.
M2.2 The social turn: Colaboration and its discontents (p. 11-41)

Bishop, C. (2023). *Artificial hells: Participatory art and the politics of spectatorship*. Verso books.

M2.2 Introduction (p. 1-11)

Kwon, M. (2004). One place after another: Site-specific art and locational identity. MIT press.

Tercero.

Para analizar la lectura, subraya lo más importante del texto, haz notas al margen, o realiza alguna otra técnica de lectura. Busca en diccionarios o internet el significado de las palabras que no conozcas. Identifica:

- La idea general del texto.
- Las ideas principales.
- Artistas y teóricos mencionados

Cuarto.

Con base en lo realizado en los dos pasos anteriores, elabora un Reporte de lectura incluyendo los siguientes elementos:

- Tus datos personales; nombre, matrícula y carrera.
- Datos bibliográficos completos; Autor, título de la lectura, editorial y año.
- Objetivo del autor en la lectura.
- Tema central de la lectura.
- Ideas centrales.
- Tipo de argumentaciones que utiliza para convencer de su idea.
- Reflexión personal (opinión acerca de si la lectura cumple con el propósito para el cual fue escrita, criticando su validez o sus deficiencias, comunicar cuál es tu postura u opinión respecto a este tema y la relación del tema con la asignatura).
- Referencias en estilo APA de la lectura y fuentes consultadas.

Quinto.

Guarda el documento de la siguiente manera: **M2.2_Apellido_Nombre.doc** (Ej: M2.2_Pérez_López) y adjunta tu archivo en el espacio de entrega **Meta 2.2_Reporte de lectura**, respetando la fecha y hora límite establecidas por el docente.

► Fechas de vencimiento/entrega:

Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

Establecí las bases para comprender la noción discursiva del arte socialmente comprometido o *social practice* y el arte contextual a través de las lecturas de la clase

Identifiqué los medios y procesos de las propuestas artísticas que se crean bajo la categoría de *social practice* o socialmente comprometido y arte contextual por medio de la revisión de propuestas específicas

Criterios de evaluación

Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene un valor del 8% de calificación.

Meta 2.2.1 Procesos sociales comunitarios como medio de producción: arte público y arte comunitario

► ¿Qué voy a aprender?
Identificar las diferencias estéticas entre las categorías, arte público y arte comunitario
Revisar los conceptos de arte público y arte comunitario mediante la lectura de teóricos especializados
Establecer relaciones entre la creación artística basada en las categorías arte público y arte comunitario

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero.
Revisa las lecturas o materiales disponibles para el desarrollo de esta meta:
M2.2.1 Redes y culturas de las artes (p. 21-43)
Laddaga, R. (2006). *Estética de la emergencia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
M2.2.1 From site to community in new genre public art: the case of "culture in action" (p. 100-138)
Kwon, M. (2004). One place after another: Site-specific art and locational identity. MIT press.
Texto complementario: Modos de hacer. Introducción (p. 5-39)
Expósito, A. M., & Zelich, C. (Eds.). (2001). *Modos de hacer: arte crítico, esfera pública y acción directa*. Universidad.

Segundo.
Realiza una investigación documental en fuentes de internet relacionados con:
- Obra basada en la categoría: Arte público
- Obra basada en la categoría: Arte comunitario

Selecciona al menos una propuesta de cada una de las categorías y lleva a cabo un análisis para identificar que es lo que te interesó de la obra y como esta se vincula a la categoría.

Tercero.
Realiza un cuadro comparativo que muestre similitudes y diferencias entre las propuestas de Arte público y Arte comunitario.

Cuarto.
En un solo documento PDF incluye lo siguiente:
- Obras seleccionadas en orden: Arte público, Arte comunitario
- Escribe a manera de justificación la selección de cada una de las piezas partiendo de la pregunta ¿Cómo vinculo esa obra a la categoría de acuerdo con las lecturas realizadas?
- Integra el cuadro comparativo: similitudes y diferencias entre el arte público y arte comunitario.
- En caso de revisar el texto complementario (**Modos de hacer. Introducción (p. 5-39)**), integrar una breve reseña de lo que te pareció relevante de la lectura.

Quinto.

Guarda el documento de la siguiente manera: **M2.2.1_Apellido_Nombre.doc** (Ej: M2.1.2_Pérez_López) y adjunta tu archivo en el espacio de entrega **Meta 2.2.1_Investigación documental** respetando la fecha y hora límite establecidas por el docente.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Identifiqué las diferencias estéticas entre las categorías, arte público y arte comunitario
Revisé los conceptos de arte público y arte comunitario a través del análisis teórico de Reinaldo Laddaga y Miwon Kwon
Establecí relaciones entre la creación artística basada en las categorías arte público y arte comunitario

Criterios de evaluación

Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 2.3 Proyectos basados a partir de la relación entre ecología, arte y sustentabilidad

► ¿Qué voy a aprender?
Comprender la relación entre los conceptos de ecología y sustentabilidad abordados desde una perspectiva del arte actual
Diferenciar los discursos de propuestas basados en ecología y sustentabilidad de otros tipos de producción a partir de la identificación de su estructura estética conceptual

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero.
Ingresa a la sesión sincrónica: **M2.2_Google Meet**, el 5 de noviembre a las 16:00 horas (Hora del Pacífico)

Segundo.
Revisa las lecturas o materiales disponibles para el desarrollo de esta meta:
M2.3 Introducción (p.10-36)
Morton, T., & Borrajo, F. (2018). *El pensamiento ecológico*. Barcelona: Paidós.

Tercero.
Para analizar la lectura:

- Subraya lo más importante del texto, haz notas al margen, o realiza alguna otra técnica de lectura para aprovecharla al máximo.
- Busca en diccionarios o internet el significado de las palabras que no conozcas,
- Identifica:

- La idea general del texto.
- Las ideas principales.
- Ideas complementarias de cada idea principal.
- Los detalles de las ideas complementarias.

Cuarto.
Con base en lo realizado en los dos pasos anteriores, elabora un Reporte de lectura incluyendo los siguientes elementos:

- Tus datos personales; nombre, matrícula y carrera.
- Datos bibliográficos completos; Autor, título de la lectura, editorial y año.
- Objetivo del autor en la lectura.
- Tema central de la lectura.
- Ideas centrales.
- Tipo de argumentaciones que utiliza para convencer de su idea.
- Reflexión personal (opinión acerca de si la lectura cumple con el propósito para el cual fue escrita, criticando su validez o sus deficiencias, comunicar cuál es tu postura u opinión respecto a este tema y la relación del tema con la asignatura).
- Referencias en estilo APA de la lectura y fuentes consultadas.

Quinto.
Guarda el documento de la siguiente manera: **M2.3_Apellido_Nombre.doc** (Ej: M2.3_Pérez_López) y adjunta tu archivo en el espacio de entrega **Meta 2.3_Reporte de lectura**, respetando la fecha y hora límite establecidas por el docente.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Comprendí la relación entre los conceptos de ecología y sustentabilidad abordados desde una perspectiva del arte actual
Diferencié los discursos de propuestas basados en ecología y sustentabilidad de otros tipos de producción a partir de la identificación de su estructura estética conceptual

Criterios de evaluación
Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene un valor del 3% de calificación.

Meta 2.4 Manifestaciones decoloniales en la práctica artística

► ¿Qué voy a aprender?
Identificar el carácter ético de la noción decolonial dentro del campo de las artes visuales
Analizar el sentido del concepto Decolonial a través de los análisis realizados por Rolando Vázquez y Walter Mignolo y su conducta dentro de las artes visuales
Comprender fundamentos de la postura decolonial como sentido en la producción artística mediante la discusión y retroalimentación en equipo.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero.
El docente integrará de 4 a 6 equipos conformados por números pares.

Segundo.
De manera individual, revisa las lecturas disponibles para el desarrollo de esta meta:
M2.4 Aiesthesis decolonial
Mignolo, W. D. (2011). Aiesthesis decolonial. *Calle 14 revista de investigación en el campo del arte*, *4*(4), 10–25. https://doi.org/10.14483/21450706.1224
M2.4 El museo, decolonialidad y el fin de la contemporaneidad
Vázquez, R. (2018). El museo, decolonialidad y el fin de la contemporaneidad. *Otros logos. Revista de estudios críticos*, *9*, 46-61.

- Realiza una búsqueda documental, en fuentes confiables, de artistas que trabajen bajo los términos señalados en los materiales de lectura. Esto te permitirá comprender más a fondo el tema y hacer una comparación fundamentada.

Tercero.
Realiza una investigación documental sobre las siguientes nociones vinculadas al estudio de la decolonialidad en el arte:

- Noción de frontera
- Noción de memoria

Cuarto.
Una vez consultado el material y realizada la investigación documental, reúnanse en equipo a través del medio que elijan e intercambien ideas, lleguen a acuerdos y de manera colaborativa, elaboren una síntesis, basándose en las siguientes preguntas guía:

- ¿Qué implica una postura “decolonial” en el campo de las artes visuales?
- ¿Qué se requiere para que un proyecto artístico tenga perspectiva decolonial?
- ¿Qué papel juega la noción de frontera en el discurso decolonial?
- ¿Cómo se inserta la noción de memoria en la conceptualización de un proyecto artístico decolonial?

Al final del documento, añadir los datos personales de los integrantes del equipo que participaron en su elaboración: Nombre y matrícula.

Quinto.
Guarden el documento de la siguiente manera: **Meta 2.4_Equipo_#.pdf** (Ej: Meta2.4_Equipo_1.pdf) sólo un compañero de equipo adjunta la síntesis en el espacio de entrega **Meta 2.4_Síntesis** respetando la fecha y hora límite establecidas por el docente.

► **Fechas de vencimiento/entrega:**
Por definir.

► **Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?**
Identifiqué el carácter ético de la noción decolonial dentro del campo de las artes visuales
Analicé el sentido del concepto Decolonial a través de los análisis realizados por Rolando Vázquez y Walter Mignolo.
Comprendí los fundamentos de la postura decolonial como elemento discursivo en la producción artística mediante el intercambio de ideas y la retroalimentación en equipo.

Criterios de evaluación
Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene un valor del 8% de calificación.

Meta 2.5 Esquematiza las relaciones entre tu propuesta y las tendencias artísticas del siglo XXI

► **¿Qué voy a aprender?**
Analizar los discursos, medios y procesos de producción de las artes visuales del siglo XXI mediante un proceso comparativo entre las referencias revisadas en el curso y mi propuesta de proyecto.
Distinguir mi propuesta artística mediante un mapa conceptual a partir del estudio de las nociones de género, procesos sociales y comunitarios, ecología y decolonialidad.

► **Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?**
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero.
Realiza una revisión de los apuntes de clase, banco de citas y las tareas entregadas.
Revisa la propuesta de tu proyecto artístico y analiza diferencias y similitudes con los temas vistos durante el curso.

Segundo.
Elabora un mapa conceptual, en el que se plasmen de manera concreta los términos de tu proyecto.

Tercero.
Convierte el archivo en formato PDF, con la siguiente nomenclatura:
Apellido y Nombre del alumno y meta. Ejemplo: **Pérez López_Mapa Conceptual**.

Cuarto.
Guarda el documento de la siguiente manera: **M2.5_Apellido_Nombre.doc** (Ej: M2.5_Pérez_López) y adjunta tu archivo en el espacio de entrega **Meta 2.5_Mapa conceptual**, respetando la fecha y hora límite establecidas por el docente.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Analicé los discursos, medios y procesos de producción de las artes visuales del siglo XXI mediante un proceso comparativo entre las referencias revisadas en el curso y mi propuesta de proyecto.
Distinguí mi propuesta artística mediante un mapa conceptual a partir del estudio de las nociones de género, procesos sociales y comunitarios, ecología y decolonialidad.

Criterios de evaluación
Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene valor del 10% de la calificación.

Meta 2.6 Referencias artísticas del siglo XXI: nacional e internacional

► ¿Qué voy a aprender?
Seleccionar artistas visuales nacionales e internacionales como referencias para el desarrollo de un proyecto artístico
Justificar la selección de artistas visuales nacionales e internacionales a partir de las lecturas realizadas durante el curso y mediante su relación con la propuesta del proyecto artístico

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero.
Revisa las lecturas y recursos disponibles desde el inicio del curso.
Realiza una busca documental en fuentes confiables acerca de artistas contemporáneos de finales del siglo XX e inicios del XXI vinculados con el tema de tu proyecto, esto te permitirá comprender más a fondo las diversas perspectivas y características de tu proyecto.

- Artistas nacionales (2)
- Artistas internacionales (2)

Segundo.

Elabora un ensayo, tomando en cuenta las lecturas realizadas durante el curso, su proyecto y los artistas nacionales e internacionales seleccionados, (recuerde que la estructura del ensayo es Introducción (breve párrafo donde se presenta el tema a tratar; Desarrollo, que corresponde al ensayo en sí mismo donde analices, intérpretes o evalúes el tema proporcionado por el profesor donde expongas tu punto de vista; Conclusión, donde se incluyen alternativas o tus propias conclusiones respecto a lo que acabas de exponer). De no tener conocimientos de cómo realizar el ensayo, se recomienda buscar ejemplos.
Las características del trabajo son las siguientes:

- Tipografía Arial 12 pts
- Interlineado 1.5
- Citación estilo APA 7
- Portada institucional
- Introducción: media cuartilla
- Desarrollo: tres cuartillas
- Conclusión: una cuartilla
- Bibliografía: extensión libre
- Anexos: libre (en este apartado incluye imágenes con datos correspondientes de los artistas seleccionados)

Tercero.

Guarda el documento de la siguiente manera: Ensayo_Nombre Apellido.doc (Ej. Ensayo-Pérez López.doc) y adjunta tu archivo en el espacio de entrega **Meta 2.5. Ensayo**, respetando la
fecha y hora límite establecida por el profesor.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Llevé a cabo una selección de artistas visuales nacionales e internacionales como referencias para el desarrollo de mi proyecto artístico
Elaboré una justificación de la selección que hice de artistas visuales nacionales e internacionales a partir de las lecturas realizadas durante el curso y mediante su relación con la propuesta del proyecto artístico

Criterios de evaluación

Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene un valor del 30% de calificación.

Nota: Todos los materiales bibliográficos serán proporcionados a las y los estudiantes por el titular de la unidad de aprendizaje.

Plantillas para el diseño instruccional de cursos en modalidad a distancia

Asignatura: Teorías y Estrategias Pedagógicas para la Creación Artística

Diseñador(es): Marycarmen de Monserrat Arroyo Macías.

Sección 1. Descripción general del curso.

Teorías y estrategias Pedagógicas para la Creación Artística

Nivel académico: Maestría
Clave: Nueva creación
Programa Educativo: Maestría en Artes Visuales
Vigencia de la unidad de Aprendizaje: xxxx
Créditos y total de horas: 5 créditos. (HC:2. HT: 1) 64 horas en total
Etapa formativa: Primer semestre
Carácter de la asignatura: Obligatoria
Modalidad Instruccional: A distancia.

- ***¿Qué aprenderá el estudiante durante el curso?***

Competencia general:

Identificar cualidades pedagógicas en su obra artística por medio del estudio de las relaciones históricas entre el arte y la educación en el siglo XX y XXI con la finalidad de enriquecer su propia producción de manera innovadora.

Propósito general:

La unidad de aprendizaje tiene la finalidad de que el alumno sustente por medio de los fundamentos teórico-prácticos y sobre las bases de los elementos que provienen del campo educativo, identificar las cualidades pedagógicas que encuentra en su producción artística, de tal manera que considere dichas herramientas como un ejercicio de mediación según los públicos a quién va dirigido el anteproyecto, con sensibilidad frente al entorno e innovación. No se requiere de conocimientos previos.

- ***¿Cómo aprenderá el estudiante?***

Estrategia general de aprendizaje:

Esta Unidad de aprendizaje tiene como estrategia general ejercicios investigativos de manera individual, así como ejercicios prácticos que le permitan entrelazar su propia práctica creativa con procesos pedagógicos. El curso contará con algunas lecturas que serán compartidas dentro de la misma clase. Es importante mencionar que la clase es modalidad a distancia (no presencial) por lo que se conducirá mediante la plataforma virtual institucional, donde el aprendizaje se llevará a cabo a través de actividades sincrónicas y asincrónicas realizadas online, así como una etapa donde diseñará y realizará una práctica artística pedagógica ligada a su anteproyecto de investigación y creación.

- ***¿Cómo sabrá que lo aprendió?***

Evidencias de desempeño:

Cartografía digital donde incluya elementos visuales y escritos que representen las características de las diversas corrientes pedagógicas del siglo XX y XXI revisadas en clase, así como sus principales pensadores y elementos visuales que ejemplifican elementos teóricos en diversas prácticas artísticas.

Ensayo visual que integre una introducción, argumento y conclusiones, así como una serie de imágenes que analicen visualmente los diversos fenómenos, movimientos y modelos artísticos en el siglo XX que lograron fusionar elementos entre lo artístico y lo pedagógico.

Práctica artística pedagógica que se relacione con su anteproyecto, donde incluya una planeación y diseño de estrategias pensada desde propuestas actuales que fusionan el arte y lo educativo.

Texto argumentativo que identifique y analice cuáles son las cualidades pedagógicas que encuentra en el anteproyecto presentado para la maestría.

Criterios de acreditación:

- Ingresar al espacio del curso en la plataforma cuando menos dos veces por semana.
- Es indispensable realizar la *Práctica artística pedagógica*, evidencia de desempeño de la Unidad 3, para acreditar la asignatura.

Criterios de evaluación:

Cada unidad contiene diversas metas y criterios específicos que serán considerados para la evaluación. Dichos criterios serán los requisitos para obtener la calificación de cada práctica. Cada práctica tiene un valor en relación al total de la calificación del curso.

- Participaciones en foro ……. 5%
- Ejercicios …… 25%
- Presentaciones …… 40%
- Ensayo visual …….. 10%
- Diseño de propuesta final ….. 20%

Políticas del curso:

Comunicación

a. Dentro de la plataforma puede consultarse todo el contenido del curso, su uso, instrucciones detalladas de tareas y metas.
b. El medio de comunicación entre docente y alumno es por medio del FORO DE DUDAS para cualquier comentario sobre las actividades. Si el alumno está interesado en un asunto de carácter más personal como: observaciones sobre trabajo en equipos, aclaración de calificaciones, solicitud de prórroga de entrega de trabajo, etc. puede optar por un correo electrónico directo al profesor responsable.
c. Es responsabilidad del alumno revisar constantemente su cuenta en la plataforma y correo electrónico para estar enterado sobre la información, actualizaciones y modificaciones que se puedan presentar en el desarrollo del curso.

Entrega de actividades (tareas o metas)

d. La fecha de entrega de actividades (tareas o metas) se debe respetar. En cada actividad se especificará el día límite de entrega, pudiendo entregarse antes de la misma. Las actividades entregadas en la semana posterior a su fecha original podrán calificarse con máximo 50% de su valor original. Se debe respetar el medio de envío señalado por el docente.
e. Cualquier trabajo enviado por medio diferente al indicado queda a consideración del docente recibirlo o no considerarlo.
f. Cuando el alumno se encuentre con alguna dificultad que le impida cumplir con la entrega de una actividad debe notificar al docente ANTES de que se cumpla la fecha límite, para determinar si amerita o no una prórroga.
g. No se considerarán en la evaluación trabajos entregados por un medio distinto al solicitado, al menos de que exista evidencia oportuna de problemáticas ajenas al alumno. Si por alguna razón no se puede presentar el trabajo por la vía solicitada se debe enviar un correo al docente describiendo el problema, si es posible anexar el trabajo y quedar en espera de que el docente le dé instrucciones de cómo proceder. Es importante dejar la evidencia de que se concluyó el trabajo en tiempo.

2. **Calidad de la escritura**

a. Se espera que en todas las comunicaciones por escrito (foros, mensajes, correo electrónico) se mantenga el uso apropiado del lenguaje, cuidando la redacción y ortografía.

Respeto a la propiedad intelectual / derechos de autor

b. Es importante respetar la propiedad intelectual/derechos autorales ajenos, por lo que en caso de utilizar ideas, conceptos, reflexiones, comentarios, metodologías, etc. de algún autor o fuente deberán explícitamente citarse explícitamente y colocarse la información correspondiente en las referencias
c. El uso deshonesto del material intelectual de otros autores es determinado como un plagio. En caso de darse el caso, el docente determinará una sanción sobre la calificación, pudiendo incluso reprobar la asignatura si la severidad del plagio es tal.

Utilización de Inteligencia artificial (IA)

d. El 50% de la producción realizada, ya sea en uso de imágenes fijas, audiovisuales o textos, debe ser realizada por “Producción humana”; un 20 a 30% de la producción puede ser “Mixta”, es decir, trabajo humano y editado por IA y un 20 a 30% utilización de IA.

Evaluación:

Para obtener el derecho a *examen ordinario* se debe contar con:

- Asistencia del 80% (26 accesos a plataforma) y Entrega del 80% de las evidencias de aprendizaje totales señaladas en el calendario de actividades del curso, plan de clase o equivalente.

Para obtener el derecho a *examen extraordinario* se debe contar con:

- Asistencia del 60% (20 accesos a plataforma) y Entrega del 60% de las evidencias de aprendizaje totales señaladas en el calendario de actividades del curso, plan de clase o equivalente.

Porcentajes por Unidades:

Unidad 1. Fundamentos de pedagogía y su aplicación a las artes 20 horas. 30%
10 horas clase y 5 horas taller -

Unidad 2. Arte y pedagogía de la primera mitad del siglo XX 20 horas. 20%
10 horas clase y 5 horas taller

Unidad 3. Entrecruces actuales entre la práctica artística y fundamentos 24 horas. 50%
12 horas clase y 6 horas taller

Evidencia final de desempeño: Texto argumentativo 50%

- **Autores, fechas de elaboración y última actualización. Programa de Unidad de Aprendizaje:**

Mtra. Luz Yaneli Montiel Berumen, Mtra. Marycarmen de Monserrat Arroyo Macías, Mtra. Lizbeth Muñoz Bravo, Mtro. Miguel Lozano Chairez (febrero 2025)

Diseño Instruccional para la modalidad a distancia:
Marycarmen de Monserrat Arroyo Macías, Lizbeth Muñoz Bravo (febrero 2026)

Sección 2. Plan de actividades.

Teorías y estrategias pedagógicas para la creación artística **Competencia**: Identificar cualidades pedagógicas en su obra artística por medio del estudio de las relaciones históricas entre el arte y la educación en el siglo XX y XXI con la finalidad de enriquecer su propia producción de manera innovadora.					
Unidad 1: Distinguir las diferentes líneas pedagógicas que emergieron en el siglo XX y XXI a partir del estudio de la relación entre la práctica artística y sus conexiones con lo pedagógico con la finalidad de enriquecer su práctica profesional desde lo educativo de manera crítica y compleja.					
Meta	**Semana**	**Entrega**	**Actividad**	**Evidencia(s)**	**Valor**
Meta 0 Encuadre	1	Por definir.	Encuadre Participación en foro		0%
Meta 1.1 Identificar las principales corrientes pedagógicas del siglo XX y XXI a nivel global.	1	Por definir.	Exposición docente Búsqueda de información	Mapa conceptual	5%
	2	Por definir.			
Meta 1.2. Relacionar cualidades pedagógicas en los procesos de creación artística	3	Por definir.	Exposición docente Discusión grupal	Participación en foro	5%
	4	Por definir.	Presentación grupal	Presentación grupal en formato libre	10%
Meta 1.3. Diseñar una cartografía digital con las diversas corrientes pedagógicas y su relación con diversas prácticas artísticas del siglo XX y XXI	5	Por definir.	Cartografía digital	Presentación individual en formato libre	10%
		Por definir.			
Unidad 2: Analizar las posibilidades creativas de la fusión entre lo artístico y lo pedagógico a partir del estudio de caso de fenómenos, movimientos y modelos artísticos pedagógicos para crear un marco de referencia histórica y teórica que le permita profundizar en los orígenes de este tópico de manera reflexiva y crítica.					
Meta 2.1. Revisar movimientos artísticos con cualidades	6	Por definir.	Exposición docente Búsqueda documental	Infografía	5%

pedagógicas, multidisciplinarias y políticas del siglo XX en América	7	Por definir.			
Meta 2.2. Revisar movimientos artísticos con cualidades pedagógicas, multidisciplinarias y políticas del siglo XX en Europa	8	Por definir.	Exposición docente Búsqueda documental	Infografía	5%
	9	Por definir.			
Meta 2.3. Diseñar un ensayo visual que integre imágenes propias que representen| la fusión de lo artístico y lo pedagógico en diversos modelos artísticos del siglo XX	10	Por definir.	Búsqueda documental Discusión y retroalimentación	Ensayo visual	10%
	11	Por definir.			
Unidad 3: Interpretar las cualidades fusionadas de lo artístico y lo pedagógico por medio del estudio de diversas propuestas educativas y artísticas que emergieron a finales del siglo XX y XXI con la finalidad de enriquecer su mirada en un contexto más contemporáneo del fenómeno del arte de manera comprometida y creativa.					
Meta 3.1. Analizar proyectos de arte actual que fusionan lo artístico y lo pedagógico.	12	Por definir.	Exposición docente Búsqueda documental	Diseño de un rompecabezas con las cualidades del proyecto	10%
	13	Por definir.			
Meta 3.2. Diseñar una práctica artística pedagógica a partir de su anteproyecto de maestría.	14	Por definir.	Discusión en foro Retroalimentación por parte del docente.	Planeación de práctica con texto argumentativo	20%
	15	Por definir.			
Meta 3.3. Realizar una práctica artística pedagógica relacionada con su anteproyecto de maestría	16	Por definir.	Presentación grupal Retroalimentación en grupo	Presentación en formato libre	20%
	17	Por definir.			

Sección 3. Descripción de la actividad de la meta.

Meta 0. Encuadre

¿Qué voy a aprender?

Definir mis expectativas con relación a la asignatura

Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual- grupal

Primero. Ingresa a la sesión el día y hora señalada de clases

Segundo. Participa en orden en la actividad atendiendo las preguntas ¿Que aprenderé? ¿Qué intereses tengo?

Tercero. La Docente, hace presentación de los contenidos, políticas y criterios de evaluación que se revisarán y aplicarán durante la asignatura.

Fechas de vencimiento/entrega:

¿Cómo sabré que logré la meta?

- Acudo a la sesión sincrónica
- Participó en la dinámica de clase
- Escucho con atención los contenidos, políticas y criterios de evaluación de la asignatura.
- Consensuamos los criterios de evaluación de la asignatura

Meta 1.1. Identificar las principales corrientes pedagógicas del siglo XX y XXI a nivel global.

- **¿Qué voy a aprender?**

Identificar los principales aportes pedagógicos de las propuestas de John Dewey, pedagogía racionalista, escuela de María Montessori, Antón Semionovich Makarenko, Jean Piaget, Lev Vigotsky, Burrhus F. Skinner, Célestin Freinet, Ivan Illick, Paulo Freire.

- **Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?**

Carácter de la actividad: individual/virtual

Primero. Revisa los siguientes materiales, después de la actividad sincrónica de clase para el desarrollo de esta meta:

M1.1. Revisa el siguiente video: Educación Virtual UPNFM (2019) “Corrientes pedagógicas contemporáneas”. https://www.youtube.com/watch?v=F37hWduzdpQ

Lee cuidadosamente el siguiente texto:

Trujillo, L.M. (2017). Teorías contemporáneas del aprendizaje del libro. En *Teorías pedagógicas contemporáneas del aprendizaje.* (pp. 5-28). Fundación Universitaria del Área Andina. Trujillo Florez, L. M. Teorías Pedagógicas Contemporáneas : Trujillo Florez,L.M. : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive

M1.2. Revisa la publicación: Trilla, H. (Coord). (2007). El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI. Editorial Graó.

Revisa el índice, lee los apartados que brindan información en relación a las aportaciones de cada una de las escuelas, teorías o corrientes pedagógicas de: John Dewey, pedagogía racionalista, escuela de María Montessori, Antón Semionovich Makarenko, Jean Piaget, Lev Vigotsky, Burrhus F. Skinner, Célestin Freinet, Ivan Illick, Paulo Freire. disponible en https://biblioteca.univalle.edu.ni/files/original/1fe1c39448feabd6915efcdf6ec4baff9b1bf6f0.p df

Segundo. Realiza un mapa conceptual donde identifiques las distintas teorías, corrientes y escuelas pedagógicas más sobresalientes del siglo XX y XXI. En cada recuadro, colocarás el nombre del teórico, año de la propuesta, país en donde emerge la propuesta, y un párrafo no mayor a cinco líneas donde describas de manera sintetiza la principal aportación de esa corriente pedagógica. La forma de entrega será en la carpeta “Mapa conceptual de principales corrientes pedagógicas del siglo XX y XXI”

- **Fechas de vencimiento/entrega: 18 de agosto a las 23:59 horas**

- **Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?**

Identifiqué las principales corrientes pedagógicas del siglo XX y XXI, específicamente de John Dewey, pedagogía racionalista, escuela de María Montessori, Antón Semionovich Makarenko, Jean Piaget, Lev Vigotsky, Burrhus F. Skinner, Célestin Freinet, Ivan Illick, Paulo Freire.

Logré relacionar a través de un mapa conceptual sus principales características.

Criterios de evaluación

Publicación en tiempo y forma

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 1.2. Relacionar cualidades pedagógicas en los procesos de creación artística

- **¿Qué voy a aprender?**

Analizar los diversos momentos del proceso creativo como un elemento vinculante con cualidades de los diversos procesos pedagógicos.

- **Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?**

Carácter de la actividad: individual y colaborativa.

Primero.
M.1.2. Revisa el video Ideas Big (2022) “Fases del proceso creativo. Graham Wallace”: https://www.youtube.com/watch?v=fXJ6fUknpbE
M. 1.2. Revisa el video TED Talks (2015) “Los procesos del pensamiento creativo en la educación. Christian Schrader”. https://www.youtube.com/watch?v=FhO_gs_3drg
M.1.2. Revisa el video: Museo JUMEX (2016) “El arte como educación con Luis Camnitzer”. https://www.youtube.com/watch?v=ZgsxU5xN54U&list=PLZU6uvS2dLrz3doK78CvcIw93bo Ljusek

Segundo.
A partir de la revisión de los videos anteriores, realiza un listado de tres ideas donde puedas vincular cualidades similares entre un proceso de aprendizaje y un proceso creativo.
Publica dicha lista en el apartado de “Debate sobre el proceso de aprendizaje y el proceso creativo”.

Fecha de entrega máxima: 25 de agosto a las 23:59 horas.

Tercero.
Una vez concluida la actividad anterior, regresa al apartado DEBATE (foro) para que identifiques con quien tienes ideas similares.
A partir de la participación de otros compañeros en el foro, elige a alguien con quien hayas tenido ideas similares y hagan una presentación donde expliquen las cualidades que encontraron entre el proceso creativo y un proceso de aprendizaje.
Establece comunicación con la persona que tienes coincidencias

Cuarto.
Prepara tu presentación con tu compañero para subirla en la carpeta “Coincidencias sobre el proceso de aprendizaje y proceso creativo”

Fecha de entrega: Por definir.

Fechas de vencimiento/entrega:
Participación en foro **Por definir.**
Presentación grupal frente a grupo: **Por definir.**

Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Identifiqué fases del proceso creativo
Analicé las relaciones entre el proceso creativo y un proceso de aprendizaje.
Criterios de evaluación
Participación sustantiva y respetando los tiempos establecidos en el foro de discusión
Presentación en equipo frente al grupo.

Esta actividad tiene un valor de 15% de calificación. (5% el foro y 10% la presentación)

Meta 1.3. Diseñar una cartografía digital con las diversas corrientes pedagógicas y su relación con diversas prácticas prácticas artísticas del siglo XX y XXI

- **¿Qué voy a aprender?**

Relacionar las diversas corrientes pedagógicas con diversos movimientos artísticos visuales del siglo XX y XXI.

- **Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?**

Carácter de la actividad: individual

M.1.3.

Primero

Revisa los principales movimientos artísticos del siglo XX en la siguiente página
Movimientos. (2026). Historia-Arte!. https://historia-arte.com/movimientos

Segundo

Revisa el siguiente apartado: *Temas. ¿De qué trata la creación de obras los artistas?* (2026). Art21.https://art21.org/. Revisa y relaciona obras artísticas desde un enfoque global.

Tercero

Revisa nuevamente el Mapa conceptual realizado en la Meta 1.1. para relacionar las corrientes pedagógicas de: John Dewey, pedagogía racionalista, escuela de María Montessori, Antón Semionovich Makarenko, Jean Piaget, Lev Vigotsky, Burrhus F. Skinner, Célestin Freinet, Ivan Illich, Paulo Freire e identificarás una obra artística por cada corriente pedagógica, en donde puedas encontrar algún elemento vinculante entre el proceso creativo de esa obra específica y cualidades de la propuesta pedagógica que estés analizando.

Cuarto

Diseña una cartografía digital de manera libre, donde puedas explicar visualmente, cada corriente pedagógica con una obra artística del siglo XX y/o XXI, indicando tanto el nombre de la corriente, su principal teórico y año de la propuesta, así como datos de la obra, autor, técnicas y/o procesos de creación y las cualidades vinculantes entre el proceso creativo y cualidades pedagógicas.

Quinto.

Envía Cartografía como imagen digital en JPG o PDF en la carpeta “Cartografía de relaciones pedagógicas y artísticas”

Fecha de entrega máxima: 08 de septiembre a las 23:59 horas.

- **Fechas de vencimiento/entrega:**

Diseño de cartografía: **Por definir.**

Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

Revisé nuevamente las corrientes pedagógicas más significativas del siglo XX y XXI
Relaciono las diversas corrientes pedagógicas con diversas prácticas artísticas del siglo XX y XXI
Diseñe una cartografía donde muestro las diversas relaciones entre obras artísticas del siglo XX y XXI en relación al proceso creativo de las mismas y las diversas cualidades de procesos pedagógicos.

Criterios de evaluación

Presentación de Cartografía en tiempo y forma

Esta actividad tiene un valor de 10% de calificación.

Meta 2.1. Revisar movimientos artísticos con cualidades pedagógicas, multidisciplinarias y políticas del siglo XX en América

- **¿Qué voy a aprender?**

Identificar proyectos artísticos realizados en América que cuentan con características pedagógicas específicas, tienen interés en trabajar de manera multidisciplinaria y se basan en enfoques políticos.

- **Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?**

Carácter de la actividad: individual

1 M. 2.1.

Primero: Revisa los siguientes materiales
Leer de la pág. 39 a 99 del libro “Didáctica de la liberación. Arte conceptualista Latinoamericano” de Luis Camnitzer https://books.google.com.uy/books?id=hESuRr3tNL0C&printsec=frontcover&hl=es&source
=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Leer Unidad 1 y 2 del libro: Lippard, L. (2004). *La desmaterialización del objeto artístico. De 1966 a 1972.*

Akal.

https://annamariaguasch.com/pdf/publications/Lucy_Lippard_Seis_a%C3%B1os._La_desm

aterializaci%C3%B3n_del_objeto_art%C3%ADstico_de_1966_a_1972.pdf

Segundo

A partir de ambos textos elegirás una obra que haya sido mencionada en alguno de los textos y que te haya parecido interesante y significativa

Tercero

Diseñarás una infografía con las diversas cualidades pedagógicas, cruces multidisciplinarios y enfoques políticos que hayas encontrado en dicha práctica u obra artística.

Cuarto.

Sube tu infografía como PDF o JPG en la carpeta “Infografía: cruces pedagógicos, multidisciplinarios y políticos”

Fecha de entrega máxima: **Por definir.**

Fechas de vencimiento/entrega:

Diseño de Infografía: **Por definir.**

Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

Revisé obras artísticas del siglo XX y XXI realizadas en el continente americano, para identificar cualidades pedagógicas, multidisciplinarias y políticas presentes.

Diseñé una infografía donde ejemplifico visualmente y de manera sintetizada, cualidades pedagógicas, multidisciplinarias y políticas a través de una obra artística de América.

Criterios de evaluación

Presentación de Infografía que muestra elementos visuales atractivos y que muestre los siguientes datos: ficha técnica (autor, título, año de realización, técnicas/medios/estrategias), características pedagógicas de la obra, características o procesos multidisciplinarios utilizados, elementos discursivos en torno a lo político.

Esta actividad tiene un valor de 5% de calificación

Meta 2.2. Revisar movimientos artísticos con cualidades pedagógicas,multidisciplinarias y políticas del siglo XX en Europa

¿Qué voy a aprender?

Identificar proyectos artísticos realizados en Europa que cuentan con características pedagógicas específicas, tienen interés en trabajar de manera multidisciplinaria y se basan en enfoques políticos.

Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual

M. 2.2.

Primero

a) Leer de la pág. 71 a 83 de “Infiernos artificiales. Arte participativo y políticas de la espectaduría” de Claire Bishop

Segundo

b) A partir de este texto elegirás una obra que haya sido mencionada y que te haya parecido interesante y significativa para explicar, a partir del diseño de una infografía, las diversas cualidades pedagógicas, cruces multidisciplinarios y enfoques políticos que hayas encontrado en dicha práctica u obra artística.

.

Cuarto.

Prepara tu presentación con tu compañero para subirla en la carpeta “Coincidencias sobre el proceso de aprendizaje y proceso creativo”

Fecha de entrega máxima: **Por definir**

Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

Revisé obras artísticas del siglo XX realizadas en el continente Europeo, para identificar cualidades pedagógicas, multidisciplinarias y políticas presentes.
Diseñé una infografía donde ejemplifico visualmente y de manera sintetizada, cualidades pedagógicas, multidisciplinarias y políticas a través de una obra artística europea.

Criterios de evaluación

Presentación de Infografía que muestre elementos visuales atractivos y que muestre los siguientes datos: ficha técnica (autor, título, año de realización, técnicas/medios/estrategias), características pedagógicas de la obra, características o procesos multidisciplinarios utilizados, elementos discursivos en torno a lo político.

Esta actividad tiene un valor de 5% de calificación

Meta 2.3. Diseñar un ensayo visual que integre imágenes propias que representa la fusión de lo artístico y lo pedagógico en diversos modelos artísticos del siglo XX

M. 2. 3.

Primero
Leerás el artículo académico “El ensayo visual: una tipología emergente de artículos de investigación-creación” de Pedro Pablo Gómez.

Segundo
Revisar las infografías propias realizadas en la Meta 2.1 y 2.2 para realizar un análisis crítico sobre las diversas relaciones que pueden generarse entre el ámbito artístico y el pedagógico.

Tercero
Diseñar un ensayo visual con imágenes propias que integre los aprendizajes obtenidos entre las múltiples fusiones entre lo artístico y pedagógico a partir de proyectos artísticos del siglo XX, mostrando una Introducción, un argumento, y conclusión.

Cuarto.
Prepara tu ensayo visual en formato PDF para subirla en la carpeta “Fusionar lo artístico y lo pedagógico en diversos modelos artísticos del siglo XX”

Fechas de vencimiento/entrega:
Ensayo visual: **Por definir.**

Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Revisé obras artísticas del siglo XX realizadas en el continente europeo y americano, para identificar cualidades pedagógicas, multidisciplinarias y políticas presentes.
Diseñé un Ensayo visual donde argumento a través de imágenes y de manera sintetizada, las diversas relaciones que pude identificar en proyectos artísticos europeos y americanos del siglo XX que entretejen lo pedagógico, multidisciplinario y político.

Criterios de evaluación
Presentación de Ensayo visual que muestre imágenes de autoría propia para crear un argumento crítico en relación a las diversas posibilidades que brindaron proyectos artísticos y europeos del siglo XX en torno a lo pedagógico y artístico. El ensayo muestra en la primera página: logo de la institución, datos del alumno, título del ensayo, profesor que imparte materia y nombre de la asignatura.

Esta actividad tiene un valor de 10% de calificación

Meta 3.1. Analizar proyectos de arte actual que fusionan lo artístico y lo pedagógico

M. 3.1.
Primero
Leer el artículo de Luis Camnitzer titulado “Arte y pedagogía”. Camnitzer, L. (2026). *Arte y pedagogía.* https://esferapublica.org/arte-y-pedagogia/

Segundo
Revisar la página electrónica: Esfera pública. (2026). *Archivo crítico*. https://esferapublica.org/

El cual muestra proyectos, noticias, propuestas latinoamericanas actuales.

Tercero Revisar la página electrónica: Immensiva. (2026). *Proyectos artísticos.* https://www.immensiva.com/ , el cual muestra proyectos y artistas de la esfera internacional.

Cuarto.
Elegir un proyecto u obra artística que llame tu atención a partir del análisis que plantea Luis Camnitzer, la revisión de proyectos latinoamericanos y de arte contemporáneo a nivel global para construir un rompecabezas con los materiales que tú elijas de tal manera que cada pieza contenga palabras clave para hablar de aspectos que construyen puentes entre lo artístico y lo pedagógico.

Quinto.
Prepara un documento en PDF donde se observe el proceso del rompecabezas y resultados finales, sube tu presentación en la carpeta “Rompecabezas: entre lo artístico y lo pedagógico”

Fechas de vencimiento/entrega:
Rompecabezas: **Por definir.**

Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Estudié el texto de Luis Camnitzer para crear una perspectiva actual sobre las relaciones entre lo artístico y lo pedagógico y su relevancia en el arte contemporáneo.
Analicé un proyecto de arte contemporáneo a partir de sus cualidades entre lo pedagógico y artístico.

Criterios de evaluación

Presentación de Rompecabezas con diseño propio y original, a partir de materiales físicos, que contenga imagen y palabras clave para hablar de aspectos que construyen puentes entre lo artístico y lo pedagógico a partir del análisis de un proyecto. El rompecabezas mide aproximadamente 50x70cm, es funcional y de material duradero.

Esta actividad tiene un valor de 10% de calificación

Meta 3.2. Diseñar una práctica artística pedagógica a partir de su anteproyecto de maestría.

M. 3.2.
Primero
Revisar el texto:
Matos, R, Pineda, Y & Vásquez, A. (2010). El aprendizaje del arte. Un modelo de mediación basado en la interacción sociocultural. En *Revista de Investigación.* 69 (34), Redalyc.El Aprendizaje del Arte. Un modelo de mediación basado en la interacción sociocultural

Segundo
Revisar la plantilla “Lineamientos para propuesta de una práctica artística pedagógica” (dicha plantilla será en word y se añadirá cuando ya se imparta la clase)

Tercero
Crear una práctica artística pedagógica que pueda fungir como mediadora entre tu propuesta artística planteada en tu anteproyecto de maestría y el público a la que va dirigida

Cuarto.
Prepara un documento en PDF donde se observe el proceso del rompecabezas y resultados finales, sube tu presentación en la carpeta “Rompecabezas: entre lo artístico y lo pedagógico”

Fechas de vencimiento/entrega:
Propuesta escrita: **Por definir.**

Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Realicé una reflexión final sobre la importancia de los procesos de aprendizaje del arte a través de la misma práctica artística como puente pedagógico.
Diseñé una práctica artística pedagógica que intermedia mi propia obra artística con mi público objetivo.

Criterios de evaluación
Presentación de texto escrito siguiendo los lineamientos de la plantilla entregada.

Esta actividad tiene un valor de 20% de calificación

Meta 3.3. Realizar una práctica artística pedagógica relacionada con su anteproyecto de maestría

M. 3.3.
Primero
Revisar la propia propuesta de una práctica artística pedagógica que intermedia mi propia obra artística con mi público objetivo.

Segundo
Crear en un formato libre y utilizando los materiales que elijas la práctica artística pedagógica.

Tercero
Registrar de manera fotográfica y audiovisual la práctica llevada a cabo.

Cuarto
Crear una presentación en formato digital que muestre resultados de la práctica llevada a cabo.

Quinto
Entregar en formato PDF un documento que presente los resultados de la práctica en la carpeta “Mi práctica artística pedagógica”

Fechas de vencimiento/entrega:
Presentación en formato libre y digital de la práctica artística pedagógica llevada a cabo: **Por definir.**

Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Realicé una reflexión final sobre el diseño de mi propia práctica artística pedagógica y mi anteproyecto de obra.

- Realicé una práctica artística pedagógica que intermedia mi propia obra artística con mi público objetivo.

Criterios de evaluación
Presentación en formato libre y digital de la práctica artística pedagógica llevada a cabo.

Esta actividad tiene un valor de 20% de calificación

Nota: Todos los materiales bibliográficos serán proporcionados a las y los estudiantes por el titular de la unidad de aprendizaje.

Sección 1. Descripción general del curso.

Elaboración de Proyectos Artísticos

Nivel académico: Maestría
Clave: Pendiente
Programa Educativo: Maestría en Artes Visuales
Vigencia de la unidad de Aprendizaje: 2026-2
Créditos y total de horas: 5 créditos (HC:2 HE:2 HT:1)
Etapa formativa: Semestre 2
Carácter de la asignatura: Obligatoria
Modalidad Instruccional: A distancia.

1 ► *¿Qué aprenderá el estudiante durante el curso?*

Competencia general:

Elaborar proyectos artísticos mediante el estudio y disposición lógica del conjunto de procedimientos metodológicos necesarios para potenciar su impacto y alcance con responsabilidad y orientación al cambio social.

Propósito general:

Desarrollar los elementos que integran un proyecto artístico, partiendo de intereses particulares que se adecuarán a su inserción en el panorama cultural elegido.

2 ► *¿Cómo aprenderá el estudiante?*

Estrategia general de aprendizaje:

Explorará los alcances de su anteproyecto a la luz de las metodologías de diseño y evaluación, así como el análisis de estudios de casos afines.

3 ► *¿Cómo sabrá que lo aprendió?*

Evidencias de desempeño:

Entrega de un proyecto artístico que incluya: antecedentes, objetivos, fundamentación, descripción de la propuesta y contexto de la creación/intervención, cronograma y presupuesto.

Criterios de acreditación:

- Cumplimiento puntual en las entregas y participación activa en las actividades del curso en la plataforma Blackboard.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 70 que establece el Estatuto Escolar vigente.

- Es indispensable la entrega del 100% de los elementos que integran el proyecto artístico.

Criterios de evaluación:
Se consideran tanto las habilidades como las actitudes y valores demostrados en el desempeño del estudiante en las tareas realizadas. Los documentos se presentan puntualmente respetando la gramática del español; se plantean de forma clara el objetivo del trabajo, el tema y/o el objeto de estudio, así como los elementos formales que integran cada apartado; se reportan los datos relevantes encontrados en el material revisado; se argumenta con claridad y se fundamenta la descripción objetiva del objeto de análisis citando las fuentes de consulta.se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association):

Evaluación General:
Entrega del proyecto artístico

- Avances 30%
- Exposición de avances 20%
- Proyecto artístico 50%

►Autores, fechas de elaboración y última actualización.

Programa de Unidad de Aprendizaje:
Marycarmen de Montserrat Arroyo Macías, Cristina Conde Felix, Salvador León Guridi y Martha Patricia Medellín Martínez (noviembre de 2024).
Diseño Instruccional para la modalidad a distancia:
Cristina Conde Felix (marzo de 2026).

Sección 2. Plan de actividades.

Elaboración de Proyectos Artísticos

Competencia: Elaborar proyectos artísticos mediante el estudio y disposición lógica del conjunto de procedimientos metodológicos necesarios para potenciar su impacto y alcance con responsabilidad y orientación al cambio social.

Unidad 1: Identificar los componentes relevantes y distintivos del proyecto mediante la revisión de las necesidades culturales del contexto para la delimitación de su alcance y viabilidad, con una actitud flexible, reflexiva, autocrítica y comprometida.

Meta	Semana	Entrega	Actividad	Evidencia(s)	Valor
Meta 0. Encuadre.	1	Por definir.	Encuadre. Participación en foro.		0%
Meta 1.1 Plantear la idea inicial.	2	Por definir.	Exposición docente	Documento breve con la descripción de la idea	5%
Meta 1.2 Ubicar la idea inicial en el contexto.	3	Por definir.	Investigación documental	Estado del arte (básico)	5%
Meta 1.3 Realizar un diagnóstico de viabilidad del proyecto.	4	Por definir.	Simulación de problemas	Análisis FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades, Amenazas)	10%
Meta 1.4 Enunciar la premisa como concepto de la obra.	5	Por definir.	Ejercicio de escritura y retroalimentación entre pares.	Participación en Foro de discusión.	5%
Meta 1.5 Proponer un cronograma preliminar.	6	Por definir.	Desglose de tareas, revisión y ajuste de tiempos.	Definición de etapas del proyecto	5%
Unidad 2: Desarrollar los elementos del proyecto artístico explorando el tema en el contexto cultural seleccionado para constituir una planeación artística viable y congruente, con una perspectiva creativa, interseccional, intercultural, responsable y autocrítica.					
2.1 Identificar el nombre o título.	7	Por definir.	Revisión de metodologías creativas.	Lista de posibles títulos	5%
2.2 Ubicar antecedentes.	8	Por definir.	Elaboración de fichas de referencia.	Cuadro comparativo de referentes.	10%
2.3 Definir objetivos del proyecto artístico.	9	Por definir.	Ejercicio de escritura y retroalimentación entre pares.	Documento con el objetivo general y específicos.	5%
2.4 Elaborar la justificación del proyecto artístico.	10	Por definir.	Analizar el impacto social/cultural.	Relación de contexto con objetivos	5%
2.5 Fundamentar el proyecto artístico.	11	Por definir.	Investigación teórica y Ejercicio de escritura.	Listado de referencias	10%
2.6 Caracterizar la obra artística.	12	Por definir.	Descripción de la obra artística.	Documento descriptivo de la obra que incluya bocetos, storyboard, prototipos.	10%
2.7 Elaborar cronograma, presupuesto y plan de financiamiento.	13	Por definir.	Desglose de actividades del proyecto, estimación de costos e identificación de fuentes de financiamiento.	Entrega del cronograma, presupuesto y plan de financiamiento.	10%

2.8 Identificar alianzas estratégicas para el proyecto.	14	Por definir.	Mapeo de actores.	Lista de aliados potenciales.	5%
2.9 Identificar espacio de difusión o contexto de intervención	15	Por definir.	Investigación de espacios.	Documento con propuesta de espacios.	5%
2.10 Caracterizar el público meta.	16	Por definir.	Definición del perfil del público meta.	Beneficiarios potenciales del proyecto.	5%

Sección 3. Descripción de la actividad de la meta.

Meta 1.1. Plantear la idea inicial.

► ¿Qué voy a aprender?
Describir la idea generadora de mi proyecto artístico.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: colaborativa.

Primero. Revisa los siguientes recursos:

Parrella, P. [La casa nómada]. (2022, octubre 28). ¿Redactar un proyecto artístico? ¿Comunicar tus ideas? Hablemos de este reto del arte contemporáneo. [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=pKwaA4pSBZ0

Santacecilia, M. [Arte con María Santacecilia]. (2024, noviembre 8). Cómo convertir tu idea en obra de arte - técnicas para el proceso creativo artístico | ACMS #14. [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=gpNOL6IhwaQ

Segundo. Asiste a la sesión en línea, si no puedes asistir a la sesión, revisa el video que estará disponible al día siguiente.

Tercero. Elabora un documento en formato Pdf., describiendo la idea generadora de tu proyecto artístico.

Cuarto. Adjunta el archivo en el buzón **M1.1_Idea generadora.**

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
1. Comprendí la relevancia de plantear por escrito la idea que desarrollé en mi proyecto artístico.
2. Conocí la fase inicial del proceso creativo.
3. Redacté la idea generadora de mi proyecto.
4. Subí mi documento al buzón de entrega.

Criterios de evaluación

Puntual asistencia y/o consulta de la sesión en línea a fin de realizar en el plazo estipulado el ejercicio de escritura.

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 1.2. Ubicar la idea en el contexto.

► ¿Qué voy a aprender?
Identificar el Estado del arte para el proyecto que desarrollaré.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual.

Primero. Revisa los siguientes recursos:

Astraway. [Astraway]. (2021, enero 30). ¿Qué es el estado del arte de un proyecto, trabajo o tesis y cómo hacerlo? [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=YXT3ajbcY0E

Vega Campos, M. Á. (31 de marzo de 2022). El rol que juega el estado del arte en el proceso investigativo. *Nau Yuumak*. *Avances de investigación en organizaciones y gestión, 1(1),* pp. 70-83.
https://nau.unison.mx/index.php/nau/article/view/11/11

Segundo. Realiza una consulta de fuentes a propósito del tema que desarrollas en tu proyecto artístico. Considera todos los proyectos similares que logres encontrar cercanos a la temática.

Tercero. Elabora una relación ponderada con los proyectos más afines al tuyo.

Cuarto. Adjunta el archivo en el buzón M1.2_Estado del arte.

► Fechas de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
1. Comprendí la relevancia del estado del arte para el desarrollo de mi proyecto artístico.
2. Identifiqué trabajos afines al mío, sus similitudes y diferencias.
3. Elaboré una relación preliminar de trabajos afines al mío.
4. Subí mi documento al buzón de entrega.

Criterios de evaluación

El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

- Correcta gramática del Español.....10%
- Forma clara de los elementos requeridos.....40%
- Datos relevantes.....40%
- Citación correcta atendiendo las Normas APA.....10%

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 1.3. Realizar un diagnóstico de viabilidad del proyecto.

► ¿Qué voy a aprender?
Determinar la viabilidad de mi proyecto a desarrollar, así como adaptarlo para hacerlo factible dentro de un entorno realista.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual.

Primero. Investiga sobre los recursos disponibles en mi entorno (financieros, materiales, institucionales) y explora espacios de trabajo posibles. Esto ayudará a comprender las limitaciones y oportunidades que ofrece el entorno.

Raeburn, A. (1 de julio de 2025). *Análisis FODA: qué es y cómo usarlo (con ejemplos).* Anana.com. Recuperado el 28 de marzo de 2026 de https://asana.com/es/resources/swot-analysis

Segundo. Realiza un análisis FODA para identificar las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas del proyecto. Este análisis te permitirá tener claridad sobre las condiciones internas y externas que afectan la viabilidad del proyecto.

https://www.canva.com/es_mx/graficas/plantillas/analisis-foda/

Tercero. Realiza una lista de los recursos necesarios (materiales, tiempo, dinero) y evalúa qué tan accesibles son. También analiza si cuentas con las habilidades necesarias o si necesitas capacitarte o colaborar con otros.

Cuarto. Adjunta el archivo en el buzón M1.3 Análisis FODA.

► **Fechas de vencimiento/entrega:**

- Por definir.

► **Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?**

1. Identifiqué los recursos necesarios.
2. Aprendí a elaborar un análisis FODA.
3. Visualicé un plan claro para abordar las oportunidades y amenazas que podrían presentarse.
4. Subí mi documento al buzón de entrega.

Criterios de evaluación

El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

- Correcta gramática del Español.....10%
- Forma clara de los elementos requeridos.....40%
- Datos relevantes.....40%
- Citación correcta atendiendo las Normas APA.....10%

Esta actividad tiene valor del 10% de la calificación.

Meta 1.4. Enunciar la premisa

► **¿Qué voy a aprender?**

Definir la premisa de mi proyecto artístico, sintetizando su idea central, conflicto o tensión y sentido, para orientar de manera clara su desarrollo.

► **Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?**

Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. Investiga qué es una premisa en el contexto de proyectos artísticos (artes visuales, escénicas, audiovisuales, musicales, etc.) y revisa ejemplos. Esto te permitirá comprender cómo sintetizar una idea en una formulación clara y significativa.

Editorial Etecé (22 de enero de 2026). *Premisa*. Plataforma creadora de contenidos educativos. Recuperado el 5 de abril de 2026 de https://concepto.de/premisa/

Segundo. Identifica la idea central de tu proyecto respondiendo a preguntas como: ¿qué quiero explorar o expresar?, ¿qué tema o inquietud guía mi propuesta?, ¿por qué es importante desarrollarlo? Esto te ayudará a enfocar el sentido del proyecto.

Tercero. Define la tensión, problemática o contraste que da fuerza a tu proyecto (puede ser conceptual, emocional, social, estético, etc.) y reflexiona sobre el sentido o postura que deseas comunicar.

Cuarto. Redacta una primera versión de la premisa en una o dos oraciones claras, integrando la idea central, la tensión o conflicto y el sentido del proyecto.

Quinto. Participa en el foro del curso para compartir, mejorar o ajustar tu premisa.

Sexto. Adjunta el archivo en el buzón M1.4 Premisa del proyecto.

► Fechas de vencimiento/entrega:

- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Comprendí qué es una premisa en el contexto de proyectos artísticos.
- Identifiqué la idea central y la tensión o problemática de mi proyecto.
- Logré sintetizar mi propuesta en una premisa clara y coherente.
- Refiné mi redacción a partir de la revisión y retroalimentación.
- Subí mi documento al buzón de entrega.

Criterios de evaluación

La premisa se presenta de manera clara, coherente y sintetiza adecuadamente la idea central, la tensión o conflicto y el sentido del proyecto artístico. El documento se entrega puntualmente.

El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

- Correcta gramática del Español.....10%
- Forma clara de los elementos requeridos.....40%
- Datos relevantes.....40%
- Citación correcta atendiendo las Normas APA.....10%

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 1.5. Proponer un cronograma de actividades.

► ¿Qué voy a aprender?
Organizar las actividades de mi proyecto en un cronograma, estableciendo tiempos y secuencias lógicas para facilitar su desarrollo y cumplimiento.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. Investiga qué es un cronograma de actividades y revisa ejemplos aplicados a proyectos (artísticos, académicos o profesionales). Esto te permitirá comprender cómo estructurar el tiempo de trabajo de manera organizada.

Talbert, M. (4 de febrero de 2026). *Cronograma de actividades: qué es y cómo crearlo en 7 pasos.*
Recuperado 28 de marzo de 2026 de https://asana.com/es/resources/create-project-management-timeline-template

Segundo. Identifica todas las actividades necesarias para el desarrollo de tu proyecto, desde la fase inicial hasta su cierre. Procura enlistarlas en orden lógico.

Tercero. Estima el tiempo que requerirá cada actividad (días o semanas) considerando tus recursos, disponibilidad y posibles imprevistos.

Cuarto. Organiza las actividades en un cronograma (tabla, calendario o diagrama tipo Gantt), estableciendo fechas de inicio, duración y secuencia entre tareas.

Quinto. Revisa y ajusta tu cronograma para asegurar que sea realista y viable. Finalmente, adjunta el archivo en el buzón M1.5 Cronograma de actividades.

► Fechas de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Identifiqué las actividades necesarias para mi proyecto.
- Estimé tiempos de manera realista.
- Organicé las actividades en una secuencia lógica.
- Elaboré un cronograma claro y funcional.
- Subí mi documento al buzón de entrega.

Criterios de evaluación
El cronograma presenta de manera clara las actividades, su secuencia y tiempos estimados. Es coherente y viable para el desarrollo del proyecto. El documento se entrega puntualmente.

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 2.1. Identificar el nombre o título.

► ¿Qué voy a aprender?
Generar y seleccionar un nombre o título pertinente para mi proyecto artístico, considerando su sentido, identidad y capacidad de comunicar la esencia de la propuesta.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. Investiga diversas metodologías creativas para la generación de ideas (lluvia de ideas, mapas mentales, asociaciones libres, etc.). Esto te permitirá ampliar tus posibilidades al momento de nombrar tu proyecto.

Segundo. Selecciona al menos 3 referentes relevantes y analiza sus características principales: temática, estilo, intención, público al que se dirige y contexto en el que fueron desarrollados.

Tercero. Elabora fichas de referencia para cada uno de los antecedentes seleccionados, incluyendo datos básicos (autor, año, título) y una breve descripción analítica.

Cuarto. Realiza un cuadro comparativo donde identifiques similitudes y diferencias entre los referentes, así como posibles aportaciones a tu propio proyecto.

Quinto. Reflexiona brevemente (de 3 a 5 líneas) sobre cómo estos antecedentes influyen o dialogan con tu propuesta y adjunta el archivo en el buzón **M2.2 Antecedentes del proyecto**.

► Fechas de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► **Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?**

- Generé diversas propuestas de título para mi proyecto.
- Analicé referentes y metodologías creativas para nombrar proyectos.
- Recibí e incorporé retroalimentación en mi proceso de selección.
- Elegí un título coherente con la identidad de mi proyecto.
- Justifiqué de manera clara mi elección y entregué la evidencia solicitada.

Criterios de evaluación

El documento se presenta puntualmente e incluye las fichas de referencia, el cuadro comparativo y la reflexión, mostrando claridad, análisis y relación con el proyecto.

El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

- Correcta gramática del Español.....10%
- Forma clara de los elementos requeridos.....40%
- Datos relevantes.....40%
- Citación correcta atendiendo las Normas APA.....10%

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 2.2. Ubicar antecedentes.

► **¿Qué voy a aprender?**

Identificar y analizar antecedentes relevantes para mi proyecto artístico, con el fin de contextualizarlo, reconocer influencias y enriquecer su desarrollo conceptual.

► **Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?**

Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. Investiga proyectos artísticos similares o relacionados con tu propuesta (en cine, artes visuales, escénicas u otras disciplinas), considerando temáticas, estilos, enfoques o contextos de producción.

Segundo. Selecciona al menos 3 referentes relevantes y analiza sus características principales: temática, estilo, intención, público al que se dirige y contexto en el que fueron desarrollados.

Tercero. Elabora fichas de referencia para cada uno de los antecedentes seleccionados, incluyendo datos básicos (autor, año, título) y una breve descripción analítica.

Cuarto. Realiza un cuadro comparativo donde identifiques similitudes y diferencias entre los referentes, así como posibles aportaciones a tu propio proyecto.

Quinto. Reflexiona brevemente (de 3 a 5 líneas) sobre cómo estos antecedentes influyen o dialogan con tu propuesta y adjunta el archivo en el buzón **M2.2 Antecedentes del proyecto**.

► Fechas de vencimiento/entrega:

- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Identifiqué antecedentes relevantes para mi proyecto.
- Analicé sus características principales de manera crítica.
- Organicé la información en fichas de referencia.
- Comparé los referentes para reconocer similitudes y diferencias.
- Reflexioné sobre la relación entre los antecedentes y mi proyecto.

Criterios de evaluación

El documento se presenta puntualmente e incluye la lista de títulos, la selección final y su justificación, mostrando creatividad, claridad y coherencia con la propuesta del proyecto.

El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

- Correcta gramática del Español.....10%
- Forma clara de los elementos requeridos.....40%
- Datos relevantes.....40%
- Citación correcta atendiendo las Normas APA.....10%

Esta actividad tiene valor del 10% de la calificación.

Meta 2.3. Definir objetivos del proyecto artístico.

► ¿Qué voy a aprender?

Formular objetivos claros y coherentes para mi proyecto artístico, que orienten su desarrollo y permitan definir sus alcances, propósito y conceptual.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. Investiga qué son los objetivos en un proyecto (objetivo general y objetivos específicos) y revisa ejemplos aplicados a proyectos artísticos para comprender su estructura y función.

Segundo. Realiza un ejercicio de escritura donde redactes un primer borrador de tu objetivo general, procurando que sea claro, alcanzable y coherente con la idea de tu proyecto.

Tercero. Redacta al menos tres objetivos específicos que desglosen el objetivo general en acciones concretas, cuidando que sean medibles, pertinentes y alineados con la propuesta.

Cuarto. Comparte tu borrador con compañeros o colaboradores para recibir retroalimentación entre pares, identificando áreas de mejora en la claridad, coherencia y viabilidad de los objetivos.

Quinto. Ajusta y mejora tus objetivos a partir de la retroalimentación recibida y adjunta el documento final en el buzón **M2.3 Objetivos del proyecto**.

► **Fechas de vencimiento/entrega:**

- Por definir.

► **Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?**

- Comprendí la diferencia entre objetivo general y objetivos específicos.
- Redacté objetivos claros y coherentes con mi proyecto.
- Recibí y analicé retroalimentación para mejorar mi propuesta.
- Ajusté mis objetivos para hacerlos más precisos y viables.
- Entregué el documento final en tiempo y forma.

Criterios de evaluación

El documento se presenta puntualmente e incluye un objetivo general y objetivos específicos redactados con claridad, coherencia y pertinencia respecto al proyecto artístico.

El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

- Correcta gramática del Español.....10%
- Forma clara de los elementos requeridos.....40%
- Datos relevantes.....40%
- Citación correcta atendiendo las Normas APA.....10%

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 2.4. Elaborar la justificación del proyecto artístico.

► ¿Qué voy a aprender?

Argumentar la pertinencia de mi proyecto artístico mediante la elaboración de una justificación que considere su impacto social y cultural, así como su relación con el contexto y los objetivos planteados.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. Investiga qué es una justificación de proyecto y revisa ejemplos en proyectos artísticos, identificando cómo se argumenta su relevancia y aportación.

Segundo. Analiza el contexto en el que se inserta tu proyecto (social, cultural, institucional o comunitario), identificando problemáticas, necesidades o áreas de oportunidad que lo hacen pertinente.

Tercero. Reflexiona sobre el impacto social y/o cultural que puede tener tu proyecto, considerando a quién beneficia, qué aporta y qué tipo de transformación o diálogo propone.

Cuarto. Relaciona los objetivos de tu proyecto con el contexto identificado, explicando cómo estos responden a las necesidades o problemáticas detectadas.

Quinto. Redacta la justificación de tu proyecto (1 a 2 cuartillas), integrando los elementos anteriores y adjunta el documento en el buzón **M2.4 Justificación del proyecto**.

► Fechas de vencimiento/entrega:

- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Comprendí la importancia de justificar un proyecto artístico.
- Analicé el contexto en el que se desarrolla mi proyecto.
- Identifiqué el impacto social y/o cultural de mi propuesta.
- Relacioné de manera coherente los objetivos con el contexto.
- Redacté una justificación clara, argumentada y pertinente.

Criterios de evaluación

El documento se presenta puntualmente y desarrolla de manera clara y argumentada la justificación del proyecto, evidenciando análisis de contexto, impacto social/cultural y coherencia con los objetivos planteados.

El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

- Correcta gramática del Español.....10%
- Forma clara de los elementos requeridos.....40%
- Datos relevantes.....40%
- Citación correcta atendiendo las Normas APA.....10%

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 2.5. Fundamentar el proyecto artístico.

► ¿Qué voy a aprender?
Sustentar mi proyecto artístico a partir de referentes teóricos y conceptuales, que fortalezcan su sentido, enfoque y pertinencia dentro de un campo disciplinar.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. Investiga conceptos, teorías o enfoques relacionados con tu proyecto artístico (desde campos como estudios culturales, estética, teoría del arte u otros pertinentes), que te permitan comprenderlo desde una perspectiva más amplia.

Segundo. Identifica autores, textos o fuentes académicas relevantes que aborden temas vinculados con tu propuesta (por ejemplo: identidad, representación, narrativa, territorio, etc.).

Tercero. Selecciona al menos 3 a 5 referencias teóricas y realiza una lectura analítica, destacando las ideas principales que puedan aportar a la fundamentación de tu proyecto.

Cuarto. Realiza un ejercicio de escritura donde integres estas ideas teóricas con tu proyecto, explicando cómo dialogan con tu propuesta artística y fortalecen su sentido conceptual.

Quinto. Elabora el listado de referencias en un formato académico (APA) y adjunta el documento en el buzón **M2.5 Fundamentación del proyecto**.

► Fechas de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
a) Identifiqué teorías y conceptos relevantes para mi proyecto.

b) Seleccioné fuentes académicas pertinentes.
c) Analicé ideas teóricas y su relación con mi propuesta.
d) Integré fundamentos conceptuales en mi proyecto artístico.
e) Elaboré correctamente el listado de referencias.

Criterios de evaluación

El documento se presenta puntualmente e incluye un listado de referencias pertinentes y correctamente citadas, evidenciando relación con el proyecto artístico.

El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

- Correcta gramática del Español.....10%
- Forma clara de los elementos requeridos.....40%
- Datos relevantes.....40%
- Citación correcta atendiendo las Normas APA.....10%

Esta actividad tiene valor del 10% de la calificación.

Meta 2.6. Caracterizar la obra artística.

► ¿Qué voy a aprender?

Describir y definir las características formales, conceptuales y estéticas de mi obra artística, con el fin de visualizar de manera clara su desarrollo y materialización.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. Analiza las características principales de tu proyecto artístico, considerando elementos como temática, estilo, narrativa, formato, técnica y público al que va dirigido.

Segundo. Realiza una descripción detallada de la obra, explicando su concepto, intención, estructura y los elementos que la conforman.

Tercero. Desarrolla representaciones visuales preliminares de tu proyecto, como bocetos, storyboard, esquemas o prototipos, según la naturaleza de tu obra.

Cuarto. Revisa y ajusta tu propuesta considerando la coherencia entre los elementos conceptuales y visuales, así como su viabilidad de realización.

Quinto. Integra la descripción y los materiales visuales en un solo documento y adjunta el archivo en el buzón **M2.6 Caracterización de la obra**.

► Fechas de vencimiento/entrega:

- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Definí las características principales de mi obra artística.
- Describí de manera clara su concepto e intención.
- Representé visualmente mi propuesta mediante bocetos o prototipos.
- Logré coherencia entre lo conceptual y lo visual.
- Entregué un documento completo y organizado.

Criterios de evaluación

El documento se presenta puntualmente e integra una descripción clara y coherente de la obra, acompañada de materiales visuales (bocetos, storyboard o prototipos), evidenciando claridad conceptual y desarrollo creativo.

El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

- Correcta gramática del Español.....10%
- Forma clara de los elementos requeridos.....40%
- Datos relevantes.....40%
- Citación correcta atendiendo las Normas APA.....10%

Esta actividad tiene valor del 10% de la calificación.

Meta 2.7. Elaborar, cronograma, presupuesto y plan de financiamiento.

► ¿Qué voy a aprender?

Planificar la ejecución de mi proyecto artístico mediante la organización de actividades en el tiempo, la estimación de costos y la identificación de posibles fuentes de financiamiento.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. Identifica y desglosa las actividades necesarias para la realización de tu proyecto (preproducción, producción y postproducción u otras fases según corresponda).

Segundo. Organiza las actividades en un cronograma, definiendo tiempos, secuencia y duración de cada etapa del proyecto.

Tercero. Realiza una estimación de costos considerando recursos materiales, humanos, técnicos y logísticos necesarios para la ejecución del proyecto.

Cuarto. Investiga posibles fuentes de financiamiento (convocatorias, apoyos institucionales, patrocinios, inversión propia u otros) que puedan respaldar tu proyecto.

Quinto. Integra el cronograma, el presupuesto y el plan de financiamiento en un solo documento y adjunta el archivo en el buzón **M2.7 Planeación del proyecto**.

► Fechas de vencimiento/entrega:

- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Identifiqué y organicé las actividades de mi proyecto.
- Elaboré un cronograma claro y realista.
- Estimé los costos necesarios para su realización.
- Identifiqué fuentes viables de financiamiento.
- Integré la planeación en un documento estructurado y completo.

Criterios de evaluación

El documento se presenta puntualmente e incluye un cronograma, presupuesto y plan de financiamiento coherentes, realistas y alineados con el proyecto artístico.

El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

- Correcta gramática del Español.....10%
- Forma clara de los elementos requeridos.....40%
- Datos relevantes.....40%
- Citación correcta atendiendo las Normas APA.....10%

Esta actividad tiene valor del 10% de la calificación.

Meta 2.8. Identificar alianzas estratégicas para el proyecto.

► ¿Qué voy a aprender?

Reconocer e identificar actores clave que puedan fortalecer mi proyecto artístico mediante colaboraciones, apoyos o vínculos estratégicos dentro del ecosistema cultural.

► **Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?**
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. Investiga el entorno en el que se desarrollará tu proyecto (instituciones culturales, colectivos, festivales, espacios independientes, empresas creativas, etc.), identificando posibles actores relevantes.

Segundo. Realiza un mapeo de actores donde clasifiques a los posibles aliados según su tipo (institucional, artístico, comunitario, financiero, académico, etc.) y su posible rol dentro del proyecto.

Tercero. Analiza el interés, alcance y beneficios de cada posible aliado, considerando cómo podría contribuir al desarrollo, difusión o financiamiento de tu proyecto.

Cuarto. Selecciona a los aliados estratégicos más pertinentes y justifica brevemente su relevancia para tu proyecto.

Quinto. Elabora una lista de aliados potenciales y adjunta el documento en el buzón **M2.8 Alianzas estratégicas**.

► **Fechas de vencimiento/entrega:**

- Por definir.

► **Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?**

Identifiqué actores relevantes en el entorno de mi proyecto.
Comprendí la importancia de las alianzas estratégicas en proyectos artísticos.
Analicé posibles formas de colaboración.
Seleccioné aliados pertinentes para fortalecer mi proyecto.
Presenté una lista clara y justificada de aliados potenciales.

Criterios de evaluación

El documento se presenta puntualmente e incluye una lista de aliados potenciales pertinente, clara y justificada, evidenciando comprensión del entorno y del ecosistema del proyecto.

El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

- Correcta gramática del Español.....10%
- Forma clara de los elementos requeridos.....40%
- Datos relevantes.....40%

- Citación correcta atendiendo las Normas APA.....10%

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 2.9. Identificar espacio de difusión o contexto de intervención.

► ¿Qué voy a aprender?
Seleccionar espacios adecuados para la difusión o intervención de mi proyecto artístico, considerando su pertinencia, alcance y relación con el público objetivo y el contexto.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. Investiga diferentes espacios de difusión o intervención (galerías, festivales, plataformas digitales, espacios públicos, centros culturales, comunidades específicas, etc.) relacionados con tu tipo de proyecto.

Segundo. Analiza las características de estos espacios, considerando aspectos como público, alcance, requisitos de participación, formato de exhibición y contexto sociocultural.

Tercero. Identifica al menos 3 opciones de espacios pertinentes para tu proyecto y describe sus características principales.

Cuarto. Evalúa la viabilidad de cada espacio en función de los objetivos y características de tu proyecto (acceso, costos, impacto, logística).

Quinto. Elabora una propuesta de espacios de difusión o intervención, justificando tu selección, y adjunta el documento en el buzón **M2.9 Espacios de difusión**.

► Fechas de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Identifiqué distintos espacios de difusión o intervención.
- Analicé sus características y requisitos.
- Relacioné los espacios con mi proyecto y su público objetivo.
- Evalué su viabilidad y pertinencia.
- Presenté una propuesta clara y justificada.

Criterios de evaluación
El documento se presenta puntualmente e incluye una propuesta de espacios pertinente, bien argumentada y alineada con las características y objetivos del proyecto artístico.

El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

- Correcta gramática del Español.....10%
- Forma clara de los elementos requeridos.....40%
- Datos relevantes.....40%
- Citación correcta atendiendo las Normas APA.....10%

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 2.10. Caracterizar el público meta.

► ¿Qué voy a aprender?

Definir y analizar el perfil del público meta de mi proyecto artístico, identificando sus características, intereses y necesidades para orientar de manera pertinente su desarrollo y difusión.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. Investiga qué es el público meta y revisa ejemplos en proyectos artísticos y culturales para comprender su importancia en la planeación y difusión.

Segundo. Define las características de tu público objetivo considerando aspectos demográficos (edad, género, ubicación), socioculturales (intereses, hábitos de consumo cultural) y contextuales.

Tercero. Analiza las necesidades, intereses y problemáticas de este público, identificando cómo tu proyecto puede conectar o generar valor para ellos.

Cuarto. Describe a los beneficiarios potenciales del proyecto, diferenciando entre públicos directos e indirectos si es pertinente.

Quinto. Integra la información en un documento claro y estructurado y adjunta el archivo en el buzón **M2.10 Público meta**.

► **Fechas de vencimiento/entrega:**

- Por definir.

► **Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?**

- Comprendí la importancia de definir el público meta.
- Identifiqué características relevantes de mi audiencia.
- Analicé sus intereses y necesidades.
- Relacioné mi proyecto con sus posibles beneficiarios.
- Presenté una caracterización clara y pertinente.

Criterios de evaluación

El documento se presenta puntualmente e incluye una caracterización clara, coherente y bien fundamentada del público meta, así como la identificación de beneficiarios potenciales del proyecto.

El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

- Correcta gramática del Español.....10%
- Forma clara de los elementos requeridos.....40%
- Datos relevantes.....40%
- Citación correcta atendiendo las Normas APA.....10%

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Plantillas para el diseño instruccional de cursos en modalidad a distancia

Asignatura: Producción I

Diseñador(es): Héctor Manuel Bázaca López y Teruaki Yamaguchi

Sección 1. Descripción general del curso.

Producción I

Nivel académico: Posgrado
Clave:
Programa Educativo: Maestría en Artes Visuales
Vigencia de la unidad de Aprendizaje:
Créditos y total de horas: 5 créditos (HC: 02 HE: 02, HT: 01), 51 horas en el semestre
Etapa formativa:
Carácter de la asignatura: Obligatoria
Modalidad Instruccional: A distancia.

► *¿Qué aprenderá el estudiante durante el curso?*
Competencia general: Desarrollar bocetos y prototipos de obra mediante la proyección de medios y estrategias, conceptos y procesos creativos con el fin de generar obras que dialoguen con el contexto social, cultural y artístico, con compromiso social y pensamiento crítico.
Propósito general:
Realizar el plan de producción artística, la experimentación técnica, análisis de procesos de creación, maquetas y bocetos para estructurar el proyecto artístico que se realizará en las siguientes unidades de aprendizaje: Producción II y Producción III.

► *¿Cómo aprenderá el estudiante?*
Estrategia general de aprendizaje:
El aprendizaje se llevará a cabo mediante una estrategia de trabajo a distancia que combina actividades sincrónicas y asincrónicas, centradas en el desarrollo de proyectos artísticos individuales.

- Sesiones sincrónicas en línea para asesoría, discusión y retroalimentación crítica.

- Actividades asincrónicas orientadas al desarrollo progresivo del proyecto, la experimentación y el registro del proceso.
- Uso de la plataforma Blackboard para la organización de contenidos, entrega de evidencias, seguimiento y evaluación.

El estudiante construye su aprendizaje a través de la práctica, la reflexión y la documentación sistemática de su proceso creativo.

► *¿Cómo sabrá que lo aprendió?*

Evidencias de desempeño:

En cada unidad se especifican las metas y los requisitos de cada una, al igual que en cada meta se especifican el producto que se debe entregar para que el alumno aplique lo aprendido.

Criterios de acreditación:

- Ingresar al espacio del curso en la plataforma cuando menos dos veces por semana.
- Es indispensable presentar el reporte final para acreditar la asignatura.
- Entregar la totalidad de las evidencias solicitadas.
- Obtener una calificación mínima aprobatoria conforme a la normativa institucional.
- Cumplir con los criterios establecidos en las rúbricas de evaluación.

Criterios de evaluación:

- Claridad y coherencia conceptual del proyecto.
- Viabilidad y pertinencia del plan de producción.
- Capacidad de experimentación y reflexión crítica.
- Calidad del registro y documentación del proceso.
- Correspondencia entre concepto, proceso y propuesta visual final.

Evaluación:

Plan de producción artística:.....15%
Maquetas, prototipos o propuesta visual en espacio expositivo:....20%
Bitácora:.....15%
Carpeta de producción:.....50%

►Autores, fechas de elaboración y última actualización.

Programa de Unidad de Aprendizaje:

César Rubén Castro Figueroa
Héctor Manuel Bázaca López
Marycarmen de Monserrat Arrollo Macias
Teruaki Yamaguchi

Diseño institucional modalidad a distancia:

Héctor Manuel Bázaca López
Teruaki Yamaguchi

Fecha de elaboración: febrero de 2026
Última actualización:

► *Políticas del curso*

a) Comunicación

1. El medio de comunicación primordial entre el docente y el alumno para resolver dudas es el FORO de DUDAS dentro de la plataforma, se puede consultar sobre: contenido del curso, uso de la plataforma, detalles de instrucciones de actividades (tareas o metas) o reflexiones sobre los contenidos que se desarrollan en el curso.
2. La comunicación directa al correo electrónico del docente puede darse en caso de que el alumno esté interesado en tratar un asunto de carácter más personal, como, por ejemplo, observaciones sobre trabajo en equipos, aclaración de calificaciones, solicitud de prórroga de entrega de trabajo, etc.
3. Es responsabilidad del alumno revisar constantemente su cuenta en la plataforma y correo electrónico para estar enterado sobre la información, actualizaciones y modificaciones que se puedan presentar en el desarrollo del curso.

b) Entrega de actividades (tareas o metas)

1. La fecha de entrega de actividades (tareas o metas) se debe respetar. En cada actividad se especificará el día límite de entrega, pudiendo entregarse antes de la misma. Las actividades entregadas en la semana posterior a su fecha original podrán calificarse con máximo 50% de su valor original.
2. Se debe respetar el medio de envío señalado por el docente. Cualquier trabajo enviado por un medio diferente al indicado queda a consideración del docente recibirlo o no considerarlo.
3. Cuando el alumno se encuentre con alguna dificultad que le impida cumplir con la entrega de una actividad debe notificar al docente ANTES de que se cumpla la fecha límite, de manera que éste determine si amerita o no una prórroga. Si se notifica después de la fecha queda a criterio del docente sancionar la calificación.
4. No se considerarán en la evaluación trabajos entregados por un medio distinto al solicitado, a menos de que exista evidencia oportuna de problemáticas ajenas al alumno. Si por alguna razón no se puede presentar el trabajo por la vía solicitada se debe enviar un correo al docente describiendo el problema, si es posible anexar el trabajo y quedar en espera de que el docente le dé instrucciones de cómo proceder. Es importante dejar la evidencia de que se concluyó el trabajo en tiempo.

c) Calidad de la escritura

Se espera que en todas las comunicaciones por escrito (foros, mensajes, correo electrónico) se mantenga el uso apropiado del lenguaje, cuidando la redacción y ortografía. Queda a criterio del docente sancionar en la calificación una redacción deficiente.

d) Respeto a la propiedad intelectual / derechos de autor

Es importante respetar la propiedad intelectual/derechos autorales ajenos, por lo que en caso de utilizar ideas, conceptos, reflexiones, comentarios, metodologías, etc. de algún autor o fuente deberán explícitamente citarse explícitamente y colocarse la información correspondiente en las referencias. El uso deshonesto del material intelectual de otros autores es determinado como un *plagio*.

Las sanciones impuestas por copia o plagio serán determinadas a criterio del docente. Pueden variar desde una calificación menor, no considerar la actividad entregada, pudiendo incluso reprobar la asignatura si la severidad del plagio es tal.

e) Examen ordinario / extraordinario (modalidad a distancia)

La presentación de evaluaciones ordinarias o extraordinarias queda sujeta a lo dispuesto en los artículos 70, 71 y 75 del Estatuto Escolar vigente de la Universidad Autónoma de Baja California.

- Para obtener el derecho a examen ordinario se debe contar con:
  - Asistencia del 80% (26 accesos a plataforma, conforme al inciso f de estas políticas) y
  - Entrega del 80% de las evidencias de aprendizaje totales señaladas en el calendario de actividades del curso, plan de clase o equivalente.
- Para obtener el derecho a examen extraordinario se debe contar con:
  - Asistencia del 60% (20 accesos a plataforma, conforme al inciso f de estas políticas) y
  - Entrega del 60% de las evidencias de aprendizaje totales señaladas en el calendario de actividades del curso, plan de clase o equivalente.

f) Asistencia al curso (modalidad a distancia)

Para los cursos en modalidad a distancia, la asistencia será considerada mediante el número de accesos al curso en la plataforma por parte del alumno. El 100% de asistencias al curso se conformarán tomando en cuenta las siguientes consideraciones:

- Acceso al curso en la plataforma institucional en dos días por semana (de lunes a domingo) durante las 17 semanas del semestre.

g) Valores fundamentales de interacción

Este es un espacio académico que promueve el intercambio de ideas y opiniones donde debe privar el respeto y la tolerancia a las diferencias.
Dada la naturaleza práctica y creativa de la asignatura, se promueve una interacción crítica, respetuosa y constructiva en los procesos de retroalimentación.

Sección 2. Plan de actividades.

Producción I

Competencia: Desarrollar bocetos y prototipos de obra mediante la proyección de medios y estrategias, conceptos y procesos creativos con el fin de generar obras que dialoguen con el contexto social, cultural y artístico, con compromiso social y pensamiento crítico.

Unidad 1: Anteproyecto de producción artística

Estructurar un plan de producción a partir de la deliberación de estrategias de creación para estructurar su proceso creativo con actitud crítica.

Meta	Semana	Entrega	Actividad	Evidencia(s)	Valor
Meta 0. Encuadre	1	Por definir.	• Encuadre • Presentación personal	Participación en M0_Foro: Encuadre Envío de formulario	
Meta 1.1. Delimitar el concepto y el lenguaje del proyecto artístico.	2	Por definir.	• Exposición docente: concepto / lenguaje / contexto • Lectura guiada (extractos de Rebentisch) • Redacción individual: texto breve de posicionamiento conceptual	Documento: Concepto y lenguaje (1–2 cuartillas)	5%
Meta 1.2. Identificar y justificar estrategias de creación pertinentes al proyecto.	3	Por definir.	• Análisis colectivo de casos de producción artística contemporánea • Discusión crítica en grupo • Escritura: identificación de estrategias posibles	Documento analítico: estrategias propuestas	5%
Meta 1.3. Evaluar la viabilidad disciplinaria, técnica y estratégica del proyecto.	4	Por definir.	• Revisión de procesos disciplinarios, medios y estrategias • Asesoría sincrónica	Matriz de viabilidad (conceptual / técnica / contextual)	5%

			• Ajustes al proyecto		
Meta 1.4. Estructurar la propuesta integral de producción y planificar su ruta de trabajo.	5	Por definir.	• Planeación de ruta • Organización del anteproyecto • Construcción de cronograma • Presentación oral • Retroalimentación colectiva • Revisión final	Documento final de anteproyecto (incluye: propuesta conceptual, estrategia, plan de trabajo y cronograma)	10%
Por definir.					
Meta 2.1. Generar bocetos y apuntes a partir de la exploración conceptual y material.	6	Por definir.	• Breve exposición docente sobre bocetaje contemporáneo • Revisión de referentes • Producción en clase de mínimo 5 bocetos • Discusión grupal crítica	• Carpeta digital de bocetos iniciales • Breve texto reflexivo (1 cuartilla)	5%
Meta 2.2. Explorar el contexto mediante trabajo de campo para enriquecer el proyecto.	7	Por definir.	• Práctica de campo • Salida o trabajo de campo individual • Registro fotográfico / sonoro / material • Identificación de elementos relevantes • Discusión en sesión sincrónica	• Documento visual de campo • Registro preliminar en bitácora	5%
Meta 2.3. Experimentar con medios y estrategias de creación para evaluar su viabilidad.	8	Por definir.	• Práctica de taller. • Prueba de al menos 2 estrategias o medios distintos • Evaluación de resultados • Retroalimentación docente	• Registro visual de experimentación • Matriz comparativa de estrategias	5%
Meta 2.4. Analizar críticamente el proceso de producción desarrollado.	9	Por definir.	• Revisión colectiva de procesos • Discusión crítica sobre decisiones tomadas • Redacción analítica individual	• Documento de análisis de proceso (2–3 cuartillas)	5%
Meta 2.5. Integrar el registro del proceso y formular la propuesta de producción definitiva.	10	Por definir.	• Organización de bitácora final • Presentación de prototipo • Retroalimentación colectiva	• Bitácora completa • Propuesta revisada de producción de obra	5%

			• Ajustes finales		
Unidad 3: Realización de prototipos y bocetos finales Elaborar prototipos, maquetas o propuesta visual en el espacio expositivo, por medio de la aplicación de estrategias de producción concretas con la finalidad de definir la propuesta de obra de manera responsable y reflexiva.					
Meta 3.1. Desarrollar el primer prototipo o maqueta del proyecto.	11	Por definir.	• Inicio de elaboración de maqueta / prototipo • Revisión técnica individual • Registro de decisiones	• Prototipo en fase inicial • Registro fotográfico	5%
Meta 3.2. Evaluar críticamente el primer prototipo en relación con el concepto.	12	Por definir.	• Presentación breve del prototipo • Retroalimentación grupal • Identificación de inconsistencias	• Documento de ajustes propuestos • Registro en bitácora	5%
Meta 3.3. Desarrollar la segunda versión del prototipo o maqueta.	13	Por definir.	• Incorporación de ajustes • Experimentación técnica • Revisión docente	• Prototipo versión 2 • Registro comparativo (v1 / v2)	5%
Meta 3.4. Definir la propuesta visual en el espacio expositivo.	14	Por definir.	• Simulación en espacio (real o digital) • Consideración de escala, circulación, iluminación • Discusión crítica	• Boceto de montaje o simulación espacial • Justificación escrita	5%
Meta 3.5. Ajustar técnicamente y conceptualmente la propuesta final.	15	Por definir.	• Ajustes finales • Revisión individual docente • Consolidación de propuesta	• Prototipo consolidado • Documento de decisión final	5%
Meta 3.6. Integrar la propuesta definitiva de obra.	16	Por definir.	• Organización de documentación • Preparación de presentación final • Ensayo de argumentación	• Carpeta final del proyecto • Registro visual completo	5%
Meta 3.6, continuación. Presentación y evaluación final de la propuesta definitiva de obra.	17	Por definir.	• Presentación formal del prototipo / maqueta • Exposición oral • Retroalimentación colectiva • Evaluación docente	• Presentación visual del proyecto • Prototipos, maquetas o propuesta visual del proyecto	20%

Sección 3. Descripción de la actividad de la meta.

Meta 0. Conocer el encuadre del curso y realizar una presentación personal

► ¿Qué voy a aprender?

- Navegaré sobre las diferentes secciones que conforman el curso dentro de la plataforma BlackBoard.
- Conoceré los alcances del curso, la forma en que se llevará a cabo, las evaluaciones, los contenidos y la dinámica del proceso enseñanza-aprendizaje.
- Realizaré una presentación breve de mi persona y las expectativas sobre el curso.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: Individual

.

Primero. Como apoyo al uso de la plataforma, revisa los materiales siguientes:

- **Uso de Blackboard para estudiantes.**
  CEAD UABC. *Videotutorial de uso básico de Blackboard para estudiantes*. https://www.youtube.com/embed/47RGXHkrzz4?rel=0

Segundo. Explora las diferentes secciones del curso y familiarízate particularmente con el contenido de la sección **Información del curso**. Presta principal atención al documento denominado **Encuadre del curso**, ubicado en esta sección, y anota las dudas que podrían derivar de éste para que las presentes durante la próxima sesión sincrónica.

Tercero. Ingresa al **M0_Foro: Encuadre** y realiza una presentación breve acerca de ti respondiendo lo siguiente: Nombre, expectativas del curso, áreas de interés o líneas de investigación, e intereses personales. Participa antes de las 23:00 del 7 de agosto de 2026.

► Fechas de vencimiento/entrega:

- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Conocí las diferentes secciones que conforman el curso en BlackBoard.
- Conocí los alcances del curso.
- Hice mi presentación en el foro.
- Participé activamente en las actividades abordadas.

Esta actividad no tiene valor en la calificación.

A través de esta meta, el estudiante conocerá los objetivos de la clase, identificará la metodología de trabajo, las evidencias de desempeño y los criterios de evaluación. También le aportará un sentido de integración a través de la identificación de intereses artísticos e investigativos entre los estudiantes.

Meta 1.1. Delimitar el concepto y el lenguaje del proyecto artístico en relación con su contexto social y disciplinario.

► ¿Qué voy a aprender?

- Delimitar el concepto central del proyecto.
- Distinguir el lenguaje visual pertinente.
- Formular un posicionamiento conceptual inicial coherente y argumentado.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual

Primero. Revisa la exposición docente sobre concepto, lenguaje y contexto en el arte contemporáneo.

Segundo. Lee los siguientes extractos seleccionados de Rebentisch (2021), disponibles en Blackboard, en la carpeta **M1.1_Lecturas**:

● M1.1 Introducción. La contemporaneidad del arte

M1.1 Introducción. La contemporaneidad del arte contemporáneo

M1.1 Desdiferenciación y experiencia

Rebentisch, J. (2021). *Teorías del arte contemporáneo: una introducción* (Vol. 46). Universitat de València.

Tercero. Analiza tu proyecto respondiendo por escrito:

- ¿Cuál es el problema central?
- ¿Desde qué marco conceptual dialoga?
- ¿Qué lenguaje visual es pertinente y por qué?

Cuarto. Redacta un documento de 1–2 cuartillas donde delimites los siguientes elementos: concepto, lenguaje y su relación contextual.

Nota: Cita correctamente los recursos consultados para el desarrollo de la actividad, así como al parafrasear o retomar alguna idea del autor y al final del documento agrega la referencia completa en formato APA, de no ser así, el trabajo será anulado.

Quinto. Guarda el documento de la siguiente manera: Meta 1.1_Apellido_Nombre.doc (Ej: Meta 1.1_Perez_López) y adjunta tu archivo en el espacio de entrega **Meta 1.1_Análisis de lectura,** respetando la fecha y hora límite establecidas por el docente.

► Fechas de vencimiento/entrega:

- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Delimité el concepto central del proyecto.
- Identifiqué el lenguaje visual pertinente.

- Argumenté la relación entre concepto y contexto.
- Justifiqué mis decisiones conceptuales iniciales.

Criterios de evaluación
- Delimitación conceptual clara y precisa (30%)
- Coherencia entre concepto y lenguaje (30%)
- Argumentación crítica (20%)
- Redacción académica y estructura formal (20%)

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 1.2. Identificar y justificar estrategias de creación pertinentes al proyecto artístico.

► ¿Qué voy a aprender?
- Identificar estrategias disciplinarias y metodológicas.
- Justificar su pertinencia conceptual.
- Relacionar estrategias con el objetivo del proyecto.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual

Primero. Ingresa a la sesión sincrónica: **M1.2_Google Meet**, el (fecha de la sesión) a las 16:00 horas (Hora del Pacífico)

Segundo. Examina al menos tres casos de producción artística contemporánea relacionados con tu proyectoy registra las estrategias utilizadas (procesos, medios, enfoques metodológicos).

Tercero. Participa en el apartado **M1.2_Foro de diálogo** con tu opinión o ideas acerca de las estrategias que consideras pertinentes para tu proyecto. Después participa respondiendo con tus argumentos a las participaciones de otros compañeros (mínimo 2). Realiza todo esto con tiempo, para poder responder y mantener un diálogo bilateral con tus compañeros y profesor. La participación en este foro tendrá carácter formativo y no será calificable de manera independiente; servirá como preparación para la elaboración del documento analítico.

Cuarto. Elabora un documento analítico (1–2 cuartillas) donde identifiques y justifiques al menos dos estrategias pertinentes para tu propuesta.

Quinto. Guarda el documento de la siguiente manera: Meta 1.2_Apellido_Nombre.doc (Ej: Meta 1.2_Perez_López) y adjunta tu archivo en el espacio de entrega **Meta 1.2_Estrategias de producción** respetando la fecha y hora límite establecidas por el docente

► Fechas de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► **Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?**

- Identifiqué estrategias coherentes con mi proyecto.
- Argumenté su pertinencia conceptual y disciplinaria.
- Relacioné las estrategias con los objetivos del proyecto.

Criterios de evaluación

- Pertinencia estratégica (35%)
- Justificación conceptual (30%)
- Claridad analítica (20%)
- Redacción y estructura (15%)

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 1.3. Evaluar la viabilidad disciplinaria, técnica y estratégica del proyecto artístico.

► **¿Qué voy a aprender?**

- Analizar la viabilidad técnica y material del proyecto.
- Evaluar la coherencia disciplinaria de la propuesta.
- Valorar los recursos necesarios para su desarrollo.

► **Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?**

Carácter de la actividad: individual

Primero. Revisa los criterios de viabilidad técnica y disciplinaria presentados por el docente.

- Ingresa a la sesión sincrónica: **M1.3_Google Meet**, el (fecha de la sesión) a las 16:00 horas (Hora del Pacífico)

- Toma notas de lo revisado en la sesión, identifica las ideas principales y aplica esa información al análisis de tu proyecto

Segundo. Analiza los recursos materiales, técnicos y espaciales requeridos por tu proyecto.

- Revisa la lectura complementaria **M1.3_Intermedialidad (p. 91 - 267)**

  Rebentisch, J. (2018). *Estética de la instalación*. Caja Negra.

a) Revisa la página web art21.org e identifica propuestas que te ayuden a evaluar los elementos de tu proyecto.

Tercero. Ingresa a M1.3_ Matriz de viabilidad, descarga el documento y completa el formato con los datos correspondientes a tu proyecto:

- Factibilidad técnica
- Recursos disponibles
- Riesgos potenciales
  Ajustes necesarios

Cuarto. Ingresa a la sesión sincrónica: **M1.3_Google Meet**, el (fecha de la sesión) a las 16:00 horas (Hora del Pacífico) y presenta la matriz elaborada para recibir retroalimentación.

Quinto. Guarda el documento de la siguiente manera: Meta 1.3_Apellido_Nombre.doc (Ej: Meta 1.3_Perez_López) y adjunta tu archivo en el espacio de entrega **Meta 1.3_Matriz de viabilidad** respetando la fecha y hora límite establecidas por el docente.

► Fechas de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Evalué la viabilidad técnica de mi proyecto.
- Identifiqué riesgos y limitaciones.
- Ajusté la propuesta en función de su factibilidad real.

Criterios de evaluación
- Análisis realista de viabilidad (35%)
- Coherencia disciplinaria (25%)
- Identificación de riesgos y soluciones (25%)
- Presentación formal de la matriz (15%)

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 1.4. Estructurar la propuesta integral de producción y planificar su ruta de trabajo.

► ¿Qué voy a aprender?
- Organizar coherentemente el anteproyecto.
- Integrar concepto, estrategias y viabilidad.
- Planificar una ruta metodológica de producción.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual

Primero. Descarga el documento **M1.4_Formato anteproyecto** e integra los documentos desarrollados en las metas anteriores.

Segundo. Redacta el anteproyecto final que incluya:

- Concepto (central del proyecto)
- Lenguaje (visual / materiales)

- Estrategias (técnicas / estéticas)
- Justificación
- Cronograma (producción)
- Recursos (económicos, humanos, infraestructura)

Tercero. Ingresa a la sesión sincrónica: **M1.4_Google Meet**, el (fecha de la sesión) a las 16:00 horas (Hora del Pacífico).

- Presenta oralmente el anteproyecto en sesión sincrónica.

Cuarto. Incorpora la retroalimentación recibida en el formato del anteproyecto

Quinto. Entrega el documento final del anteproyecto en Blackboard.

- Guarda el documento de la siguiente manera: Meta 1.4_Apellido_Nombre.doc (Ej: Meta 1.3_Perez_López) y adjunta tu archivo en el espacio de entrega **Meta 1.4_Anteproyecto** respetando la fecha y hora límite establecidas por el docente.

► Fechas de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Organicé coherentemente mi anteproyecto.
- Integré concepto, estrategia y viabilidad.
- Planifiqué una ruta clara de producción.
- Ajusté la propuesta a partir de la retroalimentación crítica.

Criterios de evaluación
- Coherencia estructural del anteproyecto (30%)
- Integración conceptual y estratégica (30%)
- Planificación metodológica clara (20%)
- Presentación oral y ajustes finales (20%)

Esta actividad tiene valor del 10% de la calificación.

Meta 2.1. Generar bocetos y apuntes a partir de la exploración conceptual y material del proyecto.

► ¿Qué voy a aprender?
- Explorar posibilidades formales del proyecto.
- Traducir el concepto en propuestas visuales iniciales.
- Registrar hallazgos preliminares.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual

Primero. Revisa la exposición docente sobre bocetaje contemporáneo.

- Ingresa a la sesión sincrónica: **M2.1_Google Meet**, el (fecha de la sesión) a las 16:00 horas (Hora del Pacífico).

Segundo. Analiza referentes visuales relacionados con tu proyecto.

- Toma en cuenta los casos seleccionados en la **Meta 1.2**
- Integra al menos dos casos más a tus referentes visuales

Tercero. Produce al menos cinco bocetos o apuntes exploratorios (dibujos, esquemas, diagramas o pruebas materiales).

- Utiliza un cuaderno o bitácora de apuntes para realizar tus apuntes (dibujo, esquema, diagrama o exploraciones visuales)
- En el caso del dibujo, realiza representaciones esquemáticas simples que permitan identificar las características de la obra: forma, materiales, densidad, peso, volumen, texturas.
- En el caso de esquemas (textuales), diseña una distribución de las partes por las que está compuesta la obra indicando de manera escrita las características de cada uno de estos elementos, respetando la visualización propia del medio utilizado.
- En el caso de diagramas, desarrolla una distribución coherente de la obra a partir de la organización jerárquica de sus conceptos e ideas, así como de los campos de conocimiento involucrados en el proyecto.
- En el caso de pruebas de materiales, realiza una exploración de materiales como antecedente a la producción artística y lleva a cabo un registro fotográfico detallado de los procesos así como anotaciones del proceso.

Cuarto. Redacta una reflexión donde describas los criterios que orientaron tus decisiones formales.

Características de la reflexión:

- 1 cuartilla
- Tipografía arial 12 pts
- Interlineado 1.5
- Datos de identificación en encabezado

Quinto. Guarda el documento de la siguiente manera: Meta 2.1_Apellido_Nombre.doc (Ej: Meta 2.1_Perez_López) y adjunta tu archivo en el espacio de entrega **Meta 2.1_Bocetos y apuntes** respetando la fecha y hora límite establecidas por el docente.

► Fechas de vencimiento/entrega:

- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Exploré diversas posibilidades formales.
- Traduje el concepto en propuestas visuales preliminares.
- Identifiqué líneas de desarrollo potencial.

Criterios de evaluación

- Variedad y pertinencia de los bocetos (35%)
- Correspondencia con el concepto (30%)
- Capacidad exploratoria (20%)
- Claridad del texto reflexivo (15%)

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 2.2. Explorar el contexto del proyecto mediante trabajo de campo y registro sistemático.

► ¿Qué voy a aprender?

- Identificar elementos contextuales relevantes.
- Documentar información significativa.
- Relacionar contexto y propuesta artística.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual

Primero. Realiza una visita de campo o investigación contextual vinculada a tu proyecto.

Segundo. Registra información visual, sonora o escrita relevante (fotografía, notas/apuntes, mapas, dibujo, entrevistas breves).

Tercero. Analiza la información capturada en tu bitácora y selecciona los elementos que consideres significativos para el desarrollo de la obra.

Cuarto. Organiza el material en un documento visual acompañado de notas explicativas.

Quinto. Ingresa a la sesión sincrónica: **M2.2_Google Meet**, el (fecha de la sesión) a las 16:00 horas (Hora del Pacífico) y presenta brevemente tus hallazgos. .

► Fechas de vencimiento/entrega:

- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Identifiqué elementos contextuales pertinentes.
- Registré información relevante para el proyecto.
- Relacioné el contexto con decisiones formales futuras.

Criterios de evaluación

- Pertinencia del trabajo de campo (35%)
- Calidad del registro (25%)
  Relación contexto-proyecto (25%)
- Presentación clara de hallazgos (15%)

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 2.3. Experimentar con medios y estrategias para evaluar su viabilidad técnica y expresiva.

► ¿Qué voy a aprender?

- Probar distintos medios o técnicas.
- Comparar resultados expresivos.
- Identificar limitaciones técnicas.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual

Primero. Selecciona al menos dos medios o estrategias diferentes para experimentar.

1. Medios: fotografía, dibujo, escultura, sonido, pintura, gráfica, video, cerámica, etcétera.
2. Estrategias: pictórico, escultórico, audiovisual, instalación, performativo, procesual, intermedial, etcétera.

Segundo. Realiza pruebas materiales/digitales documentando el proceso.

- Documenta paso a paso los procesos realizados
- Realiza un registro fotográfico
- En caso de que sea necesario, lleva a cabo registro sonoro de la experimentación

Tercero. Registra resultados, dificultades y ajustes realizados.

- Crea un documento con la información correspondiente a la experimentación de medios y estrategias de la obra.

Cuarto. Elabora una matriz comparativa donde evalúes ventajas, limitaciones y potencial expresivo de cada estrategia.

Quinto. Guarda el documento que incluya lo realizado el punto **Segundo** y **Tercero** de la siguiente manera: Meta 2.3_Apellido_Nombre.doc (Ej: Meta 2.3_Perez_López) y adjunta tu archivo en el espacio de entrega **Meta 2.3_Experimentación de medios y estrategias** respetando la fecha y hora límite establecidas por el docente.

- Entrega el registro visual y la matriz comparativa.

► Fechas de vencimiento/entrega:

- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Experimenté con distintas estrategias.
- Comparé resultados técnicos y expresivos.
- Identifiqué la opción más viable para continuar el proyecto.

Criterios de evaluación

- Calidad de la experimentación (35%)
- Análisis comparativo (30%)
  Registro claro del proceso (20%)

- Coherencia entre prueba y concepto (15%)

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 2.4. Analizar críticamente el proceso de producción desarrollado hasta el momento.

► ¿Qué voy a aprender?
- Reflexionar sobre decisiones tomadas.
- Identificar aciertos y áreas de mejora.
- Ajustar la dirección del proyecto.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y colaborativa.

Primero. Revisa el material producido en las metas anteriores.

Segundo. Ingresa a la sesión sincrónica: **M2.4_Google Meet**, el (fecha de la sesión) a las 16:00 horas (Hora del Pacífico)

- Participa en una sesión crítica grupal.
- Toma apuntes de la sesión

Tercero. Redacta un documento analítico de 2–3 cuartillas con las siguientes características:

- Identificación institucional (Universidad, facultad, programa educativo)
- Título de la actividad (Meta)
- Título del proyecto
- Nombre completo del autor (Apellidos, Nombres)
- No. de matrícula

Dentro del documento atiende los siguientes apartados:
- Descripción del proceso de análisis desarrollado.
- Identificación de decisiones clave.
- Propuestas de ajustes necesarios.

Cuarto. Guarda el documento de la siguiente manera: Meta 2.4_Apellido_Nombre.doc (Ej: Meta 2.4_Perez_López) y adjunta tu archivo en el espacio de entrega **Meta 2.4_Análisis del proceso de producción** respetando la fecha y hora límite establecidas por el docente

► Fechas de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Analicé críticamente mi proceso.
- Identifiqué decisiones fundamentales.
- Ajusté la dirección conceptual y técnica del proyecto.

Criterios de evaluación

- Profundidad del análisis (40%)
- Capacidad autocrítica (30%)
- Claridad argumentativa (20%)
- Presentación formal (10%)

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 2.5. Integrar el registro del proceso y formular la propuesta revisada de producción de obra.

► ¿Qué voy a aprender?

- Organizar sistemáticamente el registro del proceso.
- Sintetizar hallazgos experimentales.
- Formular una versión revisada del proyecto.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual

Primero. Organiza tu bitácora digital completa incluyendo bocetos, registros de campo y experimentaciones.

- Guarda el documento de la siguiente manera: **Bitácora_Apellido_Nombre.doc** (Ej: Meta 2.5_Perez_López)

Segundo. Sintetiza los hallazgos relevantes.

Crea un listado al inicio de la bitácora donde enlistes los hallazgos de la producción de tu obra más importantes que hayas encontrado hasta el momento.

Tercero. Redacta una versión revisada de la propuesta de producción incorporando los ajustes derivados del análisis crítico.

- Abre el documento realizado en la **Meta 1.4_Anteproyecto**
- Revisa cada uno de los apartados y asegura que hayas integrado las retroalimentaciones, así como los últimos avances obtenidos.

Cuarto. Guarda el documento de la siguiente manera: Meta 2.5_Apellido_Nombre.doc (Ej: Meta 2.5_Perez_López) y adjunta tu archivo en el espacio de entrega **Meta 2.5_Propuesta revisada de producción de obra** respetando la fecha y hora límite establecidas por el docente

- Este documento incluye: bitácora digital y la propuesta revisada.

► Fechas de vencimiento/entrega:

- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Organicé sistemáticamente mi proceso.
- Integré hallazgos experimentales.

- Reformulé mi propuesta con mayor claridad y coherencia.

Criterios de evaluación
- Organización del registro (30%)
- Integración de hallazgos (30%)
- Coherencia de la propuesta revisada (25%)
- Presentación formal (15%)

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 3.1. Desarrollar el primer prototipo del proyecto artístico.

► ¿Qué voy a aprender?
- Materializar el concepto en una forma inicial.
- Aplicar estrategias previamente seleccionadas.
- Registrar decisiones técnicas y formales.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual

Primero. Inicia la elaboración del primer prototipo.

- En tu propio estudio/taller/área de producción comienza a elaborar el primer prototipo de tu proyecto.
- Las características el prototipo son las siguientes:
- Representación detallada
- Manejo de proporciones (escala y dimensión)
- Utilización de medios y materiales correspondientes

Segundo. Aplica las estrategias técnicas definidas en la **Meta 2.3_Medios y estrategias de producción**

Tercero. Registra fotográficamente el proceso y anota decisiones relevantes en la bitácora.

Cuarto. Entrega evidencia visual del prototipo en fase inicial junto con un breve reporte descriptivo.

- Guarda el documento de la siguiente manera: Meta 3.1_Apellido_Nombre.doc (Ej: Meta 3.1_Perez_López) y adjunta tu archivo en el espacio de entrega **Meta 3.1_Prototipo** respetando la fecha y hora límite establecidas por el docente

► Fechas de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Materialicé el concepto en una primera forma concreta.
- Apliqué estrategias técnicas coherentes.
- Identifiqué problemas técnicos iniciales.

Criterios de evaluación

- Correspondencia entre concepto y forma (35%)
- Aplicación adecuada de estrategias (30%)
- Calidad del registro del proceso (20%)
- Claridad del reporte descriptivo (15%)

Esta actividad tiene valor del 5 % de la calificación.

Meta 3.2. Evaluar críticamente el primer prototipo en relación con el concepto del proyecto.

► ¿Qué voy a aprender?

- Analizar la coherencia entre forma y concepto.
- Identificar inconsistencias formales.
- Proponer ajustes pertinentes.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual y colaborativa.

Primero. Presenta el prototipo en sesión sincrónica.

- Ingresa a la sesión sincrónica: **M3.2_Google Meet**, el (fecha de la sesión) a las 16:00 horas (Hora del Pacífico)

Segundo. Escucha la retroalimentación grupal y docente.

- Captura las ideas que consideres importantes en tu bitácora del proyecto

Tercero. Identifica inconsistencias / áreas de oportunidad que se presenten entre concepto y materialización.

Cuarto. Redacta un documento de no más de una cuartilla donde propongas ajustes conceptuales y técnicos.

Encabezado:

- Identificación institucional (Universidad, facultad, programa educativo)
- Título de la actividad (Meta)
- Título del proyecto
- Nombre completo del autor (Apellidos, Nombres)
- No. de matrícula

Quinto. Ingresa al **Foro: Meta 3.2**, revisa las instrucciones que el docente ha escrito para la participación en dicho foro. Ten en cuenta las mismas para realizar los siguientes pasos.

- Guarda el documento de la siguiente manera: M3.2_Áreas de oportunidad_Apellidos.pdf

- Participa en el apartado correspondiente cargando el documento en el foro.
- participa comentando con tus argumentos a las participaciones de otros compañeros (mínimo dos)

Sexto. Registra los acuerdos en tu bitácora del proyecto.

► Fechas de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Analicé críticamente la coherencia del prototipo.
- Identifiqué áreas de mejora.
- Propuse ajustes pertinentes.

Criterios de evaluación
- Capacidad de análisis crítico (40%)
- Pertinencia de los ajustes propuestos (35%)
- Claridad argumentativa (15%)
- Registro en bitácora (10%)

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 3.3. Desarrollar una segunda versión del prototipo incorporando los ajustes realizados.

► ¿Qué voy a aprender?
- Aplicar ajustes técnicos y conceptuales.
- Mejorar la coherencia formal del proyecto.
- Comparar versiones de desarrollo.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual

Primero. Incorpora los ajustes definidos en la Meta 3.2.

Segundo. Desarrolla la segunda versión del prototipo.

Tercero. Documenta comparativamente la versión 1 y versión 2.

Cuarto. Guarda el documento de la siguiente manera: Meta 3.3_Apellido_Nombre.doc (Ej: Meta 3.3_Perez_López) y adjunta tu archivo en el espacio de entrega **Meta 3.3_Prototipo 2** respetando la fecha y hora límite establecidas por el docente.

- Entrega registro visual y breve explicación de los cambios realizados.

► Fechas de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► **Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?**

- Apliqué ajustes estratégicos.
- Mejoré la coherencia del proyecto.
- Comparé críticamente ambas versiones.

Criterios de evaluación

- Integración efectiva de ajustes (35%)
- Mejora en coherencia formal (30%)
- Análisis comparativo (20%)
  Registro visual claro (15%)

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 3.4. Definir la propuesta visual en el espacio expositivo considerando escala y circulación.

► **¿Qué voy a aprender?**

- Analizar la relación obra-espacio.
- Considerar escala, iluminación y recorrido.
- Justificar decisiones espaciales.

► **Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?**

Carácter de la actividad: individual

Primero. Realiza una simulación del montaje en espacio real o digital.

- Montaje en sitio: Adecua un espacio con características adecuadas para realizar el montaje de tu pieza. Toma registro de diversos ángulos: panorámico general y acercamientos.
- Montaje digital: Utiliza el software de tu elección para incorporar tu pieza proporcionada a un espacio de exhibición. Realiza ediciones de diversos ángulos: panorámico general y acercamientos.

Considera escala, circulación y condiciones de iluminación.

Segundo. Redacta una justificación escrita de las decisiones museográficas de tu proyecto.

Quinto. Guarda el documento de la siguiente manera: Meta 3.4_Apellido_Nombre.doc (Ej: Meta 3.4_Perez_López) y adjunta tu archivo en el espacio de entrega **Meta 3.4_Propuesta museográfica** respetando la fecha y hora límite establecidas por el docente.

Entrega simulación y documento justificativo.

► **Fechas de vencimiento/entrega:**

- Por definir.

► **Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?**

- Analicé la relación entre obra y espacio.

- Ajusté la escala y disposición.
- Justifiqué decisiones espaciales.

Criterios de evaluación

- Pertinencia espacial (35%)
- Coherencia conceptual-espacial (30%)
- Calidad de la simulación (20%)
- Argumentación escrita (15%)

Esta actividad tiene valor del 10% de la calificación.

Meta 3.5. Ajustar técnica y conceptualmente la propuesta final del prototipo.

► ¿Qué voy a aprender?

- Refinar aspectos técnicos.
- Consolidar coherencia conceptual.
- Resolver problemas detectados.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual.

Primero. Realiza una revisión detallada del prototipo y la propuesta museográfica

- Toma en cuenta la última versión del prototipo.
- Toma en cuenta la propuesta museográfica

Segundo. Ajusta los elementos técnicos que consideres necesarios.

- Revisa los acabados técnicos del prototipo
- Revisa las características estéticas de la propuesta museográfica

Tercero. Toma las decisiones conceptuales finales.

- Revisa detalladamente el anteproyecto y ajusta lo que consideres necesario de acuerdo a las últimas conclusiones

Cuarto. Documenta los ajustes realizados.

- Señala las adecuaciones realizadas y argumenta los ajustes

Quinto. Guarda el documento de la siguiente manera: Meta 3.5_Apellido_Nombre.doc (Ej: Meta 3.5_Perez_López) y adjunta tu archivo en el espacio de entrega **Meta 3.5_Propuesta final prototipo** respetando la fecha y hora límite establecidas por el docente.

Entrega el prototipo consolidado y documento de decisiones finales.

► Fechas de vencimiento/entrega:

- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Refiné aspectos técnicos.
- Consolidé la coherencia conceptual.
- Resolví problemas detectados.

Criterios de evaluación

- Calidad del ajuste técnico (35%)
- Coherencia conceptual final (30%)
- Resolución efectiva de problemas (20%)
- Registro formal (15%)

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 3.6. Integrar la propuesta definitiva de prototipo y documentación del proceso.

► ¿Qué voy a aprender?

- Organizar integralmente el proyecto desarrollado.
- Presentar de manera clara el proceso y resultado.
- Argumentar la coherencia estructural del proyecto.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual

Primero. Organiza la carpeta final del proyecto con las siguientes características:

- Identificación institucional (Universidad, facultad, programa educativo)
- Título de la actividad (Meta)
- Título del proyecto
- Nombre completo del autor (Apellidos, Nombres)
- No. de matrícula
- Tipografía Arial
- 12 pts
- 1.5 interlineado

Con los siguientes apartados:

- Matriz de viabilidad
- Concepto (central del proyecto)
- Lenguaje (visual / materiales)
- Estrategias (técnicas / estéticas)
- Justificación de los medios y estrategias utilizadas para la creación de obra
- Cronograma (producción)
- Recursos (económicos, humanos, infraestructura
- Bocetaje de propuestas
- Proceso de construcción de prototipos
- Prototipos terminados

- Propuesta museográfica del proyecto
- Conclusiones

Segundo. Guarda el documento de la siguiente manera: Meta 3.6_Apellido_Nombre.doc (Ej: Meta 3.6_Perez_López)

Tercero. Prepara una presentación oral estructurada.

- Realiza una presentación en ppt, prezi o similar, de tu proyecto con una duración de 10 minutos
- Estructura la presentación visual y oral de acuerdo a los apartados del documento elaborado

Cuarto. Presenta formalmente el prototipo en sesión final.

- Ingresa a la sesión sincrónica: **M3.6_Google Meet**, el (fecha de la sesión) a las 16:00 horas (Hora del Pacífico)

Quinto. Entrega carpeta digital completa.

- Adjunta tu archivo en el espacio de entrega **Meta 3.6_Propuesta definitiva del prototipo** respetando la fecha y hora límite establecidas por el docente.

► Fechas de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Organicé integralmente el proyecto.
  Presenté de manera estructurada el proceso.
- Argumenté la coherencia global de la propuesta.

Criterios de evaluación
- Integración estructural del proyecto (35%)
- Claridad de presentación oral (25%)
- Organización documental (25%)
- Coherencia global concepto-proceso-forma (15%)

Esta actividad tiene valor del 25% de la calificación.

Nota: Todos los materiales bibliográficos serán proporcionados a las y los estudiantes por el titular de la unidad de aprendizaje.

Plantillas para el diseño instruccional de cursos en modalidad a distancia

Asignatura: Teorías y Estrategias Pedagógicas para la Creación Artística

Diseñador(es): Marycarmen de Monserrat Arroyo Macías.

Sección 1. Descripción general del curso.

Teorías y estrategias Pedagógicas para la Creación Artística

Nivel académico: Maestría
Clave: Nueva creación
Programa Educativo: Maestría en Artes Visuales
Vigencia de la unidad de Aprendizaje: xxxx
Créditos y total de horas: 5 créditos. (HC:2. HT: 1) 64 horas en total
Etapa formativa: Primer semestre
Carácter de la asignatura: Obligatoria
Modalidad Instruccional: A distancia.

- ***¿Qué aprenderá el estudiante durante el curso?***

Competencia general:

Identificar cualidades pedagógicas en su obra artística por medio del estudio de las relaciones históricas entre el arte y la educación en el siglo XX y XXI con la finalidad de enriquecer su propia producción de manera innovadora.

Propósito general:

La unidad de aprendizaje tiene la finalidad de que el alumno sustente por medio de los fundamentos teórico-prácticos y sobre las bases de los elementos que provienen del campo educativo, identificar las cualidades pedagógicas que encuentra en su producción artística, de tal manera que considere dichas herramientas como un ejercicio de mediación según los públicos a quién va dirigido el anteproyecto, con sensibilidad frente al entorno e innovación. No se requiere de conocimientos previos.

- ***¿Cómo aprenderá el estudiante?***

Estrategia general de aprendizaje:

Esta Unidad de aprendizaje tiene como estrategia general ejercicios investigativos de manera individual, así como ejercicios prácticos que le permitan entrelazar su propia práctica creativa con procesos pedagógicos. El curso contará con algunas lecturas que serán compartidas dentro de la misma clase. Es importante mencionar que la clase es modalidad a distancia (no presencial) por lo que se conducirá mediante la plataforma virtual institucional, donde el aprendizaje se llevará a cabo a través de actividades sincrónicas y asincrónicas realizadas online, así como una etapa donde diseñará y realizará una práctica artística pedagógica ligada a su anteproyecto de investigación y creación.

- ***¿Cómo sabrá que lo aprendió?***

Evidencias de desempeño:

Cartografía digital donde incluya elementos visuales y escritos que representen las características de las diversas corrientes pedagógicas del siglo XX y XXI revisadas en clase, así como sus principales pensadores y elementos visuales que ejemplifican elementos teóricos en diversas prácticas artísticas.

Ensayo visual que integre una introducción, argumento y conclusiones, así como una serie de imágenes que analicen visualmente los diversos fenómenos, movimientos y modelos artísticos en el siglo XX que lograron fusionar elementos entre lo artístico y lo pedagógico.

Práctica artística pedagógica que se relacione con su anteproyecto, donde incluya una planeación y diseño de estrategias pensada desde propuestas actuales que fusionan el arte y lo educativo.

Texto argumentativo que identifique y analice cuáles son las cualidades pedagógicas que encuentra en el anteproyecto presentado para la maestría.

Criterios de acreditación:

- Ingresar al espacio del curso en la plataforma cuando menos dos veces por semana.
- Es indispensable realizar la *Práctica artística pedagógica*, evidencia de desempeño de la Unidad 3, para acreditar la asignatura.

Criterios de evaluación:

Cada unidad contiene diversas metas y criterios específicos que serán considerados para la evaluación. Dichos criterios serán los requisitos para obtener la calificación de cada práctica. Cada práctica tiene un valor en relación al total de la calificación del curso.

- Participaciones en foro …… 5%
- Ejercicios …… 25%
- Presentaciones …… 40%
- Ensayo visual …….. 10%
- Diseño de propuesta final ….. 20%

Políticas del curso:

Comunicación

a. Dentro de la plataforma puede consultarse todo el contenido del curso, su uso, instrucciones detalladas de tareas y metas.

b. El medio de comunicación entre docente y alumno es por medio del FORO DE DUDAS para cualquier comentario sobre las actividades. Si el alumno está interesado en un asunto de carácter más personal como: observaciones sobre trabajo en equipos, aclaración de calificaciones, solicitud de prórroga de entrega de trabajo, etc. puede optar por un correo electrónico directo al profesor responsable.

c. Es responsabilidad del alumno revisar constantemente su cuenta en la plataforma y correo electrónico para estar enterado sobre la información, actualizaciones y modificaciones que se puedan presentar en el desarrollo del curso.

Entrega de actividades (tareas o metas)

d. La fecha de entrega de actividades (tareas o metas) se debe respetar. En cada actividad se especificará el día límite de entrega, pudiendo entregarse antes de la misma. Las actividades entregadas en la semana posterior a su fecha original podrán calificarse con máximo 50% de su valor original. Se debe respetar el medio de envío señalado por el docente.

e. Cualquier trabajo enviado por medio diferente al indicado queda a consideración del docente recibirlo o no considerarlo.

f. Cuando el alumno se encuentre con alguna dificultad que le impida cumplir con la entrega de una actividad debe notificar al docente ANTES de que se cumpla la fecha límite, para determinar si amerita o no una prórroga.

g. No se considerarán en la evaluación trabajos entregados por un medio distinto al solicitado, al menos de que exista evidencia oportuna de problemáticas ajenas al alumno. Si por alguna razón no se puede presentar el trabajo por la vía solicitada se debe enviar un correo al docente describiendo el problema, si es posible anexar el trabajo y quedar en espera de que el docente le dé instrucciones de cómo proceder. Es importante dejar la evidencia de que se concluyó el trabajo en tiempo.

2. **Calidad de la escritura**

a. Se espera que en todas las comunicaciones por escrito (foros, mensajes, correo electrónico) se mantenga el uso apropiado del lenguaje, cuidando la redacción y ortografía.

Respeto a la propiedad intelectual / derechos de autor

b. Es importante respetar la propiedad intelectual/derechos autorales ajenos, por lo que en caso de utilizar ideas, conceptos, reflexiones, comentarios, metodologías, etc. de algún autor o fuente deberán explícitamente citarse explícitamente y colocarse la información correspondiente en las referencias

c. El uso deshonesto del material intelectual de otros autores es determinado como un plagio. En caso de darse el caso, el docente determinará una sanción sobre la calificación, pudiendo incluso reprobar la asignatura si la severidad del plagio es tal.

Utilización de Inteligencia artificial (IA)

d. El 50% de la producción realizada, ya sea en uso de imágenes fijas, audiovisuales o textos, debe ser realizada por “Producción humana”; un 20 a 30% de la producción puede ser “Mixta”, es decir, trabajo humano y editado por IA y un 20 a 30% utilización de IA.

Evaluación:

Para obtener el derecho a *examen ordinario* se debe contar con:

- Asistencia del 80% (26 accesos a plataforma) y Entrega del 80% de las evidencias de aprendizaje totales señaladas en el calendario de actividades del curso, plan de clase o equivalente.

Para obtener el derecho a *examen extraordinario* se debe contar con:

- Asistencia del 60% (20 accesos a plataforma) y Entrega del 60% de las evidencias de aprendizaje totales señaladas en el calendario de actividades del curso, plan de clase o equivalente.

Porcentajes por Unidades:

Unidad 1. Fundamentos de pedagogía y su aplicación a las artes 20 horas. 30%
10 horas clase y 5 horas taller -

Unidad 2. Arte y pedagogía de la primera mitad del siglo XX 20 horas. 20%
10 horas clase y 5 horas taller

Unidad 3. Entrecruces actuales entre la práctica artística y fundamentos 24 horas. 50%
12 horas clase y 6 horas taller

Evidencia final de desempeño: Texto argumentativo 50%

- **Autores, fechas de elaboración y última actualización. Programa de Unidad de Aprendizaje:**

Mtra. Luz Yaneli Montiel Berumen, Mtra. Marycarmen de Monserrat Arroyo Macías, Mtra. Lizbeth Muñoz Bravo, Mtro. Miguel Lozano Chairez (febrero 2025)

Diseño Instruccional para la modalidad a distancia:
Marycarmen de Monserrat Arroyo Macías, Lizbeth Muñoz Bravo (febrero 2026)

Sección 2. Plan de actividades.

Teorías y estrategias pedagógicas para la creación artística

Competencia:
Identificar cualidades pedagógicas en su obra artística por medio del estudio de las relaciones históricas entre el arte y la educación en el siglo XX y XXI con la finalidad de enriquecer su propia producción de manera innovadora.

Unidad 1:
Distinguir las diferentes líneas pedagógicas que emergieron en el siglo XX y XXI a partir del estudio de la relación entre la práctica artística y sus conexiones con lo pedagógico con la finalidad de enriquecer su práctica profesional desde lo educativo de manera crítica y compleja.

Meta	Semana	Entrega	Actividad	Evidencia(s)	Valor
Meta 0 Encuadre	1	Por definir.	Encuadre Participación en foro		0%
Meta 1.1 Identificar las principales corrientes pedagógicas del siglo XX y XXI a nivel global.	1	Por definir.	Exposición docente Búsqueda de información	Mapa conceptual	5%
	2	Por definir.			
Meta 1.2. Relacionar cualidades pedagógicas en los procesos de creación artística	3	Por definir.	Exposición docente Discusión grupal	Participación en foro	5%
	4	Por definir.	Presentación grupal	Presentación grupal en formato libre	10%
Meta 1.3. Diseñar una cartografía digital con las diversas corrientes pedagógicas y su relación con diversas prácticas artísticas del siglo XX y XXI	5	Por definir.	Cartografía digital	Presentación individual en formato libre	10%
		Por definir.			

Unidad 2:
Analizar las posibilidades creativas de la fusión entre lo artístico y lo pedagógico a partir del estudio de caso de fenómenos, movimientos y modelos artísticos pedagógicos para crear un marco de referencia histórica y teórica que le permita profundizar en los orígenes de este tópico de manera reflexiva y crítica.

Meta 2.1. Revisar movimientos artísticos con cualidades pedagógicas,	6	Por definir.	Exposición docente Búsqueda documental	Infografía	5%
	7	Por definir.			

multidisciplinarias y políticas del siglo XX en América					
Meta 2.2. Revisar movimientos artísticos con cualidades pedagógicas, multidisciplinarias y políticas del siglo XX en Europa	8 9	Por definir. Por definir.	Exposición docente Búsqueda documental	Infografía	5%
Meta 2.3. Diseñar un ensayo visual que integre imágenes propias que representen| la fusión de lo artístico y lo pedagógico en diversos modelos artísticos del siglo XX	10 11	Por definir. Por definir.	Búsqueda documental Discusión y retroalimentación	Ensayo visual	10%
Unidad 3: Interpretar las cualidades fusionadas de lo artístico y lo pedagógico por medio del estudio de diversas propuestas educativas y artísticas que emergieron a finales del siglo XX y XXI con la finalidad de enriquecer su mirada en un contexto más contemporáneo del fenómeno del arte de manera comprometida y creativa.					
Meta 3.1. Analizar proyectos de arte actual que fusionan lo artístico y lo pedagógico.	12 13	Por definir. Por definir.	Exposición docente Búsqueda documental	Diseño de un rompecabezas con las cualidades del proyecto	10%
Meta 3.2. Diseñar una práctica artística pedagógica a partir de su anteproyecto de maestría.	14 15	Por definir. Por definir.	Discusión en foro Retroalimentación por parte del docente.	Planeación de práctica con texto argumentativo	20%
Meta 3.3. Realizar una práctica artística pedagógica relacionada con su anteproyecto de maestría	16 17	Por definir. Por definir.	Presentación grupal Retroalimentación en grupo	Presentación en formato libre	20%

Sección 3. Descripción de la actividad de la meta.

Meta 0. Encuadre

¿Qué voy a aprender?

Definir mis expectativas con relación a la asignatura

Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual- grupal

Primero. Ingresa a la sesión el día y hora señalada de clases

Segundo. Participa en orden en la actividad atendiendo las preguntas ¿Que aprenderé? ¿Qué intereses tengo?

Tercero. La Docente, hace presentación de los contenidos, políticas y criterios de evaluación que se revisarán y aplicarán durante la asignatura.

Fechas de vencimiento/entrega:

¿Cómo sabré que logré la meta?

- Acudo a la sesión sincrónica
- Participó en la dinámica de clase
- Escucho con atención los contenidos, políticas y criterios de evaluación de la asignatura.
- Consensuamos los criterios de evaluación de la asignatura

Meta 1.1. Identificar las principales corrientes pedagógicas del siglo XX y XXI a nivel global.

- **¿Qué voy a aprender?**

Identificar los principales aportes pedagógicos de las propuestas de John Dewey, pedagogía racionalista, escuela de María Montessori, Antón Semionovich Makarenko, Jean Piaget, Lev Vigotsky, Burrhus F. Skinner, Célestin Freinet, Ivan Illick, Paulo Freire.

- **Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?**

Carácter de la actividad: individual/virtual

Primero. Revisa los siguientes materiales, después de la actividad sincrónica de clase para el desarrollo de esta meta:

M1.1. Revisa el siguiente video: Educación Virtual UPNFM (2019) “Corrientes pedagógicas contemporáneas”. https://www.youtube.com/watch?v=F37hWduzdpQ

Lee cuidadosamente el siguiente texto:

Trujillo, L.M. (2017). Teorías contemporáneas del aprendizaje del libro. En *Teorías pedagógicas contemporáneas del aprendizaje.* (pp. 5-28). Fundación Universitaria del Área Andina. Trujillo Florez, L. M. Teorías Pedagógicas Contemporáneas : Trujillo Florez,L.M. : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive

M1.2. Revisa la publicación: Trilla, H. (Coord). (2007). El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI. Editorial Graó.

Revisa el índice, lee los apartados que brindan información en relación a las aportaciones de cada una de las escuelas, teorías o corrientes pedagógicas de: John Dewey, pedagogía racionalista, escuela de María Montessori, Antón Semionovich Makarenko, Jean Piaget, Lev Vigotsky, Burrhus F. Skinner, Célestin Freinet, Ivan Illick, Paulo Freire. disponible en https://biblioteca.univalle.edu.ni/files/original/1fe1c39448feabd6915efcdf6ec4baff9b1bf6f0.p df

Segundo. Realiza un mapa conceptual donde identifiques las distintas teorías, corrientes y escuelas pedagógicas más sobresalientes del siglo XX y XXI. En cada recuadro, colocarás el nombre del teórico, año de la propuesta, país en donde emerge la propuesta, y un párrafo no mayor a cinco líneas donde describas de manera sintetiza la principal aportación de esa corriente pedagógica. La forma de entrega será en la carpeta “Mapa conceptual de principales corrientes pedagógicas del siglo XX y XXI”

- **Fechas de vencimiento/entrega: 18 de agosto a las 23:59 horas**

- **Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?**

Identifiqué las principales corrientes pedagógicas del siglo XX y XXI, específicamente de John Dewey, pedagogía racionalista, escuela de María Montessori, Antón Semionovich Makarenko, Jean Piaget, Lev Vigotsky, Burrhus F. Skinner, Célestin Freinet, Ivan Illick, Paulo Freire.
Logré relacionar a través de un mapa conceptual sus principales características.

Criterios de evaluación

Publicación en tiempo y forma

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 1.2. Relacionar cualidades pedagógicas en los procesos de creación artística

- **¿Qué voy a aprender?**

Analizar los diversos momentos del proceso creativo como un elemento vinculante con cualidades de los diversos procesos pedagógicos.

- **Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?**

Carácter de la actividad: individual y colaborativa.

Primero.
M.1.2. Revisa el video Ideas Big (2022) “Fases del proceso creativo. Graham Wallace”: https://www.youtube.com/watch?v=fXJ6fUknpbE
M. 1.2. Revisa el video TED Talks (2015) “Los procesos del pensamiento creativo en la educación. Christian Schrader”. https://www.youtube.com/watch?v=FhO_gs_3drg
M.1.2. Revisa el video: Museo JUMEX (2016) “El arte como educación con Luis Camnitzer”. https://www.youtube.com/watch?v=ZgsxU5xN54U&list=PLZU6uvS2dLrz3doK78CvcIw93bo Ljusek

Segundo.
A partir de la revisión de los videos anteriores, realiza un listado de tres ideas donde puedas vincular cualidades similares entre un proceso de aprendizaje y un proceso creativo.
Publica dicha lista en el apartado de “Debate sobre el proceso de aprendizaje y el proceso creativo”.

Fecha de entrega máxima: 25 de agosto a las 23:59 horas.

Tercero.
Una vez concluida la actividad anterior, regresa al apartado DEBATE (foro) para que identifiques con quien tienes ideas similares.
A partir de la participación de otros compañeros en el foro, elige a alguien con quien hayas tenido ideas similares y hagan una presentación donde expliquen las cualidades que encontraron entre el proceso creativo y un proceso de aprendizaje.
Establece comunicación con la persona que tienes coincidencias

Cuarto.
Prepara tu presentación con tu compañero para subirla en la carpeta “Coincidencias sobre el proceso de aprendizaje y proceso creativo”

Fecha de entrega: Por definir.

Fechas de vencimiento/entrega:
Participación en foro **Por definir.**
Presentación grupal frente a grupo: **Por definir.**

Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Identifiqué fases del proceso creativo
Analicé las relaciones entre el proceso creativo y un proceso de aprendizaje.
Criterios de evaluación
Participación sustantiva y respetando los tiempos establecidos en el foro de discusión
Presentación en equipo frente al grupo.

Esta actividad tiene un valor de 15% de calificación. (5% el foro y 10% la presentación)

Meta 1.3. Diseñar una cartografía digital con las diversas corrientes pedagógicas y su relación con diversas prácticas prácticas artísticas del siglo XX y XXI

- **¿Qué voy a aprender?**

Relacionar las diversas corrientes pedagógicas con diversos movimientos artísticos visuales del siglo XX y XXI.

- **Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?**

Carácter de la actividad: individual

M.1.3.

Primero

Revisa los principales movimientos artísticos del siglo XX en la siguiente página *Movimientos*. (2026). Historia-Arte!. https://historia-arte.com/movimientos

Segundo

Revisa el siguiente apartado: *Temas. ¿De qué trata la creación de obras los artistas?* (2026). Art21.https://art21.org/. Revisa y relaciona obras artísticas desde un enfoque global.

Tercero

Revisa nuevamente el Mapa conceptual realizado en la Meta 1.1. para relacionar las corrientes pedagógicas de: John Dewey, pedagogía racionalista, escuela de María Montessori, Antón Semionovich Makarenko, Jean Piaget, Lev Vigotsky, Burrhus F. Skinner, Célestin Freinet, Ivan Illich, Paulo Freire e identificarás una obra artística por cada corriente pedagógica, en donde puedas encontrar algún elemento vinculante entre el proceso creativo de esa obra específica y cualidades de la propuesta pedagógica que estés analizando.

Cuarto

Diseña una cartografía digital de manera libre, donde puedas explicar visualmente, cada corriente pedagógica con una obra artística del siglo XX y/o XXI, indicando tanto el nombre de la corriente, su principal teórico y año de la propuesta, así como datos de la obra, autor, técnicas y/o procesos de creación y las cualidades vinculantes entre el proceso creativo y cualidades pedagógicas.

Quinto.

Envía Cartografía como imagen digital en JPG o PDF en la carpeta “Cartografía de relaciones pedagógicas y artísticas”

Fecha de entrega máxima: 08 de septiembre a las 23:59 horas.

- **Fechas de vencimiento/entrega:**

Diseño de cartografía: **Por definir.**

Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

Revisé nuevamente las corrientes pedagógicas más significativas del siglo XX y XXI
Relaciono las diversas corrientes pedagógicas con diversas prácticas artísticas del siglo XX y XXI
Diseñe una cartografía donde muestro las diversas relaciones entre obras artísticas del siglo XX y XXI en relación al proceso creativo de las mismas y las diversas cualidades de procesos pedagógicos.

Criterios de evaluación

Presentación de Cartografía en tiempo y forma

Esta actividad tiene un valor de 10% de calificación.

Meta 2.1. Revisar movimientos artísticos con cualidades pedagógicas, multidisciplinarias y políticas del siglo XX en América

- **¿Qué voy a aprender?**

Identificar proyectos artísticos realizados en América que cuentan con características pedagógicas específicas, tienen interés en trabajar de manera multidisciplinaria y se basan en enfoques políticos.

- **Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?**

Carácter de la actividad: individual

1 M. 2.1.

Primero: Revisa los siguientes materiales
Leer de la pág. 39 a 99 del libro “Didáctica de la liberación. Arte conceptualista Latinoamericano” de Luis Camnitzer https://books.google.com.uy/books?id=hESuRr3tNL0C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Leer Unidad 1 y 2 del libro: Lippard, L. (2004). *La desmaterialización del objeto artístico. De 1966 a 1972.* Akal.

https://annamariaguasch.com/pdf/publications/Lucy_Lippard_Seis_a%C3%B1os._La_desmaterializaci%C3%B3n_del_objeto_art%C3%ADstico_de_1966_a_1972.pdf

Segundo

A partir de ambos textos elegirás una obra que haya sido mencionada en alguno de los textos y que te haya parecido interesante y significativa

Tercero

Diseñarás una infografía con las diversas cualidades pedagógicas, cruces multidisciplinarios y enfoques políticos que hayas encontrado en dicha práctica u obra artística.

Cuarto.

Sube tu infografía como PDF o JPG en la carpeta “Infografía: cruces pedagógicos, multidisciplinarios y políticos”

Fecha de entrega máxima: **Por definir.**

Fechas de vencimiento/entrega:

Diseño de Infografía: **Por definir.**

Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

Revisé obras artísticas del siglo XX y XXI realizadas en el continente americano, para identificar cualidades pedagógicas, multidisciplinarias y políticas presentes.

Diseñé una infografía donde ejemplifico visualmente y de manera sintetizada, cualidades pedagógicas, multidisciplinarias y políticas a través de una obra artística de América.

Criterios de evaluación

Presentación de Infografía que muestra elementos visuales atractivos y que muestre los siguientes datos: ficha técnica (autor, título, año de realización, técnicas/medios/estrategias), características pedagógicas de la obra, características o procesos multidisciplinarios utilizados, elementos discursivos en torno a lo político.

Esta actividad tiene un valor de 5% de calificación

Meta 2.2. Revisar movimientos artísticos con cualidades pedagógicas,multidisciplinarias y políticas del siglo XX en Europa

¿Qué voy a aprender?

Identificar proyectos artísticos realizados en Europa que cuentan con características pedagógicas específicas, tienen interés en trabajar de manera multidisciplinaria y se basan en enfoques políticos.

Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual

M. 2.2.

Primero

a) Leer de la pág. 71 a 83 de “Infiernos artificiales. Arte participativo y políticas de la espectaduría” de Claire Bishop

Segundo

b) A partir de este texto elegirás una obra que haya sido mencionada y que te haya parecido interesante y significativa para explicar, a partir del diseño de una infografía, las diversas cualidades pedagógicas, cruces multidisciplinarios y enfoques políticos que hayas encontrado en dicha práctica u obra artística.

.

Cuarto.

Prepara tu presentación con tu compañero para subirla en la carpeta “Coincidencias sobre el proceso de aprendizaje y proceso creativo”

Fecha de entrega máxima: **Por definir**

Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

Revisé obras artísticas del siglo XX realizadas en el continente Europeo, para identificar cualidades pedagógicas, multidisciplinarias y políticas presentes.
Diseñé una infografía donde ejemplifico visualmente y de manera sintetizada, cualidades pedagógicas, multidisciplinarias y políticas a través de una obra artística europea.

Criterios de evaluación

Presentación de Infografía que muestre elementos visuales atractivos y que muestre los siguientes datos: ficha técnica (autor, título, año de realización, técnicas/medios/estrategias), características pedagógicas de la obra, características o procesos multidisciplinarios utilizados, elementos discursivos en torno a lo político.

Esta actividad tiene un valor de 5% de calificación

Meta 2.3. Diseñar un ensayo visual que integre imágenes propias que representa la fusión de lo artístico y lo pedagógico en diversos modelos artísticos del siglo XX

M. 2. 3.

Primero
Leerás el artículo académico “El ensayo visual: una tipología emergente de artículos de investigación-creación” de Pedro Pablo Gómez.

Segundo
Revisar las infografías propias realizadas en la Meta 2.1 y 2.2 para realizar un análisis crítico sobre las diversas relaciones que pueden generarse entre el ámbito artístico y el pedagógico.

Tercero
Diseñar un ensayo visual con imágenes propias que integre los aprendizajes obtenidos entre las múltiples fusiones entre lo artístico y pedagógico a partir de proyectos artísticos del siglo XX, mostrando una Introducción, un argumento, y conclusión.

Cuarto.
Prepara tu ensayo visual en formato PDF para subirla en la carpeta “Fusionar lo artístico y lo pedagógico en diversos modelos artísticos del siglo XX”

Fechas de vencimiento/entrega:
Ensayo visual: **Por definir.**

Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Revisé obras artísticas del siglo XX realizadas en el continente europeo y americano, para identificar cualidades pedagógicas, multidisciplinarias y políticas presentes.
Diseñé un Ensayo visual donde argumento a través de imágenes y de manera sintetizada, las diversas relaciones que pude identificar en proyectos artísticos europeos y americanos del siglo XX que entretejen lo pedagógico, multidisciplinario y político.

Criterios de evaluación
Presentación de Ensayo visual que muestre imágenes de autoría propia para crear un argumento crítico en relación a las diversas posibilidades que brindaron proyectos artísticos y europeos del siglo XX en torno a lo pedagógico y artístico. El ensayo muestra en la primera página: logo de la institución, datos del alumno, título del ensayo, profesor que imparte materia y nombre de la asignatura.

Esta actividad tiene un valor de 10% de calificación

Meta 3.1. Analizar proyectos de arte actual que fusionan lo artístico y lo pedagógico

M. 3.1.
Primero
Leer el artículo de Luis Camnitzer titulado “Arte y pedagogía”. Camnitzer, L. (2026). *Arte y pedagogía.* https://esferapublica.org/arte-y-pedagogia/

Segundo
Revisar la página electrónica: Esfera pública. (2026). *Archivo crítico*. https://esferapublica.org/

El cual muestra proyectos, noticias, propuestas latinoamericanas actuales.

Tercero Revisar la página electrónica: Immensiva. (2026). *Proyectos artísticos.* https://www.immensiva.com/ , el cual muestra proyectos y artistas de la esfera internacional.

Cuarto.
Elegir un proyecto u obra artística que llame tu atención a partir del análisis que plantea Luis Camnitzer, la revisión de proyectos latinoamericanos y de arte contemporáneo a nivel global para construir un rompecabezas con los materiales que tú elijas de tal manera que cada pieza contenga palabras clave para hablar de aspectos que construyen puentes entre lo artístico y lo pedagógico.

Quinto.
Prepara un documento en PDF donde se observe el proceso del rompecabezas y resultados finales, sube tu presentación en la carpeta “Rompecabezas: entre lo artístico y lo pedagógico”

Fechas de vencimiento/entrega:
Rompecabezas: **Por definir.**

Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Estudié el texto de Luis Camnitzer para crear una perspectiva actual sobre las relaciones entre lo artístico y lo pedagógico y su relevancia en el arte contemporáneo.
Analicé un proyecto de arte contemporáneo a partir de sus cualidades entre lo pedagógico y artístico.

Criterios de evaluación

Presentación de Rompecabezas con diseño propio y original, a partir de materiales físicos, que contenga imagen y palabras clave para hablar de aspectos que construyen puentes entre lo artístico y lo pedagógico a partir del análisis de un proyecto. El rompecabezas mide aproximadamente 50x70cm, es funcional y de material duradero.

Esta actividad tiene un valor de 10% de calificación

Meta 3.2. Diseñar una práctica artística pedagógica a partir de su anteproyecto de maestría.

M. 3.2.
Primero
Revisar el texto:
Matos, R, Pineda, Y & Vásquez, A. (2010). El aprendizaje del arte. Un modelo de mediación basado en la interacción sociocultural. En *Revista de Investigación.* 69 (34), Redalyc.El Aprendizaje del Arte. Un modelo de mediación basado en la interacción sociocultural

Segundo
Revisar la plantilla “Lineamientos para propuesta de una práctica artística pedagógica” (dicha plantilla será en word y se añadirá cuando ya se imparta la clase)

Tercero
Crear una práctica artística pedagógica que pueda fungir como mediadora entre tu propuesta artística planteada en tu anteproyecto de maestría y el público a la que va dirigida

Cuarto.
Prepara un documento en PDF donde se observe el proceso del rompecabezas y resultados finales, sube tu presentación en la carpeta “Rompecabezas: entre lo artístico y lo pedagógico”

Fechas de vencimiento/entrega:
Propuesta escrita: **Por definir.**

Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Realicé una reflexión final sobre la importancia de los procesos de aprendizaje del arte a través de la misma práctica artística como puente pedagógico.
Diseñé una práctica artística pedagógica que intermedia mi propia obra artística con mi público objetivo.

Criterios de evaluación
Presentación de texto escrito siguiendo los lineamientos de la plantilla entregada.

Esta actividad tiene un valor de 20% de calificación

Meta 3.3. Realizar una práctica artística pedagógica relacionada con su anteproyecto de maestría

M. 3.3.
Primero
Revisar la propia propuesta de una práctica artística pedagógica que intermedia mi propia obra artística con mi público objetivo.

Segundo
Crear en un formato libre y utilizando los materiales que elijas la práctica artística pedagógica.

Tercero
Registrar de manera fotográfica y audiovisual la práctica llevada a cabo.

Cuarto
Crear una presentación en formato digital que muestre resultados de la práctica llevada a cabo.

Quinto
Entregar en formato PDF un documento que presente los resultados de la práctica en la carpeta “Mi práctica artística pedagógica”

Fechas de vencimiento/entrega:
Presentación en formato libre y digital de la práctica artística pedagógica llevada a cabo: **Por definir.**

Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Realicé una reflexión final sobre el diseño de mi propia práctica artística pedagógica y mi anteproyecto de obra.

- Realicé una práctica artística pedagógica que intermedia mi propia obra artística con mi público objetivo.

Criterios de evaluación
Presentación en formato libre y digital de la práctica artística pedagógica llevada a cabo.

Esta actividad tiene un valor de 20% de calificación

Nota: Todos los materiales bibliográficos serán proporcionados a las y los estudiantes por el titular de la unidad de aprendizaje.

Universidad Autónoma de Baja California
Centro de Investigación para el Aprendizaje Digital

Plantillas para el diseño instruccional de cursos en modalidad a distancia

Asignatura: Mercadotecnia Cultural
Diseñador(es): Demian Eduardo Carmona Villafaña, Lizbeth Muñoz Bravo

Sección 1. Descripción general del curso.

Nombre de la Asignatura

Nivel académico: Maestría
Clave:
Programa Educativo: Maestría en Artes Visuales
Vigencia de la unidad de Aprendizaje:
Créditos y total de horas: 5 créditos (HC: 02, HE:02, HT: 01), horas en el semestre
Etapa formativa: Maestría
Carácter de la asignatura: Obligatoria
Modalidad Instruccional: A distancia.

► *¿Qué aprenderá el estudiante durante el curso?*

Competencia general:
Diseñar un plan de marketing sobre un producto, servicio cultural o derivado mediante estrategias correspondientes al contexto cultural seleccionado, para su implementación en un proyecto artístico comprometido con el desarrollo social, con una actitud emprendedora y proactiva.

Propósito general:
Desarrollar un plan de marketing acorde a las estrategias y comunicación para los públicos pertinentes al proyecto cultural del estudiante, que permita su inserción al mercado cultural seleccionado. En la unidad de aprendizaje Mercadotecnia Cultural, se analizará el proceso de aplicación del marketing y de la comunicación en productos culturales, utilizando nuevos modelos de gestión de mercados más comprometidos con su entorno e interesados en conocer la repercusión de sus actividades en los ciudadanos, proporciona las bases iniciales generales para la práctica profesional como creador y promotor independiente. Esta unidad de aprendizaje actuará como un enlace entre la teoría crítica y la práctica profesional, ayudando a los estudiantes a posicionar el arte y la cultura como bienes significativos en un entorno globalizado. De este modo, se alinea con la misión

del programa al formar egresados capaces de contribuir al fortalecimiento del mercado del arte desde una perspectiva transformadora e inclusiva**.**

► *¿Cómo aprenderá el estudiante?*

Estrategia general de aprendizaje:

Se utiliza el método de aprendizaje basado en investigación, reflexión individual y el trabajo colaborativo, aplicando su conocimiento en la práctica, realizando actividades como mapas mentales, cuadros comparativos, entre otros, apoyándose con lecturas que se encuentran dentro del curso. Además, el curso opera bajo la modalidad a distancia (no presencial), por lo que se conducirá mediante la plataforma institucional para este tipo de cursos, donde el aprendizaje se llevará a cabo a través de actividades sincrónicas y asincrónicas realizadas online, así como una etapa de trabajo basado en proyectos.

► *¿Cómo sabrá que lo aprendió?*

Evidencias de desempeño:

En cada unidad se especifican las metas y los requisitos de cada una, al igual que en cada meta se especifican el producto que se debe entregar para que el alumno aplique lo aprendido.

Criterios de acreditación:

- Ingresar al espacio del curso en la plataforma cuando menos dos veces por semana.
- Es indispensable presentar el Proyectos artístico y portafolio para acreditar la asignatura.

Criterios de evaluación:

Cada una de las metas contiene los criterios específicos conforme a los cuales será evaluado el estudiante. Estos criterios se presentan en la forma de requisitos para acreditar la meta/práctica (características y condiciones de forma y tiempo de los entregables), y de evidencias de desempeño (resultados esperados) en cada unidad.
Cada meta/práctica tiene un valor porcentual en el conjunto de la calificación.

Políticas del curso:

a) Comunicación

- Dentro de la plataforma puede consultarse todo el contenido del curso, su uso, instrucciones detalladas de tareas y metas.
- El medio de comunicación entre docente y alumno es por medio del FORO DE DUDAS para cualquier comentario sobre las actividades. Si el alumno está interesado en un asunto de carácter más personal como: observaciones sobre trabajo en equipos, aclaración de calificaciones, solicitud de prórroga de entrega de trabajo, etc. puede optar por un correo electrónico directo al profesor responsable.
- Es responsabilidad del alumno revisar constantemente su cuenta en la plataforma y correo electrónico para estar enterado sobre la información, actualizaciones y modificaciones que se puedan presentar en el desarrollo del curso.

b) Entrega de actividades (tareas o metas)

- La fecha de entrega de actividades (tareas o metas) se debe respetar. En cada actividad se especificará el día límite de entrega, pudiendo entregarse antes de la misma. Las actividades entregadas en la semana posterior a su fecha original podrán calificarse con máximo 50% de su valor original. Se debe respetar el medio de envío señalado por el docente.
- Cualquier trabajo enviado por medio diferente al indicado queda a consideración del docente recibirlo o no considerarlo.
- Cuando el alumno se encuentre con alguna dificultad que le impida cumplir con la entrega de una actividad debe notificar al docente ANTES de que se cumpla la fecha límite, para determinar si amerita o no una prórroga.
- No se considerarán en la evaluación trabajos entregados por un medio distinto al solicitado, al menos de que exista evidencia oportuna de problemáticas ajenas al alumno. Si por alguna razón no se puede presentar el trabajo por la vía solicitada se debe enviar un correo al docente describiendo el problema,

si es posible anexar el trabajo y quedar en espera de que el docente le dé instrucciones de cómo proceder. Es importante dejar la evidencia de que se concluyó el trabajo en tiempo.

c) Calidad de la escritura

- Se espera que en todas las comunicaciones por escrito (foros, mensajes, correo electrónico) se mantenga el uso apropiado del lenguaje, cuidando la redacción y ortografía.

d) Respeto a la propiedad intelectual / derechos de autor

- Es importante respetar la propiedad intelectual/derechos autorales ajenos, por lo que en caso de utilizar ideas, conceptos, reflexiones, comentarios, metodologías, etc. de algún autor o fuente deberán explícitamente citarse explícitamente y colocarse la información correspondiente en las referencias
- El uso deshonesto del material intelectual de otros autores es determinado como un plagio. En caso de darse el caso, el docente determinará una sanción sobre la calificación, pudiendo incluso reprobar la asignatura si la severidad del plagio es tal.

e) Utilización de Inteligencia artificial (IA)

- El 50% de la producción realizada, ya sea en uso de imágenes fijas, audiovisuales o textos, debe ser realizada por “Producción humana”; un 20 a 30% de la producción puede ser “Mixta”, es decir, trabajo humano y editado por IA y un 20 a 30% utilización de IA.

Evaluación:

Unidad l- 12 hrs.
- 3 semanas 25%.

Unidad 2.- 16 hrs.
- 3 semanas 25%.

Unidad 3. - 20 hrs.
- 10 semanas 50%.

►Autores, fechas de elaboración y última actualización.

Programa de Unidad de Aprendizaje:
Mtro. Sergio Rommel Alfonso Guzmán Dr. Demian Eduardo Carmona Villafaña Dra. Martha Patricia Medellín Martínez Mtra. Lizbeth Muñoz Bravo

Diseño Instruccional para la modalidad a distancia:
Dr. Demian Eduardo Carmona Villafaña, Dra. Lizbeth Muñoz Bravo. Febrero de 2026.

Sección 2. Plan de actividades.

Nombre de la asignatura: Mercadotecnia Cultural.

Competencia: Diseñar un plan de marketing sobre un producto, servicio cultural o derivado mediante estrategias correspondientes al contexto cultural seleccionado, para su implementación en un proyecto artístico comprometido con el desarrollo social, con una actitud emprendedora y proactiva.

Unidad 1: Gestión de marketing y comunicación de productos culturales

Identificar los elementos clave y el impacto en los públicos de las estrategias de marketing y comunicación utilizados en la promoción de los bienes y servicios culturales mediante la revisión de estudios de casos actuales para generar una gestión estratégica que permita insertarse en las dinámicas del mercado cultural meta, con una actitud respetuosa, congruente y responsable.

Meta	Semana	Entrega	Actividad	Evidencia(s)	Valor
Meta 0. Encuadre. 1.1 Introducir al marketing cultural.	1	11 y 13 de agosto	Encuadre. Participación en foro. Exploración de intereses Evaluación diagnóstica	Evaluación diagnóstica. Reporte de lectura	0% 7%
1.2 Establecer Comunicación de bienes y servicios culturales a partir de la gestión estratégica de las relaciones.	2	18 y 20 de agosto	Exposición docente. Búsqueda documental. Discusión grupal. Retroalimentación.	Reporte de lectura.	8%
1.4. Captar y vincular públicos. Prácticas de taller 1. Revisión de casos concretos de proyectos culturales sustentados en acciones de mercadotecnia cultural.	3	25 y 28 de agosto	Exposición docente Discusión grupal. Retroalimentación.	Ensayo de la unidad 1.	10%
Unidad 2: El comportamiento del consumidor cultural Establecer un sistema de conexión con el entorno, que permita a la organización ser lo más permeable posible, a partir de la identificación de los factores que inciden en el proceso de compra, con respeto y cooperación.					
2.1 Generar Modelos de comportamiento del consumidor cultural, identificando las características de los niveles de aprendizaje del modelo de Howard y Shelth y las variables Internas	4	1 y 4 septiembre	Exposición docente. Búsqueda documental. Discusión grupal. Retroalimentación.	Reporte de lectura.	8%
2.4 Analizar variables externas para comprender las necesidades de los consumidores culturales	5	8 y 10 septiembre	Exposición docente Discusión grupal. Retroalimentación.	Reflexión.	7%
2.5 Identificar el proceso de decisión de compra Prácticas de taller 1.Desarrollar un estudio de mercado, a partir de	6	15 y 18 septiembre	Exposición docente Discusión grupal. Retroalimentación.	Reflexión en formato de ensayo	10%

instrumentos de investigación para identificar intereses e inquietudes de consumidores y no consumidores.					
Unidad 3: Plan de marketing de un producto cultural Diseñar un plan de marketing para un producto cultural, integrando el análisis estratégico de la situación y la planificación de objetivos, estrategias y acciones, mediante el uso de herramientas metodológicas y la aplicación de información primaria y secundaria, para desarrollar propuestas viables que fortalezcan la proyección y posicionamiento del proyecto artístico en su contexto específico.					
3.1. Definir el objeto de análisis estratégico de la situación para determinar las variables a analizar.	7	22 y 26 septiembre	Exposición docente. Discusión grupal. Retroalimentación.	Ficha del objeto de análisis. Síntesis diagnóstica.	2%
3.2. Determinar las fuentes de información considerando el diseño del proceso de obtención de información primaria	8	29 septiembre y 2 octubre	Exposición docente. Discusión grupal. Retroalimentación.	Propuesta de proceso de obtención de información primaria.	2%
3.3. Realizar búsqueda en fuentes secundarias y trabajo de campo para procesar y analizar de los datos	9	6 y 9 octubre	Exposición docente. Investigación. Discusión grupal. Retroalimentación.	Reporte de hallazgos	2%
3.4. Elaborar Diagnóstico de la situación.	10	13 y 16 octubre	Exposición docente. Discusión grupal. Retroalimentación.	Diagnóstico.	2%
3.5. Planificar la estrategia a partir de la determinación de los objetivos y las estrategias.	11	20 y 23 octubre	Exposición docente Discusión grupal. Retroalimentación.	Objetivos de marketing. Matriz objetivos - estrategias.	2%
3.6. Determinar el programa de acción.	12	27 y 30 octubre	Exposición docente. Presentación de estructura del trabajo final.	Programa de acción	2%
3.7. Redactar el plan Prácticas de taller 1. Elaborar la propuesta del plan de marketing y mostrarla en un software para presentaciones.	13	3 y 6 noviembre	Definición de la propuesta.	Borrador de la propuesta del plan de marketing.	3%
Revisar avances y asesorías	14	10y 13 noviembre	Organización de agenda para revisar avances (mínimo en 2 momentos) Taller de asesorías.	Avance de las acciones del plan de marketing.	5%
	15	17 y 20 noviembre			
Presentación de trabajo final	16	24 y 27 noviembre		Actividad grupal de presentación. Presentación de propuesta de plan de marketing.	10% 30%

Sección 3. Descripción de la actividad de la meta.

Meta 0. Encuadre

►¿Qué voy a aprender?
Definir mis expectativas con relación a la asignatura.

►Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual- grupal.

Primero. Ingresa a la plataforma institucional el día y hora señalada de clases.

Segundo. Participa, en orden, en la videollamada atendiendo las preguntas ¿Que aprenderé? ¿Qué intereses tengo?

Tercero. Durante la videollamada, la docente realiza la presentación de los contenidos, políticas y criterios de evaluación que se revisarán y aplicarán durante la asignatura.

►Fechas de vencimiento/entrega:

► ¿Cómo sabré que logré la meta?
1. Acudo a la sesión sincrónica en la plataforma.
2. Participó en la dinámica de clase.
3. Escucho con atención los contenidos, políticas y criterios de evaluación de la asignatura.
4. Consensuamos los criterios de evaluación de la asignatura

UNIDAD 1

Meta 1.1. Introducción al marketing cultural.
► ¿Qué voy a aprender?
Conocer la importancia de la evaluación diagnóstica en el contexto del marketing cultural.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
.

Primero. Entra en la sesión, para dialogar sobre la historia, funciones y metas de las mercadotecnia

Segundo. Posteriormente, revisa los siguientes materiales con la orientación del docente.

📚 Marian Jessy (18 de febrero de 2019) Funciones de la mercadotecnia. [video] youtube https://www.youtube.com/watch?v=sPl1GP1VtCY

📚 Tellez Saúl, (5 de febrero de 2018) Funciones de la mercadotecnia. [video] youtube https://www.youtube.com/watch?v=5HhW-7iQ4OM

📚 Material “Philip Kotler: conoce la historia y las principales contribuciones del padre del Marketing moderno en https://pingback.com/es/resources/philip-kotler/

Tercero. Durante la videollamada, comparte tus inquietudes y aportaciones con el grupo.

Cuarto. Elabora un reporte de lectura que muestre la importancia de la evaluación diagnóstica en el contexto del marketing cultural. Publica tu reporte de lectura en el trabajo de clase correspondiente en la carpeta de BB

asignada.. El documento deberá entregarse en formato PDF, con una extensión de 3 a 5 cuartillas y dentro de la fecha establecida.

► Fechas de vencimiento/entrega: 15 de agosto

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Reconocí la importancia de la evaluación diagnóstica en los proyectos de marketing cultural.

Criterios de evaluación
Participación activa en la sesión.
Atención a las recomendaciones de los docentes.
Entrega en tiempo y forma.

Esta actividad tiene un valor del 7 % de calificación.

Meta 1.2 Comunicación de bienes y servicios culturales a partir de la gestión estratégica de las relaciones.

► ¿Qué voy a aprender?
Interpretar y comunicar el valor artístico en mensajes comprensibles para hacer visible un proyecto cultural en público determinado, así como conocer formas de construir redes para lanzar y continuar proyectos culturales.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Primero. Se presentan los conceptos básicos para dar inicio a la sesión virtual en video llamada, promoviendo la participación del grupo.

Segundo. Se buscan fuentes de información que muestren casos concretos de mensajes comprensibles para un público cultural determinado, así como la creación de relaciones entre actores clave para la sostenibilidad de proyectos culturales.

Tercero. Elabora una reflexión sobre los conceptos revisados en la sesión anterior, y brinda dos retroalimentaciones a los compañeros en el foro de discusión de BB.

► Fechas de vencimiento/entrega: 22 de agosto

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Descubrí la importancia de la promoción en la gestión estratégica en el contexto cultural.

Criterios de evaluación.
Participación activa en la sesión.
Atención a las recomendaciones de los docentes.
Entrega en tiempo y forma.

Esta actividad tiene un valor del 8 % de calificación.

Meta 1.4. Captación y vinculación de públicos.

► ¿Qué voy a aprender?

Identificar las estrategias que han incrementado las probabilidades de asistencia del público a los eventos culturales.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Primero. Revisa el material sugerido para la sesión

- Mena García Enrique (2017). Estrategias publicitarias en escenarios culturales Universidad Catolica de Murcia https://ojs.correspondenciasyanalisis.com/index.php/Journalcya/article/view/162/140

Segundo. En sesión virtual de videollamada, Se comentarán los puntos relevantes del material para posteriormente revisar el siguiente material

Cuarto. Se elabora el Ensayo de la unidad 1, considerando la estructura (introducción, desarrollo y conclusión) con argumentos sustentados. Dicho trabajo debe entregarse en el buzón de entregas asignado.

► Fechas de vencimiento/entrega: 29 de agosto

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

Comprendí los aspectos esenciales de la unidad 1: Principios del marketing cultural, comunicación de bienes y servicios culturales, gestión estratégica de las relaciones, captación y vinculación de públicos.

Criterios de evaluación
Participación activa en la sesión.
Atención a las recomendaciones de los docentes.
Entrega de videncia en tiempo y forma.

Esta actividad tiene valor del 10% de la calificación

UNIDAD 2

2.1 Generar Modelos de comportamiento del consumidor cultural, identificando las características de los niveles de aprendizaje del modelo de Howard y Shelth y las variables Internas

► ¿Qué voy a aprender?

Identificar los factores que inciden en el proceso de compra del consumidor cultural.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Primero. En la sesión virtual se abordan los modelos del consumidor cultural para intercambiar opiniones ejemplificando sobre diversas manifestaciones culturales para identificar el modelo del consumidor y sus decisiones de compra.

Segundo. Posteriormente, de manera asincrónica se revisan los materiales que a continuación se enlistan:

📚 Libro de Fisher, L y Espejo, J. (2011) Mercadotecnia (cuarta edición) México: McGraw-Hill Interamericana Capitulo I. Aspectos Generales de la Mercadotecnia (pp. 68-78)

📚 Iepatru2007 (2014) El comportamiento del consumidor. [video] youtube https://www.youtube.com/watch?v=5FbZXT7XbLc

📚 Ojeda Virgen Jesús David (2020) Modelo de Howard- Sheth. [video] youtube https://www.youtube.com/watch?v=IyVF-Sr2A9Q&t=75s

Tercero. Elabora Reporte de lectura a partir de la comprensión del material revisado,considerando su análisis y síntesis con una organización y estructura lógica.

► Fechas de vencimiento/entrega: 5 de septiembre

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Identifiqué los principales factores que inciden en el proceso de compra del consumidor cultural.

Criterios de evaluación
- Participación activa en la sesión.
- Atención a las recomendaciones de los docentes.
- Entrega de evidencias en tiempo y forma.

Esta actividad tiene valor del 8% de la calificación

Meta 2.4 Variables Externas / 2.4.1 Cultura / 2.4.2 Subcultura / 2.4.3 Clase Social / 2.4.4 Factores sociales (grupos sociales, la familia, los roles sociales y el estatus).
2.4 Analizar variables externas para comprender las necesidades de los consumidores culturales

► ¿Qué voy a aprender?
Comprender la relevancia de las variables externas en la formación del consumidor cultural

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual

Primero. Se revisa en sesión virtual la presentación para abordar algunos conceptos en relación al tema

Segundo. Posteriormente, de manera asincrónica se Revisa los materiales enlistados para su análisis**.**

📚 Libro de Fisher, L y Espejo, J. (2011) Mercadotecnia (cuarta edición) México: McGraw-Hill Interamericana Capitulo I. Aspectos Generales de la Mercadotecnia (pp. 69-80) y (pp 82-85)

📚 MarketingUPacifico (2013) Factores que influyen en el consumidor. [video] youtube https://www.youtube.com/watch?v=P1BeyxOBe7s

Tercero. Se elabora una Reflexión para comprender la importancia del bagaje cultural para las decisiones de compra, la cual se entrega en el Foro de discusión

► Fechas de vencimiento/entrega: 12 de septiembre

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Identifique las variables externas y su importancia en la toma de decisiones de compra

Criterios de evaluación
- Participación activa en la sesión.
- Atención a las recomendaciones de los docentes.
- Entrega de evidencias en tiempo y forma.

Esta actividad tiene valor del 7 % de la calificación

Meta 2.5. El proceso de decisión de compra.

► ¿Qué voy a aprender?
Identificar intereses e inquietudes de consumidores y no consumidores de productos culturales.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Primero. Se presentan en videollamada algunos documentos para dar inicio a la sesión, promoviendo la participación del grupo.

Segundo. Se ejemplifica en la sesión los elementos básicos del proceso de compra, estableciendo un diálogo para compartir sus opiniones e identificar estrategias de acción

Tercero. Se procede, en sesión asincrónica a la revisión de algunos videos sobre el tema

📚 seeseuno (2014) El proceso de compra en 7 pasos. [video] youtube https://www.youtube.com/watch?v=oykCsnOfmfo

📚 Lorena Ronda (2023) ¿CÓMO DECIDIMOS? La TOMA DE DECISIONES racional e irracional de los consumidores [video] youtube https://www.youtube.com/watch?v=jbEANx2IwFY&list=PLDAF_u7fViPg3bcOmL7nyhMqMjC_Q5DHk&index=9

Cuarto. Elabora una reflexión en formato de ensayo sobre el tema, y brinda dos retroalimentaciones a los compañeros en el foro de discusión de BB.

► Fechas de vencimiento/entrega: 19 de septiembre

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Desarrollé un estudio de mercado para identificar intereses e inquietudes de consumidores y no consumidores de productos culturales.

Criterios de evaluación
- Participación activa en la sesión.
- Atención a las recomendaciones de los docentes.
- Entrega de evidencias en tiempo y forma.

Esta actividad tiene valor del 10 % de la calificación

UNIDAD 3

Meta 3.1. Definición del objeto de análisis / 3.2. Análisis estratégico de la situación / 3.2.1. Determinación de las variables a analizar.

3.1. Definir el objeto de análisis estratégico de la situación para determinar las variables a analizar.

► ¿Qué voy a aprender?
Delimitar el objeto de análisis, o también llamado producto cultural, considerando las variables clave del público y contexto determinados.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual/colaborativa

Primero. En sesión virtual, se selecciona un producto o servicio cultural propio, y describe su contexto general.

Segundo. Se les proporcionará compartido (drive) de excel para indicar si trabajan de manera individual o en equipo máximo de tres personas

Tercero. Redacta la ficha del objeto de análisis, incluyendo:
- Categoría de producto.
- Público objetivo.
- Competencia.
- Tendencias culturales.
- Canales de difusión.
- Recursos disponibles.

Esta ficha del objeto de análisis, se compartirá en el foro de discusión para recibir retroalimentación de los compañeros y del docente.

Cuarto. Posteriormente, se redacta una síntesis diagnóstica, a manera de conclusión, incluyendo los desafíos estratégicos.

Quinto. Se publica en la plataforma BB, la síntesis diagnóstica.

► Fechas de vencimiento/entrega: 26 de septiembre

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Comprendí la importancia de los elementos de una ficha del objeto de análisis.

Analicé los desafíos estratégicos para integrar una síntesis diagnóstica.

Criterios de evaluación

- Participación activa en la sesión.
- Atención a las recomendaciones de los docentes.
- Entrega de evidencias en tiempo y forma.

Esta actividad tiene valor del 2% de la calificación

Meta 3.2.2. Determinación de las fuentes de información / 3.2.3. Diseño del proceso de obtención de información primaria.

3.2. Determinar las fuentes de información considerando el diseño del proceso de obtención de información primaria

► ¿Qué voy a aprender?

Establecer las pautas para identificar las necesidades e intereses de los consumidores/públicos

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. En esta actividad daremos continuidad al trabajo individual o en equipo iniciado en la meta anterior. Se inicia la actividad en una sesión virtual con una presentación para dialogar sobre sus experiencias, sus inquietudes y aportaciones sobre el tema.

Segundo. Revisa de manera asincrónica, los documentos indicados

📚 Libro de Fisher, L y Espejo, J. (2011) Mercadotecnia (cuarta edición) México: McGraw-Hill Interamericana Capítulo 6. Investigación de mercados (pp 96- 101)

📚 Posgrado FCom-Comunicación UDEP (2014) Máster Class: Investigación de mercados, [video] youtube https://www.youtube.com/watch?v=1rtC34ioZRA

📚 Aprendiz de Mercadotecnia (3 de noviembre de 2019) ¿Qué es investigación de mercados? [video] youtube en https://www.youtube.com/watch?v=iz9nvYehePg

Tercero. Elabora Propuesta de proceso de obtención de información primaria, para entregar en la carpeta asignada para ello. .

► Fechas de vencimiento/entrega: 3 de octubre

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

Criterios de evaluación

- Genere un diálogo en la sesión
- Entregue en tiempo y forma el trabajo asignado

Esta actividad tiene valor del 2 % de la calificación

Meta 3.2.4. Búsqueda en fuentes secundarias y trabajo de campo / 3.2.5. Procesamiento y análisis de los datos.

3.3. Realizar Búsqueda en fuentes secundarias y trabajo de campo para procesar y analizar de los datos

► ¿Qué voy a aprender?

Comprender los diversos sistemas informáticos para el procesamiento de información con el propósito de facilitar su análisis.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. En sesión virtual, se revisan los sistemas informáticos para el procesamiento de información como son:

- Google forms
- Survey monkey
- SPSS

Segundo. En sesión asincrónica, se integra a cualquiera de los sistemas el instrumento diseñado para obtener información para su procesamiento

Tercero. Elabora un Reporte de hallazgos del instrumento aplicado y sistematizado para entregar en la plataforma BB en la carpeta indicada.

► Fechas de vencimiento/entrega: 10 de octubre

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Identificó los sistemas informáticos
- Aplicó el uso de sistemas para procesar información

Criterios de evaluación

- Participe en l sesión
- Entregue en tiempo y forma el trabajo asignado

Esta actividad tiene valor del 10 % de la calificación

Meta 3.4. Diagnóstico de la situación.

► ¿Qué voy a aprender?
Reflexionar sobre los hallazgos a fin de identificar opciones y estrategias viables de aplicación.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. Se dará continuidad al trabajo individual o en equipo iniciado previamente considerando la información se generó en la meta anterior para analizar

Segundo. Es una sesión de trabajo virtual colaborativo con el propósito del intercambio de ideas, revisión

Tercero. Posteriormente, cada equipo deberá elaborar el Diagnóstico de la situación, considerando los factores internos y externos que permitan identificar las oportunidades,amenazas y ventajas competitivas del producto cultural

► Fechas de vencimiento/entrega: 17 de octubre

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Analice los resultados de los datos recabados para identificar las estrategias de mercadotecnia útiles para mi proyecto.

Criterios de evaluación
- Participación en la sesión
- Entregó en tiempo y forma el trabajo asignado

Esta actividad tiene valor del 2 % de la calificación

Meta 3.4. Planificación estratégica / 3.4.1. Fijación de objetivos / 3.4.2. Determinación de las estrategias.
3.5. Planificar la estrategia a partir de la determinación de los objetivos y las estrategias

► ¿Qué voy a aprender?

Identificar el concepto de planeación estratégica y su aplicación en la mercadotecnia para contrastar su operatividad

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. Se aborda en la sesión virtual el tema en cuestión

Segundo. Revisa los materiales y toma notas de los siguientes materiales:

📚 Libro de Fisher, L y Espejo, J. (2011) Mercadotecnia (cuarta edición) México: McGraw-Hill Interamericana Capítulo 7, 8, 9 y 10.

📚 Lepatru007 (2019) Planeación estratégica: Conceptos- Etapas- Herramientas, [video] youtube https://www.youtube.com/watch?v=o9DRitotADY&t=1107s (solo de consulta general)

📚 La cultura del marketing (2015) Planificación estratégica del marketing, [video] youtube https://www.youtube.com/watch?v=54AseC8suyo

📚 Alfaro Marvin Tutoriales (2020) Plan estratégico de marketing, [video] youtube https://www.youtube.com/watch?v=YSD5SjLiMck

📚 From Dopler (2017) Cómo elaborar tu plan de marketing desde cero, [video] youtube https://www.youtube.com/watch?v=qeLOQ4sVNVg

Tercero. A partir de los materiales de Planeación estratégica en mercadotecnia, identifica una empresa/institución para explicar cómo se desarrollan los puntos que a continuación se enlistan:

1. Misión
2. Análisis de posición
3. Creación de escenarios
4. Objetivos estratégicos
5. Estrategias de desarrollo
6. Estrategias de mercadotecnia
7. Evaluación y control

Cuarto. Elabora los Objetivos de marketing, la matriz objetivos - estrategias.

► Fechas de vencimiento/entrega: 24 de octubre

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Comprendo los elementos de la planeación estratégica
- Aplicó en el proceso de construcción de mi proyecto

Criterios de evaluación
- Entregue en tiempo y forma el ejercicio

Esta actividad tiene valor del 2 % de la calificación

Meta 3.4.3. Determinación del programa de acción.

► ¿Qué voy a aprender?
Aplicar los objetivos y estrategias previamente definidos hacia un programa de acción concreta y viable.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. Revisa el siguiente material.

📚 Pantoja Ruiz, E. S., & Núñez Rojas, E. (2022). Plan de Marketing para Emprendimientos Creativos Y Culturales. *Revista Electrónica Del Desarrollo Humano Para La Innovación Social*, *9*(18). https://www.cdhis.org.mx/index.php/CAGI/article/view/172/285

Segundo. Elabora un programa de acción que integre los siguientes aspectos:

- Actividades.
- Tiempos.
- Responsables.
- Recursos.

Tercero. Comparte tu programa de acción en clase, para recibir retroalimentación de los estudiantes y el docente.

Cuarto. Publica tu programa de acción en la plataforma.

► Fechas de vencimiento/entrega: 31 de octubre

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Comprendí la importancia de los aspectos principales de un programa de acción.

Criterios de evaluación

- Entregue en tiempo y forma el ejercicio

Esta actividad tiene valor del 2 % de la calificación

Meta 3.4.5. Redacción del plan.

► ¿Qué voy a aprender?
Diseñar una propuesta del plan de mercadotecnia cultural.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. Elaborar un borrador de la propuesta del plan de marketing y mostrarla en un software para presentaciones.

Segundo. Compartir el borrador de tu plan de mercadotecnia cultural en clase para realizar una dinámica de taller y afinar la propuesta.

Tercero. Publicar tu propuesta en la plataforma.

► Fechas de vencimiento/entrega: 31 de octubre

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
Identifiqué los elementos principales de un plan de mercadotecnia cultural.

Criterios de evaluación
- Entregue en tiempo y forma el ejercicio

Esta actividad tiene valor del 3 % de la calificación

Meta. Revisión de avances y asesorías.

► ¿Qué voy a aprender?
Desarrollar un plan de marketing a través de prácticas de taller y acompañamiento en asesorías.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. Atender las recomendaciones del docente de la meta anterior y enviar los avances en tiempo y forma.

Segundo. Presentar frente al grupo los resultados de los avances y atender la retroalimentación, en cada fecha programada.

Tercero. Acordar los lineamientos para la presentación del trabajo final: Duración, turnos y recursos audiovisuales permitidos.

Cuarto. Preparar la versión final del plan de marketing y enviarla a la plataforma.

► Fechas de vencimiento/entrega: 14 de noviembre

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Participe en los procesos de asesoría del proyecto
- Atendí las recomendaciones

Criterios de evaluación
- Entregue los avances en tiempo y forma.

Esta actividad tiene valor del 5 % de la calificación

Meta. Presentación de trabajo final.

► ¿Qué voy a aprender?
Exponer frente al grupo y el docente tu presentación de plan de marketing.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. Acordar los turnos y horarios de las exposiciones.

Segundo. Atender el turno asignado y exponer la presentación.

Tercero. Escuchar la retroalimentación del docente y de los estudiantes.

► Fechas de vencimiento/entrega: 14 de noviembre

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Atendí a la rúbrica para la presentación del trabajo final

Criterios de evaluación
- Entregue el trabajo en extenso en la plataforma en tiempo y forma.

Esta actividad tiene valor del 10 % de la calificación

Nota: Todos los materiales bibliográficos serán proporcionados a las y los estudiantes por el titular de la unidad de aprendizaje.

Plantillas para el diseño instruccional de cursos en modalidad a distancia

Asignatura: Mediación Pedagógica y Formación de Públicos

Diseñador(es): Marycarmen de Monserrat Arroyo Macías y Miguel Ángel Lozano Chairez

Sección 1. Descripción general del curso.

Mediación Pedagógica y Formación de Públicos

Nombre de la Asignatura: Mediación pedagógica y formación de públicos

Nivel académico: Maestría
Clave: Nueva creación
Programa Educativo: Maestría en Artes Visuales
Vigencia de la unidad de Aprendizaje: Nueva creación
Créditos y total de horas: 5 créditos. (HC:2. HT: 1) 64 horas en total.
Carácter de la asignatura: Obligatoria
Modalidad Instruccional: A distancia.

► *¿Qué aprenderá el estudiante durante el curso?*

Competencia general:
Implementar técnicas, procesos y cualidades pedagógicas mediante la vinculación de su práctica artística para la formación de públicos acorde al tipo de comunidad al que va dirigido, ya sea en el ámbito de lo público o privado con perspectiva incluyente y respetuosa.

Propósito general:
Crear estrategias de mediación pedagógica para desarrollar un acercamiento entre obra y público con la finalidad de ayudar en la recepción, comprensión y formación de las personas participantes. Se requiere haber acreditado la unidad de aprendizaje Teorías y estrategias pedagógicas para la creación artística.

► *¿Cómo aprenderá el estudiante?*

Estrategia general de aprendizaje:

Esta Unidad de aprendizaje tiene como estrategia general ejercicios investigativos de manera individual, así como ejercicios prácticos que le permitan diseñar sus propias estrategias de mediación pedagógica para la futura inserción de proyectos artísticos en espacios expositivos, de intervención en espacios públicos o espacios comunitarios. El curso contará con algunas lecturas que serán compartidas dentro de la misma clase. Es importante mencionar que la clase es modalidad a distancia (no presencial) por lo que se conducirá mediante la plataforma virtual institucional, donde el aprendizaje se llevará a cabo a través de actividades sincrónicas y asincrónicas realizadas online, así como una etapa donde diseñará una propuesta de mediación pedagógica para su proyecto artístico.

► *¿Cómo sabrá que lo aprendió?*

Evidencias de desempeño:

- **Mapa mental:** Incluye elementos visuales y escritos que represente un análisis crítico de la lectura presentada. Identificando la idea central del texto y colocándola en el centro de la página con una palabra o frase clave clara. Sintetiza la información usando palabras clave. Establece conexiones entre ramas.
- **Reporte de lectura:** Desarrolla las ideas centrales y los argumentos principales de manera sintética y estructurada. Incluye un apartado de análisis crítico donde relaciones la lectura con conceptos del curso o problemáticas actuales. Concluye con una reflexión personal fundamentada.
- **Cuadro sinóptico:** Sintetiza la lectura de manera jerárquica y visual.
- **Cartografía digital :** Representa de forma visual, relacional y crítica el territorio conceptual de la lectura.
- **Reporte investigativo:** Presenta un análisis en formato de presentación de la investigación de los espacios de tu localidad.
- **Ensayo visual:** Ejemplifica visualmente las diversas estrategias de mediación pedagógica utilizadas en los textos que se analizan en este apartado de la clase.
- **Texto argumentativo**: Diseña su propia estrategia de mediación pedagógica considerando las necesidades de sus proyectos, dinámicas del espacio y el público al que va dirigido.

Criterios de acreditación:

- Ingresar al espacio del curso en la plataforma cuando menos dos veces por semana.
- Es indispensable realizar el Texto argumentativo, evidencia de desempeño de la Unidad 2, para acreditar la asignatura.

Criterios de evaluación:

Cada Unidad contiene diversas Metas y criterios específicos que serán considerados para la evaluación. Dichos criterios serán los requisitos para obtener la calificación de cada práctica. Cada práctica tiene un valor con relación al total de la calificación del curso.

- Ejercicios y tareas…….. 40%
- Reportes de lectura……. 10%
- Entre final (texto argumentativo) ……...50%

Políticas del curso:

Comunicación

a. Dentro de la plataforma puede consultarse todo el contenido del curso, su uso, instrucciones detalladas de tareas y metas.

b. El medio de comunicación entre docente y alumno es por medio del FORO DE DUDAS para cualquier comentario sobre las actividades. Si el alumno está interesado en un asunto de carácter más personal como: observaciones sobre trabajo en equipos, aclaración de calificaciones, solicitud de prórroga de entrega de trabajo, etc. puede optar por un correo electrónico directo al profesor responsable.

c. Es responsabilidad del alumno revisar constantemente su cuenta en la plataforma y correo electrónico para estar enterado sobre la información, actualizaciones y modificaciones que se puedan presentar en el desarrollo del curso.

Entrega de actividades (tareas o metas)

d. La fecha de entrega de actividades (tareas o metas) se debe respetar. En cada actividad se especificará el día límite de entrega, pudiendo entregarse antes de la misma. Las actividades entregadas en la semana posterior a su fecha original podrán calificarse con máximo 50% de su valor original. Se debe respetar el medio de envío señalado por el docente.
e. Cualquier trabajo enviado por medio diferente al indicado queda a consideración del docente recibirlo o no considerarlo.
f. Cuando el alumno se encuentre con alguna dificultad que le impida cumplir con la entrega de una actividad debe notificar al docente ANTES de que se cumpla la fecha límite, para determinar si amerita o no una prórroga.
g. No se considerarán en la evaluación trabajos entregados por un medio distinto al solicitado, al menos de que exista evidencia oportuna de problemáticas ajenas al alumno. Si por alguna razón no se puede presentar el trabajo por la vía solicitada se debe enviar un correo al docente describiendo el problema, si es posible anexar el trabajo y quedar en espera de que el docente le dé instrucciones de cómo proceder. Es importante dejar la evidencia de que se concluyó el trabajo en tiempo.

Calidad de la escritura

h. Se espera que en todas las comunicaciones por escrito (foros, mensajes, correo electrónico) se mantenga el uso apropiado del lenguaje, cuidando la redacción y ortografía.

Respeto a la propiedad intelectual / derechos de autor

i. Es importante respetar la propiedad intelectual/derechos autorales ajenos, por lo que en caso de utilizar ideas, conceptos, reflexiones, comentarios, metodologías, etc. de algún autor o fuente deberán explícitamente citarse explícitamente y colocarse la información correspondiente en las referencias
j. El uso deshonesto del material intelectual de otros autores es determinado como un plagio. En caso de darse el caso, el docente determinará una sanción sobre la calificación, pudiendo incluso reprobar la asignatura si la severidad del plagio es tal.

Utilización de Inteligencia artificial (IA)

k. El 50% de la producción realizada, ya sea en uso de imágenes fijas, audiovisuales o textos, debe ser realizada por “Producción humana”; un 20 a 30% de la producción puede ser “Mixta”, es decir, trabajo humano y editado por IA y un 20 a 30% utilización de IA.

Evaluación:
Para obtener el derecho a examen ordinario se debe contar con:

l. Asistencia del 80% (26 accesos a plataforma) y Entrega del 80% de las evidencias de aprendizaje totales señaladas en el calendario de actividades del curso, plan de clase o equivalente.

Para obtener el derecho a examen extraordinario se debe contar con:

m. Asistencia del 60% (20 accesos a plataforma) y Entrega del 60% de las evidencias de aprendizaje totales señaladas en el calendario de actividades del curso, plan de clase o equivalente.

Porcentajes por Unidades:

Unidad 1. Público del arte y mediación pedagógica
32 horas. 25%

Unidad 2. Ámbitos de la mediación pedagógica
32 horas. Valor 75%

- **Evidencia final de desempeño:** Texto argumentativo 50%

Autores, fechas de elaboración y última actualización. Programa de Unidad de Aprendizaje:
Mtra. Marycarmen de Monserrat Arroyo Macías,
mtra. Lizbeth Muñoz Bravo,
mtro. Miguel Lozano Chairez (febrero 2025)

Diseño Instruccional para la modalidad a distancia:
Marycarmen de Monserrat Arroyo Macías
Miguel Ángel Lozano Chairez (febrero de 2026)

Sección 2. Plan de actividades.

Mediación pedagógica y formación de públicos					
Unidad 1: Comprender la historia y evolución de las exhibiciones de arte a través del desarrollo del museo y las galerías de arte para contextualizar su proyecto en relación a las dinámicas de presentación con actitud incluyente y sensible.					
Meta	**Semana**	**Entrega**	**Actividad**	**Evidencia(s)**	**Valor**
Meta 0. Encuadre de la materia.	1	Por definir.	Encuadre Participación en foro	Examen diagnóstico.	0%
Meta 1.1 Identificar el origen y evolución del museo mediante un análisis de la presencia del arte en entornos privados, a la creación de museos nacionales.	2	Por definir.	Exposición docente. Lectura *Spaces of experience: Art gallery interiors from 1800 to 2000* de Charlotte Klonk. Discusión grupal.	Mapa mental.	5%
Meta 1.2 Reflexionar sobre el rol de la galería de arte y las dinámicas de estos espacios, tanto públicos como privados.	3	Por definir.	Lectura *Dentro del cubo blanco: la ideología del espacio expositivo* de Brian O'Doherty. Discusión grupal.	Reporte de lectura.	5%
Meta 1.3 Conocer el rol de la curaduría y museología en los siglos XX y XXI.	4	Por definir.	Lectura "*Curacionismo: cómo la curaduría se apoderó del mundo del arte (y de todo lo demás)*" de David Balzer. Discusión grupal.	Cuadro sinóptico.	5%
Meta 1.4 Examinar casos nacionales particulares en cuanto a infraestructura y dinámicas de exposición.	5	Por definir.	Lectura *El cubo de Rubik, el arte mexicano en los 90* de Daniel Montero. Discusión grupal.	Cartografía digital	5%
Meta 1.5. Analizar espacios de exhibición potenciales para la presentación de su proyecto con la finalidad de conocer requisitos de exposición, públicos, accesibilidad, estrategias de difusión y estrategias pedagógicas con los públicos.	6 7		Exposición docente Exposición estudiantil. Trabajo individual	Reporte investigativo.	5%
Unidad 2: Desarrollar una propuesta de mediación pedagógica por medio del análisis de públicos a los que va dirigido su proyecto para generar un vínculo más cercano con los espectadores con actitud creativa, propositiva e inclusiva.					
Meta 2.1. Identificar diversas estrategias de mediación pedagógica que se llevan a cabo en	8				

proyectos artísticos de distinta índole y espacios de exhibición.	9		Exposición docente Búsqueda documental	Ensayo visual	25%
	10				
	11				
Meta 2.2. Diseñar mis propias estrategias de mediación pedagógica.	12		Exposición docente Búsqueda documental Adecuación del proyecto	Texto argumentativo	50%
	13				
	14				
	15				
	16				

Sección 3. Descripción de la actividad de la meta.

Meta 0. Encuadre de la materia

Esta sección sirve para que identifiques los objetivos de la materia, la plataforma, la forma de trabajo y te familiarices con los aspectos más básicos. Esto con el objetivo de que lleves la materia del mejor modo posible de aquí en adelante.

► ¿Qué voy a aprender?

Identificarás el plan de la materia, la modalidad de trabajo, criterios de evaluación, las políticas de la materia y la política de privacidad.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual.

Para cumplir con esta meta debes seguir los siguientes pasos.

- **Primero.** Lee con atención la sección “Información del curso”, y leerás con detenimiento para conocer la descripción general del curso, el plan de actividades, las políticas del curso y el aviso de privacidad.
- **Segundo.** Entra a la actividad “Meta 0. Autotest de conocimiento sobre la materia” y responderás las preguntas de opción múltiple sobre la información del curso.

► Fechas de vencimiento/entrega:

Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Identifiqué las unidades y actividades a realizar en la materia.
- Conocí los criterios de evaluación.
- Identifiqué las secciones y foros que se encuentran disponibles en mi curso en Blackboard

Esta actividad no tiene calificación.

Meta 1.1. Identificar la origen y evolución del museo mediante un análisis de la presencia del arte en entornos privados, a la creación de museos nacionales.

► ¿Qué voy a aprender?

- Identificarás los orígenes y motivaciones originales de la creación de los museos de arte nacionales.
- Comprenderás las funciones de los museos de arte.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual.

Primero. Lee con atención una sección del libro Spaces of experience: Art gallery interiors from 1800 to 2000 de Charlotte Klonk. La sección abarca los apartados "Introduction" y "The Spectator as Citizen", que van desde la página 1 hasta la 47.

Segundo. Elabora un mapa mental sobre el contenido de la lectura.

Recuerda que para elaborar un mapa mental sobre una lectura académica, comienza por identificar la idea central del texto y colócala en el centro de la página con una palabra o frase clave clara. A partir de ahí, traza ramas principales que representen los conceptos, argumentos o ejes temáticos más importantes.

En cada rama, sintetiza la información usando palabras clave, no párrafos completos. Un mapa mental no es un resumen lineal: busca visualizar relaciones. Agrega subramas para desarrollar ejemplos, citas relevantes, categorías, metodologías o implicaciones teóricas.

Establece conexiones entre ramas cuando identifiques relaciones conceptuales (causalidad, contraste, complementariedad, tensión). Puedes usar colores distintos para diferenciar niveles jerárquicos o tipos de ideas (conceptos, autores, problemas, propuestas).

El objetivo no es reproducir el texto, sino comprender su estructura argumentativa y evidenciar cómo se articulan sus ideas. Un buen mapa mental debe permitirte explicar la lectura sin volver a ella, mostrando claridad conceptual y capacidad de síntesis crítica.

Tercero. Sube el mapa en formato PDF al espacio “Meta 1.1 Entrega” del Blackboard de esta materia.

Cuarto. Discute el contenido de la lectura con tus compañeros y el profesor en la videollamada agendada de la materia.

Bibliografía:

- Klonk, C. (2009). *Spaces of experience: Art gallery interiors from 1800 to 2000*. Yale University Press. Disponible en la plataforma del curso (proporcionado por el titular).

► Fechas de vencimiento/entrega:

Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Conozco los orígenes e importancia de los museos nacionales de arte.
- Identifico cómo los museos crean experiencias en los espectadores.
- Conozco las funciones de los museos de arte.

Criterios de evaluación

Identificación de la idea central y jerarquía de conceptos — 35%

Relaciones y conexiones entre conceptos — 25%

Cobertura y pertinencia del contenido de la lectura — 25%

Claridad visual y organización — 10%

Ortografía — 5%

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 1.2. Reflexionar sobre el rol de la galería de arte y las dinámicas de estos espacios, tanto públicos como privados.

► ¿Qué voy a aprender?

- Criticarás la función y rol de la galería de arte en el mundo de arte actual.
- Conocerás las reflexiones críticas sobre galerías de arte.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

- Carácter de la actividad: Individual.

Primero. Lee con atención el libro Dentro del cubo blanco: la ideología del espacio expositivo de Brian O'Doherty.

Segundo. Elabora un reporte de lectura de entre 500 y 600 palabras, en formato de documento Word o LibreOffice, con tipografía Times New Roman, tamaño 12 e interlineado doble. Inicia con la referencia completa del texto. Presenta una breve contextualización del autor y la obra. Desarrolla las ideas centrales y los argumentos principales de manera sintética y estructurada. Incluye un apartado de análisis crítico donde relaciones la lectura con conceptos del curso o problemáticas actuales. Concluye con una reflexión personal fundamentada. Cuida la coherencia, redacción académica y correcta ortografía.

Tercero. Sube el reporte en formato Word o LibreOffice al espacio “Meta 1.2 Entrega” del Blackboard de esta materia.**Cuarto.** Discute el contenido de la lectura con tus compañeros y el profesor en la videollamada agendada de la materia.

Bibliografía:

Brian O’Doherty. (2011). *Dentro del cubo blanco: La ideología del espacio expositivo*. Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo. https://monoskop.org/images/d/d1/ODoherty_Brian_Dentro_del_cubo_blanco.pdf

► Fechas de vencimiento/entrega:

Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Identifico críticas sobre galerías y su rol en el mundo del arte actual.
- Conozco la tradición de reflexiones críticas sobre galerías de arte.

Criterios de evaluación

- Síntesis de ideas centrales y argumentos principales — 35%
- Análisis crítico y vinculación con conceptos del curso — 35%
- Estructura (referencia, contextualización, desarrollo y conclusión) — 15%
- Citas y referencias en formato APA 7 — 10%
- Ortografía y redacción académica — 5%

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 1.3. Conocer el rol de la curaduría y museología en los siglos XX y XXI.

► ¿Qué voy a aprender?

- Comprenderás los orígenes e importancia de la curaduría en el mundo del arte.
- Reflexionarás sobre el rol de la curaduría en el mundo del arte contemporáneo.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual.

Primero. Curacionismo: Cómo la curaduría se apoderó del mundo del arte (y de todo lo demás) de David Blazer. La sección se trata de la "Parte 1. Valor" que va de la página 35 a la 108.

Segundo. Elabora un cuadro sinóptico que sintetice la lectura de manera jerárquica y visual. Coloca el tema central en la parte izquierda o superior y organiza las ideas principales en categorías claras. Desglosa cada categoría en subtemas y conceptos clave, usando frases breves y precisas, no párrafos. Respeta la estructura lógica del texto (tesis, argumentos, conceptos, conclusiones) y muestra relaciones de subordinación. Puedes emplear llaves o diagramas de organización. El objetivo es evidenciar comprensión, capacidad de síntesis y claridad conceptual, permitiendo identificar de un vistazo la estructura argumentativa de la lectura.

Tercero. Sube el cuadro sinóptico en formato PDF al espacio “Meta 1.3 Entrega” del Blackboard de esta materia.

Cuarto. Discute el contenido de la lectura con tus compañeros y el profesor en la videollamada agendada de la materia.

Bibliografía:

Balzer, D. (2018). *Curacionismo: Cómo la curaduría se apoderó del mundo del arte (y de todo lo demás)*. La Marca Editora.
https://es.scribd.com/document/561969502/Curacionismo-David-Balzer

► Fechas de vencimiento/entrega:

Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

Para reflexionar sobre tu aprendizaje, puede preguntarte lo siguiente:

Comprendo el rol de la curaduría en el mundo del arte.

Reflexiono críticamente sobre el protagonismo que ha tomado la curaduría actualmente.

Criterios de evaluación

Jerarquización lógica (tema, categorías y subtemas) — 35%

Síntesis precisa con frases breves — 25%

Cobertura de la estructura argumentativa de la lectura — 25%

Claridad visual y organización — 10%

Ortografía — 5%

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 1.4. Examinar casos nacionales particulares en cuanto a infraestructura y dinámicas de exposición.

► ¿Qué voy a aprender?

- Comprendo cómo las relaciones de poder inciden en la infraestructura cultural de arte de diversas naciones.
- Reflexiono sobre el rol que la política y la economía juegan en el mundo del arte.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual.

Primero. Debes leer una sección del libro El cubo de Rubik, el arte mexicano en los 90 de Daniel Montero. La sección es el capítulo 5 de nombre "La globalización como problema".

Segundo. Elabora una cartografía mental que represente de forma visual, relacional y crítica el territorio conceptual de la lectura. Más que jerarquizar contenidos, busca mapear conexiones, tensiones y cruces entre conceptos, autores, contextos y problemáticas.

Ubica en el centro el problema o núcleo temático y distribuye alrededor las categorías clave, argumentos, ejemplos y debates. Señala con líneas o flechas relaciones como influencia, contraste, complementariedad o conflicto. Puedes integrar citas breves, preguntas críticas y vínculos con otros textos del curso.

Utiliza colores, variaciones de tamaño, formas, ilustraciones, dibujos o cualquier recurso gráfico que ayude a clarificar y enriquecer la representación. El objetivo es evidenciar comprensión profunda y capacidad de articulación conceptual dentro de un campo teórico más amplio.

Tercero. Sube la cartografía al espacio “Meta 1.4 Entrega” del Blackboard de esta materia.

Cuarto. Discute el contenido de la lectura con tus compañeros y el profesor en la videollamada agendada de la materia.

Bibliografía:

Montero, D. (2013). *El cubo de Rubik, arte mexicano en los años 90*. Fundación Jumex Arte Contemporáneo.
Acceso digital:
https://static1.squarespace.com/static/5d83fc05f618622c4d227599/t/6508daa289e4ed6704a15aa6/1695079103025/Montero,+Daniel_+Cubo+de+Rubik.pdf

► Fechas de vencimiento/entrega:

Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

Para reflexionar sobre tu aprendizaje, puede preguntarte lo siguiente:

- Comprendo que la política y la economía son componentes necesarios para comprender el mundo del arte.
- Identifiqué cómo el poder incide en el mundo del arte actual.

Criterios de evaluación

Mapeo de conexiones, tensiones y cruces conceptuales — 35%

Identificación del núcleo temático y categorías clave — 25%

Pertinencia y profundidad del contenido — 20%

Uso de recursos gráficos (colores, formas, vínculos) — 10%

Inclusión de citas y preguntas críticas — 10%

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 1.5. Analizar espacios de exhibición potenciales para la presentación de su proyecto con la finalidad de conocer requisitos de exposición, públicos, accesibilidad, estrategias de difusión y estrategias pedagógicas con los públicos.

► ¿Qué voy a aprender?

- Mapearás los espacios de exposición adecuados para tu proyecto artístico.
- Valorarás los pros y contras de cada uno de ellos.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual.

Primero. Sondea tu localidad para ubicar los principales espacios de exposición que sean factibles para presentar tu proyecto final. Esto lo puedes hacer a través de recursos como Google Maps, directorios de espacios de exposición, redes sociales o referencias personales. Debes localizar cuando menos cinco espacios de los cuales identificarás las siguientes características:

- Nombre.
- Dirección.
- Tipo de espacio (independiente, institucional, mixto).
- Principal encargado, dueño, director, galerista, etc.
- Misión (si posee).
- Años de experiencia.

Aproxímate a cada espacio, y solicita información sobre los requisitos para exponer o presentar tu trabajo dentro del mismo. El objetivo es que encuentres el espacio ideal para tu proyecto.

Segundo. Elabora una presentación de diapositivas donde presentes tus hallazgos de cada espacio ante tu grupo.

Tercero. Sube las diapositivas al espacio “Meta 1.5 Entrega” del Blackboard de esta materia.

Bibliografía:

Balzer, D. (2018). *Curacionismo: Cómo la curaduría se apoderó del mundo del arte (y de todo lo demás)*. La Marca Editora. https://es.scribd.com/document/561969502/Curacionismo-David-Balzer

Klonk, C. (2009). *Spaces of experience: Art gallery interiors from 1800 to 2000*. Yale University Press. https://es.scribd.com/document/734409822/Klonk-SpacesOfExperience-Capitulo-4-The-Spectator-as-Educated-Consumer

Montero, D. (2013). *El cubo de Rubik, arte mexicano en los años 90*. Fundación Jumex Arte Contemporáneo. Acceso digital: https://static1.squarespace.com/static/5d83fc05f618622c4d227599/t/6508daa289e4ed6704a15aa6/1695079103025/Montero,+Daniel_+Cubo+de+Rubik.pdf

O'Doherty, B. (2011). *Dentro del cubo blanco: La ideología del espacio expositivo*. CENDEAC, Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo. Acceso digital: https://monoskop.org/images/d/d1/ODoherty_Brian_Dentro_del_cubo_blanco.pdf

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

Para reflexionar sobre tu aprendizaje, puede preguntarte lo siguiente:

- Identifico principales espacios de exposición para presentar mi proyecto artístico.

Criterios de evaluación

Identificación completa de cinco espacios con todos los datos requeridos — 40%
Calidad del análisis (requisitos de exposición, pros y contras) — 30%
Pertinencia para el proyecto propio — 15%
Calidad de la presentación — 10%
Ortografía y referencias — 5%

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 2.1.Identificar diversas estrategias de mediación pedagógica que se llevan a cabo en proyectos artísticos de distinta índole y espacios de exhibición.

► ¿Qué voy a aprender?

Conocer las diversas propuestas de mediación pedagógica de proyectos artísticos en el contexto actual del arte.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: Individual

Primero. Leer el artículo "La mediación en los proyectos pedagógicos: artistas-docentes como creadores y creadoras de relación desde las artes visuales" de García-Huidobro, R. y Montenegro-González, C. La mediación en los proyectos pedagógicos: artistas-docentes como creadores y creadoras de relación desde las artes visuales

Segundo. Leer el artículo "La mediación artística: un modelo de educación artística para la intervención social a través del arte" de González. Microsoft Word - 3422Moreno.doc

Tercero. Leer "Prácticas artísticas situadas: mediación, activismo y derechos ciudadanos en los procesos participativos (también) situados" de Álvarez, C.; Eriz,S.; López, T. y Mesías, J.M. Prácticas artísticas situadas: Mediación, activismo y derechos ciudadanos en los procesos participativos (también) situados.

A partir de los tres textos elegirás al menos 5 obras o proyectos que hayan sido mencionadas en los textos, en un margen de creación del año 2000 a la fecha, con la finalidad de crear un ensayo visual que logre ejemplificar las diversas estrategias de mediación pedagógica utilizadas.

Fecha de entrega máxima:

Bibliografía:

Álvarez, C; Eriz,S; López, T. y Mesías, J.M. (2018) Prácticas artísticas situadas: mediación, activismo y derechos ciudadanos en los procesos participativos (también) situados en Encuentros. Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico. 15 228-249. Prácticas artísticas situadas: Mediación, activismo y derechos ciudadanos en los procesos participativos (también) situados. DOI: doi.org/10.5281/zenodo.5980079

García-Huidobro, R, y Montenegro, C. (2021). La mediación en los proyectos pedagógicos. Artistas-docentes como creadores y creadoras de relación desde las artes visuales. Revista Colombiana de Educación, 82, 83-106. file:///C:/Users/UABC/Downloads/10587-Texto%20del%20art%C3%ADculo-41 201-3-10-20210811.pdf

Moreno, A. (2010). La mediación artística: un modelo de educación artística para la intervención social a través del arte en Revista Iberoamericana de Educación. 2 (52). DOI: https://doi.org/10.35362/rie5221797

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

Para reflexionar sobre tu aprendizaje, puede preguntarte lo siguiente:

- Revisé textos críticos que me permitieron analizar diversos contextos y estrategias donde proyectos artísticos han utilizado estrategias de mediación pedagógica.
- Diseñé un ensayo visual donde ejemplifico visualmente diversos proyectos artísticos y sus estrategias de mediación pedagógica.

Criterios de evaluación

Presentación de Ensayo visual que contenga una introducción, una serie de 15 a 20 imágenes, conclusiones y referencias. Las imágenes son de buena calidad, y muestran los datos técnicos de cada proyecto (autor, título, año de realización, estrategia utilizada explicada de manera sintetizada).

Esta actividad tiene valor del 25% de la calificación.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Por definir.

Meta 2.2. Diseñar mis propias estrategias de mediación pedagógica.

► ¿Qué voy a aprender?

Diseñar estrategias de mediación pedagógica acorde al propio proyecto de creación, las dinámicas específicas de un espacio y los públicos a los que van dirigidos.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual

Primero. Revisaré nuevamente mi proyecto de trabajo terminal de la maestría para realizar un análisis de las posibles estrategias de mediación pedagógica que pudieran funcionar

Segundo. Buscaré nueva información documental que pueda complementar mi proyecto para crear estrategias de mediación pedagógica.

Tercero. Realizaré un Texto argumentativo donde pueda explicar mi proyecto y la propuesta de mediación pedagógica que propones para acompañarlo.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

Para reflexionar sobre tu aprendizaje, puede preguntarte lo siguiente:

- Revisé mi proyecto con una nueva mirada crítica.
- Revisé información documental que se adecúa a mis necesidades acorde al proyecto que propongo
- Realizo una propuesta de mediación pedagógica que cumpla con los objetivos de mi proyecto.

Criterios de evaluación

Presentación de Texto argumento que contenga una introducción, desarrollo de propuesta, conclusiones y referencias. Cuenta con 12 a 15 cuartillas.

Esta actividad tiene valor del 50% de la calificación.

► Fechas de vencimiento/entrega:

Por definir.

Versión 2025-1.

Para descargar instrucciones de llenado de esta plantilla:

Descargue el archivo correspondiente a las instrucciones para esta modalidad desde la web https://ciad.mxl.uabc.mx/modelo-instruccional/

Ahí mismo encontrará otros recursos como:
Estilo de redacción recomendado en el diseño instruccional.

Instrumento de evaluación del diseño instruccional para cursos semipresenciales y a distancia.

Infografía: Propiedad Intelectual: Uso de recursos de terceros en la educación virtual.
Compendio de actividades de aprendizaje apoyadas en TICC.

Nota: Todos los materiales bibliográficos serán proporcionados a las y los estudiantes por el titular de la unidad de aprendizaje.

Asignatura: PRODUCCIÓN II

Diseñador: LUZ YANELI MONTIEL BERUMEN Y CESAR RUBEN CASTRO FIGUEROA

Sección 1. Descripción general del curso.

Producción II

Nivel académico: Maestría.
Clave: Pendiente.
Programa Educativo: Maestría en Artes Visuales.
Vigencia de la unidad de Aprendizaje: 2026-2.
Créditos y total de horas: 5 créditos (HC:2 HE:2 HT:1).
Etapa formativa: Semestre 3.
Carácter de la asignatura: Obligatoria.
Modalidad Instruccional: A distancia.

► *¿Qué aprenderá el estudiante durante el curso?*

Competencia general:
Realizar obra mediante la aplicación de medios y estrategias del campo de las artes visuales, conceptos y procesos creativos con el fin de generar una producción que dialogue con el contexto social, cultural y artístico, con compromiso social y pensamiento crítico.

Propósito general:
Integrar el plan de producción al proyecto artístico, revisión final de cronograma, para realizar el primer avance del 50%, a partir de los prototipos, maquetas y/o propuesta visual en el espacio expositivo de la producción artística. Este ejercicio considera en su proceso, la realización del portafolio de trabajo que integre las fases de elaboración, mediación, ejercicio curatorial y de montaje. Para cursar esta unidad de aprendizaje es necesario haber acreditado Producción I.

► *¿Cómo aprenderá el estudiante?*

Estrategia general de aprendizaje:

- El estudiante realizará obra mediante la aplicación de medios y estrategias del campo de las artes visuales, tomando en cuenta conceptos y procesos creativos que dialoguen con su contexto social y cultural, considerando las adecuaciones pertinentes a su propuesta artística y utilizando las herramientas de trabajo a distancia de la plataforma Blackboard.

► *¿Cómo sabrá que lo aprendió?*

Evidencia de desempeño:
Elaboración y entrega de registro de avance de obra y bitácora digital de trabajo que integre procesos de producción, acorde con el cronograma del proyecto artístico.

Criterios de acreditación:
- Cumplimiento puntual en las entregas y participación activa en las actividades del curso en la plataforma Blackboard.
- Es indispensable presentar la bitácora digital que contenga los avances, proceso de producción de la obra, acorde a lo planteado en el cronograma del proyecto, para acreditar la asignatura.

Criterios de evaluación:
Se consideran tanto las habilidades desarrolladas como las actitudes y valores demostrados en el desempeño del estudiante en las tareas realizadas. Las evidencias se presentan puntualmente respetando lineamientos y apartados establecidos para la bitácora.

Actividades:……..40%
Bitácora de proyecto:…..30%
Evaluación final:……..30%

► *Políticas del curso*

a) Comunicación

1. El **medio de comunicación primordial** entre el docente y el alumno para resolver dudas es el **FORO de DUDAS** dentro de la plataforma, se puede consultar sobre: contenido del curso, uso de la plataforma, detalles de instrucciones de actividades (tareas o metas) o reflexiones sobre los contenidos que se desarrollan en el curso.

2. La **comunicación directa al correo electrónico del docente** puede darse en caso de que el alumno esté interesado en tratar un asunto de carácter más personal, como, por ejemplo, observaciones sobre tareas, aclaración de calificaciones, solicitud de prórroga de entrega del trabajo, etc.

3. Es responsabilidad del alumno revisar constantemente su cuenta en la plataforma y correo electrónico para estar enterado sobre la información, actualizaciones y modificaciones que se puedan presentar en el desarrollo del curso.

b) Entrega de actividades (tareas o metas)

1. La fecha de entrega de actividades (tareas o metas) se debe respetar. En cada actividad se especificará el día límite de entrega, pudiendo entregarse antes de la misma. **Las actividades entregadas en la semana posterior a su fecha original podrán calificarse con máximo 50% de su valor original.**

2. **Se debe respetar el medio de envío señalado por el docente**. Cualquier trabajo enviado por un medio diferente al indicado queda a consideración del docente recibirlo o no considerarlo.

3. Cuando el alumno se encuentre con alguna dificultad que le impida cumplir con la entrega de una actividad debe notificar al docente ANTES de que se cumpla la fecha límite, de manera que éste determine si amerita o no una prórroga**. Si se notifica después de la fecha queda a criterio del docente sancionar la calificación.**

4. No se considerarán en la evaluación trabajos entregados por un medio distinto al solicitado, a menos de que exista evidencia oportuna de problemáticas ajenas al alumno. Si por alguna razón no se puede presentar el trabajo por la vía solicitada se debe enviar un correo al docente describiendo el problema, si es posible anexar el trabajo y quedar en espera de que el docente le dé instrucciones de cómo proceder. Es importante dejar la evidencia de que se concluyó el trabajo en tiempo.

c) Calidad de la escritura

Se espera que en todas las comunicaciones por escrito (foros, mensajes, correo electrónico) se mantenga el **uso apropiado del lenguaje, cuidando la redacción y ortografía**. Queda a criterio del docente sancionar en la calificación una redacción deficiente.

d) Respeto a la propiedad intelectual / derechos de autor

Es importante respetar la propiedad intelectual/derechos autorales ajenos, por lo que en caso de utilizar ideas, conceptos, reflexiones, comentarios, metodologías, etc. de algún autor o fuente deberán explícitamente **citarse explícitamente y colocarse la información correspondiente en las referencias**. El uso deshonesto del material intelectual de otros autores es determinado como un *plagio*.

Las sanciones impuestas por copia o plagio serán determinadas a criterio del docente. Pueden variar desde una calificación menor, no considerar la actividad entregada, pudiendo incluso reprobar la asignatura si la severidad del plagio es tal.

e) Examen ordinario / extraordinario (modalidad a distancia)

La presentación de evaluaciones ordinarias o extraordinarias queda sujeta a lo dispuesto en los artículos 70, 71 y 75 del Estatuto Escolar vigente de la Universidad Autónoma de Baja California.

Para obtener el **derecho a examen ordinario** se debe contar con:

- Asistencia del 80% (26 accesos a plataforma, conforme al inciso f de estas políticas) y
- Entrega del 80% de las evidencias de aprendizaje totales señaladas en el calendario de actividades del curso, plan de clase o equivalente.

Para obtener el **derecho a examen extraordinario** se debe contar con:

- Asistencia del 60% (20 accesos a plataforma, conforme al inciso f de estas políticas) y
- Entrega del 60% de las evidencias de aprendizaje totales señaladas en el calendario de actividades del curso, plan de clase o equivalente.

f) Asistencia al curso (modalidad a distancia)

Para los cursos en modalidad a distancia, la asistencia será considerada mediante el número de accesos al curso en la plataforma por parte del alumno. El 100% de asistencias al curso se conformarán tomando en cuenta las siguientes consideraciones:

- **Acceso al curso** en la plataforma institucional en dos días por semana (de lunes a domingo) durante las 17 semanas del semestre.

g) Valores fundamentales de interacción

Este es un espacio académico que promueve el intercambio de ideas y opiniones donde debe privar el respeto y la tolerancia a las diferencias.

►Autores, fechas de elaboración y última actualización.

Programa de Unidad de Aprendizaje:
Mtra. Marycarmen de Montserrat Arroyo Macias, Mtro. César Rubén Castro Figueroa, Mtra. Luz Yaneli Montiel Berumen y Mtro. Teruaki Yamaguchi (noviembre de 2024).

Diseño Instruccional para la modalidad a distancia:
Luz Yaneli Montiel Berumen (febrero de 2026).

Sección 2. Plan de actividades.

Producción II

Competencia:
Realizar obra mediante la aplicación de medios y estrategias del campo de las artes visuales, conceptos y procesos creativos con el fin de generar una producción que dialogue con el contexto social, cultural y artístico, con compromiso social y pensamiento crítico.

Unidad 1. Prototipos y maquetas
Competencia de la unidad: Revisar los prototipos, maquetas y/o propuestas visuales en el espacio expositivo del proyecto artístico, mediante la evaluación de sus posibilidades de realización, para iniciar la producción de la primera parte del cronograma, con actitud crítica e innovadora.

Meta	Semana	Entrega	Actividad	Evidencia(s)	Valor
Meta 0. Encuadre.	1	Por definir.	Encuadre. Participación en foro.	Dialogo grupal respecto a ideas generales del Proyecto artístico. Acuerdos de la dinámica de clase.	0%
Meta 1.1. Revisar el proyecto artístico	2	Por definir.	Exposición docente.	Cuestionario corto.	2%
Meta 1.1.1. Identificar áreas de oportunidad en el proyecto artístico.	3	Por definir.	Exposiciones individuales -Discusión crítica en grupo	Presentación apoyada con imágenes y mapa conceptual.	5%
Meta 1.1.2 Definir ajustes y adecuaciones en el proyecto artístico.	4	Por definir.	-Asesoría sincrónica individual. -Registro y anotaciones de los cambios acordados en bitácora.	Subir evidencia de adecuaciones en bitácora en la meta correspondiente.	10%
Meta 1.2 Realizar ajustes al proyecto artístico, primer avance.	5	Por definir.	Participación en foro.	Subir avance en foro y comentar el avance de otro proyecto.	3%
Meta 1.2.1. Realizar ajustes al proyecto artístico, segundo avance.	6	Por definir.	Participación en foro.	Subir avance en foro y comentar el avance de otro proyecto.	3%
Meta 1.3. Verificar avances del proyecto artístico	7	Por definir.	Exposiciones individuales	Presentación apoyada con imágenes y cuadro comparativo	5%
Unidad 2: Realización de proyecto **Competencia de la unidad:** Realizar producción de obra de la primera mitad de cronograma, mediante la aplicación de lenguajes y medios de creación ya definidos, para el desarrollo del proyecto, con actitud innovadora y creativa.					
Meta 2.1. Seguimiento y ajustes al cronograma de trabajo	8	Por definir.	Asesoría individual. Implementar diagrama de Gantt	Subir evidencia de adecuaciones al cronograma. en la meta correspondiente.	3%
Meta 2.2. Producir obra	9	Por definir.	Avances en el proyecto y registro.	Subir evidencia en el foro correspondiente a la meta.	5%
Meta 2.2.1. Producir obra	10	Por definir.	Avances en el proyecto y registro.	Subir evidencia en el foro correspondiente a la meta.	3%
Meta 2.2.2. Producir obra	11	Por definir.	Avances en el proyecto y registro.	Subir evidencia en el foro correspondiente a la meta.	5%

Meta 2.2.3. Producir obra	12	Por definir.	Avances en el proyecto y registro.	Subir evidencia en el foro correspondiente a la meta.	6%
Meta 2.2.4.. Producir obra	13	Por definir.	Avances en el proyecto y registro.	Subir evidencia en el foro correspondiente a la meta.	5%
Meta 2.3 Registrar el proceso	14	Por definir.	Avances en el proyecto y registro.	Subir evidencia en el foro correspondiente a la meta.	5%
Meta 2.3 Realizar Presentaciones finales (1ra sesión)	15	Por definir.	Exposiciones individuales de bitácora y procesos.	Presentaciones individuales y bitácora.	5%
Meta 2.3.1. Realizar Presentaciones finales (2da sesión)	16	Por definir.	Exposiciones individuales de bitácora y procesos.	Presentaciones individuales y bitácora.	5%
Meta 2.3.2.Realizar evaluación final	17	Por definir.	Entrega final	Presentación del proyecto artístico (obra).	30%

Sección 3. Descripción de la actividad de la meta.

Meta 1.1. Revisión del proyecto artístico.

► ¿Qué voy a aprender?
Examinar los componentes y las características del proyecto artístico a desarrollar en la Maestría en Artes Visuales.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: colaborativa.

Primero. Revisa el siguiente recurso:

- Arguello, C. [Artes UNC]. (2018, diciembre 6). *¿Qué es investigar en artes? Cecilia Arguello*. [Video]. YouTube. youtube.com/watch?v=QuPnOweGV90

Segundo. Asiste a la sesión del 22 de agosto en punto de las 12:00 hrs. (hora estándar del Pacífico GMT-8). Si no puedes asistir a la sesión, revisa el video que estará disponible al día siguiente.

Tercero. Responde el cuestionario Quiz: **Meta 1.1 Revisión del proyecto artístico.**

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Comprendí la relevancia del proyecto artístico para obtener un grado académico.
- Conocí las características del proyecto artístico de la Maestría en Artes Visuales.
- Realicé el cuestionario de autoevaluación.

Criterios de evaluación
Puntual asistencia y/o consulta de la sesión de *Bb Collaborate* a fin de realizar en el plazo estipulado el ejercicio de autoevaluación.

Esta actividad tiene valor del 2% de la calificación.

Meta 1.1.1. Identificar áreas de oportunidad en el proyecto artístico.

► ¿Qué voy a aprender?
Identificar las áreas de oportunidad que integran el proyecto artístico.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual.

Primero. Elabora un mapa conceptual que describa la estructura de tu propuesta de obra artística, para visibilizar de forma concreta la estructura conceptual en relación con la parte material del proyecto artístico. Considera en prioridad de ideas los conceptos esenciales y sus elementos derivados que dan sentido a tu obra y contrastarlos con las decisiones de estructura y forma que estas considerando.

Segundo. Elabora una presentación que de manera visual describa tu propuesta de obra, puedes incluir fotografías de los prototipos y bocetos, para revisar en la sesión sincrónica.

Tercero. Adjunta el archivo de tu presentación y mapa conceptual en el buzón **M1.1.1. Identificar áreas de oportunidad en el proyecto artístico.**

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Identifiqué los elementos que integran mi proyecto artístico.
- Recibí retroalimentación grupal respecto a las áreas de oportunidad que hoy se identifican en mi proyecto.
- Elaboré el mapa conceptual que me permite visibilizar de forma concreta la estructura conceptual en relación con la parte material del proyecto artístico.

Criterios de evaluación
Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 1.1.2. Definir ajustes y adecuaciones en el proyecto artístico.

► ¿Qué voy a aprender?
Definir ajustes y adecuaciones en mi proyecto artístico.

► **Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?**
Carácter de la actividad: individual y colaborativa.

Primero. Asiste a la asesoría sincrónica individual según los tiempos acordados en la sesión previa.
Segundo. Registra y anota en tu bitácora los cambios acordados.
Tercero. Subir evidencia de adecuaciones en bitácora en el buzón. **M1.1.2. Adecuaciones al proyecto artístico.**

► **Fecha de vencimiento/entrega:**
- Por definir.

► **Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?**
- Revisé la estructura de mi proyecto artístico.
- Comprendí la pertinencia de los ajustes.
- Incorporé las sugerencias de mejora al proyecto artístico.

Criterios de evaluación
Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene valor del 10% de la calificación.

Meta 1.2. Realizar ajustes al proyecto artístico, primer avance.

► **¿Qué voy a aprender?**
Incorporar al cronograma las mejoras del proyecto artístico.

► **Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?**
Carácter de la actividad: individual y colaborativa.

Primero. Revisa el siguiente recurso:

Insite_Lab (enero 2026). *Proyectos especiales*. Insite Lab. URL [https://insiteart.org/es/other-projects]

Segundo. Identifica de este sitio, 2 proyectos de tu interés y que tengan alguna relación con tu proyecto.
Tercero. Actualiza tu cronograma con base en los criterios acordados en la sesión sincrónica.

Cuarto. Comparte tu cronograma en el **Foro 1.2._ Cronograma y** comenta el trabajo de 2 compañeros.

► **Fecha de vencimiento/entrega:**

- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Identifiqué las mejoras al proyecto artístico.
- Actualicé el cronograma del proyecto
- Comenté el trabajo de 2 compañeros.

Criterios de evaluación

Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene un valor del 3% de calificación.

Meta 1.2.1. Realizar ajustes al proyecto artístico, segundo avance.

► ¿Qué voy a aprender?

Identificar materiales y procesos para realizar presupuesto del proyecto artístico.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual.

Primero. Revisa el siguiente recurso:

Secretaría de Cultura Salud [SNCA], 2025. *Resultados, Sistema Nacional de Creadores de Arte, 2025*. https://convocatorias.cultura.gob.mx/resultados/detalle/4002/sistema-nacional-de-creadores-de-arte

Segundo. Identifica de este sitio, 1 proyecto de tu interés y que tengan alguna relación con los materiales y procesos de tu proyecto artístico.

Tercero. Identifica los materiales y procesos en tu proyecto artístico, elaborando un listado.

Cuarto. Realiza el presupuesto conforme a los materiales identificados.

Quinto. Comparte tu presupuesto en el **Foro M1.2.1_Presupuesto** y comenta el trabajo de 2 compañeros.

► Fecha de vencimiento/entrega:

- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Identifiqué los materiales convenientes al proyecto artístico.
- Identifiqué los medios y procesos convenientes al proyecto artístico.
- Realicé el presupuesto del proyecto.
- Comenté el trabajo de 2 compañeros.

Criterios de evaluación
Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene un valor del 3% de la calificación.

Meta 1.3. Revisión del proyecto artístico

► ¿Qué voy a aprender?
Presentar la actualización del proyecto artístico.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y colaborativa.

Primero. Elabora una presentación que describa tu propuesta de obra actualizada, puedes incluir fotografías de los prototipos y bocetos, para revisar en la sesión sincrónica.

Segundo. Realiza un cuadro comparativo entre la propuesta inicial del proyecto artístico y la actualización final.

Tercero. Comparte tu cuadro comparativo en el Foro **1.3. Revisión del Proyecto**

Cuarto. Comenta el trabajo de 2 compañeros en el foro.

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Identifiqué los elementos de mejora en mi proyecto artístico.
- Recibí retroalimentación grupal respecto a las áreas de oportunidad de mi proyecto.
- Elaboré el cuadro comparativo que me permite identificar las mejoras del proyecto artístico.
- Comenté el trabajo de 2 compañerOs.

Criterios de evaluación
Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene un valor del 5% de calificación.

Meta 2.1. Seguimiento y ajustes al cronograma de trabajo.

► ¿Qué voy a aprender?
Implementar diagrama de Gantt al cronograma del proyecto artístico.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual.
Primero. Revisar cronograma y adaptarlo al diagrama de Gantt.
Segundo. Programa una sesión de asesoría individual (videollamada) a fin de revisar tu cronograma en diagrama de Gantt.
Tercero. Realiza los ajustes pertinentes y adjunta evidencia en el foro **M 2.1. Seguimiento y ajustes al cronograma de trabajo**
Cuarto. Comenta el trabajo de 1 compañero en el foro.

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
a) Adapte mi cronograma al diagrama de Gantt.
b) Recibí retroalimentación del docente respecto a las adaptaciones al diagrama de Gantt.
c) Comenté el trabajo de 1 compañero.

Criterios de evaluación
Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene valor del 3% de la calificación.

Meta 2.2. Producción de obra
► ¿Qué voy a aprender?
Iniciar la producción de obra del proyecto artístico.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual.

Primero. Preparación de los materiales y recursos necesarios para iniciar la producción.

Segundo. Iniciar el registro del proceso de producción de obra. Archivo digital / bitácora.

Tercero. Comparte tus avances en el **Foro 2.2 Producción d e obra.**

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Inicié la producción de obra.
- Inicié el registro del proceso de producción de obra
- Presenté avances en el foro correspondiente.

Criterios de evaluación
Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene un valor del 5% de calificación.

Meta 2.2.1 Producción de obra

► ¿Qué voy a aprender?
Desarrollar la producción de obra del proyecto artístico.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual.

Primero. Desarrollar las técnicas, manejo de materiales y procesos que permitan la producción de la obra.

Segundo. Registro del proceso de producción de obra. Archivo digital / bitácora.

Tercero. Comparte tus avances en el **Foro 2.2.1 Producción de obra.**

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Progresé en la producción de obra.
- Continué con el registro del proceso de producción de obra
- Presenté avances en el foro correspondiente.

Criterios de evaluación
Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene un valor del 3% de calificación.

Meta 2.2.2. Producción de obra

► ¿Qué voy a aprender?
Desarrollar la producción de obra del proyecto artístico.

► **Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?**
Carácter de la actividad: individual.

Primero. Desarrollar las técnicas, manejo de materiales y procesos que permitan la producción de la obra.

Segundo. Registro del proceso de producción de obra. Archivo digital / bitácora.

Tercero. Comparte tus avances en el **Foro 2.2.2 Producción de obra.**

► **Fecha de vencimiento/entrega:**
- Por definir.

► **Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?**
- Progresé en la producción de obra.
- Continué con el registro del proceso de producción de obra
- Presenté avances en el foro correspondiente.

Criterios de evaluación
Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene un valor del 5% de calificación.

Meta 2.2.3. Producción de obra

► **¿Qué voy a aprender?**
Desarrollar la producción de obra del proyecto artístico.

► **Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?**
Carácter de la actividad: individual.

Primero. Desarrollar las técnicas, manejo de materiales y procesos que permitan la producción de la obra.

Segundo. Registro del proceso de producción de obra. Archivo digital / bitácora.

Tercero. Comparte tus avances en el **Buzón M 2.2.3 Producción de obra.**

► **Fecha de vencimiento/entrega:**
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Progresé en la producción de obra.
- Continué con el registro del proceso de producción de obra
- Presenté avances en el foro correspondiente.

Criterios de evaluación

Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene un valor del 6% de calificación.

Meta 2.2.4. Producción de obra

► ¿Qué voy a aprender?

Desarrollar la producción de obra del proyecto artístico hasta un 50% .

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?

Carácter de la actividad: individual.

Primero. Desarrollar las técnicas, manejo de materiales y procesos que permitan la producción de la obra.

Segundo. Registro del proceso de producción de obra. Archivo digital / bitácora.

Tercero. Comparte tus avances en el **buzón M 2.2.4 Producción de obra.**

► Fecha de vencimiento/entrega:

- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Progresé en la producción de obra.
- Continué con el registro del proceso de producción de obra
- Presenté avances en el foro correspondiente.

Criterios de evaluación

Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene un valor del 5% de calificación.

Meta 2.3. Registro del proceso

► ¿Qué voy a aprender?

Concluir con el registro del proceso de producción de obra.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y colaborativa.

Primero. Elabora una presentación que incluya el registro hasta el 50 % de la producción de obra.

Segundo. Comparte tu evidencia en el buzón **M 2.3 Registro del proceso.**

► Fechas de vencimiento/entrega:
14 de noviembre

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Concluí con el registro de la producción de obra
- Compartí mi evidencia en el Foro correspondiente.

Criterios de evaluación
Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 2.3.1 Presentaciones finales (1ra sesión)

► ¿Qué voy a aprender?
Presentar los avances en la producción de obra.
► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y colaborativa.

Primero. Elabora una presentación de los avances de la obra, puedes incluir fotografías de la bitácora y del proceso, para revisar en la sesión sincrónica.

Segundo. Sube tu presentación al **foro M2.3.1 Presentaciones finales (1ra sesión)**

Tercero. Comenta el trabajo de 1 compañero en el foro.

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Presenté el registro del 50% de avance de la producción de obra.
- Compartí mi evidencia en el Foro correspondiente.

Criterios de evaluación

Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 2.3.2 Presentaciones finales (2da sesión)

► ¿Qué voy a aprender?
Presentar los avances en la producción de obra.
► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y colaborativa.

Primero. Elabora una presentación de los avances de la obra, puedes incluir fotografías de la bitácora y del proceso, para revisar en la sesión sincrónica.

Segundo. Sube tu presentación al **foro M2.3.1 Presentaciones finales (1ra sesión)**

Tercero. Comenta el trabajo de 1 compañero en el foro.

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Presenté el registro del 50% de avance de la producción de obra.
- Compartí mi evidencia en el Foro correspondiente.

Criterios de evaluación
Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 2.3.3 Evaluación final

► ¿Qué voy a aprender?
Presentar el 50% de la obra concluída.
► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual.

Primero. Elabora un documento en pdf con el registro del 50% de la obra, si es un producto audiovisual, que incluya:
- Portada
- Descripción del proyecto con extensión máxima de una cuartilla

- Imágenes o en caso de producciones audiovisuales integrales por medio de liga de Drive.
- Conclusión sobre el avance obtenido, con extensión máxima de una cuartilla.

Segundo. Sube tu evidencia al buzón **M 2.3.3 Evaluación final.**

► Fecha de vencimiento/entrega:

- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Entregué el documento del avance del 50% de la obra, en tiempo y forma.

Criterios de evaluación

Los criterios y lineamientos para realizar la evidencia serán colocados en este espacio una vez concluida la sesión sincrónica.

Esta actividad tiene un valor del 30% de calificación.

Asignatura: SEMINARIO DE TRABAJO TERMINAL I

Diseñador: SALVADOR LEÓN GURIDI

Sección 1. Descripción general del curso.

Seminario de Trabajo Terminal I

Nivel académico: Maestría.
Clave: Pendiente.
Programa Educativo: Maestría en Artes Visuales.
Vigencia de la unidad de Aprendizaje: 2026-2.
Créditos y total de horas: 6 créditos (HC:3 HE:3).
Etapa formativa: Semestre 4.
Carácter de la asignatura: Obligatoria.
Modalidad Instruccional: A distancia.

► *¿Qué aprenderá el estudiante durante el curso?*

Competencia general:
Desarrollar los elementos formales que componen el trabajo terminal mediante revisión de proyectos similares y ejercicios de reflexión sobre su propia propuesta para sustentar su obra artística con actitud crítica e innovadora.

Propósito general:
Esta unidad de aprendizaje constituye la guía adecuada para integrar la propuesta artística del alumnado. En ella se definen de forma clara y concreta los objetivos y alcances del trabajo terminal, se establecen sus referencias y se orienta su ejecución. Esta unidad de aprendizaje abona al desarrollo del proyecto artístico en la elaboración de la propuesta escrita.

► *¿Cómo aprenderá el estudiante?*

Estrategia general de aprendizaje:
El estudiante revisará casos de proyectos artísticos desarrollados con base en el análisis del contexto y las políticas culturales locales, nacionales e internacionales.

Logrará conocimiento a través de la investigación, reflexión y práctica de la escritura académica, realizando en cada momento las adecuaciones pertinentes a su propuesta artística y utilizando las herramientas de trabajo a distancia de la plataforma Blackboard.

► *¿Cómo sabrá que lo aprendió?*

Evidencia de desempeño:
Entrega del primer borrador de trabajo terminal que atienda los lineamientos de estilo y forma que establece el documento de referencia y operación del programa de Maestría en Artes Visuales.

Criterios de acreditación:

- Cumplimiento puntual en las entregas y participación activa en las actividades del curso en la plataforma Blackboard.
- Es indispensable presentar los apartados Presentación, Introducción y Fundamentación de su trabajo terminal para acreditar la asignatura.

Criterios de evaluación:
Se consideran tanto las habilidades desarrolladas como las actitudes y valores demostrados en el desempeño del estudiante en las tareas realizadas. Los documentos se presentan puntualmente respetando la gramática del español; se plantean de forma clara el objetivo del trabajo, el tema y/o el objeto de estudio, así como los elementos formales que integran cada apartado; se reportan los datos relevantes encontrados en el material revisado; se argumenta con claridad y se fundamenta la descripción objetiva del objeto de análisis citando las fuentes de consulta.

Evaluación por unidad:

- Metas de la Unidad I: 20%
- Metas de la Unidad II: 30%
- Metas de la Unidad III: 50%

► *Políticas del curso*

a) Comunicación

1. El **medio de comunicación primordial** entre el docente y el alumno para resolver dudas es el **FORO de DUDAS** dentro de la plataforma, se puede consultar sobre: contenido del curso, uso de la plataforma, detalles de instrucciones de actividades (tareas o metas) o reflexiones sobre los contenidos que se desarrollan en el curso.

2. La **comunicación directa al correo electrónico del docente** puede darse en caso de que el alumno esté interesado en tratar un asunto de carácter más personal, como, por ejemplo, observaciones sobre tareas, aclaración de calificaciones, solicitud de prórroga de entrega del trabajo, etc.

3. Es responsabilidad del alumno revisar constantemente su cuenta en la plataforma y correo electrónico para estar enterado sobre la información, actualizaciones y modificaciones que se puedan presentar en el desarrollo del curso.

b) Entrega de actividades (tareas o metas)

1. La fecha de entrega de actividades (tareas o metas) se debe respetar. En cada actividad se especificará el día límite de entrega, pudiendo entregarse antes de la misma. **Las actividades entregadas en la semana posterior a su fecha original podrán calificarse con máximo 50% de su valor original.**

2. **Se debe respetar el medio de envío señalado por el docente**. Cualquier trabajo enviado por un medio diferente al indicado queda a consideración del docente recibirlo o no considerarlo.

3. Cuando el alumno se encuentre con alguna dificultad que le impida cumplir con la entrega de una actividad debe notificar al docente ANTES de que se cumpla la fecha límite, de manera que éste determine si amerita o no una prórroga**. Si se notifica después de la fecha queda a criterio del docente sancionar la calificación.**

4. No se considerarán en la evaluación trabajos entregados por un medio distinto al solicitado, a menos de que exista evidencia oportuna de problemáticas ajenas al alumno. Si por alguna razón no se puede presentar el trabajo por la vía solicitada se debe enviar un correo al docente describiendo el problema, si es posible anexar el trabajo y quedar en espera de que el docente le dé instrucciones de cómo proceder. Es importante dejar la evidencia de que se concluyó el trabajo en tiempo.

c) Calidad de la escritura

Se espera que en todas las comunicaciones por escrito (foros, mensajes, correo electrónico) se mantenga el **uso apropiado del lenguaje, cuidando la redacción y ortografía**. Queda a criterio del docente sancionar en la calificación una redacción deficiente.

d) Respeto a la propiedad intelectual / derechos de autor

Es importante respetar la propiedad intelectual/derechos autorales ajenos, por lo que en caso de utilizar ideas, conceptos, reflexiones, comentarios, metodologías, etc. de algún autor o fuente deberán explícitamente **citarse explícitamente y colocarse la información correspondiente en las referencias**. El uso deshonesto del material intelectual de otros autores es determinado como un *plagio*.

Las sanciones impuestas por copia o plagio serán determinadas a criterio del docente. Pueden variar desde una calificación menor, no considerar la actividad entregada, pudiendo incluso reprobar la asignatura si la severidad del plagio es tal.

e) Examen ordinario / extraordinario (modalidad a distancia)

La presentación de evaluaciones ordinarias o extraordinarias queda sujeta a lo dispuesto en los artículos 70, 71 y 75 del Estatuto Escolar vigente de la Universidad Autónoma de Baja California.

Para obtener el **derecho a examen ordinario** se debe contar con:

- Asistencia del 80% (26 accesos a plataforma, conforme al inciso f de estas políticas) y
- Entrega del 80% de las evidencias de aprendizaje totales señaladas en el calendario de actividades del curso, plan de clase o equivalente.

Para obtener el **derecho a examen extraordinario** se debe contar con:

- Asistencia del 60% (20 accesos a plataforma, conforme al inciso f de estas políticas) y
- Entrega del 60% de las evidencias de aprendizaje totales señaladas en el calendario de actividades del curso, plan de clase o equivalente.

f) Asistencia al curso (modalidad a distancia)

Para los cursos en modalidad a distancia, la asistencia será considerada mediante el número de accesos al curso en la plataforma por parte del alumno. El 100% de asistencias al curso se conformarán tomando en cuenta las siguientes consideraciones:

a) **Acceso al curso** en la plataforma institucional en dos días por semana (de lunes a domingo) durante las 17 semanas del semestre.

g) Valores fundamentales de interacción

Este es un espacio académico que promueve el intercambio de ideas y opiniones donde debe privar el respeto y la tolerancia a las diferencias.

►Autores, fechas de elaboración y última actualización.

Programa de Unidad de Aprendizaje:
Marycarmen de Montserrat Arroyo Macías, Mario Javier Bogarín Quintana, Cristina Conde Felix y Salvador León Guridi (noviembre de 2024).

Diseño Instruccional para la modalidad a distancia:
Salvador León Guridi (febrero de 2026).

Sección 2. Plan de actividades.

Seminario de Trabajo Terminal I

Competencia:
Desarrollar los elementos formales que componen el trabajo terminal mediante revisión de proyectos similares y ejercicios de reflexión sobre su propia propuesta para sustentar su obra artística con actitud crítica e innovadora.

Unidad 1: Presentación

Meta	Semana	Entrega	Actividad	Evidencia(s)	Valor
Meta 0. Encuadre.	1	Por definir.	Encuadre. Participación en foro.	Protocolo de trabajo terminal.	0%
Meta 1.1. Examinar las características del trabajo terminal.	2	Por definir.	Exposición docente	Cuestionario corto.	5%
Meta 1.2. Identificar los elementos formales que integran la presentación del trabajo terminal.	3	Por definir.	Análisis de casos. Ejercicio de escritura.	Portada, resumen e índice del trabajo terminal	5%
Meta 1.3. Definir el tema/título del trabajo terminal.	4	Por definir.	Asesoría individual. Ejercicio de escritura.	Aprobación preliminar del director de trabajo terminal.	10%

Unidad 2: Introducción

Meta 2.0. Utilizar la versión más actualizada del Manual A.P.A.	5	Por definir.	Exposición docente	Cuestionario corto.	0%
Meta 2.1. Desarrollar el apartado de antecedentes del trabajo terminal.	6	Por definir.	Análisis de casos. Participación en foro. Ejercicio de escritura.	Borrador del apartado de antecedentes.	3%
Meta 2.1.1. Redactar el apartado de antecedentes del trabajo terminal.	7	Por definir.	Asesoría individual. Ejercicio de escritura.	Aprobación preliminar del director de trabajo terminal.	5%
Meta 2.2. Desarrollar el apartado de objetivos del trabajo terminal.	8	Por definir.	Análisis de casos. Participación en foro. Ejercicio de escritura.	Borrador del apartado de objetivos del trabajo terminal.	3%
Meta 2.2.1. Redactar el apartado de objetivos del trabajo terminal.	9	Por definir.	Asesoría individual. Ejercicio de escritura.	Aprobación preliminar del director de trabajo terminal.	5%
Meta 2.3. Desarrollar el apartado de justificación del trabajo terminal.	10	Por definir.	Análisis de casos. Participación en foro. Ejercicio de escritura.	Borrador del apartado de justificación del trabajo terminal.	3%
Meta 2.3.1. Redactar el apartado de justificación del trabajo terminal.	11	Por definir.	Asesoría individual. Ejercicio de escritura.	Aprobación preliminar del director de trabajo terminal.	5%
Meta 2.3.2. Argumentar las bases contextuales de un trabajo terminal.	12	Por definir.	Participación en foro.	Presentación en video.	6%

Unidad 3: Fundamentación

Meta 3.1. Desarrollar el marco de referencia.	13	Por definir.	Consulta de fuentes. Ejercicio de escritura.	Borrador del apartado de fundamentos del trabajo terminal.	5%
Meta 3.1.1. Redactar el apartado de fundamentos del trabajo terminal.	14	Por definir.	Asesoría individual. Ejercicio de escritura.	Aprobación preliminar del director de trabajo terminal.	5%

Meta 3.2. Desarrollar la metodología del trabajo terminal.	15	Por definir.	Análisis de casos. Ejercicio de escritura.	Borrador del apartado de metodología del trabajo terminal.	5%
Meta 3.2.1. Redactar el apartado de metodología del trabajo terminal.	16	Por definir.	Asesoría individual. Ejercicio de escritura.	Aprobación preliminar del director de trabajo terminal.	5%
Meta 3.2.2. Argumentar los avances de un trabajo terminal.	17	Por definir.	Participación en coloquio	Presentación de avances de trabajo terminal.	30%

Meta 1.1. Características del Trabajo Terminal.

► ¿Qué voy a aprender?
Examinar los componentes y las características del Trabajo del programa de Maestría en Artes Visuales.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: colaborativa.

Primero. Revisa el siguiente recurso:

b) Villegas, M. [Profesora MVillegas]. (2024, septiembre 8). *Diferencias entre una tesis, un trabajo de grado y un proyecto de investigación*. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=T9NnwWKhgW8

Segundo. Asiste a la sesión de *Bb Collaborate* el 22 de agosto en punto de las 12:00 hrs. (hora estándar del Pacífico GMT-8). Si no puedes asistir a la sesión, revisa el video que estará disponible al día siguiente.

Tercero. Responde el cuestionario Quiz: **Meta 1.1_Características del TT.**

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Comprendí la relevancia del trabajo terminal para obtener un grado académico.
- Conocí las características del trabajo terminal de la Maestría en Artes Visuales.
- Realicé el cuestionario de autoevaluación.

Criterios de evaluación

Puntual asistencia y/o consulta de la sesión virtual a fin de realizar en el plazo estipulado el ejercicio de autoevaluación.

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 1.2. Portada, Resumen e Índice.

► ¿Qué voy a aprender?
Identificar los elementos formales que integran la presentación del trabajo terminal.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual.

Primero. Revisa los siguientes recursos:

c) Universidad Autónoma de Baja California. (2025, agosto). *Características del Trabajo Terminal*. En *Documento de Referencia y Operación del Programa de Posgrado Maestría en Artes Visuales* (53-58). https://drive.google.com/file/d/10ZMXZPXR2qFCKnkan6V_kgVpT47a3aBK/view?usp=drive_link

d) Investigar es fácil [InvestigarEsFacil]. (2021, octubre 20). *Cómo hacer un resumen/abstract de investigación o artículo científico*. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=czdhXhrfxUE

e) García, V. [El Tío Tech]. (2023, julio 30). *Crear índice o tabla de contenido según Normas APA 7°ma edición.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=32z9zmH9Uko

Segundo. Revisa la portada, resumen e índice de tres trabajos terminales en el siguiente repositorio: https://drive.google.com/drive/folders/1jqXkRwYSS09D11IFlA5ezNQV5YiwFMTh?usp=drive_link

Tercero. Elabora el primer borrador de tu portada, resumen e índice de trabajo terminal con base en los criterios de evaluación indicados en el documento de referencia y operación del programa de Maestría en Artes Visuales.

Cuarto. Adjunta el archivo de tu borrador en el buzón **M1.2_Presentación**.

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Identifiqué los elementos formales que integran la presentación del trabajo terminal.
- Comprendí cómo elaborar el resumen y el índice del trabajo terminal.
- Elaboré el primer borrador de portada, resumen e índice de mi trabajo terminal.

Criterios de evaluación
El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español y se plantean de forma clara los elementos requeridos atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 1.3. Tema y Título del Trabajo Terminal.

► ¿Qué voy a aprender?
Definir el tema y el título del trabajo terminal.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y colaborativa.

Primero. Revisa los siguientes recursos:

Martínez, R. [Dra. Rosario Martínez]. (2024, enero 24). *Qué es el tema y título de tesis.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=ioFQ3BjttYQ

- Bustos, A. [Blog de Lengua]. (2019, octubre 23). *Cómo escoger un buen tema para tu TFG, TFM o tesis.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=nci-ZEtaQCE

- Barceló, A. (2018). *Cómo darle un buen título a tu trabajo de investigación.* https://www.filosoficas.unam.mx/docs/37/files/Titulo.pdf

Segundo. Delimita el tema de tu trabajo terminal y discute con tu director(a) el título que colocaste en el borrador de la Meta 1.2.

Tercero. Realiza los ajustes pertinentes y adjunta el borrador corregido con el Vo.Bo. de tu director(a) en el buzón **M1.3_Título del TT**.

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Definí y acoté el tema de mi trabajo terminal.
- Ajusté el título de mi trabajo terminal con claridad, concisión y precisión.
- Obtuve el Vo.Bo. de mi director(a).

Criterios de evaluación
El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

Esta actividad tiene valor del 10% de la calificación.

Meta 2.1. Introducción y Antecedentes (desarrollo).

► **¿Qué voy a aprender?**
Desarrollar el apartado de antecedentes del trabajo terminal.

► **Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?**
Carácter de la actividad: individual y colaborativa.

Primero. Revisa los siguientes recursos:

- Martínez, R. [Dra. Rosario Martínez]. (2025, enero 11). *3 pasos para redactar la introducción de tu tesis.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=MhW3rmyHZUc

- Urbaneja, N. [Coach Dr. Nelson Urbaneja]. (2025, enero 27). *Ejemplo CAPÍTULO I Tesis de grado***.** [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Ggqb23WXbBI&t=38s

- Martínez, R. [Dra. Rosario Martínez]. (2024, agosto 22). *¿En qué se diferencia el estado del arte y antecedentes de la tesis?.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=64fhB3ewRGw

- Hernández, J. [Prof. Javier H]. (2022, octubre 21). *Cómo hago mis antecedentes, estado del arte o estado de la cuestión.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=_J9-A25DPXE

Segundo. Revisa el apartado de antecedentes de tres trabajos terminales en el siguiente repositorio: https://drive.google.com/drive/folders/1jqXkRwYSS09D11IFlA5ezNQV5YiwFMTh?usp=drive_link

Tercero. Elabora el primer borrador de tu introducción y antecedentes de trabajo terminal con base en los criterios indicados en el siguiente documento: https://docs.google.com/presentation/d/1CrTHEgdCueLAi9FqTELW1NlatFr1wQc7de2RY8RAZSA/edit?usp=drive_link

Cuarto. Comparte tu borrador de antecedentes en el **Foro 2.1_Antecedentes** y comenta el trabajo de 2 compañerxs.

► **Fecha de vencimiento/entrega:**
- Por definir.

► **Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?**
- Identifiqué los elementos que integran la introducción del trabajo terminal.
- Comprendí cómo elaborar el apartado de antecedentes del trabajo terminal.
- Elaboré el primer borrador de los antecedentes de mi trabajo terminal.
- Comenté el trabajo de 2 compañerxs.

Criterios de evaluación

El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

Esta actividad tiene valor del 3% de la calificación.

Meta 2.1.1. Antecedentes (redacción).

► ¿Qué voy a aprender?
Redactar el apartado de antecedentes del trabajo terminal.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y colaborativa.

Primero. Programa una sesión de asesoría individual (videollamada) a fin de revisar que en tu borrador se ha caracterizado el proyecto de trabajo terminal explicando el contexto general y el fin con el que se realiza. En esta revisión se tomará en consideración: ¿Qué necesitamos saber del tema? ¿Qué falta estudiar o abordar? ¿Qué aspectos no se han considerado? y ¿Qué se ha omitido?

Segundo. Realiza los ajustes pertinentes y adjunta el borrador corregido con el Vo.Bo. de tu director(a) en el buzón **M2.1.1_Antecedentes**

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Realicé una revisión actualizada de la bibliografía existente, así como de estudios y proyectos que se relacionan con mi tema de trabajo terminal en el ámbito nacional o internacional.
- Ajusté el apartado de antecedentes de mi trabajo terminal con claridad, concisión y precisión.
- Obtuve el Vo.Bo. de mi director(a).

Criterios de evaluación
El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 2.2. Objetivos (desarrollo).

► ¿Qué voy a aprender?
Desarrollar el apartado de objetivos del trabajo terminal.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual.

Primero. Revisa los siguientes recursos:

- Villegas, M. [Profesora MVillegas]. (2021, octubre 22). *Los objetivos de una investigación trabajo de grado o tesis.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=cZCoe09_93E

- Callisaya, V. [Tesista en apuros]. (2024, agosto 9). *Cómo construir objetivos de investigación.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=RB-1rTajCZc

- Higuera, M. [La Profe Mónica]. (2023, febrero 18). *¡Superfórmula! para redactar Objetivos / Objetivos generales / objetivos específicos.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=DQlp0DvPBwU

- Investigar es fácil [InvestigarEsFacil]. (2020, noviembre 25). *Verbos para objetivos generales y específicos. ¿Cómo redactar objetivos de investigación?.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=mrPBJvdhFXc

Segundo. Revisa el apartado de objetivos de tres trabajos terminales en el siguiente repositorio: https://drive.google.com/drive/folders/1jqXkRwYSS09D11IFlA5ezNQV5YiwFMTh?usp=drive_link

Tercero. Elabora el primer borrador de tus objetivos de trabajo terminal.

Cuarto. Comparte tu borrador de objetivos en el **Foro 2.2_Objetivos** y comenta el trabajo de 2 compañerxs.

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Comprendí cómo elaborar el apartado de objetivos del trabajo terminal.
- Elaboré el primer borrador de los objetivos de mi trabajo terminal.
- Comenté el trabajo de 2 compañerxs.

Criterios de evaluación
El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

Esta actividad tiene valor del 3% de la calificación.

Meta 2.2.1. Objetivos (redacción).

► ¿Qué voy a aprender?
Redactar el apartado de objetivos del trabajo terminal.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y colaborativa.

Primero. Programa una sesión de asesoría individual (videollamada) a fin de revisar que en tu borrador se han descrito adecuadamente las aportaciones del proyecto que presentas.

Segundo. Realiza los ajustes pertinentes y adjunta el borrador corregido con el Vo.Bo. de tu director(a) en el buzón **M2.2.1_Objetivos.**

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Expliqué la perspectiva disciplinar desde la que se aborda el tema del trabajo terminal y se concibe la creación del proyecto artístico.
- Ajusté el apartado de objetivos de mi trabajo terminal con claridad, concisión y precisión.
- Obtuve el Vo.Bo. de mi director(a).

Criterios de evaluación
El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 2.3. Justificación (desarrollo)

► ¿Qué voy a aprender?
Desarrollar el apartado de justificación del trabajo terminal.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. Revisa los siguientes recursos:

- Martínez, R. [Dra. Rosario Martínez]. (2024, febrero 7). *Cómo hacer la justificación de la tesis.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=1ilEsmXs4tk

- Higuera, M. [La Profe Mónica]. (2021, febrero 28). *Redacta la Justificación de tu Proyecto de Grado en 4 Pasos.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=hFnJZsr9EOE

- Callisaya, V. [Tesista en apuros]. (2020, marzo 24). *Cómo redactar una justificación en una investigación, tesis, tesina y monografía.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=QhotBiLqcac

- Martínez, R. [Dra. Rosario Martínez]. (2024, julio 10). *Paso a paso para realizar la justificación de la tesis.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=1ilEsmXs4tk

Segundo. Revisa el apartado de justificación de tres trabajos terminales en el siguiente repositorio: https://drive.google.com/drive/folders/1jqXkRwYSS09D11IFlA5ezNQV5YiwFMTh?usp=drive_link

Tercero. Elabora el primer borrador de la justificación de tu trabajo terminal.

Cuarto. Comparte tu borrador de justificación en el **Foro 2.3_Justificación** y comenta el trabajo de 2 compañerxs.

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Comprendí cómo elaborar el apartado de justificación del trabajo terminal.
- Elaboré el primer borrador de la justificación de mi trabajo terminal.
- Comenté el trabajo de 2 compañerxs.

Criterios de evaluación
El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

Esta actividad tiene valor del 3% de la calificación.

Meta 2.3.1. Justificación (redacción).

► ¿Qué voy a aprender?

Redactar el apartado de justificación del trabajo terminal.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y colaborativa.

Primero. Programa una sesión de asesoría individual (videollamada) a fin de revisar que en tu borrador se ha justificado el propósito de tu trabajo terminal exponiendo su conveniencia, beneficios y utilidad en términos sociales, económicos, administrativos, éticos, científicos, culturales, etc.

Segundo. Realiza los ajustes pertinentes y adjunta el borrador corregido con el Vo.Bo. de tu director(a) en el buzón **M2.3.1_Justificación.**

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Justifiqué la pertinencia y viabilidad del trabajo terminal.
- Ajusté el apartado de justificación de mi trabajo terminal con claridad, concisión y precisión.
- Obtuve el Vo.Bo. de mi director(a).

Criterios de evaluación
El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 2.3.2. Bases contextuales del Trabajo Terminal.

► ¿Qué voy a aprender?
Argumentar las bases contextuales de un trabajo terminal.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y colaborativa.

Primero. Revisa los siguientes recursos:

- Martínez, R. [Dra. Rosario Martínez]. (2024, agosto 27). *¿Cómo defender el tema que has elegido para la tesis?* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=ki5EddFveKk

- Pérez, S. [formación REKAPP]. (2023, mayo 29). *Cómo exponer el trabajo fin de grado*. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=0F8zwVGtyrc

- Pacheco, E. [Elizabeth Pacheco]. (2021, mayo 26). *Cómo exponer el Proyecto de Investigación.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=p81tjqRg-RQ

Segundo. Prepara una exposición oral de no más de 10 minutos de duración en la que presentes las bases contextuales de tu trabajo terminal: título, tema, antecedentes, objetivos y justificación, así como los resultados esperados con el proyecto artístico que sustenta el trabajo terminal.

Tercero. Registra tu exposición en un video de formato horizontal (puedes incluir apoyos visuales evitando el exceso de texto en pantalla o la lectura íntegra de diapositivas).

Cuarto. Comparte tu video en el **Foro M2.3.2_Bases contextuales** y comenta el trabajo de 2 compañerxs.

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Elaboré una presentación en video del Capítulo 1 de mi trabajo terminal.
- Comenté el trabajo de 2 compañerxs.

Criterios de evaluación
El video se presenta puntualmente respetando el formato y el límite de tiempo indicados; se plantean de forma clara las bases contextuales del trabajo terminal.

Esta actividad tiene valor del 6% de la calificación.

Meta 3.1. Fundamentos (desarrollo).

► ¿Qué voy a aprender?
Desarrollar el marco de referencia del trabajo terminal.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y colaborativa.

Primero. Revisa los siguientes recursos:

- Bucio, A. [Semillero de Investigadores]. (2020, mayo 10). *¿Cómo elaborar un marco teórico?.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=-4IDdCl3z1Y

- Quevedo, F. [Felipe Quevedo-Tesis]. (2025, enero 24). *¿Cómo debe elaborarse un buen marco teórico?.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=eb3bKNwdbqo

- Venegas, C. [Profe Carolina Venegas]. (2021, septiembre 28). *Marco Referencial y Teórico.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=B_xCXscXvaQ

- Martínez, R. [Dra. Rosario Martínez]. (2024, diciembre 4). *Hay diferencia entre marco teórico y marco referencial.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=cRNU34BCF_Q

Segundo. Elabora el primer borrador del apartado de fundamentos de tu trabajo terminal.

Tercero. Comparte tu borrador de fundamentos en el **Foro 3.1_Fundamentos** y comenta el trabajo de 2 compañerxs.

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Elaboré el borrador del apartado de fundamentos de mi trabajo terminal.
- Comenté el trabajo de 2 compañerxs.

Criterios de evaluación
El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 3.1.1. Fundamentos (redacción).

► ¿Qué voy a aprender?
Redactar el apartado de fundamentos del trabajo terminal.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y/o colaborativa.

Primero. Programa una sesión de asesoría individual (videollamada) a fin de revisar que en tu borrador se han desglosado los sustantivos usados en el título del trabajo terminal, se ha definido un índice que permita estructurar el marco referencial y se han abordado los conceptos esenciales para sustentar la propuesta de creación artística.

Segundo. Realiza los ajustes pertinentes y adjunta el borrador corregido con el Vo.Bo. de tu director(a) en el buzón **M3.3.1_Fundamentos.**

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► **Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?**

- Revisé la literatura y adopté una perspectiva teórica con base en el análisis de los enfoques que considero válidos para el adecuado encuadre del trabajo terminal.
- Ajusté el apartado de fundamentos de mi trabajo terminal con claridad.
- Obtuve el Vo.Bo. de mi director(a).

Criterios de evaluación

El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 3.2. Metodología (desarrollo).

► **¿Qué voy a aprender?**

Desarrollar la metodología del trabajo terminal.

► **Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?**

Carácter de la actividad: individual y colaborativa.

Primero. Revisa los siguientes recursos:

- Mariscal, J. [José Luis Mariscal Orozco]. (2020, agosto 7). *Metodología de proyectos de intervención.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=SNUscmOKXKw

- Lima, R. [Tesis, Asesoría y Capacitación]. (2023, febrero 10). *Haz la metodología de investigación para una tesis de éxito.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=QcfyitWfTvg

- Castillo, E. [Instituto Potosino de Bellas Artes]. (2020, mayo 13). *Metodología de producción de proyectos creativos.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=i_bK2z3XH9I

Segundo. Elabora el borrador del apartado de metodología de tu trabajo terminal.

Tercero. Comparte tu borrador en el **Foro 3.2_Metodología** y comenta el trabajo de 2 compañerxs.

► **Fechas de vencimiento/entrega:**

21 de noviembre

► **Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?**

- Elaboré el borrador del apartado de metodología de mi trabajo terminal.
- Comenté el trabajo de 2 compañerxs.

Criterios de evaluación
El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 3.2.1. Metodología (redacción).

► ¿Qué voy a aprender?
Redactar el apartado de metodología del trabajo terminal.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual y colaborativa.

Primero. Programa una sesión de asesoría individual (videollamada) a fin de revisar que en tu borrador se describe a detalle el proceso de realización del proyecto de obra artística que sustenta el trabajo terminal.

Segundo. Realiza los ajustes pertinentes y adjunta el borrador corregido con el Vo.Bo. de tu director(a) en el buzón **M3.2.1_Metodología.**

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Ajusté el apartado de metodología mi trabajo terminal.
- Obtuve el Vo.Bo. de mi director(a).

Criterios de evaluación
El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Plantillas para el diseño instruccional de cursos en modalidad a distancia

Asignatura: Producción III

Diseñador(es): Aida Araceli Larrañaga Fu y Teruaki Yamaguchi

Sección 1. Descripción general del curso.

Producción III

Nivel académico: Posgrado
Clave:
Programa Educativo: Maestría en Artes Visuales
Vigencia de la unidad de Aprendizaje:
Créditos y total de horas: 5 créditos (HC: 02 HE: 02, HT: 01), 51 horas en el semestre
Etapa formativa:
Carácter de la asignatura: Obligatoria
Modalidad Instruccional: A distancia.

► ***¿Qué aprenderá el estudiante durante el curso?***
Competencia general:
Producir obras, medios y estrategias del campo de las artes visuales, mediante la utilización de medios y estrategias de las artes visuales integradas de manera estructurada en un cronograma de trabajo, para finalizar el proyecto artístico y su posterior plan de circulación, que dialoguen con el contexto cultural y artístico, con compromiso social y pensamiento crítico.
Propósito general:
Concluir el proyecto artístico, incluyendo la parte final de producción y su exhibición pública. Este ejercicio considera en su proceso, la realización del portafolio de trabajo que integre las fases de elaboración, mediación, ejercicio curatorial y de montaje. Para cursar esta unidad de aprendizaje es necesario haber acreditado Producción II.

► ***¿Cómo aprenderá el estudiante?***
Estrategia general de aprendizaje:
El aprendizaje se llevará a cabo mediante una estrategia de trabajo a distancia que combina actividades sincrónicas y asincrónicas, centradas en el desarrollo de proyectos artísticos individuales.

- Sesiones sincrónicas en línea para asesoría, discusión y retroalimentación crítica.
- Actividades asincrónicas orientadas al desarrollo progresivo del proyecto, la experimentación y el registro del proceso.

- Uso de la plataforma Blackboard para la organización de contenidos, entrega de evidencias, seguimiento y evaluación.

El estudiante construye su aprendizaje a través de la práctica, la reflexión y la documentación sistemática de su proceso creativo.

► ***¿Cómo sabrá que lo aprendió?***

Evidencias de desempeño:

Entrega de una bitácora integral que documente el proceso de realización de obra, el desarrollo del portafolio del proyecto y la producción artística final. Asimismo, se considerarán como evidencias los registros visuales y audiovisuales del proceso, la ficha técnica, la propuesta de circulación, el ejercicio de montaje y curaduría, y el portafolio artístico final.

Ingresar al espacio del curso en la plataforma cuando menos dos veces por semana.

- Es indispensable entregar el portafolio final del proyecto artístico, la bitácora integral del proceso y la evidencia de la producción artística final para acreditar la asignatura.
- Entregar la totalidad de las evidencias solicitadas.
- Obtener una calificación mínima aprobatoria conforme a la normativa institucional.
- Cumplir con los criterios establecidos en las rúbricas de evaluación.

Criterios de evaluación:

- Claridad y coherencia conceptual del proyecto.
- Viabilidad y pertinencia del plan de producción.
- Capacidad de experimentación y reflexión crítica.
- Calidad del registro y documentación del proceso.
- Correspondencia entre concepto, proceso y propuesta visual final.

Evaluación:

- Entrega de obra: 50%
- Plan de circulación: 25%
- Portafolio con evidencia de entrega en espacio de exhibición: 25%

Evaluación:

Unidad I: Realización de proyecto

- 8 semanas 50%

Unidad II: Registro de obra y circulación.

- 5 semanas 25%

Unidad III: Portafolio.

- 5 semanas 25%

►Autores, fechas de elaboración y última actualización.

Programa de Unidad de Aprendizaje:

César Rubén Castro Figueroa
Aida Araceli Larrañaga Fu
Héctor Manuel Bázaca López
Marycarmen de Monserrat Arroyo Macias
Luz Yaneli Montiel Berumen
Teruaki Yamaguchi

Diseño institucional modalidad a distancia:

Aida Araceli Larrañaga Fu
Teruaki Yamaguchi

Fecha de elaboración: febrero de 2026
Última actualización:

► ***Políticas del curso***

a) Comunicación

- El medio de comunicación primordial entre el docente y el alumno para resolver dudas es el FORO de DUDAS dentro de la plataforma, se puede consultar sobre: contenido del curso, uso de la plataforma, detalles de instrucciones de actividades (tareas o metas) o reflexiones sobre los contenidos que se desarrollan en el curso.
- La comunicación directa al correo electrónico del docente puede darse en caso de que el alumno esté interesado en tratar un asunto de carácter más personal, como, por ejemplo, observaciones sobre trabajo en equipos, aclaración de calificaciones, solicitud de prórroga de entrega de trabajo, etc.
- Es responsabilidad del alumno revisar constantemente su cuenta en la plataforma y correo electrónico para estar enterado sobre la información, actualizaciones y modificaciones que se puedan presentar en el desarrollo del curso.

b) Entrega de actividades (tareas o metas)

- La fecha de entrega de actividades (tareas o metas) se debe respetar. En cada actividad se especificará el día límite de entrega, pudiendo entregarse antes de la misma. Las actividades entregadas en la semana posterior a su fecha original podrán calificarse con máximo 50% de su valor original.
- Se debe respetar el medio de envío señalado por el docente. Cualquier trabajo enviado por un medio diferente al indicado queda a consideración del docente recibirlo o no considerarlo.
- Cuando el alumno se encuentre con alguna dificultad que le impida cumplir con la entrega de una actividad debe notificar al docente ANTES de que se cumpla la fecha límite, de manera que éste determine si amerita o no una prórroga. Si se notifica después de la fecha queda a criterio del docente sancionar la calificación.
- No se considerarán en la evaluación trabajos entregados por un medio distinto al solicitado, a menos de que exista evidencia oportuna de problemáticas ajenas al alumno. Si por alguna razón no se puede presentar el trabajo por la vía solicitada se debe enviar un correo al docente describiendo el problema, si es posible anexar el trabajo y quedar en espera de que el docente le dé instrucciones de cómo proceder. Es importante dejar la evidencia de que se concluyó el trabajo en tiempo.

c) Calidad de la escritura

Se espera que en todas las comunicaciones por escrito (foros, mensajes, correo electrónico) se mantenga el uso apropiado del lenguaje, cuidando la redacción y ortografía. Queda a criterio del docente sancionar en la calificación una redacción deficiente.

d) Respeto a la propiedad intelectual / derechos de autor

Es importante respetar la propiedad intelectual/derechos autorales ajenos, por lo que en caso de utilizar ideas, conceptos, reflexiones, comentarios, metodologías, etc. de algún autor o fuente deberán explícitamente citarse explícitamente y colocarse la información correspondiente en las referencias. El uso deshonesto del material intelectual de otros autores es determinado como un *plagio*.

Las sanciones impuestas por copia o plagio serán determinadas a criterio del docente. Pueden variar desde una calificación menor, no considerar la actividad entregada, pudiendo incluso reprobar la asignatura si la severidad del plagio es tal.

e) Examen ordinario / extraordinario (modalidad a distancia)

La presentación de evaluaciones ordinarias o extraordinarias queda sujeta a lo dispuesto en los artículos 70, 71 y 75 del Estatuto Escolar vigente de la Universidad Autónoma de Baja California.

- Para obtener el derecho a examen ordinario se debe contar con:

- Asistencia del 80% (26 accesos a plataforma, conforme al inciso f de estas políticas) y

- Entrega del 80% de las evidencias de aprendizaje totales señaladas en el calendario de actividades del curso, plan de clase o equivalente.

- Para obtener el derecho a examen extraordinario se debe contar con:
  - Asistencia del 60% (20 accesos a plataforma, conforme al inciso f de estas políticas) y
  - Entrega del 60% de las evidencias de aprendizaje totales señaladas en el calendario de actividades del curso, plan de clase o equivalente.

f) Asistencia al curso (modalidad a distancia)

Para los cursos en modalidad a distancia, la asistencia será considerada mediante el número de accesos al curso en la plataforma por parte del alumno. El 100% de asistencias al curso se conformarán tomando en cuenta las siguientes consideraciones:

- Acceso al curso en la plataforma institucional en dos días por semana (de lunes a domingo) durante las 17 semanas del semestre.

g) Valores fundamentales de interacción

Este es un espacio académico que promueve el intercambio de ideas y opiniones donde debe privar el respeto y la tolerancia a las diferencias.

Dada la naturaleza práctica y creativa de la asignatura, se promueve una interacción crítica, respetuosa y constructiva en los procesos de retroalimentación.

Sección 2. Plan de actividades.

Producción III

Competencia: Producir obras, medios y estrategias del campo de las artes visuales, integradas de manera estructurada en un cronograma de trabajo, para finalizar el proyecto artístico y su posterior plan de circulación, que dialoguen con el contexto cultural y artístico, con compromiso social y pensamiento crítico.

Unidad 1: Realización de proyecto

Realizar producción de obra de la segunda mitad de cronograma, mediante la aplicación de lenguajes y medios de creación ya definidos, para el desarrollo del proyecto, con actitud innovadora y creativa.

Meta	Semana	Entrega	Actividad	Evidencia(s)	Valor
Meta 0. Encuadre Meta 1.1. Ejecutar la fase intermedia de producción, continuando o redireccionando el cronograma validado.	1	Por definir.	-Desarrollo de obra + registro en bitácora. -Sesión crítica / Retroalimentación.	Registro fotográfico + bitácora reflexiva.	5%
	2	Por definir.	-Sesión crítica / Retroalimentación.	Registro fotográfico + bitácora reflexiva.	5%
Meta 1.2. Ajustar procesos de producción, a partir de la retroalimentación recibida.	3	Por definir.	-Implementación de mejoras -Avance semanal.	Registro audiovisual + reflexión escrita+bitácora.	10%
	4	Por definir.	-Informe comparativo (cronograma vs avance real)	Documento analítico breve.	10%
Meta 1.3: Consolidar y finalizar la producción de la obra conforme al proyecto planteado.	5	Por definir.	-Producción final. -Resolución de acabados	Bitácora integradora + evidencia visual final.	5%

	6	Por definir.	-Producción final -Resolución de acabados	Bitácora integradora + evidencia visual final.	5%
	7	Por definir.	-Producción final -Resolución de acabados	Bitácora integradora + evidencia visual final	5%
	8	Por definir.	-Presentación final de obra -Bitácora completa. -Ficha técnica preliminar.	Registro fotográfico final + ficha técnica preliminar	5%
Unidad 2: Registro de obra y circulación. Diseñar un plan de circulación de obra por medio del registro audiovisual del proyecto, propuesta de mediación, planeación de montaje y diseño curatorial con la finalidad de conformar el material necesario para la realización de un futuro portafolio con actitud responsable y crítica.					
Meta 2.1. Registrar la obra finalizada mediante criterios técnicos básicos de documentación audiovisual.	9	Por definir.	-Captura fotográfica o audiovisual de la obra terminada.	Carpeta digital con imágenes sin editar + ficha técnica básica	5%
Meta 2.2. Optimizar el registro audiovisual mediante ajustes técnicos y selección final de material.	10	Por definir.	-Corrección de iluminación, encuadre y calidad de archivo	Carpeta digital con selección final para portafolio	5%
Meta 2.3. Analizar la relación entre la obra, el espacio expositivo y la propuesta de montaje.	11	Por definir.	-Selección de un espacio expositivo hipotético, análisis de escala, circulación y condiciones de montaje. Elaboración de croquis y texto curatorial breve.	Documento breve de análisis espacial + croquis de montaje + texto curatorial breve.	10%
Meta 2.5. Integrar el material de registro y presentación para su uso en portafolio.	12	Por definir.	-Integración de registro final + montaje + texto	Documento integrador consolidado	5%
Unidad 3: Portafolio Realizar un portafolio artístico por medio de la integración del registro audiovisual de la obra y la propuesta de exhibición, que incluya declaración de artista, síntesis del proyecto, ejercicio de mediación, planeación de montaje y ejercicio curatorial con la finalidad de concluir su proyecto artístico de manera profesional.					
Meta 3.1. Redactar la declaración de artista y la síntesis conceptual del proyecto.	13	Por definir.	-Redacción integrada de declaración de artista y descripción del proyecto.	Documento preliminar	5%
Meta 3.2. Organizar y editar el material visual del proyecto.	14	Por definir.	-Selección, edición y normalización técnica de imágenes y/o video	Carpeta organizada + ficha técnica completa	5%
Meta 3.3. Integrar la estructura inicial del portafolio artístico.	15	Por definir.	-Integración de texto, imágenes y ficha técnica.	Portafolio versión beta	5%
Meta 3.4. Ajustar técnica y formalmente el portafolio.	16	Por definir.	-Corrección de redacción, estructura visual y coherencia del documento	Portafolio revisado	5%
Meta 3.5. Presentar el portafolio final del proyecto artístico.	17	Por definir.	-Presentación final del portafolio.	Portafolio final profesional	5%

Sección 3. Descripción de la actividad de la meta.

Meta 1.1.
Ejecutar la fase intermedia de producción, continuando o redireccionando el cronograma validado.

► ¿Qué voy a aprender?

1. Aplicar o modificar los lenguajes y medios de creación previamente definidos en el proyecto artístico.
2. Desarrollar materialmente la obra conforme al cronograma establecido.
3. Registrar de manera sistemática el proceso de producción mediante el uso de bitácora.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual

Primero. Desarrollar la fase intermedia de producción de la obra, avanzado aproximadamente entre el 50 % y el 70 % del proyecto planteado.

Segundo. Aplicar los medios, técnicas y lenguajes visuales definidos en las etapas anteriores del proyecto.

Tercero. Elaborar una bitácora reflexiva donde se describan las decisiones técnicas y formales tomadas durante el proceso, así como el registro visual que documenta los avances materiales de la obra.

Cuarto. Presentar el avance durante la sesión crítica sincrónica para recibir retroalimentación y entregar el registro correspondiente en el buzón de actividades de Blackboard para su evaluación.

► Fechas de vencimiento/entrega:

Meta 1.1.
Meta 1.1. Parte A
Entrega de avance de producción (50–70 %) con registro fotográfico y bitácora reflexiva. La evidencia se entregará en el buzón de actividades de Blackboard y se presentará durante la sesión crítica del 27 de enero.

Meta 1.1. Parte B
Participación en sesión crítica y entrega de documento de ajustes realizados a partir de la retroalimentación recibida. La evidencia se entregará en el buzón de actividades de Blackboard y se revisará durante la sesión del 3 de febrero.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Avancé materialmente en la producción de la obra conforme al cronograma.
- Apliqué los medios y lenguajes definidos en el proyecto.
- Registré el proceso de producción mediante bitácora y documentación visual.

- Identifiqué áreas de mejora a partir de la retroalimentación recibida.

Criterios de evaluación
- Cumplimiento del avance de producción conforme al cronograma.
- Aplicación adecuada de técnicas y medios de creación.
- Calidad del registro visual del proceso.
- Claridad y profundidad de la bitácora reflexiva.
- Capacidad para integrar la retroalimentación recibida.

Esta actividad tiene valor del 10% de la calificación.

Meta 1.2.
Ajustar procesos de producción, a partir de la retroalimentación recibida.

► ¿Qué voy a aprender?
- Analizar la retroalimentación obtenida durante la sesión crítica.
- Identificar aspectos técnicos y formales susceptibles de mejora.
- Implementar ajustes en la producción de la obra para mejorar su coherencia material y visual.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual

Primero. Revisar la retroalimentación recibida en la sesión crítica correspondiente a la Meta 1.1.

Segundo. Identificar los aspectos técnicos, formales o estructurales que requieren ajuste en la producción de la obra.

Tercero. Implementar mejoras en materiales, estructura, proporción o acabado de la obra, avanzando aproximadamente entre el 70 % y el 80 % del desarrollo total del proyecto.

Cuarto. Registrar audiovisual o fotográficamente los cambios realizados durante el proceso de ajuste.

Quinto. Elaborar un breve documento reflexivo donde se describan las decisiones tomadas y su relación con el cronograma de trabajo.

► Fechas de vencimiento/entrega:

Entrega de avance de producción (70–80 %) con registro audiovisual del proceso de ajuste, 10 de febrero en plataforma.
Entrega de documento comparativo breve que analice el avance real de producción en relación con el cronograma del proyecto, 17 de febrero.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Analicé críticamente la retroalimentación recibida.
- Implementé ajustes técnicos y formales en la obra.
- Mejoré la coherencia material y estructural del proyecto.
- Evalué el avance real del proceso de producción en relación con el cronograma establecido.

- Relacioné las decisiones de producción con la retroalimentación recibida y con el cronograma establecido.

Criterios de evaluación

- Pertinencia de los ajustes realizados en la obra.
- Mejora verificable en los aspectos técnicos o formales.
- Calidad del registro audiovisual del proceso.
- Claridad del documento reflexivo y del análisis comparativo.

Esta actividad tiene un valor del 20 % de calificación.

Meta 1.3.
Consolidar y finalizar la producción de la obra conforme al proyecto planteado.

► ¿Qué voy a aprender?

- Consolidar materialmente la obra conforme al proyecto artístico propuesto.
- Resolver detalles técnicos y formales necesarios para su presentación final.
- Integrar el registro visual y la documentación técnica del proceso de producción.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual

Primero. Continuar el proceso de producción hasta completar la fase final de la obra.

Segundo. Resolver los detalles técnicos finales relacionados con acabados, estabilidad estructural y presentación material de la pieza.

Tercero. Realizar el registro fotográfico final de la obra terminada.

Cuarto. Elaborar la ficha técnica preliminar que incluya título, materiales, procesos, dimensiones y año de realización.

Quinto. Integrar la bitácora completa del proceso de producción con evidencia visual de las distintas etapas del proyecto.

► Fechas de vencimiento/entrega:
Las evidencias de cada semana se entregarán en el buzón de actividades de Blackboard. La retroalimentación se realizará durante la sesión sincrónica y/o mediante comentarios del docente en Blackboard.
Semana 5
Continuación de la producción.

- Registro visual del avance + actualización de bitácora, entrega 24 de febrero.

Semana 6
Continuación de la producción final Evidencia.

- Registro audiovisual del proceso + bitácora actualizada, entrega 3 de marzo.

Semana 7
Conclusión de la obra.

- Registro fotográfico preliminar de la obra terminada, entrega 10 de marzo.

Semana 8
Presentación final de obra y documentación del proceso, presentar el día 17 de marzo durante la sesión sincrónica .
El registro fotográfico del resultado final, la ficha técnica preliminar y la bitácora se entregarán en el buzón de actividades de Blackboard.

- Registro fotográfico del resultado final.
- Ficha técnica preliminar.
- Bitácora.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Concluí materialmente la producción de la obra conforme al proyecto planteado.
- Resolví los aspectos técnicos necesarios para su presentación final.
- Documenté de manera organizada el proceso de producción.
- Integré el registro visual y la información técnica de la obra.

Criterios de evaluación

- Conclusión efectiva de la obra conforme al proyecto.
- Calidad técnica y formal del resultado final.
- Claridad y completitud del registro fotográfico.
- Correcta elaboración de la ficha técnica.
- Integración organizada de la bitácora del proceso.

Esta actividad tiene un valor del 20% de calificación.

Meta 2.1.
Registrar la obra finalizada mediante criterios técnicos básicos de documentación audiovisual.

► ¿Qué voy a aprender?

- Reconocer criterios técnicos básicos para el registro audiovisual de una obra artística.
- Aplicar principios básicos de iluminación, encuadre y calidad de imagen en la documentación de la obra.
- Generar un registro inicial que permita identificar las características formales de la pieza producida.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual

Primero. Revisar los criterios técnicos básicos para el registro fotográfico o audiovisual de obra artística, incluyendo iluminación, encuadre, fondo neutro y resolución de imagen.

Segundo. Realizar la captura fotográfica o audiovisual preliminar de la obra terminada, procurando documentar adecuadamente sus características formales, materiales y dimensiones.

Tercero. Organizar el material obtenido en una carpeta digital que incluya las imágenes o registros audiovisuales sin editar.

Cuarto. Elaborar una ficha técnica básica de la obra que incluya título, materiales, dimensiones, año de realización y breve descripción del proceso.

► Fechas de vencimiento/entrega:

Entrega de registro preliminar de la obra el día 23 de marzo, considerando los siguientes puntos

- Captura fotográfica o audiovisual de la obra terminada.
- Carpeta digital con imágenes sin editar.
- Ficha técnica básica de la obra

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Apliqué criterios técnicos básicos para el registro audiovisual de la obra.
- Documenté visualmente la pieza producida de manera clara y organizada.
  Elaboré una ficha técnica que identifica adecuadamente la obra.
- Relacioné el registro visual con las características materiales y formales de la obra producida.

Criterios de evaluación

- Claridad y calidad técnica del registro preliminar.
- Correcta organización de los archivos digitales.
- Integridad y precisión de la ficha técnica.

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 2.2.
Optimizar el registro audiovisual mediante ajustes técnicos y selección final de material.

► ¿Qué voy a aprender?

- Evaluar críticamente el registro audiovisual preliminar de una obra artística.
- Aplicar ajustes técnicos para mejorar la calidad visual de la documentación.
- Seleccionar el material más adecuado para su uso en portafolio artístico.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual

Primero. Revisar el registro preliminar realizado en la Meta 2.1 e identificar aspectos susceptibles de mejora en iluminación, encuadre o calidad de imagen.

Segundo. Realizar ajustes técnicos necesarios para mejorar la documentación visual de la obra, incluyendo corrección de iluminación, ajuste de encuadre y mejora en la calidad del archivo digital.

Tercero. Seleccionar las imágenes o registros audiovisuales que representen de manera más adecuada la obra producida.

Cuarto. Organizar el material seleccionado en una carpeta digital preparada para su uso posterior en portafolio artístico.

► Fechas de vencimiento/entrega:

Entrega de registro final optimizado, el día 6 de abril que incluya:

a) Selección final de imágenes o registros audiovisuales

b) Archivos digitales organizados y listos para uso en portafolio

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Analicé críticamente el registro audiovisual preliminar.
- Mejoré la calidad técnica de la documentación de la obra.
- Seleccioné material visual adecuado para su difusión profesional.
- Preparé el material visual en un formato adecuado para su integración posterior en el portafolio artístico.

Criterios de evaluación

- Mejora técnica del registro audiovisual.
- Calidad visual de las imágenes seleccionadas.
- Organización adecuada de los archivos digitales.

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 2.3.
Analizar la relación entre la obra y un espacio expositivo hipotético.

► ¿Qué voy a aprender?

- Analizar las condiciones espaciales que influyen en la presentación de una obra artística.
- Identificar la relación entre escala, ubicación y recorrido en un espacio expositivo.
- Evaluar cómo la obra puede dialogar con un contexto de exhibición específico.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual

Primero. Seleccionar un espacio expositivo hipotético o real (galería, museo, espacio cultural o espacio alternativo) en el cual podría presentarse la obra producida.

Segundo. Analizar las características del espacio seleccionado, considerando aspectos como dimensiones, iluminación, circulación del público y posibles puntos de montaje.

Tercero. Evaluar la relación entre la escala de la obra, su disposición en el espacio y la experiencia visual del espectador.

Cuarto. Elaborar un documento breve (2–3 cuartillas) en el que se describa el espacio seleccionado y se analice la relación entre la obra y dicho espacio.

Quinto. Incluir un esquema simple o croquis que represente la posible ubicación de la obra dentro del espacio expositivo.

► Fechas de vencimiento/entrega:

Entrega de análisis de espacio expositivo el día 21 de abril, que incluya:

- Documento analítico breve (2–3 cuartillas).
- Esquema simple de ubicación de la obra en el espacio.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Analicé críticamente un espacio expositivo potencial.
- Comprendí la relación entre obra, escala y entorno expositivo.
- Representé gráficamente la posible disposición de la obra en el espacio.
- Relacioné las características del espacio con las decisiones de montaje de la obra.

Criterios de evaluación

- Claridad del análisis del espacio expositivo.
- Coherencia entre la obra y el espacio seleccionado.
- Claridad del esquema o croquis presentado.

Esta actividad tiene valor del 5 % de la calificación.

Meta 2.4.
Diseñar una propuesta básica de montaje y presentación.

► ¿Qué voy a aprender?

- Comprender los elementos básicos del diseño de montaje en un contexto expositivo.
- Relacionar decisiones espaciales con la presentación conceptual de la obra.
- Elaborar una propuesta inicial de montaje y presentación curatorial.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual

Primero. Revisar el análisis espacial realizado en la Meta 2.3 y definir la ubicación más adecuada para la obra dentro del espacio seleccionado.

Segundo. Elaborar un croquis básico de montaje que indique la posición de la obra, el punto de vista del espectador y posibles elementos de apoyo expositivo.

Tercero. Redactar un breve texto curatorial que describa la intención de la presentación de la obra en el espacio seleccionado.

Cuarto. Integrar el croquis y el texto curatorial en un documento digital que presente la propuesta básica de montaje.

► **Fechas de vencimiento/entrega:**

Entrega de propuesta básica de montaje el día 21 de abril, que incluya:

- Croquis o esquema de montaje
- Texto curatorial breve
- Documento digital

► **Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?**

- Diseñé una propuesta básica de montaje para la obra producida.
- Relacioné la disposición espacial con el sentido conceptual de la obra.
- Elaboré un documento claro que presenta la propuesta de exhibición.
- Relacioné la propuesta de montaje con las características espaciales del lugar seleccionado.

Criterios de evaluación

- Claridad del diseño de montaje propuesto.
- Coherencia entre obra, espacio y propuesta curatorial.
- Calidad del documento presentado.

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 2.5.
Integrar el material de registro y presentación para su uso en portafolio.

► **¿Qué voy a aprender?**

- Organizar el material visual y documental generado durante el proceso de producción y registro de la obra.
- Integrar información técnica, visual y conceptual en un documento coherente.
- Preparar material básico que pueda ser utilizado posteriormente en la elaboración de un portafolio artístico.

► **Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?**
Carácter de la actividad: individual

Primero. Revisar el material generado durante las metas anteriores de la Unidad II, incluyendo el registro audiovisual final de la obra, la ficha técnica y la propuesta de montaje.

Segundo. Seleccionar las imágenes o registros audiovisuales que representen de manera clara la obra producida.

Tercero. Integrar en un solo documento digital el material seleccionado, incluyendo imágenes finales de la obra, ficha técnica, croquis de montaje y texto curatorial breve.

Cuarto. Organizar el documento de manera clara y coherente para que pueda ser utilizado posteriormente como base para la construcción de un portafolio artístico.

► **Fechas de vencimiento/entrega:**

Entrega de Unidad II a más tardar el día 27 de abril, con el siguiente contenido:

- Registro final de la obra.
- Ficha técnica.
- Croquis de montaje.
- Texto curatorial breve.
- Documento integrador consolidado.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Organicé de manera coherente el material visual y documental de la obra.
- Integré información técnica y conceptual en un documento claro.
- Preparé material que puede utilizarse posteriormente para la elaboración de un portafolio artístico.
- Relacioné el material visual con la información técnica y conceptual de la obra.

Criterios de evaluación

- Integración clara y coherente del material visual y documental.
- Calidad del registro final de la obra.
- Correcta organización del documento integrador.

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 3.1.
Redactar la declaración de artista y la síntesis conceptual del proyecto.

► ¿Qué voy a aprender?

- Comprender la función de la declaración de artista en la presentación profesional de una obra.
- Sintetizar conceptualmente un proyecto artístico a partir del proceso de producción desarrollado durante el curso.
- Redactar textos claros que comuniquen la intención conceptual de la obra.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual

Primero. Revisar los elementos básicos que conforman una declaración de artista y una síntesis conceptual de proyecto artístico.

Segundo. Analizar el proceso de producción desarrollado durante el curso para identificar los aspectos conceptuales principales del proyecto.

Tercero. Redactar un primer borrador de la declaración de artista que explique la intención conceptual, los intereses temáticos y el enfoque del trabajo artístico.

Cuarto. Elaborar una síntesis conceptual del proyecto que describa de manera breve el objetivo, el proceso de producción y las características principales de la obra.

Quinto. Integrar ambos textos en un documento preliminar que será revisado en la siguiente sesión.

► **Fechas de vencimiento/entrega:**

Entrega del borrador con la declaración de artista y síntesis conceptual, el día 12 de mayo que incluya:

- Declaración de artista.
- Síntesis conceptual del proyecto.
- Documento preliminar.

► **Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?**
- Identifiqué los elementos principales de mi proyecto artístico.
- Redacté una declaración de artista que comunica la intención conceptual de mi trabajo.
- Sinteticé el proyecto en un texto claro y coherente.
- Relacioné el discurso conceptual con el proceso de producción desarrollado durante el proyecto.

Criterios de evaluación
- Claridad conceptual de los textos.
- Coherencia entre la obra producida y la descripción del proyecto.
- Calidad de redacción del documento presentado.

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 3.2.
Organizar y editar el material visual del proyecto.

► **¿Qué voy a aprender?**
- Seleccionar material visual representativo del proyecto artístico.
- Aplicar criterios básicos de edición y normalización técnica de imágenes o video.
- Organizar material visual de manera adecuada para su integración en un portafolio.

► **Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?**
Carácter de la actividad: individual

Primero. Revisar el registro audiovisual final de la obra realizado en la Unidad II.

Segundo. Seleccionar las imágenes o registros audiovisuales que representen de manera más clara el proyecto artístico.

Tercero. Realizar ajustes básicos de edición en iluminación, encuadre, resolución y formato de archivo cuando sea necesario.

Cuarto. Normalizar técnicamente los archivos visuales para su uso en un documento de portafolio.

Quinto. Organizar el material visual en una carpeta digital estructurada que incluya imágenes finales y ficha técnica completa de la obra.

► **Fechas de vencimiento/entrega:**

Entrega de material visual definitivo el día 17 de mayo, que incluya:

- Selección final de imágenes o registros audiovisuales.
- Archivos visuales editados y normalizados.
- Ficha técnica completa de la obra.
- Carpeta digital organizada.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Seleccioné material visual representativo del proyecto artístico.
- Ajusté técnicamente los archivos para su uso profesional.
- Organicé el material visual de manera adecuada para su integración en el portafolio.
- Preparé el material visual para su integración en el documento final del portafolio artístico.

Criterios de evaluación

- Calidad visual del material seleccionado.
- Corrección técnica de los archivos.
- Organización adecuada de la carpeta digital.

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 3.3.
Integrar la estructura inicial del portafolio artístico.

► ¿Qué voy a aprender?

- Organizar de manera coherente los distintos elementos que conforman un portafolio artístico.
- Integrar textos conceptuales, material visual y ficha técnica en un documento estructurado.
- Elaborar una primera versión del portafolio que represente el proyecto artístico desarrollado.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual

Primero. Revisar los materiales generados durante el curso, incluyendo la declaración de artista, la síntesis conceptual del proyecto, el registro visual de la obra y la ficha técnica.

Segundo. Definir la estructura básica del portafolio artístico, considerando la organización del contenido textual y visual.

Tercero. Integrar en un documento digital los textos conceptuales, las imágenes seleccionadas y la información técnica correspondiente.

Cuarto. Elaborar una primera versión del portafolio artístico que presente de manera clara el proyecto desarrollado.

► Fechas de vencimiento/entrega:

Entrega de **portafolio versión preliminar**, a más tardar el 22 de mayo que incluya:

- Declaración de artista.
- Síntesis conceptual del proyecto.
- Material visual seleccionado.
- Ficha técnica de la obra.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Organicé coherentemente los elementos que conforman mi portafolio artístico.
- Integré textos, imágenes e información técnica en un documento estructurado.
- Elaboré una primera versión del portafolio que representa mi proyecto artístico.
- Preparé una versión inicial del portafolio que comunica de manera clara el proyecto artístico desarrollado.

Criterios de evaluación

- Claridad de la estructura del portafolio.
- Coherencia entre los textos y el material visual.
  Organización general del documento presentado.

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 3.4.
Ajustar técnica y formalmente el portafolio artístico.

► ¿Qué voy a aprender?

- Evaluar críticamente la estructura y contenido del portafolio artístico.
- Realizar ajustes formales que mejoren la claridad visual y conceptual del documento.
- Optimizar la presentación profesional del proyecto artístico.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual

Primero. Revisar la versión preliminar del portafolio y analizar aspectos susceptibles de mejora en redacción, organización del contenido y diseño visual.

Segundo. Realizar correcciones en los textos conceptuales para mejorar su claridad y coherencia.

Tercero. Ajustar la disposición de imágenes, títulos, subtítulos y ficha técnica para mejorar la legibilidad del documento.

Cuarto. Elaborar una versión revisada del portafolio artístico que presente el proyecto de manera más clara y profesional.

► Fechas de vencimiento/entrega:

Entrega de portafolio revisado el día 26 de mayo, considerando los siguientes puntos:

- Correcciones de redacción.
- Ajustes de estructura visual del documento.
- Versión revisada del portafolio en formato PDF.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Analicé críticamente la estructura del portafolio artístico.
- Mejoré la claridad visual y conceptual del documento.
- Elaboré una versión más sólida y profesional del portafolio.

Criterios de evaluación
- Mejora en la claridad conceptual del portafolio.
- Coherencia visual del documento.
- Calidad general de la versión revisada.

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 3.5. Presentar el portafolio final del proyecto artístico.

► ¿Qué voy a aprender?
Consolidar el portafolio artístico como documento profesional de presentación de obra.
Comunicar de manera clara el proyecto artístico desarrollado durante el curso.
Evaluar la coherencia entre producción artística, registro visual y discurso conceptual.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual

Primero. Revisar la versión corregida del portafolio elaborada en la meta anterior.

Segundo. Realizar los ajustes finales necesarios en redacción, organización visual y presentación del documento.

Tercero. Integrar de manera definitiva los elementos del portafolio, incluyendo declaración de artista, síntesis conceptual del proyecto, registro visual de la obra y ficha técnica correspondiente.

Cuarto. Presentar el portafolio final del proyecto artístico ante el grupo, explicando brevemente la intención conceptual del trabajo y el proceso de producción desarrollado durante el curso.

► Fechas de vencimiento/entrega:

Entrega de **portafolio final del proyecto artístico**, el día 2 de junio que incluya:

- Declaración de artista
- Síntesis conceptual del proyecto
- Registro visual final de la obra
- Ficha técnica completa

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

Organicé de manera profesional el portafolio de mi proyecto artístico.
Integré coherentemente los aspectos conceptuales, visuales y técnicos de la obra.
Presenté el proyecto de manera clara ante el grupo.

Criterios de evaluación

- Claridad conceptual del portafolio.
- Coherencia entre obra, registro visual y discurso conceptual.
- Calidad formal del documento final.
- Claridad de la presentación del proyecto.

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Asignatura: Seminario de Trabajo Terminal II

Diseñadora: Cristina Conde Felix

Sección 1. Descripción general del curso.

Seminario de Trabajo Terminal II

Nivel académico: Maestría.
Clave: Pendiente.
Programa Educativo: Maestría en Artes Visuales.
Vigencia de la unidad de Aprendizaje: 2026-2.
Créditos y total de horas: 6 créditos (HC:3 HE:3).
Etapa formativa: Semestre 4.
Carácter de la asignatura: Obligatoria.
Modalidad Instruccional: A distancia.

► *¿Qué aprenderá el estudiante durante el curso?*

Competencia general:
Integrar el trabajo terminal desarrollando los contenidos correspondientes a cada apartado del documento para sustentar su obra artística con actitud crítica e innovadora.

Propósito general:
Esta unidad de aprendizaje aporta al perfil de egreso y constituye la guía para integrar la versión definitiva del documento que sustenta la propuesta artística. En ella se desarrollan los pormenores del proceso creativo que da origen a la producción de obra. Esta unidad de aprendizaje abona al desarrollo del proyecto artístico en la elaboración de la propuesta escrita.

► *¿Cómo aprenderá el estudiante?*

Estrategia general de aprendizaje:

El estudiante documentará y sustentará la propuesta artística desarrollada durante el curso del programa de Maestría en Artes Visuales.

Logrará conocimiento a través de la investigación, reflexión y práctica de la escritura académica, realizando en cada momento las adecuaciones pertinentes a su propuesta artística y utilizando las herramientas de trabajo a distancia de la plataforma Blackboard.

► *¿Cómo sabrá que lo aprendió?*

Evidencia de desempeño:
Integración y entrega del trabajo terminal en su versión definitiva para lectoría, visto bueno y presentación final.

Criterios de acreditación:
- Cumplimiento puntual en las entregas y participación activa en las actividades del curso en la plataforma Blackboard.
- Es indispensable presentar la versión definitiva del trabajo terminal para acreditar la asignatura.

Criterios de evaluación:
Se consideran tanto las habilidades desarrolladas como las actitudes y valores demostrados en el desempeño del estudiante en las tareas realizadas. Los documentos se presentan puntualmente respetando la gramática del español; se plantean de forma clara los elementos formales que integran cada apartado del trabajo terminal; se reportan los datos relevantes encontrados en el material revisado; se argumenta con claridad y se fundamenta la descripción objetiva del objeto de análisis citando las fuentes de consulta.

Evaluación por unidad:
- Metas de la Unidad I: 10%
- Metas de la Unidad II: 30%
- Metas de la Unidad III: 30%
- Metas de la Unidad IV: 30%

► *Políticas del curso*

a) Comunicación

1. El **medio de comunicación primordial** entre el docente y el alumno para resolver dudas es el **FORO de DUDAS** dentro de la plataforma, se puede consultar sobre: contenido del curso, uso de la plataforma, detalles de instrucciones de actividades (tareas o metas) o reflexiones sobre los contenidos que se desarrollan en el curso.

2. La **comunicación directa al correo electrónico del docente** puede darse en caso de que el alumno esté interesado en tratar un asunto de carácter más personal, como, por ejemplo, observaciones sobre tareas, aclaración de calificaciones, solicitud de prórroga de entrega del trabajo, etc.

3. Es responsabilidad del alumno revisar constantemente su cuenta en la plataforma y correo electrónico para estar enterado sobre la información, actualizaciones y modificaciones que se puedan presentar en el desarrollo del curso.

b) Entrega de actividades (tareas o metas)

1. La fecha de entrega de actividades (tareas o metas) se debe respetar. En cada actividad se especificará el día límite de entrega, pudiendo entregarse antes de la misma. **Las actividades entregadas en la semana posterior a su fecha original podrán calificarse con máximo 50% de su valor original.**

2. **Se debe respetar el medio de envío señalado por el docente**. Cualquier trabajo enviado por un medio diferente al indicado queda a consideración del docente recibirlo o no considerarlo.

3. Cuando el alumno se encuentre con alguna dificultad que le impida cumplir con la entrega de una actividad debe notificar al docente ANTES de que se cumpla la fecha límite, de manera que éste determine si amerita o no una prórroga**. Si se notifica después de la fecha queda a criterio del docente sancionar la calificación.**

4. No se considerarán en la evaluación trabajos entregados por un medio distinto al solicitado, a menos de que exista evidencia oportuna de problemáticas ajenas al alumno. Si por alguna razón no se puede presentar el trabajo por la vía solicitada se debe enviar un correo al docente describiendo el problema, si es posible anexar el trabajo y quedar en espera de que el docente le dé instrucciones de cómo proceder. Es importante dejar la evidencia de que se concluyó el trabajo en tiempo.

c) Calidad de la escritura

Se espera que en todas las comunicaciones por escrito (foros, mensajes, correo electrónico) se mantenga el **uso apropiado del lenguaje, cuidando la redacción y ortografía**. Queda a criterio del docente sancionar en la calificación una redacción deficiente.

d) Respeto a la propiedad intelectual / derechos de autor

Es importante respetar la propiedad intelectual/derechos autorales ajenos, por lo que en caso de utilizar ideas, conceptos, reflexiones, comentarios, metodologías,

etc. de algún autor o fuente deberán explícitamente **citarse explícitamente y colocarse la información correspondiente en las referencias**. El uso deshonesto del material intelectual de otros autores es determinado como un *plagio*.

Las sanciones impuestas por copia o plagio serán determinadas a criterio del docente. Pueden variar desde una calificación menor, no considerar la actividad entregada, pudiendo incluso reprobar la asignatura si la severidad del plagio es tal.

e) Examen ordinario / extraordinario (modalidad a distancia)

La presentación de evaluaciones ordinarias o extraordinarias queda sujeta a lo dispuesto en los artículos 70, 71 y 75 del Estatuto Escolar vigente de la Universidad Autónoma de Baja California.

Para obtener el **derecho a examen ordinario** se debe contar con:

- Asistencia del 80% (26 accesos a plataforma, conforme al inciso f de estas políticas) y
- Entrega del 80% de las evidencias de aprendizaje totales señaladas en el calendario de actividades del curso, plan de clase o equivalente.

Para obtener el **derecho a examen extraordinario** se debe contar con:

- Asistencia del 60% (20 accesos a plataforma, conforme al inciso f de estas políticas) y
- Entrega del 60% de las evidencias de aprendizaje totales señaladas en el calendario de actividades del curso, plan de clase o equivalente.

f) Asistencia al curso (modalidad a distancia)

Para los cursos en modalidad a distancia, la asistencia será considerada mediante el número de accesos al curso en la plataforma por parte del alumno. El 100% de asistencias al curso se conformarán tomando en cuenta las siguientes consideraciones:

g) **Acceso al curso** en la plataforma institucional en dos días por semana (de lunes a domingo) durante las 17 semanas del semestre.

h) Valores fundamentales de interacción

Este es un espacio académico que promueve el intercambio de ideas y opiniones donde debe privar el respeto y la tolerancia a las diferencias.

►Autores, fechas de elaboración y última actualización.

Programa de Unidad de Aprendizaje:

Mario Javier Bogarín Quintana, Cristina Conde Felix, Salvador León Guridi y Martha Patricia Medellín Martínez (noviembre de 2024).

Diseño Instruccional para la modalidad a distancia:
Cristina Conde Felix (marzo de 2026).

Sección 2. Plan de actividades.

Seminario de Trabajo Terminal II

Competencia:
Integrar el trabajo terminal desarrollando los contenidos correspondientes a cada apartado del documento para sustentar su obra artística con actitud crítica e innovadora.

Unidad 1: Presentación

Meta	Semana	Entrega	Actividad	Evidencia(s)	Valor
Meta 0. Encuadre.	1	--	Encuadre en videollamada.	---	0%
Meta 1. Revisar portada, resumen e índice de contenidos del trabajo terminal.	2	Por definir.	Ejercicio de escritura.	Portada, resumen e índice del trabajo terminal	10%

Unidad 2: Introducción

Meta	Semana	Entrega	Actividad	Evidencia(s)	Valor
Meta 2.1. Redactar el apartado de antecedentes del trabajo terminal.	3-4	Por definir.	Asesoría individual. Ejercicio de escritura.	Aprobación del director de trabajo terminal.	10%
Meta 2.2. Redactar el apartado de objetivos del trabajo terminal.	5	Por definir.	Asesoría individual. Ejercicio de escritura.	Aprobación del director de trabajo terminal.	10%
Meta 2.3. Redactar el apartado de justificación del trabajo terminal.	6	Por definir.	Asesoría individual. Ejercicio de escritura.	Aprobación del director de trabajo terminal.	10%

Unidad 3: Fundamentación

Meta	Semana	Entrega	Actividad	Evidencia(s)	Valor
Meta 3.1. Redactar el apartado de fundamentos del trabajo terminal.	7-10	Por definir.	Asesoría individual. Ejercicio de escritura.	Aprobación del director de trabajo terminal.	15%
Meta 3.2. Redactar el apartado de metodología del trabajo terminal.	11	Por definir.	Asesoría individual. Ejercicio de escritura.	Aprobación del director de trabajo terminal.	15%

Unidad 4: Fundamentación

Meta	Semana	Entrega	Actividad	Evidencia(s)	Valor
Meta 4.1. Redactar el apartado de análisis de resultados del trabajo terminal.	12-13	Por definir.	Asesoría individual. Ejercicio de escritura.	Aprobación del director de trabajo terminal.	10%
Meta 4.2. Redactar el apartado de conclusiones del trabajo terminal.	14-15	Por definir.	Asesoría individual. Ejercicio de escritura.	Aprobación del director de trabajo terminal.	10%
Meta 4.3. Integrar los anexos al trabajo terminal.	16	Por definir.	Ejercicio de escritura.	Aprobación del director de trabajo terminal.	5%
Meta 4.4. Sustentar el trabajo terminal.	17	Por definir.	Participación en el coloquio de cierre (videollamada).	Entrega del trabajo terminal en versión definitiva con el VoBo del director de TT.	5%

Meta 1. Portada, resumen e índice de contenidos.

► ¿Qué voy a aprender?
Redactar los elementos formales que integran la presentación del trabajo terminal.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual.

Primero. Revisa el siguiente recurso:

h) Universidad Autónoma de Baja California. (2025, agosto). *Características del Trabajo Terminal*. En *Documento de Referencia y Operación del Programa de Posgrado Maestría en Artes Visuales* (53-58). https://drive.google.com/file/d/10ZMXZPXR2qFCKnkan6V_kgVpT47a3aBK/view?usp=drive_link

Segundo. Revisa como referencias las portadas, resúmenes e índices de los trabajos terminales que puedes consultar en el siguiente repositorio: https://drive.google.com/drive/folders/1jqXkRwYSS09D11IFlA5ezNQV5YiwFMTh?usp=drive_link

Tercero. Elabora la portada, resumen e índice de tu trabajo terminal con base en los criterios de evaluación indicados en el documento de referencia y operación del programa de Maestría en Artes Visuales.

Cuarto. Adjunta el archivo de tu borrador en el buzón **M1. Presentación**.

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Elaboré la portada, resumen e índice de mi trabajo terminal.

Criterios de evaluación
El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español y se plantean de forma clara los elementos requeridos atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

Esta actividad tiene valor del 10% de la calificación.

Meta 2.1. Antecedentes.

► ¿Qué voy a aprender?
Redactar el apartado de antecedentes del trabajo terminal.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual.

Primero. Revisa el siguiente recurso:

- Martínez, R. [Dra. Rosario Martínez]. (2024, junio 21). *Cómo redactar los antecedentes en la tesis.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=E9R4s02qThM

Segundo. Revisa como referencias los apartados de antecedentes de los trabajos terminales que puedes consultar en el siguiente repositorio: https://drive.google.com/drive/folders/1jqXkRwYSS09D11IFlA5ezNQV5YiwFMTh?usp=drive_link

Tercero. Actualiza tu apartado de antecedentes y solicita una tutoría individual para revisar tu último borrador corregido. Realiza los ajustes necesarios y gestiona el visto bueno de tu director(a) de trabajo terminal.

Cuarto. Adjunta el apartado de antecedentes con el Vo.Bo. de tu director(a) en el buzón **M2.1. Antecedentes**

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Realicé una revisión actualizada de la bibliografía existente, así como de estudios y proyectos que se relacionan con mi tema de trabajo terminal en el ámbito nacional o internacional.
- Obtuve visto bueno de mi director(a).

Criterios de evaluación
El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

Esta actividad tiene valor del 10% de la calificación.

Meta 2.2. Objetivos.

► ¿Qué voy a aprender?
Redactar el apartado de objetivos del trabajo terminal.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual.

Primero. Revisa el siguiente recurso:

- ABC Educativo [ABC Educativo]. (2022, julio 4). *Cómo redactar los objetivos de investigación en un proyecto | paso a paso con ejemplo.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=ZBJakWsyvAk

Segundo. Revisa como referencias los apartados de objetivos de los trabajos terminales que puedes consultar en el siguiente repositorio: https://drive.google.com/drive/folders/1jqXkRwYSS09D11IFlA5ezNQV5YiwFMTh?usp=drive_link

Tercero. Actualiza tu apartado de objetivos y solicita una tutoría individual para revisar tu último borrador corregido. Realiza los ajustes necesarios y gestiona el visto bueno de tu director(a) de trabajo terminal.

Cuarto. Adjunta el apartado de objetivos con el Vo.Bo. de tu director(a) en el buzón **M2.2. Objetivos**

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Expuse la perspectiva desde la que se desarrolla el trabajo terminal y se gesta la propuesta artística.
- Obtuve visto bueno de mi director(a).

Criterios de evaluación
El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y

se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

Esta actividad tiene valor del 10% de la calificación.

Meta 2.3. Justificación.

► ¿Qué voy a aprender?
Redactar el apartado de justificación del trabajo terminal.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual.

Primero. Revisa el siguiente recurso:

- Martínez, R. [Dra. Rosario Martínez]. (2024, julio 10). *Paso a paso para realizar la justificación de la tesis.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=1iIEsmXs4tk

Segundo. Revisa como referencias los apartados de justificación de los trabajos terminales que puedes consultar en el siguiente repositorio: https://drive.google.com/drive/folders/1jqXkRwYSS09D11IFlA5ezNQV5YiwFMTh?usp=drive_link

Tercero. Actualiza tu apartado de justificación y solicita una tutoría individual para revisar tu último borrador corregido. Realiza los ajustes necesarios y gestiona el visto bueno de tu director(a) de trabajo terminal.

Cuarto. Adjunta el apartado de justificación con el Vo.Bo. de tu director(a) en el buzón **M2.3. Objetivos**

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Expuse la justificación demostrando la pertinencia y viabilidad de mi trabajo terminal.
- Obtuve visto bueno de mi director(a).

Criterios de evaluación
El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

Esta actividad tiene valor del 10% de la calificación.

Meta 3.1. Fundamentos.

► ¿Qué voy a aprender?
Redactar el apartado de fundamentos del trabajo terminal.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual.

Primero. Revisa el siguiente recurso:

- ABC Educativo [ABC Educativo]. (2022, enero 17). *Cómo hacer un marco teórico.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=ccAxgR8U0Lg

Segundo. Revisa como referencias los apartados de fundamentos de los trabajos terminales que puedes consultar en el siguiente repositorio: https://drive.google.com/drive/folders/1jqXkRwYSS09D11IFIA5ezNQV5YiwFMTh?usp=drive_link

Tercero. Actualiza tu apartado de fundamentos y solicita una tutoría individual para revisar tu último borrador corregido. Realiza los ajustes necesarios y gestiona el visto bueno de tu director(a) de trabajo terminal.

Cuarto. Adjunta el apartado de fundamentos con el Vo.Bo. de tu director(a) en el buzón **M3.1. Fundamentos**

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Expuse el marco de referencia que sustenta la perspectiva teórica de mi trabajo terminal.
- Obtuve visto bueno de mi director(a).

Criterios de evaluación
El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y

se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

Esta actividad tiene valor del 15% de la calificación.

Meta 3.2. Metodología.

► ¿Qué voy a aprender?
Redactar el apartado de metodología del trabajo terminal.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual.

Primero. Revisa el siguiente recurso:

- Astraway [Astraway]. (2020, diciembre 19). *El marco metodológico: cómo se redacta, elementos y ejemplos* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=JI1GKlL0LU4

Segundo. Revisa como referencias los apartados de metodología de los trabajos terminales que puedes consultar en el siguiente repositorio: https://drive.google.com/drive/folders/1jqXkRwYSS09D11IFlA5ezNQV5YiwFMTh?usp=drive_link

Tercero. Actualiza tu apartado de metodología y solicita una tutoría individual para revisar tu último borrador corregido. Realiza los ajustes necesarios y gestiona el visto bueno de tu director(a) de trabajo terminal.

Cuarto. Adjunta el apartado de metodología con el Vo.Bo. de tu director(a) en el buzón **M3.2. Metodología**

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Expliqué las técnicas y procedimientos utilizados en mi trabajo terminal.
- Obtuve visto bueno de mi director(a).

Criterios de evaluación

El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

Esta actividad tiene valor del 15% de la calificación.

Meta 4.1. Análisis de resultados.

► ¿Qué voy a aprender?
Redactar el apartado de análisis de resultados del trabajo terminal.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual.

Primero. Revisa el siguiente recurso:

- Martínez, R. [Dra. Rosario Martínez]. (2024, octubre 24). *Cómo redactar los resultados y conclusiones de la tesis.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=28SiAT-jot8

Segundo. Revisa como referencias los apartados de análisis de resultados de los trabajos terminales que puedes consultar en el siguiente repositorio: https://drive.google.com/drive/folders/1jqXkRwYSS09D11IFlA5ezNQV5YiwFMTh?usp=drive_link

Tercero. Elabora tu apartado de análisis de resultados y solicita una tutoría individual para su revisión. Realiza los ajustes necesarios y gestiona el visto bueno de tu director(a) de trabajo terminal.

Cuarto. Adjunta el apartado de análisis de resultados con el Vo.Bo. de tu director(a) en el buzón **M4.1. Análisis de Resultados**

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?
- Interpreté y organicé los hallazgos de mi propuesta artística en el contexto del trabajo terminal del programa de posgrado.

- Obtuve visto bueno de mi director(a).

Criterios de evaluación
El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

Esta actividad tiene valor del 10% de la calificación.

Meta 4.2. Conclusiones.

► ¿Qué voy a aprender?
Redactar el apartado de conclusiones del trabajo terminal.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual.

Primero. Revisa el siguiente recurso:

- Martínez, R. [Dra. Rosario Martínez]. (2024, octubre 24). *Cómo redactar los resultados y conclusiones de la tesis.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=28SiAT-jot8

Segundo. Revisa como referencias los apartados de conclusiones de los trabajos terminales que puedes consultar en el siguiente repositorio: https://drive.google.com/drive/folders/1jqXkRwYSS09D11IFIA5ezNQV5YiwFMTh?usp=drive_link

Tercero. Elabora tu apartado de conclusiones y solicita una tutoría individual para su revisión. Realiza los ajustes necesarios y gestiona el visto bueno de tu director(a) de trabajo terminal.

Cuarto. Adjunta el apartado de conclusiones con el Vo.Bo. de tu director(a) en el buzón **M4.2. Conclusiones**

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?

- Sinteticé los hallazgos principales de mi trabajo terminal indicando su valor académico..
- Obtuve visto bueno de mi director(a).

Criterios de evaluación
El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

Esta actividad tiene valor del 10% de la calificación.

Meta 4.3. Anexos.

► ¿Qué voy a aprender?
Integrar los anexos al trabajo terminal.

► Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?
Carácter de la actividad: individual.

Primero. Revisa el siguiente recurso:

i) Villegas, M. [Profesora MVillegas]. (2023, junio 26). *¿Qué se presenta en los anexos de una tesis, trabajo de grado o proyecto de investigación?*. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=d3bkRA4qzyc

Segundo. Revisa como referencias los apartados de anexos de los trabajos terminales que puedes consultar en el siguiente repositorio: https://drive.google.com/drive/folders/1jqXkRwYSS09D11IFlA5ezNQV5YiwFMTh?usp=drive_link

Tercero. Elabora tu apartado de anexos y gestiona el visto bueno de tu director(a) de trabajo terminal.

Cuarto. Adjunta el apartado de anexos con el Vo.Bo. de tu director(a) en el buzón **M4.3. Anexos**

► Fecha de vencimiento/entrega:
- Por definir.

► **Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?**

- Integré al documento final las secciones complementarias de mi trabajo terminal.
- Obtuve visto bueno de mi director(a).

Criterios de evaluación

El documento se presenta puntualmente respetando la gramática del Español, se plantean de forma clara los elementos requeridos, se reportan datos relevantes y se citan las fuentes de consulta atendiendo las Normas APA (American Psychological Association).

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Meta 4.4. Entrega final.

► **¿Qué voy a aprender?**

Sustentar mi trabajo terminal.

► **Actividad de aprendizaje | ¿Cómo lo voy a aprender?**

Carácter de la actividad: individual.

Primero. Revisa el siguiente recurso:

- Pérez, S. [formación REKAPP]. (2023, mayo 29). *Cómo exponer el trabajo fin de grado*. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=0F8zwVGtyrc

Segundo. Prepara una exposición oral de no más de 10 minutos (puedes incluir apoyos visuales evitando el exceso de texto en pantalla o la lectura íntegra de diapositivas).

Tercero. Presenta tu trabajo terminal en el coloquio En Línea de cierre del programa, en el horario que te será asignado por el coordinador de la Maestría en Artes Visuales.

► **Fecha de vencimiento/entrega:**

- Por definir.

► **Reflexión de aprendizaje | ¿Cómo sabré que logré la meta?**

- Presenté mi trabajo terminal en el coloquio.
- Obtuve visto bueno de mi director(a).

Esta actividad tiene valor del 5% de la calificación.

Anexo 6. Estudio de fundamentación

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

Facultad de Artes

Evaluación Externa del Programa Educativo de Maestría en Artes Visuales.

MEXICALI, BAJA CALIFORNIA. ABRIL, 2024.

Universidad Autónoma de Baja California

Dr. Luis Enrique Palafox Maestre
Rector

Dr. Joaquín Caso Niebla
Secretario General

Dra. Lus Mercedes López Acuña
Vicerrectora Campus Ensenada

Dr. Jesús Adolfo Soto Curiel
Vicerrector Campus Mexicali

Dra. Haydeé Gómez Llanos Juárez
Vicerrectora Campus Tijuana

Mtro. Salvador León Guridi
Director de la Facultad de Artes

Dra. Dora Luz Flores Gutiérrez
Coordinadora General de Investigación y Posgrado

Responsable de la evaluación externa:

Facultad de Economía y Relaciones Internacionales	
Ma. del Carmen Alcalá Álvarez	**Profesora Tiempo Completo**

Apoyo técnico:

Facultad de Pedagogía e Innovación Educativa	
Reyna Isabel Roa Rivera	**Profesora Tiempo Completo**

Equipo de trabajo:

Facultad de Artes	
Mtro. Salvador León Guridi	**Director**
Mtra. Cristina Conde Felix	**Subdirectora**
Lic. Josefina Camacho Pérez	**Administradora**
Dr. Mario Javier Bogarin Quintana	**Coordinador de Investigación y Posgrado**

Introducción

Las Instituciones de Educación Superior (IES) en general y la Universidad Autónoma de Baja California (UABC) en particular, continuamente están desarrollando acciones para solventar los desafíos que le son exigidos a la educación superior como bien público transformador de la vida de las personas y de las sociedades. En términos más concretos y desde las tareas que buscan crear y asegurar una oferta educativa pertinente, oportuna, inclusiva, equitativa y de calidad, resultan imprescindibles el seguimiento a los programas educativos, la identificación de nuevas necesidades y problemáticas sociales y de los nuevos requerimientos de los mercados laborales.

Evaluar la pertinencia social de los programas educativos no solo busca responder a intereses laborales y del mercado, sino que pretende reafirmar el papel que juegan la UABC en la sociedad como centro de saber, pero, sobre todo, porque cristaliza el proceso social del conocimiento a través de la generación y aplicación de las áreas y disciplinas que desarrolla y desde luego con la formación de los técnicos y los profesionistas.

Los esfuerzos institucionales conducentes a la recuperación de las necesidades de los sectores sociales, empresariales, gubernamentales, educativos y culturales son el punto de partida para la sustentación de propuestas de revisión y adecuación de los programas que se ofertan actualmente, al mismo tiempo que sirve como soporte para la fundamentación y generación de nueva oferta educativa.

En esa búsqueda por mejorar la relación entre el nivel de preparación de los profesionistas y el perfil demandado por la sociedad y los mercados laborales, se están realizando diversos estudios como parte de las acciones definidas en el *Plan de Desarrollo Institucional 2023-2027,* las cuales se puntualizan en el apartado *Políticas, Estrategias y Acciones Institucionales,* específicamente en la *Política 1. Calidad y Pertinencia Educativa cuyo propósito es Asegurar la Calidad de la Oferta Educativa de Licenciatura y de Posgrado*, adecuándola a las

demandas de los sectores público, privado y social y al proyecto universitario (UABC-PDI, p.97).

Ciertamente, en esa política, es que la Facultad de Artes fundamenta este estudio que contienen el resultado de la evaluación externa para la creación del programa educativo de Maestría en Artes Visuales (MAV). Su propósito fue evaluar la pertinencia social de este programa educativo, a la vez que se realizó un estudio de referentes que incluyó los análisis de la profesión y prospectiva, comparativos de programas educativos afines y de los distintos referentes nacionales e internacionales que ofertan programas similares.

Los aspectos mencionados se apegaron de manera estricta a los lineamientos de la metodología desarrollada por la UABC para fundamentar los estudios de creación, modificación y actualizaciones de los programas educativos de posgrado, este ejercicio investigativo hizo uso de la investigación documental y empírica para la recolección de la información que aquí se expone, estructurándose en dos apartados, de acuerdo, también, a la metodología universitaria.

La Evaluación Externa para la creación del programa educativo de Maestría en Artes Visuales (MAV) se encuentra integrada, en primer lugar, por el análisis de las necesidades sociales, el mercado laboral, los resultados arrojados por la investigación de egresados y el análisis de la oferta y la demanda. El resto de los aspectos a considerarse y que terminan de dar forma al estudio de pertinencia social, fueron los concernientes al estudio de referentes, que incluye una descripción de la profesión y su prospectiva. Asimismo, en este estudio se realizó un análisis comparativo de distintos programas educativos, nacionales e internacionales, reconocidos en calidad y trascendencia. También, se recurrió al análisis de organismos nacionales e internacionales, cuya información aporta elementos que permitirán el fortalecimiento y enriquecimiento de la propuesta de creación del programa educativo.

Al cierre se tiene un apartado que integra las conclusiones y recomendaciones. Finalmente, se pone, también, a disposición una sección de

anexos que complementan los instrumentos diseñados para la obtención de información de empleadores y egresados.

1. Evaluación Externa del Programa Educativo

Estudio de Pertinencia Social.

El estudio de pertinencia social se integra de cuatro aspectos: el análisis de necesidades sociales; análisis del mercado laboral; el estudio de egresados y análisis de oferta y de demanda.

1.1.1. Análisis de Necesidades Sociales.

Objetivo.

Determinar las necesidades y problemáticas sociales estatales, regionales, nacionales e internacionales (actuales y futuras) que atenderá el programa educativo de Maestría en Artes Visuales de la UABC y de sus egresados.

Método.

Se llevó a cabo una investigación documental a través de la identificación y análisis de fuentes de información relacionadas con el contexto en el que se circunscribirá el programa educativo de Maestría en Artes Visuales. Las fuentes consultadas fueron los planes de desarrollo vigentes, nacional, estatal e institucional; documentos y reportes estadísticos de organismos nacionales e internacionales como el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), Consejo Nacional de Población (CONAPO), Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), Centro Nacional de las Artes (CENART) y Secretaría de Cultura de Baja California entre otras. De la misma manera, fueron consideradas diversas publicaciones en revistas científicas y de divulgación en Artes Visuales como El Ornitorrinco Tachado. Revista en Artes Visuales; Revista de Investigación en Artes Visuales; Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas; Revista ERRATA; Paradigma Creativo y CROMA; entre otras.

Para el análisis y ordenamiento de información, se acudió a la técnica de análisis de contenido, con base en tres categorías: contexto estatal, regional y

nacional, poniendo énfasis en las necesidades y problemáticas sociales que atenderá el programa educativo de Maestría en Artes Visuales y de sus egresados, y en esa misma línea su prospectiva.

Resultados.

Contexto Estatal, Regional y Nacional en el que se Inscribirá el Programa Educativo* de *Maestría en Artes Visuales. El Estado de Baja California (BC) está ubicado en la región noroeste de la república mexicana y en la parte septentrional de la Península del mismo nombre. Su capital es la ciudad de Mexicali. Esta ciudad junto con los municipios de Tijuana y Ensenada, son los municipios con mayor nivel de población del estado. Mexicali, Tecate y Tijuana están ubicadas sobre la frontera con Estados Unidos.

El Gobierno de Baja California, señala que la entidad tiene una superficie total territorial de 70,113 Km^2 sin incluir su territorio insular (Gobierno de Baja California, 2023). Por otro lado, de acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), Baja California representa el 3.6% de la superficie de México (INEGI, 2021).

Baja California colinda al norte con el estado de California de Estados Unidos; al oeste colinda con el océano Pacífico; al este colinda con el Mar de Cortés o Golfo de California, el estado de Sonora y el estado de Arizona y al sur colinda con el estado de Baja California Sur. La línea trazada del monumento 206 (32.0 43' 19" de latitud y 114.0 43' 19" de longitud oeste) conforma la frontera internacional, en el margen derecho del río Colorado, hasta el monumento 258 (32.0 32' 04" de latitud y 117.0 07' 19" de longitud oeste), en la costa de Tijuana. Entre éstos existe una distancia de 233.4 km. La limitación con el estado de Arizona, por el cauce del río Colorado, es de 28.5 km; con lo anteriormente mencionado, se tiene que la frontera con Estados Unidos es de un total de 251.9 km; por otro lado, el paralelo 28, límite meridional del Estado, va de 112.0 45' 15" a 114.0 12' 30" de longitud. La extensión de sus litorales en el Océano Pacífico y en el Golfo de California es de 720 km. y 560 km., respectivamente; si a esto se le agregan los 176 Km. de litorales que hay en las Islas de ambas vertientes, da un

total de 1,556 Km.; y la plataforma continental - fondo marino entre 0 y 200 m. de profundidad - comprende 24,832 km^2 (Gobierno de Baja California, 2023).

El estado de Baja California tiene bajo su jurisdicción a siete municipios: Mexicali (capital del Estado), Tijuana, Tecate, Ensenada, Playas de Rosarito, San Quintín y San Felipe. Estos últimos dos municipios son de reciente constitución puesto que la autonomía de San Quintín y San Felipe fueron conferidas de acuerdo con el Decreto No.46 publicado el 27 de febrero de 2020 y el 01 de julio de 2021 respectivamente en el Periódico Oficial de Baja California. La Tabla 1 muestra las coordenadas geográficas y altitud de los municipios de Baja California.

Tabla 1

Coordenadas geográficas y altitud de los municipios de Baja California

Municipio	Latitud Norte		Longitud Oeste		Altitud
	Grados	Minutos	Grados	Minutos	msnm
Ensenada	31	48	116	35	18
Mexicali	32	38	115	28	1
Playas de Rosarito	32	21	117	3	25
San Quintín	30	33	115	56	27
Tecate	32	34	116	37	526
Tijuana	32	31	117	01	22
San Felipe	31	01	114	49	10

Fuente: Elaboración propia con datos de INEGI.

Baja California es una entidad que históricamente ha tenido un crecimiento acelerado. Durante el siglo XX la entidad tuvo una tasa promedio de crecimiento anual de la población de 5.8% mientras que el país presentó una tasa promedio de crecimiento anual de 2% durante el mismo periodo, lo anterior debido a los flujos de migración que capta Baja California dada su vinculación económica al estado de California por su condición de ser frontera con dicho estado (Cruz, 2007).

De acuerdo con el INEGI, en Baja California viven 3,769,020 personas, de las cuales el 50.4% son del sexo masculino y 49.6% del sexo femenino. Asimismo, Baja California ocupa el lugar 11 a nivel nacional por su número de habitantes. Cabe resaltar que el 94% de la población vive en localidades urbanas y el resto en localidades rurales. Otro punto a destacar es que la densidad de población de

Baja California es de 53 personas por kilómetro cuadrado. Por otra parte, la esperanza de vida en Baja California es de 76.0 años, en México es de 75.2 años (INEGI, 2023).

Como se mencionó anteriormente, Baja California es una entidad que se caracteriza por sus flujos migratorios que son un elemento importante de su estructura socio-cultural; de esta manera, se reporta que entre 2015 y 2020, llegaron a vivir 211,416 personas a Baja California procedentes del resto de entidades del país por diversos motivos, por ejemplo: reunirse con familiares, buscar trabajo, cambio u oferta de trabajo, motivos de estudio, motivos sociales, solicitar asilo político a los Estados Unidos entre otros. Es de destacar que en BC se tiene registro de 49,130 personas mayores a 3 años de edad que hablan alguna lengua indígena de las cuales se destacan la lengua mixteca, zapoteca, náhuatl y triqui (INEGI, 2023).

Los datos por municipio, indican que Tijuana es el municipio que cuenta con mayor nivel de población concentrando el 51.01% de la población total del estado, mientras que Mexicali y Ensenada conjuntan el 27.85% y 11.78% de las personas respectivamente. En tanto, Playas de Rosarito, San Quintín y Tecate son los municipios con menor nivel de población, los tres municipios suman el 9.37% de la población de Baja California (véase Tabla 2).

Tabla 2

Población y porcentaje por municipio en Baja California.

Municipio	Población total en 2020	Porcentaje de Población
Ensenada	443,807	11.78%
Mexicali	1,049,792	27.85%
Tecate	108,440	2.88%
Tijuana	1,922,523	51.01%
Playas de Rosarito	126,890	3.37%
San Quintín	117,568	3.12%
San Felipe[1]	N/D	
Total	3,769,020	100%

Fuente: Elaboración Propia con datos del Censo de Población y Vivienda 2020.

[1]San Felipe formaba parte del municipio de Mexicali al momento de realizar el Censo de Población y Vivienda 2020.

En materia económica de acuerdo con cifras del INEGI, la aportación de Baja California al Producto Interno Bruto (PIB) nacional a precios constantes de 2013 fue de 3.52% durante el año 2021. Cabe señalar que la estructura económica del Estado está orientada principalmente hacia actividades manufactureras y comerciales que contribuyeron, de manera respectiva, con el 27.05% y 20.77%. Tomando en cuenta el periodo de 2010 a 2021 las actividades que más sobresalen en la contribución del PIB estatal son: la industria manufacturera (23.86% promedio) y construcción (10.93% promedio); asimismo, se observa que el comercio al por menor y al por mayor alcanzaron una participación promedio de 9.83% y 9.21%, mientras que los servicios de transportes, correos y almacenamiento registraron el 4.81% promedio. Finalmente, la contribución de la agricultura, cría y explotación de animales, aprovechamiento forestal, pesca y caza fue de 2.81% en promedio, en tanto que la actividad con menor participación al PIB de Baja California durante ese periodo fue la minería dado que aportó el 0.11% en promedio (véase Tabla 3*)*.

Tabla 3

Baja California. Estructura del PIB en Porcientos (2010-2021).

Actividad Económica	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	Promedio
Agricultura, cría y explotación de animales, aprovechamiento forestal, pesca y caza	3.11	2.99	2.90	3.05	2.95	2.91	2.58	2.72	2.76	2.69	2.62	2.50	2.81
Minería	0.12	0.11	0.11	0.10	0.10	0.11	0.10	0.11	0.10	0.09	0.12	0.11	0.11
Generación, transmisión y y distribución de energía eléctrica, suministro de agua y de gas por ductos al consumidor final	3.36	3.38	3.19	3.26	3.55	3.30	3.09	2.78	2.77	2.81	3.04	2.48	3.08
Construcción	12.52	12.39	12.08	11.62	10.56	10.82	10.66	10.97	10.46	10.03	9.64	9.44	10.93
Industrias Manufactureras	22.68	21.52	21.85	21.63	23.02	24.18	24.16	23.96	24.77	25.51	26.01	27.05	23.86
Comercio al por mayor	8.25	8.80	8.79	8.90	9.08	8.90	9.16	9.41	9.67	9.55	9.73	10.27	9.21
Comercio al por menor	9.06	9.69	9.57	9.69	9.54	9.86	10.18	10.14	9.85	9.94	9.89	10.50	9.83
Transportes, correos y almacenamiento	5.15	5.18	5.01	4.91	4.89	4.76	4.86	4.86	4.94	4.86	4.01	4.35	4.81
Información en medios masivos	0.87	0.86	1.10	1.15	1.14	1.35	1.63	1.75	1.83	1.99	1.99	1.78	1.45
Servicios financieros y de seguros	2.06	2.00	2.16	2.35	2.47	2.66	2.96	3.03	3.09	3.03	3.20	3.15	2.68
Servicios profesionales, científicos y técnico	1.55	1.61	1.55	1.61	1.52	1.55	1.50	1.53	1.41	1.50	1.52	1.60	1.54
Servicios de salud y asistencia social	1.93	2.02	2.03	2.11	2.13	1.91	1.76	1.90	1.99	1.95	2.02	2.10	1.99
Servicios de esparcimiento culturales y deportivos, y otros servicios recreativos	1.11	1.10	1.10	1.12	1.08	1.05	1.06	1.05	1.06	1.03	0.58	0.70	1.00

Servicios de alojamiento temporal y de preparación de alimentos y bebidas	2.27	2.25	2.24	2.34	2.36	2.35	2.36	2.29	1.97	2.09	1.66	2.23	2.20
Actividades legislativas, gubernamentales, de impartición de justicia y de organismos internacionales y extraterritoriales	4.48	4.45	4.65	4.61	4.49	4.20	4.20	4.00	3.99	3.85	3.96	3.66	4.21

Fuente: Elaboración Propia con datos del BIE de INEGI.

De acuerdo con información del Directorio Estadístico Nacional de Unidades Económicas (DENUE), Baja California registró 126,088 empresas en el año 2021. El sector de los servicios concentró el mayor número de empresas con 115,903 equivalentes al 91.93% del total. Por otra parte, en el sector secundario se tuvo la segunda mayor congregación de empresas con un total de 9,804 que representaron el 7.77% del total; finalmente, el sector agropecuario aglomeró a 381 empresas que representaron el 0.30% del total estatal (obsérvese Tabla 4).

Tabla 4

Cantidad de establecimientos en Baja California.

Actividad	Total	Porcentaje respecto al total
Agricultura, cría y explotación de animales, aprovechamiento forestal, pesca y caza	381	0.30%
Minería	47	0.04%
Generación, transmisión y distribución de energía eléctrica, suministro de agua y de gas por ductos al consumidor final	144	0.11%
Construcción	923	0.73%
Industrias manufactureras	8,690	6.89%
Comercio al por mayor	4,027	3.19%
Comercio al por menor	42,841	33.98%
Transportes, correos y almacenamiento	1,634	1.30%
Información en medios masivos	541	0.43%
Servicios financieros y de seguros	4,540	3.60%
Servicios inmobiliarios y de alquiler de bienes muebles e intangibles	2,467	1.96%
Servicios profesionales, científicos y técnicos	3,914	3.10%
Corporativos	10	0.01%
Servicios de apoyo a los negocios y manejo de desechos y servicios de remediación	1,988	1.58%
Servicios educativos	4,270	3.39%
Servicios de salud y de asistencia social	8,023	6.36%
Servicios de esparcimiento culturales y deportivos, y otros servicios recreativos	1,362	1.08%
Servicios de alojamiento temporal y de preparación de alimentos y bebidas	14,515	11.51%

Actividad	Total	Porcentaje respecto al total
Otros servicios excepto actividades gubernamentales	24,066	19.09%
Actividades legislativas, gubernamentales, de impartición de justicia y de organismos internacionales y extraterritoriales	1,705	1.35%
Total	126,088	100.00%

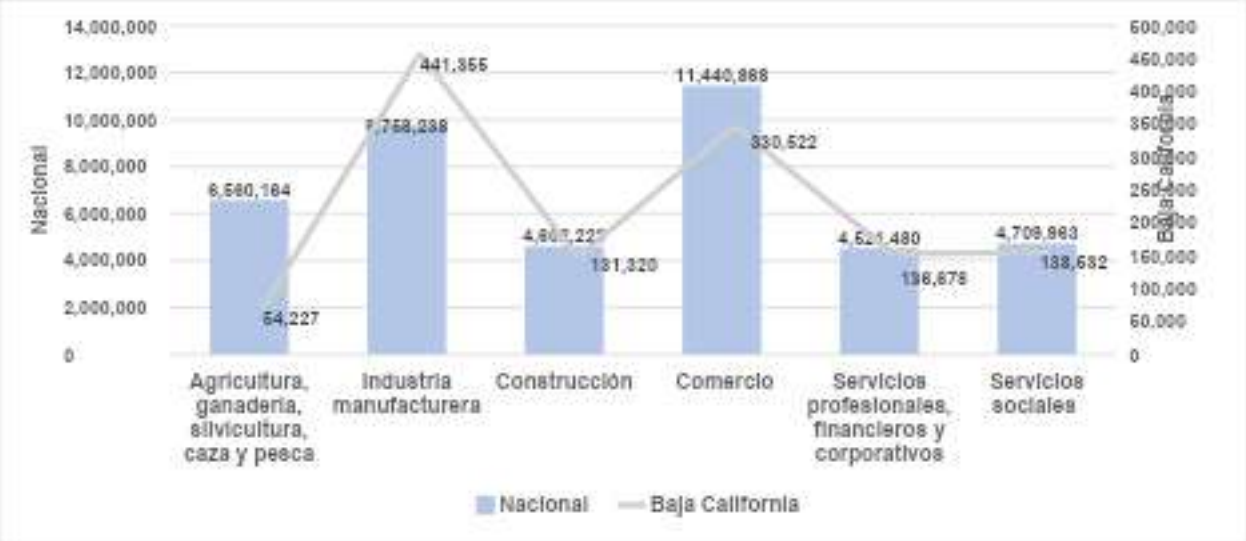
Fuente: Elaboración Propia con datos del DENUE de INEGI (2021).

Las estadísticas de empleo que reportan el INEGI y la Secretaría del Trabajo y Previsión Social (STPS) indican que la población ocupada en Baja California se concentró al primer trimestre de 2023 en el sector terciario representando el 49.14% de la fuerza de trabajo ocupada; en el sector comercio se aglomeró el 26.81%, mientras que las actividades en servicios sociales y servicios profesionales, financieros y corporativos representaron el 11.24% y 11.09% respectivamente.

Respecto a la población empleada en el sector formal, el 35.81% laboró en actividades manufactureras, el 10.65% en el sector de la construcción y el 4.40% en trabajos de de agricultura, ganadería, silvicultura, pesca y caza (véase Figura 1).

Figura 1

Población ocupada por sector en Baja California (al primer trimestre de 2023).

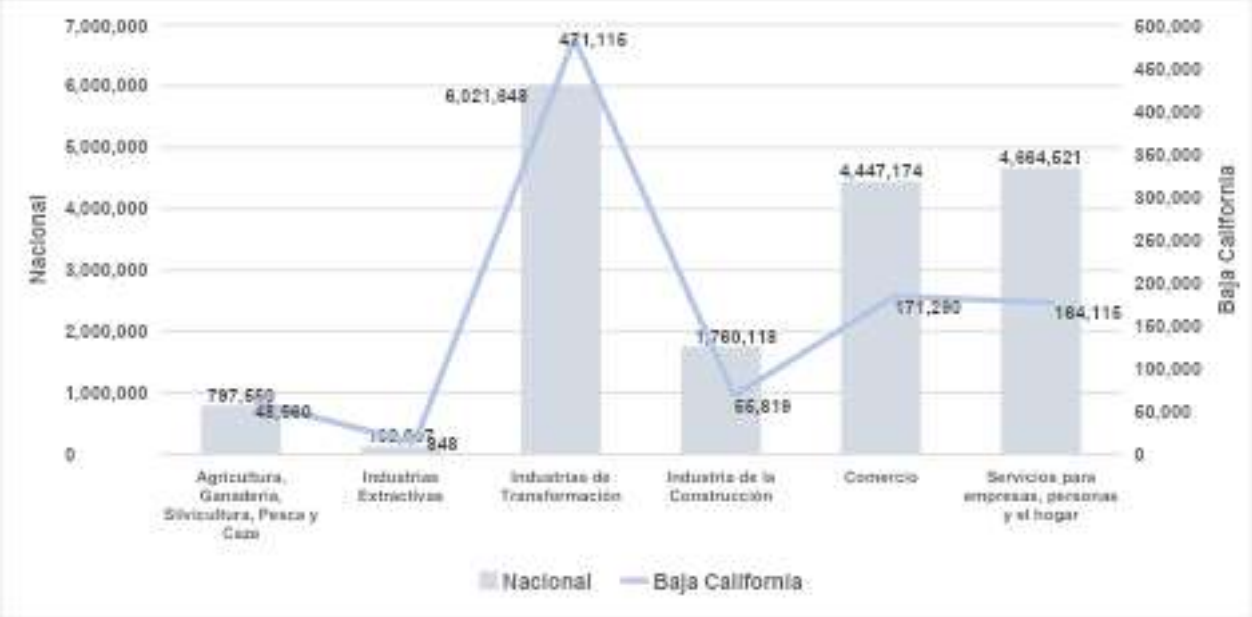


Fuente: Elaboración Propia con datos de INEGI y la STPS.

Por el número de trabajadores afiliados al Instituto del Seguro Social (IMSS), se observa que las actividades de industrias de la transformación concentran el 51.67% de la fuerza de trabajo asegurada. En la actividad de comercio la población ocupada asegurada representa el 18.79% respecto al total mientras que las actividades de construcción y del sector primario concentraron el 6.12% y 5.33% respectivamente del total de personal ocupado asegurados en el IMSS (véase Figura 2).

Figura 2

Afiliados al IMSS por sector económico en Baja California (al primer trimestre de 2023).



Fuente: Elaboración Propia con datos la STPS.

En otro orden de ideas, tomando en cuenta el contexto cultural y artístico a nivel nacional, los datos de INEGI muestran que en el año 2021 el PIB del sector cultural fue de 3.0% respecto al PIB nacional y que dicho sector presentó un crecimiento de 7.5% donde las áreas del sector con mayor crecimiento fueron la música y conciertos, las artes escénicas y espectáculos y las artesanías; además, se resaltó que en dicho año las actividades del sector cultural generaron 1,273,158 puestos de trabajo (INEGI, 2023).

Los reportes de INEGI denominados como *“las clasificaciones funcionales”* en lo correspondiente a las áreas del sector cultural señalaron que la clasificación

de medios audiovisuales, las artesanías y la producción cultural de los hogares son las que más aportaron al PIB cultural en 2021 dado que su porcentaje de participación fueron de 35%, 20.8% y 20.6% respectivamente; en cambio, las clasificaciones con menores niveles de aportación al PIB cultural fueron patrimonio material y cultural, música y conciertos y artes visuales y plásticas debido a que obtuvieron porcentajes de participación de 1.5%, 1.2% y 0.9% respectivamente. Por otra parte, la clasificación de artesanías, la producción cultural de los hogares y medios audiovisuales también fueron las que obtuvieron el mayor porcentaje de participación en la generación de puestos de trabajo del sector cultural en 2021 puesto que alcanzaron valores de 37.7%, 17.7% y 13.4% respectivamente mientras que las clasificaciones de patrimonio material y cultural, artes escénicas y espectáculos, artes visuales y plásticas fueron las que menor aportación a la creación de puestos de trabajo del sector cultural en 2021 ya que obtuvieron porcentajes de 2.4% y 1.5% respectivamente (obsérvese Tabla 5).

Tabla 5

Porcentajes de Participación de las clasificaciones funcionales en 2021.

Clasificación Funcional	Porcentaje de participación en el PIB Cultural	Porcentaje de participación en el total de puestos de trabajo creados
Medios audiovisuales	35	13.4
Artesanías	20.8	37.7
Producción cultural de los hogares	20.6	17.7
Diseño y servicios creativos	8.5	10.5
Formación y difusión cultural en instituciones educativas	4.9	6.8
Artes escénicas y espectáculos	4.2	1.5
Libros, impresiones y prensa	2.4	5.1
Patrimonio material y cultural	1.5	2.4
Música y Conciertos	1.2	3.4
Artes visuales y plásticas	0.9	1.5

Fuente: Elaboración Propia con datos de INEGI.

Otra característica que incide en el bienestar y la calidad de vida de las personas está vinculada a las características de las viviendas; bajo esta óptica, los datos que presenta Data México señalan que, durante 2020, en Baja California, 5.3% de las viviendas habitadas particulares contaban solamente con una habitación mientras que la cifra de las viviendas con 2 y 3 cuartos representaba el 18.6% y el 29.7%, respectivamente; asimismo, el 46.36% de las viviendas tenían 4 o más cuartos. Aunado a lo anterior, se destaca que el 69.9% de las viviendas reportaban acceso a internet, el 50.4% disponían de computadoras y el 94.4% de teléfonos celulares; de esta manera, se resalta en términos generales que la población bajacaliforniana está digitalizada y con acceso a dispositivos electrónicos vinculadas a las tecnologías de la información y la comunicación.

El tiempo de trasladado a los centros de trabajo también es una característica que afecta a la calidad de vida de las personas dado que esta variable podría resultar clave en la distribución del tiempo para recreación y satisfacer necesidades sociales y económicas; además, impacta en la productividad de las unidades económicas y por tanto en el ingreso de la población. Con todo lo anterior se destaca que, según Data México para el año 2020 en Baja California se reportó que el 29.2% de la población tardaba hasta 15 minutos para trasladarse a los puntos de trabajo mientras que el 30.7% empleaba de 16 a 30 minutos; asimismo, se muestra que el 24% tardó de 31 minutos hasta una hora, el 7.6% utilizó más de una hora y el 8.4% no se trasladaba a ningún centro de trabajo.

Desde otra arista, el bienestar social también está estrechamente vinculado con las diferentes dimensiones de la pobreza puesto que las carencias económicas y sociales vulneran la integridad de los individuos ya que atenta contra el bienestar y el desarrollo económico.

Según los datos del Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social (CONEVAL) que se muestran en la Tabla 6, la pobreza y la pobreza moderada disminuyeron en 3.7% y 4.8%, respectivamente en Baja California en el año 2020; sin embargo, la pobreza se incrementó en 7.4% durante el periodo de análisis. No obstante, observando las variaciones absolutas en

términos de miles de personas se aprecia que el decremento en la pobreza y la pobreza moderada es superior al aumento de la pobreza extrema; por lo tanto, se considera que 65 mil personas aproximadamente lograron salir de la situación de pobreza.

Tabla 6

Personas en situación de pobreza en Baja California durante 2018 y 2020.

Tipo de pobreza	Porcentaje		Miles de personas		Variaciones	
	2018	2020	2018	2020	Porcentual	Absoluta
Pobreza	23.6	22.5	884.2	851.17	-3.7	-32.5
Pobreza Moderada	22.2	21	883.6	793.7	-4.8	-39.9
Pobreza Extrema	1.4	1.5	5..6	58	14.6	7.4

Fuente: Elaboración propia con datos de CONEVAL.

En el caso de Baja California, la historiografía de la entidad se ha enfocado principalmente en fenómenos económicos, sociales y políticos, por lo que se ha dejado fuera a otro tipo de tópicos importantes como los culturales y artísticos (Piñera y Bejarano, 2011).Es cierto que Baja California no es una entidad que se caracteriza por su producción artística; no obstante, se han orientado esfuerzos a nivel institucional y gubernamentales para promover y divulgar la expresión artística en la entidad. Por ejemplo, el Instituto de Cultura de Baja California tiene entre sus propósitos el preservar el patrimonio cultural histórico, artístico, arqueológico y arquitectónico de la entidad, así como alentar la participación ciudadana en la promoción, fomento, difusión de los valores culturales y fortalecer el cultivo de las bellas artes, el desarrollo de la comunicación social y ampliar la investigación cultural estimulando el rescate de las tradiciones populares, a través de su preservación y conservación (Secretaría de Cultura de Baja California, 2023).

Por otra parte, de acuerdo con los datos del Sistema de Información Cultural, en Baja California existen 28 centros culturales dedicados a la promoción

y a la divulgación de la cultura y el arte, de los cuales el municipio de Tijuana cuenta con el mayor número de centros culturales con 13, Mexicali ocho, Ensenada cinco y Tecate dos centros culturales (véase la Tabla 7).

Tabla 7

Centros Culturales en Baja California.

Ensenada
Centro Estatal de las Artes de Ensenada (CEARTE)
Centro Cultural ISSSTE Ensenada
Centro Cultural Riviera de Ensenada
Casa de la Cultura Profr. Miguel de Anda Jacobsen
Centro Cultural Santo Tomás
Mexicali
Centro Estatal de las Artes de Baja California
Centro Cultural Ciudad Morelos
Casa de la Cultura de Mexicali
Centro Cultural CREA Cultura
Casa de la Cultura del Barrio
Meyibó, Centro del Saber
Centro Cultural Guadalupe Victoria
Centro Cultural San Felipe
Tecate
Centro Cultural Tecate (CECUTEC)
Centro Estatal de las Artes Tecate
Tijuana
Cine Tonalá (Sede Tijuana)
La Casa de las Ideas
Centro de Seguridad Social IMSS Tijuana
Casa de la Cultura Playas
Casa de la Cultura Ministro Luis Bazdresch
Centro Estatal de las Artes Tijuana
Casa de la Cultura de Tijuana
Casa de la Cultura El Pípila
Centro Cultural Artes del Libro
LOFT, Espacio de Creación
Antiguo Palacio Municipal de TIjuana
Centro Cultural Tijuana (CECUT)
Centro Asociado de la Alianza Francesa de Tijuana

Fuente: Elaboración Propia con datos del Sistema de Información Cultural.

El acceso a la educación superior es un factor esencial para el desarrollo profesional y económico de una sociedad puesto que la inversión en este tipo de educación suele traer rendimientos una vez finalizados los estudios universitarios; de esta manera, según Data México durante el año 2020 en Baja California, las

áreas del conocimiento con mayor número de hombres matriculados en licenciaturas fueron ingeniería, manufactura y construcción con una matrícula de 22,513 estudiantes; administración y negocios con una matrícula de 13,306 estudiantes; y ciencias sociales y derecho con una matrícula de 11,811 estudiantes. De manera similar, las áreas de estudio que concentraron más mujeres matriculadas en licenciaturas fueron ciencias sociales y derecho con una matrícula de 17,893 estudiantes; administración y negocios y ciencias de la salud con una matrícula de 17,221 y 11,611 estudiantes, respectivamente.

En el caso de los estudios de maestría, las áreas del conocimiento con mayor número de hombres matriculados fueron administración y negocios con una matrícula de 1,030 estudiantes; ciencias sociales y derecho con una matrícula de 684 estudiantes e Ingeniería, manufactura y construcción con una matrícula de 494 estudiantes. En el caso de las mujeres, las maestrías con mayor cantidad de matrícula fueron administración y negocios con una matrícula de 1,000 estudiantes; ciencias sociales y derecho con una matrícula de 888 estudiantes y educación con una matrícula de 1,000 estudiantes.

Respecto a los estudios de doctorado, las áreas del conocimiento con mayor número de hombres matriculados fueron educación con una matrícula de 197 estudiantes; ciencias sociales y derecho con una matrícula de 175 estudiantes; en el caso de ingeniería, manufactura y construcción con una matrícula de 155 estudiantes. Los datos de matrícula de mujeres registraron la mayor cantidad en programas de educación con 293 estudiantes; ciencias sociales y derecho con 152 estudiantes; y ciencias naturales y matemáticas con 113 estudiantes.

La participación y contribución al crecimiento económico y desarrollo socio-cultural local y regional de los profesionistas de las artes en sus diversas manifestaciones y en su fusión con otras disciplinas es fundamental porque a través de sus productos artísticos contribuyen a una aprehensión estética del mundo. Como señala Blanco (2020) el arte no solo es un contenido de la educación del ser humano, sino también un medio para educarlo, para ampliar su visión del mundo y de sí mismo, desde la perspectiva de los valores estéticos, que

condicionan sus criterios y actitudes ante el arte. En ese sentido, la fusión entre el arte y la educación tiene un valor incalculable porque marcan la vida de las personas y de las sociedades.

La necesidad de construir una sociedad más justa, igualitaria y democrática queda referenciada en los *Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Organización de las Naciones Unidas* (ONU, 2015) en su Agenda 2030, en particular, el Objetivo 4 Educación de Calidad que pretende "Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos" (p.19); el Objetivo 8 que busca "Promover el crecimiento económico inclusivo y sostenible, el empleo y el trabajo decente (p.19); el Objetivo 10 que plantea "reducir la desigualdad de ingresos y oportunidades entre países" (p.20); y el Objetivo 11 que sugiere "Lograr que las ciudades sean más inclusivas, seguras, resilientes y sostenibles" (p.29).

El *Plan Nacional de Desarrollo 2019-2024* (PND) establece en el punto número uno Política y Gobierno los objetivos siguientes: erradicar la corrupción, el dispendio y la frivolidad; recuperar el estado de derecho; separar el poder político del poder económico; y cambiar de paradigma de seguridad. Para el logro de estos objetivos se establecen 12 acciones a saber: i. Erradicar la corrupción y reactivar la procuración de justicia; ii. Garantizar empleo, salud y bienestar; iii. Pleno respeto a los derechos humanos; iv. Regeneración ética de las instituciones y de la sociedad; v. Reformular el combate a las drogas; vi. Emprender la construcción de la paz; vii. Recuperación y dignificación de las cárceles; viii. Articular la seguridad nacional, la seguridad nacional, la seguridad pública y la paz; ix. Repensar la seguridad y reorientar las Fuerzas Armadas; x. Establecer la Guardia Nacional; xi. Coordinaciones nacionales, estatales y regionales; y xii. Estrategias específicas (Cámara de Diputados, 2019).

Por su parte, el *Plan Estatal de Desarrollo 2020-2024* (PEDBC), alineado con las políticas públicas federales formuladas en el PND, en sus políticas Bienestar se define el compromiso por Mejorar el nivel social de los bajacalifornianos ampliando las oportunidades para lograr un mayor desarrollo humano y elevar su calidad de vida, a través de políticas públicas coordinadas que

impacten en la disminución de las condiciones de vulnerabilidad, las carencias sociales, fomenten la integración y estabilidad familiar, generen condiciones de salud, seguridad social, calidad educativa y promuevan la integridad social e igualdad sustantiva (GobBC, 2020, p.23).

En materia de educación, el PEDBC señala que la educación es uno de los aspectos más importantes a trabajar a fin de que esta sea incluyente, equitativa, pertinente y de excelencia, orientada al logro de un desarrollo humano integral de la población del estado. Respecto a la educación superior se pretende atender con estrategias de cobertura; participación social y convivencia escolar; de infraestructura, y de formación, profesionalización y actualización docente (GobBC, 2020).

Por su parte, la Universidad Autónoma de Baja California como lo expone en su *Plan de Desarrollo Institucional 2023-2027* (PDI), reafirma el compromiso de la institución con la excelencia educativa, mediante el fomento de la cultura de la evaluación y la mejora continua integral. Asimismo, se adopta el rasgo diferenciador de la innovación, como una postura institucional de flexibilidad y apertura al cambio, en respuesta al dinamismo y complejidad que caracteriza a la educación superior en todos los niveles y ámbitos de actuación. Lo anterior guía a una institución que aprende y se transforma de manera constante, situando al estudiantado en el centro del quehacer universitario. (UABC, 2023).

En Baja California, la población de 15 años y más ha estudiado, en promedio, 9.7 años, equivalente a casi al primer año de Educación Media Superior. Este dato es igual al promedio nacional, de 9.7 años (INEGI, 2020).

En relación con la educación superior, la Secretaría de Educación Pública (SEP, 2023) reporta que, para el ciclo escolar 2022-2023, se inscribieron a algún programa educativo 5,192,618 alumnos. De estos alumnos, en los niveles de licenciatura universitaria y tecnológica se concentraron 4,461,986 (85.9%); en programas de educación normal 130,720 (2.5%); técnico superior 161,947 (3.1%); especialidad 73,726 (1.4%); maestría 304,153 (5.9%); y doctorado 60,086 (1.2%).

En el mismo periodo (2022-2023), en Baja California, la matrícula de educación superior fue de 148,792 alumnos, los cuales se registraron en los

niveles siguientes: técnico superior 3,644 (2.4%); licenciatura universitaria y tecnológica 134,040 (90.1%); programas de educación normal 2,826 (1.9%); especialidad 1,384 (0.9%); maestría 5,320 (3.6%); y doctorado 1,578 (1.1%).

En lo que respecta a la UABC en el periodo escolar 2023-1, registró una matrícula total de 66,715 alumnos, de los cuales 65,075 eran de licenciatura y 1,658 de posgrado (CGSEGE-UABC, 2023), cifra que representó el 44% del total de alumnos inscritos en Baja California en el ciclo 2022-2023. Los datos de la matrícula en el periodo 2023-2 fue de 69,358 alumnos: 66,885 en licenciatura y 2,473 en posgrado.

En el *Programa institucional 2020-2024* de la Comisión Nacional para la Mejora Continua de la Educación (GobMx, 2020) se señala que en nuestro país existe desigualdad en el acceso, cobertura y el logro de aprendizajes pertinentes e importantes que reciben los diferentes grupos sociales; por ello, los esfuerzos institucionales para revertir estas condiciones son clave, y en cada acción que se desarrolle se debe garantizar el derecho a la educación, el aseguramiento en el acceso, la permanencia, tránsito y egreso de los niveles educativos, en particular, los obligatorios. Esto no exime a la educación superior y las IES que para nada están ajenas a estas problemáticas, sino por el contrario son más evidentes con el crecimiento de la población y el comportamiento socioeconómico que se presenta en las entidades federativas y sus regiones.

Debe destacarse que los contextos geográficos, demográficos, sociales y económicos antes descritos permiten recuperar aspectos para que la UABC en general y sus unidades académicas en particular ofrezcan a través de sus funciones sustantivas alternativas o respuestas a los problemas de los sectores sociales y productivos.

La Facultad de Artes viene desempeñando un importante papel como formadora de recursos humanos, generadora de conocimientos y educadora activa de la sociedad bajacaliforniana, lo que la convierte en un ente socialmente activo y valioso en el sistema educativo y cultural en Estado. El compromiso social conferido le representa grandes desafíos que requieren de su capacidad de innovación, renovación y adaptación a los nuevos tiempos, para brindar soluciones

a las demandas educativas dentro y fuera del ambiento universitario de forma efectiva y con un elevado nivel de calidad, profesionalismo y efectividad.

Lo anterior, la evaluación externa para la creación del programa educativo de Maestría en Artes Visuales materializa un importante esfuerzo para determinar si existe la necesidad en la sociedad y los mercados laborales por este perfil profesional.

Necesidades y Problemáticas Sociales que Atenderá o Atiende el Programa Educativo y sus Egresados.

Para poder abordar las necesidades y problemáticas sociales que atenderá el programa de Maestría en Artes Visuales y sus egresados es necesario presentar una conceptualización genérica de las artes visuales y de las competencias de egreso de este profesionista con el propósito de precisar el rol que tendrá en la sociedad y en los mercados laborales.

La profesionalización de las Artes Visuales mediante un programa de maestría presenta desafíos que inician con el propio reconocimiento de la disciplina, la cual integra contenidos multidireccionales relacionados con otras disciplinas. En ese sentido, para una mejor comprensión se presentan diversas conceptualizaciones de las Artes Visuales:

Maeso considera que las artes visuales proporcionan “el desarrollo de capacidades, competencias y generación de actitudes y valores socialmente significativos, para un contexto determinado, en el que los actores del mismo [sic], se transforman y transforman la realidad” (2008, p. 146).

Elichiry y Regatky (2010) plantean que artes visuales “es el desarrollo de la sensibilidad que involucra un concepto amplio de cultura ya que plantea interés por estimular las capacidades imaginativas del individuo y de su grupo social para desarrollar las potencialidades creadoras, organizar la propia experiencia y ponerla en contacto con los otros” (p. 130).

Algunos autores, afirman que las “Artes Plásticas y Visuales no son únicamente el resultado de determinadas habilidades manuales y el perfeccionamiento técnico en el uso de los materiales y herramientas, sino que nos proporcionan un conocimiento del mundo distinto y complementario al de las ciencias” (Díaz, 2011, p. 164).

Para Aguirre et al. (2019) las artes visuales “son conceptualizadas como manifestaciones expresivas que transmiten una orientación artística y cultural, con un alto contenido comunicativo a través de la percepción de la realidad y los sentimientos que los creadores dan a conocer mediante sus productos visuales, audiovisuales y multimediales” (p.193).

Andueza (2016) definió a las artes visuales como expresiones que se enfocan en la creación de trabajos apreciados como la pintura, escultura, cine, impresión, fotografía y videoarte entre otras, en donde se expresa sentimientos e ideas de todo lo que nos rodea.

Actualmente, las artes visuales se encuentran en la pintura, fotografía, grabado, escultura, video-arte, arte digital, arte objetual, los proyectos documentales, los productos multimedia u otras manifestaciones visuales bio-tridimensionales (Melo y Méndez, 2021).

Esta disciplina ha ampliado y potencializado sus diversas muestras de representación mediante la relación con otras ciencias y la tecnología. Esta última, merece una atención especial en la medida en que se convierte en un instrumento para pensar el arte y representa nuevas modalidades de participación y creación artística con fácil acceso y mayor cobertura universal que no se limita a espacios educativos o ciertos sectores sociales, sino que rompe brechas que inhiben un desarrollo social y cultural más inclusivo.

Desde el ámbito de la formación en las Artes Visuales como punto central de este apartado se requiere de la revisión del estado de la disciplina, para establecer aquellos aspectos que habrán de examinarse como parte de los futuros trabajos de diseño curricular del nuevo programa de Maestría en Artes Visuales. Los puntos que se mencionan no pretenden abonar a una discusión conceptual de la disciplina sino subrayar aquellos otros tópicos que complementen la

profesionalización en la disciplina para incursionar laboralmente en la investigación, la producción, la docencia, la difusión del arte y la gestión cultural entre otras.

En las artes visuales las aportaciones al conocimiento como producto de las actividades investigativas son relativamente nuevas en comparación a otras ciencias.

Marín y Rodal (2019) mencionan que:

> En sus veinticinco años de existencia las aportaciones metodológicas decisivas en Investigación Basada en Artes se han producido principalmente en cuatro ámbitos: primero, en la fundamentación epistemológica de cómo las artes son conocimiento útil para la investigación en ciencias humanas y sociales; segundo, en la exploración de las posibilidades que proponen las diferentes especialidades artísticas (artes visuales, danza, instalaciones, música, novela, performance, poesía, teatro, vídeo, etc.); tercero, en las adaptaciones según diferentes disciplinas académicas (antropología, deporte, economía, educación, enfermería, historia del arte, psicología, trabajo social, etc.); y en cuarto lugar, en la fusión entre las especialidades artísticas y las diferentes estrategias cualitativas (auto-etnografía videográfica, estudio de casos basados en la novela gráfica, hermenéutica visual, etc. (p. 886).

El programa de Maestría en Artes Visuales deberá brindar una formación en investigación y manejo metodológico porque los estudiantes podrán aplicar técnicas investigativas para generar conocimientos o mejorar su empleabilidad, ya que se trata de un programa profesionalizante. Independientemente del enfoque del programa por investigación o profesionalizante, existen posicionamientos sobre la relevancia de los métodos de investigación. Algunos autores señalan que en “las artes las metodologías tanto cuantitativas como cualitativas son sujeto o tema de investigación. De hecho, ambas investigan sobre las artes y los problemas artísticos, pero ninguna de las dos reconoce las artes como metodología de investigación” (Marín y Rodal, 2019, p. 883).

Lo anterior, se refuerza con la postura de la *University of the Arts London* (2018) sobre que en la universidad es irremediable hacer investigación y que los nuevos profesorados universitarios son más proclives a conciliar las formas de creación artística que les son propias con los requerimientos de investigación de la academia. En ese sentido, los profesores tendrán como desafío desarrollar en los estudiantes las habilidades investigativas desde los diferentes enfoques, procesos, técnicas y resultados, sin que se desequilibren la disciplina artística y la especialización exigida en un programa profesionalizante.

El programa de maestría a crearse deberá contribuir en los aprendizajes significativos de los estudiantes y a continuar desarrollándoles su potencial creativo para el aprovechamiento de los distintos lenguajes de expresión visual y plástica. En esta perspectiva, los enfoques, métodos y prácticas innovadoras de enseñanza contenidas en el plan de estudios deberán reforzar los aprendizajes que sostienen competencias artísticas propias de la disciplina, además de las necesarias para la profesionalización de estas.

La transición en la formación profesional de la licenciatura a la maestría representa nuevos desafíos porque son otras necesidades y otras problemáticas a las que el nuevo programa deberá responder porque los estudiantes han desarrollado su capacidad creativa como requiere la disciplina pero este grado de madurez demanda de conocimientos y habilidades que les permita continuar evolucionando a la vez que se preparan para adquirir otros aprendizajes que son necesarios para desempeñarse profesionalmente en las múltiples facetas que como artistas tienen que llevar a cabo.

Por otra parte, los artistas visuales han integrado a su labor creativa las nociones de mapa, atlas y cartografía. Se mencionan dos corrientes de fuerza: “artistas que han reelaborado o reinterpretado los mapas de la geografía física o política en su trabajo, y artistas que se han servido de la noción expandida de mapa, como constelación de conceptos u organización visual de un conjunto complejo de datos y relaciones” (Macaya, 2017, p.392). Sin duda, la evolución de estas corrientes merece una atención especial en la medida en que se posicionan

como alternativas laborales con un alto potencial de desarrollo para los artistas visuales.

Uno de los temas nodales en las artes visuales es el de las tecnologías de la información, incluida la inteligencia artificial en la medida en que se han convertido en un instrumento para pensar el arte y que posibilitan nuevas oportunidades de participación y creación artística. Así mismo, se plantearán estrategias para la conceptualización, producción y transformación de propuestas artísticas; el análisis crítico de sus posibilidades y limitaciones; la comparación entre procesos de creación Empero, la incorporación de la tecnología en el arte también ha generado debates y cuestionamientos acerca de la definición de Arte y la creatividad humana, pero, sobre todo, en las formas como inteligencia artificial influirá en el futuro del arte.

La utilización de las nuevas tecnologías en la creación, el análisis y el estudio del Arte impone desafíos para la formación profesional porque se deben brindar los conocimientos que demandan estas nuevas vías de expresión, las cuales empiezan a registrar una acelerada tendencia de crecimiento.

Finalmente, se pone en contexto que en los últimos años se ha producido una interesante ampliación de las prácticas artísticas hacia el terreno de la acción comunitaria. Macaya (2017) señala “que más allá de la autoría individual, los llamados “proyectos en contexto” se sitúan de lleno en el ámbito de la creación comunal. Entienden la actividad artística como una forma de activismo social vinculada a comunidades específicas” (p.393).

El Maestro en Artes Visuales además de lo antes referido deberá atender las necesidades y problemáticas nacionales y estatales que fueron señaladas por los empleadores, las cuales se muestran en la Tabla 8.

Tabla 8

En su opinión ¿Cuáles son las necesidades y problemáticas que se tienen en el campo de las artes visuales en el país y en Baja California?

[…] “Una problemática que vivimos los que nos dedicamos a algo visual-artístico y que es un gran inconveniente es lo que pasa en medios de comunicación, trabajé muchos años en ese sector, y la fotografía no era valorada en ninguna manera. Era más una especie de maquila…nula la profesionalización en la fotografía”.
“Yo la experiencia que tengo es que el tema de política o administración pública no debe ser ajeno a egresados de las áreas de humanidades o incluso docencia o algo relacionado con arte. El sector público

sí tiene requerimientos de estos perfiles y quienes nos desempeños en el gobierno hemos tenido una curva de aprendizaje compleja, larga y acompañada de confusión, porque no se tiene conocimiento de que se puede hacer o que no".
"Una problemática es la falta de promoción de los temas culturales y artísticos. […] me parece que traen información muy completa, por ejemplo, en arte contemporáneo y lo demás no tanto."
"Otro punto que yo veo como reto es la escena local, o sea, puede traer una información muy bien de lo que es el impresionismo y el dadaísmo, pero las galerías locales de pronto no las conocen. Entonces este no sé si sea algo privativo de los estudiantes de artes, quizá cualquier profesionista de pronto egresa y le falta como empaparse de la escena local".
"Observo que sí hace falta mercado. Viví en México durante 5 años, pues sí había movimiento, pero en Baja California es poco el mercado, conozco bien Mexicali, pero casi no hay nada de mercado, en Tijuana si, en Ensenada si hay mercado, pero para como medio arte Artesanal, como de bodegón y paisajes".
"La falta de mercado hace que muchos artistas suelan depender del apoyo gubernamental, siento a veces que ha llegado como a nivel de hobby, entonces, sí hay mucha dificultad".
[…] "Vemos que muchos egresados se dedican a la docencia y también hay algunos que apenas van a la gestión, organización de eventos, exposiciones y hay muy pocos investigadores creo que casi no, aunque Baja California este al lado de Estados Unidos al menos en Mexicali, hay muy pocos que ejercen o sino trabajan o buscan mercado en Estados Unidos, entonces están también las dificultades políticas o económica".
"Aclarando que yo no soy artista, yo soy socióloga, y soy especialista en espacios públicos, entonces en lo que yo tengo en referencia en ese sentido con las artes visuales es que a nivel nacional creo que una problemática muy importante, son todos los temas de los jóvenes y la delincuencia, pues ahí el arte es crucial".
[…] "Otra problemática es la contaminación visual sobre todo en las grandes ciudades, y particular en Baja California, pues es la frontera, desde todos los ámbitos del arte visual es muy importante su reconocimiento y pues esto si genera, a parte de un nicho para los egresados de artes, también para las cuestiones multidisciplinares, transdisciplinares, seguramente dentro de las ciencias sociales otras egresados también podrían participar en proyectos justamente en el rescate de la cultura fronteriza, los temas pues de las resistencias culturales, etcétera".
"Como artista escénico y trabajando con artistas visuales, a nivel nacional creo que estamos viviendo un cambio como de paradigma de cómo se produce, se empieza a tomar en cuenta los afectos, las relaciones y las nuevas formas de relacionarnos entre artistas y la comunidad"… […] "Creo que la juventud se está abriendo un espacio mucho más..., no lo quiero decir mal pero si como más afectivo, más como en búsqueda de ir creado comunidad, antes los productores o los directores eran mucho más verticales, mucho más tiranos, entonces como que se está buscando más esta horizontalidad, esta comunidad y creo que es una problemática que también afecta aquí en Baja California, los jóvenes apenas están entendiendo esa nueva dinámica, porque no veo muchos grupos nuevos que estén trabajando de esta manera horizontal o colectiva y los pocos que han nacido aquí en Mexicali por ejemplo se han desarmado como el colectivo que hubo de artes visuales hace poco, exploto no pudo, no se pudo sostener, entonces se vuelve insostenible."
"Otra problemática en el estado importante es la falta de espacios como galerías, la falta de apoyos por parte de instituciones de gobierno, en el caso de la secretearía de cultura como tumban cualquier esfuerzo que está sucediendo, y como sociedad y comunidad artística no nos hemos unidos para poner un alto, por ejemplo en Sonora hay un estímulo que tiene que ver con los estímulos fiscales para la producción, en cambio en BC lo tiene frenado la Secretaría de Cultura, siendo que Sonora lo saco hace cuatro años, entonces creo que vamos muy atrás en temas de apoyos institucionales; galerías no hay más que una privada, dos privada, tres privadas pequeñas y pues institucionales nada, puede haber una de la UABC y otra en la Secretaría de Cultura".
[…] "Lo que nos hace falta más y voy a hablar como realizador de proyectos audio visuales es la promoción y la inversión de proyecto y como comercializarlos, como estructurar, como diseñar y como entrar en el mercado con mayor impacto". […] "Nos hace falta, como entrar a los mercados dinámicos que se están dando y hablo independientemente de las tres ciudades más importantes de la república que

tienen más acceso a los mercados, sobre todo, al gran mercado que esta ahorita a lo del streaming y todas las demás plataformas, hablo de cómo organizar proyectos audiovisuales, nos hace falta mucho más ir interactuando con otras disciplinas, no nomas el grupo de los que realizamos audios visuales".

[…] "Pues yo partiría, obviamente de lo que es el apoyo financiero sostenible. O sea que no existen o no hay una cantidad de fondos suficientes que pudieran sostener al artista cuando quiere desarrollarse, tiene que buscar sus fondos propios, tiene que saber vender. Entonces creo que la primera necesidad no es solamente que no haya el apoyo financiero externo, sino que hay que hacer que el artista se autofinancie si quiere vivir de eso. Que sepa vender su obra, cuánto vale su obra y donde puede vender su obra. Obviamente que también puede integrar lo que son los avances tecnológicos, tiene que estar a la vanguardia con la inteligencia artificial porque sabemos de la gran amenaza, por decirlo así, de todas las artes y de nosotros, bueno, los maestros nos dicen que nos va a sustituir una computadora, y a los artistas, cualquier programa puede también sustituirlo tanto en sus contenidos como con sus creaciones".

"Pues que sea inclusiva, que sea para todos, a todos los niveles y en todos los sentidos, todas las experiencias, pues estamos hablando de artes visuales, pero podemos también tomarlo como artes sensoriales para que pudiera llegar a cualquiera que tuviera alguna limitación para poder acceder al arte y gozar de él, entonces necesitamos número uno educación financiera, como sacar fondos, y dos saber cómo vender de acuerdo a los a los avances que existen y obviamente, que sea inclusivo".

[…] "Que el artista no sepa vender su obra es una problemática social, dentro de los programas educativos y siempre lo he dicho y siempre he sido muy crítica con la educación dentro de la Facultad de Artes, independientemente de los vínculos que yo tenga, no enseñan al artista aunque tengan precisamente la materia de Evaluación de Obra, pero creo que no hay los suficientes materiales y herramientas pedagógicas y didácticas dentro de los planes de estudios de la Facultad de Artes para que el estudiante tenga las herramientas en una sociedad tan competitiva".

"Las necesidades y problemáticas, ok, pues a lo que yo me dedico mucho es a gestión o tengo varios proyectos de correduría, mencione la Mexicali Biennial y aparte de eso soy director de la galería en San Diego State University y pues yo creo que la necesidad es de más artistas que tengan una práctica constante, ¿no?, porque también este fin de semana organice una exposición en mi estudio en Mexicali y estaba pensando ahorita que no hubo ningún egresado de la UABC como participantes, hubo un artista de Mexicali, EEUU y de Tecate uno, pero estudio la maestría en UCSD no en UABC, creo que es egresado de licenciatura de la UABC, pero la maestría la hizo allá en Estados Unidos, en el proyecto de Mexicali Biennial, también estaba pensando que no participó tampoco nadie en esta ocasión, la última edición que tuvimos en Diciembre, no hubo ningún, participaron unos 70 a 100 artistas y no recuerdo que haya habido nadie egresado de la UABC, en otras ocasiones si ha habido pero en esta creo que no, y también como director de la galería Steppling, igual creo que si han participado algunos artistas en colectivas, pero por lo general organizo individuales porque es un espacio pequeño, y si me pongo a pensar creo que tampoco ha habido ningún individual de ningún egresado ni de la licenciatura ni cuando hubo maestría en UABC, así que por ese lado, yo me dedico a buscar artistas para darles oportunidades, pero creo que si me gustaría ver a más artistas que se dediquen a la práctica y si hay varios pero pues por alguna razón, por ejemplo en la Mexicali Biennial hubo convocatorias y se trabajan con temas si de repente no sé si se les dificulta, porque nos dicen no tengo las herramientas para crear una propuesta para las convocatorias estas se abren o pues no sé qué este pasando, sí sé que egresan de la licenciatura artistas y están como produciendo pero por alguna razón no me toca trabajar con estos artistas y pues si, por lo pronto me quedo con la necesidad de artistas que se dediquen a la producción."

[…] "En la parte de la producción, creo que es algo muy notorio, no sé si cuando se refieren también a producción, tenga que ver con la calidad, factura y en general la obra, aquí lo que me toca recibir y ver, es que llenar una sala de exposición, porque en la mayoría de los casos las exposiciones que se hacen en el CEART son individuales y si son colectivas ya vienen echas, es decir no gestionamos, no gestamos una exposición colectiva necesariamente desde acá, entonces lo que notó es que llenar una sala es bastante caro y eso creo que también tiene que ver con algo que quizás esta un poquito fuera de esto pero es la comercialización del arte, conozco a muchos artistas jóvenes que tienen gran producción, que se han ganado varias becas y varios apoyos y ahí están como nada más en ese sector, no sé, digo, tampoco es como que estén publicando que tanto venden, ¿no?, pero si reconozco que he notado una baja en cuanto

a la producción, entonces, promocionar o hacer una exposición de un artista joven me cuesta un poquito de trabajo en cuanto a la cantidad de obra, creo que también hay algunos criterios, que es lo que me toca ver, como criterios administrativos por decirlos de alguna manera, en algunas ocasiones no hay como una claridad en sus proyectos de exposición por ejemplo, o en lo mismo que quieren estar produciendo, ¿no?, como llevarlo a papel, llevarlo a compartir las ideas de esa manera a modo de proyecto eh notado que hay deficiencias en esa parte, y también noto, que eso no es necesariamente algo fácil, hay pocos escritores de artes, artes visuales y hay poca critica también, entonces, siento como que todo ese universo de hablar de arte está un poco disminuido en los últimos años, no sé si tenga que ver con todos estos asuntos de tipos de generaciones y tipos de personalidades, pero por ahí lo noto también, pareciera como si no aguantaran la carrilla, básicamente."
"Creo que se fue perdiendo un poquito esta práctica formal en el arte, creo que se quiso romper y ser más, tener más libertad pero se perdió un poquito tal vez la forma, me ha tocado trabajar en universidad y se me hace muy difícil como aterrizarlos y que entreguen realmente un proyecto escrito, porque de una idea pasan a otra y a otra y a otra, y como que se atacan, ¿no?, si les pides aterrizar, como ok si iniciaste con esto y te vas a lo otro, ok, pero pues escríbelo, dilo, justifica todo esto que estás haciendo y les cuesta mucho esta formalidad, ¿no?, hasta creo que con ciertas convocatorias, al momento de realizar un trabajo, a mi criterio muchos no entrarían, porque ni siquiera siguen las normas que se establecen, creo que con esta idea de libertad que se empezó a emplear se perdió un poquito que es lo que van a entregar, ¿Cómo?, la forma y como que eso que este tan difuso, hace que no podamos, talvez encontrar algún grupo de artistas que se dediquen a algo en específico o ver algún trabajo que realmente se le vea una base sólida, creo que los artistas que ya tenemos en Baja California desde, no sé, hace tres décadas talvez, son los que permanecen y siguen exponiendo y siguen representando a Baja California, pero de los nuevos artistas como que no aterrizan todavía y no hay tanto reconocimiento creo de los artistas actuales por eso."
Si, pues el mismo tenor que mis compañeros, ¿no?, si creo que hay una producción muy pobre, con honrosas excepciones si hablamos de artistas jóvenes de 30 o menos, pero en general las propuestas en cuanto a volumen de obra y en cuanto a la complejidad o el sustento del trabajo, si hay como pues, mucha inconsistencia, no sé cómo llamarlo, creo que puede ser con un asunto generacional y si me eh enfrentado a los mismos problemas, ¿no?, que los chicos, las chicas, los chiques, se acercan y quieren hacer cosas pero son incapaces de enunciarlas con claridad, de comprometerse a ciertos plazos de trabajo, no saben hacer un presupuesto, me ha tocado que usen soportes de obra muy endebles, muy, sin las medidas de seguridad para que no se dañen, como, incluso hasta papel bond o papel Kraft y me parece bien contradictorio".
[…] "Nos han dado obra así en la mano sin ningún sobre, sin ningún cuidado, eso a mí me parece increíble, se me hace un gran descuido, muchas informalidades, pero luego la exigencia a la parte institucional es muy alta, y también esto de entregar obra y luego no recogerla nunca, como dejarla ahí abandonada, como si la obra no sea importante o valiosa, no sé, no sé si tenga que ver también con condiciones de precariedad, no sé, les cueste la movilidad, no sé, pero a mí me parece como preocupante y lo que noto también es que traen una deficiencia de referencias de lo que está pasando en su campo a nivel regional, nacional y por supuesto internacional, como que digamos que la cultura general que deberían tener para por su formación profesional en artistas visuales, se me hace bien pobre, bien pobre, además tampoco encuentro muchas ganas, como que no sienten que eso sea una obligación, repito que estoy hablando de términos generales, me ha tocado trabajar con chicos, chicas y chiques, egresados que se salen de todo esto que estoy diciendo pero la verdad es que son excepciones y estas excepciones han adquirido como que su capital cultural y este sustento económico para realizar obra pues de sus familias, ¿no?, casi siempre son personas como mejor acomodadas que han tenido otras oportunidades, entonces ahí habría que pensar, la universidad que tanto está aportando en ese rubro y pues por supuesto la capacidad de elaborar proyectos, eso a mí me parece, me parece fundamental y estar produciendo obra que efectivamente sea valiosa y de buena calidad, eso es lo que eh visto".

Fuente: Elaboración propia.

Las necesidades y problemáticas expuestas por los empleadores abordaron aspectos sobre el estado de la cultura y el arte en Baja California y sus municipios; el posicionamiento de la propia disciplina en la sociedad, la academia, el gobierno y la empresa en los ámbitos nacional y estatal; la difusión de las artes visuales por parte del estado y las instituciones educativas en BC; el arte como recurso para prevenir los delitos cometidos por jóvenes; los apoyos financieros gubernamentales y de particulares; el valor económico de las artes visuales en el mercado nacional y estatal; el papel de los egresados como agentes económicos en el mercado del arte; el número de galerías locales; las condiciones de los egresados en los mercados laborales actuales; los requerimientos de conocimientos en política, gestión y administración pública para el desempeño profesional en el sector gubernamental; la preparación de los egresados para formular, presentar y dar seguimiento a proyectos artísticos sometidos a convocatorias; la valoración de los esfuerzos artísticos por parte de los mismos egresados; el abandono de los jóvenes artistas de las obras que someten a convocatorias o entregadas a productores o agentes; la atención en el avance tecnológico y en la inteligencia artificial como uno de los principales desafíos para los egresados en el desarrollo de contenido y creaciones artísticas, incluida la fotografía; la fuga de talentos hacia los Estados Unidos; la presencia de pocos artísticas visuales nuevos en ambientes que están dominados por individuos con trayectorias de dos o tres décadas; la pertinencia y la calidad de la formación académica en las artes visuales; el interés de los estudiantes en su proceso formativo acentuado en parte por sus propias condiciones socioeconómicas; el papel pasivo de las universidades en BC en la promoción y difusión de los trabajos artísticos de estudiantes, docentes y egresados; el comportamiento apático de los jóvenes artistas egresados de las universidades del estado, en particular de la Facultad de Artes; y por último, la condición de frontera con atributos únicos para el rescate de la cultura y el arte mediante el trabajo individual y colectivo de los artistas visuales de Baja California y de los Estados Unidos.

Tabla 9.

Desde su perspectiva ¿Cuál es el estado actual de las artes visuales en Baja California?

"Yo creo que por mucho tiempo nos hemos enfocado únicamente en galerías o en espacios públicos o privados, y enfocar el arte en esos espacios es limitarlo".
[…] "Tenemos una ventana de posibilidades muy grande a través de las redes sociales de llevar las artes visuales a otras partes del mundo, pero hablo por lo que he visto y me ha tocado hacer en la universidad. A veces nos limitamos o creemos que las redes sociales no tienen ese impacto y la dejamos de lado creyendo que los museos son el único espacio donde el arte tiene que fluir y creo que el campo de oportunidad precisamente está en atrevernos a mostrar el trabajo a través de las diversas plataformas".
"La profesionalización de nuestro trabajo" […] "Crear un vínculo con lo que hacemos, como que existe cierta brecha es muy autogestiva, pero es algo que ciertamente uno aprende en la escuela".
"Llevo 14 años en Mexicali he visto que de repente abren nuevas galerías, luego cierran, entonces como que hay ciclos, de repente abren dentro de unos años y cierran, luego abren otras galerías y muchas intentan vender, pero creo que hay mucha dificultad, entonces hasta los artistas también se cansan".
[…] "Las personas llegan a las galerías el primer día, pero ya después no tanto, como que hay muy poca costumbre de apreciar, entonces los artistas mismos se van cansando y se van apagando, es lo que visto".
"Realmente la población no está acostumbrada a consumir espacios de arte, me ha tocado tener 2 exposiciones individuales en galería de la ciudad y en CEART y la gente va el día de la inauguración y ya no regresa, entonces, aprovechar que todas las personas tengan un celular en la mano creo que puede ser una gran opción".
"Pero el asunto es profesionalizar el arte, no es nada más agarrar y subir el material o subir la obra a redes sociales sin hacer todo un trabajo que lo acompañe y que se pueda mostrar".
"Creo que sería una buena opción difundir el arte mediante medios digitales más allá de los de los espacios privados o públicos en la ciudad".

Fuente: Elaboración propia.

Los empleadores consideraron que lo expuesto en las problemáticas y necesidades en el ámbito nacional y regional refleja puntualmente la situación; sin embargo, si destacaron que la población bajacaliforniana carece del gusto por las artes por lo que es necesario que se definan estrategias desde la política pública y educativa para fomentar la cultura y el arte, y con ello, incrementar el consumo del arte tanto en medios tradicionales como por los teléfonos móviles, ya que coincidieron en que casi todas las personas tiene uno en sus manos la mayor parte de su tiempo; además de la necesidad de profesionalizar las artes visuales en el Estado.

Prospectiva de las Necesidades y Problemáticas Sociales que Atenderá o Atiende el Programa Educativo y los Egresados.

El análisis prospectivo de las necesidades y problemáticas incluye los elementos expuestos tanto en el análisis contextual como en la identificación de las mismas, además de aspectos recabados de los propios actores sociales involucrados en el campo de las artes visuales.

Los aspectos futuros para considerar en el programa de propuesto estarán en torno a una tendencia ordinaria de las Artes Visuales en cuanto a sus condiciones de evolución y de las necesidades y problemas que se presenten en el tiempo.

La formación profesional a nivel de posgrado en las Artes Visuales requiere: que el currículo dé respuesta a las necesidades y demandas presentes y futuras de los sectores sociales, públicos, productivos, educativos o culturales; de la inclusión de las tecnologías de la información y la comunicación no solo como fuente de acceso a la información sino como soporte y fuente para la creación y la producción de las expresiones artísticas; de proveer conocimientos, habilidades y valores específicos que sitúen a los egresados en los espacios de su quehacer artístico y profesional; y de proporcionar elementos cognitivos, de conciencia social y de fomento a la convivencia y a la tolerancia que les aseguren el desarrollo de patrones de conducta que incidan favorablemente en el contexto dentro del cual se desempeñen profesionalmente. Esto ha quedado más evidenciado con la pandemia por la COVID-19 que ha trastocado la vida de las personas y de todos sistemas sociales, gubernamentales y productivos, donde el arte no es la excepción.

A las anteriores consideraciones se incorporarán la relevancia y los retos inherentes a la propia evolución de las artes visuales; ya que éstas a la luz de sus aportes constituyen y sostienen a sectores sociales, públicos, privados, educativos y culturales, por ello, es necesario precisar cuáles son sus tendencias actuales,

pero, sobre todo, qué tan valioso les resulta la formación de capital humano para su impulso y desarrollo. De manera, que este conjunto de elementos debe constituirse en criterios o variables sobre las cuales se tomen las decisiones de creación del plan de estudios, a saber:

10. El aumento de técnicas y herramientas de las denominadas artes visuales contemporáneas, que incluyen la fotografía, el videoarte, el cine, la animación, o las diferentes combinaciones entre ellas.
11. El desarrollo de las nuevas expresiones artísticas basadas en las nuevas tecnologías.
12. La incorporación de la Inteligencia Artificial como poderosa herramienta en la creación y análisis de obras, incluyendo pintura, música, fotografía y escultura.
13. La expansión del denominado arte ambiental o *Land Art*.
14. El auge del arte urbano.
15. La propagación del arte corporal.
16. La difusión de la combinación escultura y arquitectura, que propicia el arte ambiental o arte de la tierra.
17. La incorporación a labor creativa las nociones de mapa, atlas y cartografía.
18. La complementariedad de las artes visuales con otras disciplinas para lograr una formación más integral como la gestión, la administración, la docencia, la mercadotecnia, la economía entre otras.

Todo lo anterior, muestra un escenario dinámico y competitivo, en donde el cambio es la única constante, resulta evidente el rol que desempeñará el Maestro de las Artes Visuales ante las necesidades y problemáticas sociales del contexto en el que ejercerá. Por ello, se considera que el nuevo programa educativo de Maestría en Artes Visuales de la UABC brindará una formación disciplinar y de especialización, para que los egresados cuenten con los conocimientos y las herramientas que les permitan resolver los problemas que se les presentan en su desarrollo artístico y en los mercados laborales.

1.1.2. Análisis del Mercado Laboral

Objetivo.

Determinar las necesidades y problemáticas, actuales y futuras, del mercado laboral, (estatal, regional, nacional y global) que atenderá o atiende el egresado del programa educativo de Maestría en Artes Visuales.

Método.

Para llevar a término los objetivos planteados para este análisis, se recurrió a la investigación documental en diversas fuentes y bases de datos (de acceso restringido y acceso abierto) seleccionadas desde su pertinencia con respecto a la veracidad y actualidad para este estudio, tales como INEGI, Observatorio laboral, entre otras. De la misma forma, fueron consideradas diversas publicaciones (estudios, reportes, estadísticas de organismos internacionales y nacionales) en revistas de divulgación para integrar un panorama del mercado laboral en el que se insertará el egresado del programa educativo de Maestría en Artes Visuales.

La información obtenida en este primer acercamiento se ordenó de forma que se hiciera posible la identificación de las condiciones del mercado laboral nacional del Maestro en Artes Visuales en comparación con la situación, necesidades y áreas de oportunidad a nivel regional.

En un segundo momento para este apartado, se consideró como parte fundamental los aspectos básicos de los estudios de mercado y para la complementación de este en particular, la perspectiva y opiniones de empleadores en centros de trabajo tanto públicos como privados cuyo criterio de selección fue que se contara o hayan contado con egresados del perfil de Maestro en Artes Visuales o áreas afines y que se ubicaran físicamente en la región.

Las consideraciones de los participantes se recopilaron a través de la técnica de grupo focal (GF) con apoyo de la herramienta de videoconferencias *Google Meet,* con un enfoque cualitativo que permitiera, en conjunto con la consulta de diversas fuentes de información, realizar un acercamiento a la identificación y análisis de la situación del mercado laboral al que se integran los egresados del programa educativo y que permitiera conocer las áreas de oportunidad pertinentes de abordar tanto en la actualidad, como a futuro.

Para aplicar la metodología del GF, se elaboró una guía con temas para ser tratados durante la sesión (ver Anexo A) que incluyen la evaluación a la formación académica del programa, el desempeño profesional de los egresados, las necesidades actuales y futuras que identifican y las recomendaciones particulares que, desde su experiencia en el área, pudieran hacer al programa educativo.

La reunión con los grupos se llevó a cabo en cuatro momentos, el primero en el mes de enero de 2024, las fechas fueron 25 y 26 con la participación de seis empleadores: tres pertenecientes al sector privado y dos al sector público, así como dos participantes que trabajan en la academia. El segundo contempló dos sesiones grupales el 9 y 12 de febrero 2024, los cuales contaron la presencia de ocho empleadores. En total se contó con la participación de 14 empleadores.

Cada evento inició con la bienvenida a los asistentes por parte del moderador quien explicó la mecánica de la reunión y lineamientos para la participación, posteriormente, se procedió con la entrevista. El GF se realizó haciendo uso adecuado del tiempo, y participando de forma equitativa. Cabe señalar que los participantes mostraron interés en aportar sus puntos de vista para contribuir a la mejora del programa educativo. En apego al compromiso con la privacidad y la confidencialidad de la información de la UABC, se protege la identidad de los participantes.

La información, opiniones y consideraciones proporcionadas por los participantes se analizó posteriormente a partir de la categorización de las respuestas desde la transcripción de los videos, las anotaciones realizadas y acotaciones consideradas por los participantes desde la guía de preguntas establecida previamente; misma que fue ordenada y sistematizada para posibilitar su análisis y conclusiones.

También se diseñó y aplicó una encuesta dirigida a empleadores. Se obtuvieron 14 encuestas.

Resultados.

El mercado laboral del Maestro en Artes Visuales de la UABC está en los sectores sociales, públicos, privados, educativos y culturales. Las estadísticas y datos disponibles sobre el número de personas ocupadas, unidades económicas e ingresos permitirán establecer las perspectivas futuras de empleabilidad de los egresados.

De acuerdo con el portal Data México del Gobierno de México (2023), el número de las personas ocupadas en el sector de compañías y grupos de espectáculos artísticos y culturales entre el cuarto trimestre de 2015 y el cuarto trimestre de 2022 pasó de 153,000 a 167,000 personas, lo que significó un incremento de 8.81%. El salario mensual de las personas ocupadas en ese mismo periodo pasó de $5,060 pesos a $6,170 pesos, lo que representó un crecimiento de 22%. No se encontró información que especifique el nivel de escolaridad de las personas laborando este sector.

Tomando como referencia información reportada en el Observatorio Laboral de la STPS, en el año 2022, se observó que las carreras de Técnicas Audiovisuales y Producción de Medios y Diseño fueron las que registraron la mayor cantidad de profesionistas ocupados con 153,000 y 44,114 respectivamente, mientras que las carreras de Bellas Artes y Programas Multidisciplinarios o Generales computaron la menor cantidad de profesionistas ocupados con 18,580 y 9,936 respectivamente. El reporte mostró que los profesionistas que ejercen estas carreras percibieron un ingreso promedio mensual entre $8,869 pesos y $13,889 pesos, siendo la carrera de Técnicas Audiovisuales y Producción de Medios con el mayor ingreso y la carrera de Bellas Artes la de menor ingresos (véase la Tabla 10).

Tabla 10

Ocupación e ingreso promedio mensual de profesionistas del sector artístico en México en el año 2022.

Carrera	Profesionistas ocupados	Ingreso promedio mensual en pesos
Artes, programas multidisciplinarios o generales	9,936	$11,756
Bellas Artes	18,580	$8,869
Diseño	44,114	$12,440

Música y artes escénicas	31,205	$ 9,420
Técnicas audiovisuales y producción de medios	153,300	$13,889

Fuente: Elaboración Propia con datos del Observatorio Laboral de la Secretaría del Trabajo y Previsión Social.

El Observatorio Laboral de la STPS no mostró información sobre personal ocupado e ingreso mensual de profesionistas con posgrado en disciplinas de las artes y medios.

Estudio Empírico de Empleadores. Como parte fundamental para los estudios de mercado y para este en particular, se tomó en consideración la perspectiva y opiniones de empleadores en centros de trabajo tanto públicos como privados, cuyo criterio de selección fue que contara o hayan contado con egresados del perfil de licenciatura o maestría en Artes Visuales o afines y que se ubicaran físicamente en la región.

Es importante señalar que al grupo de empleadores se sumó la participación de cinco docentes de UABC y de otras instituciones educativas, los cuales en un sondeo previo de participantes para los grupos focales de empleadores se consideró pertinente documentar sus experiencias en sus roles de artistas independientes y empresarios, ya que conocen cómo se comportan los mercados de trabajo a partir de sus vivencias en la venta de su obra o de sus inserciones laborales en los sectores empresariales y gubernamentales.

En la Tabla 11 se muestra el listado de participantes de los grupos focales, especificándose nombre de las organizaciones y/o empresas, así como el perfil de puesto. Los nombres de los participantes en el análisis de las frases testimonio se omiten en cumplimiento a los principios éticos de confidencialidad.

Tabla 11.

Listado de empleadores en los grupos focales.

	Nombre de la Organización/Empresa	Puesto
1	**Francisco Javier Fernández Aceves**	Director Editorial y de Fomento a la Lectura en la Secretaría de Cultura de Baja California.
2	**Víctor Medina Gorozave**	Coordinador del Taller de Fotografía de la Facultad de Ciencias Humanas de la UABC.

3	**Zayra Arias**	Artista Plástico. Egresada de la Facultad de Artes de la Licenciatura de Artes Plásticas.
4	**Teruaki Yamaguchi**	Artista Plástico y Profesor de la Facultad de Artes Plásticas.
5	**Elsa Jesús Hernández Fuentes**	Profesora de Tiempo Completo en la Facultad de Ciencias Humanas.
6	**Alexis Escobell**	Director de Artes Escénicas y Productor.
7	**Juan Carlos López**	Productor y Realizador de Proyectos Audiovisuales y Empresario en el Giro Artístico.
8	**Ana Lucía Pérez Cano**	Docente de posgrado en Centro de Estudios Universitarios 16 de Septiembre. Empleada en Agencia de Publicidad, responsable del Área de Comunicación Organizacional.
9	**Noemí Magallanes Coronel**	Promotora de Cultura, Creadora de Contenido en Facebook y en YouTube, Colaboradora en la Revista Literaria "Hermanos de la Tinta", Asesora de Grupos Musicales de Rock en localidad y actualmente Bibliotecaria y Maestra de Habilidades Lectoras en el Instituto Mexicali.
10	**Vannia de Hernández**	Artista Plástico, Egresada de la Universidad Autónoma de Baja California. Ilustradora Digital y Docente en Nivel Básico.
11	**Luis Hernández**	Artista visual, Maestro en Artes Visuales de Otis *College of Art Design* de Los Angeles California, Cofundador y Proveedor de la Mexicali Biennial, Director de *Steppling Art Gallery* en la San Diego State University en el valle imperial y Profesor en Artes de la *San Diego State University* y del Colegio del Valle Imperial.
12	**Miguel Tamayo**	Encargado de las Artes Plásticas industriales del CEART Ensenada.
13	**Jazmín García**	Artista Plástica y Docente en Secundaria, Prepa y Universidad.
14	**Ericka Guerrero**	Directora de Difusión Cultural y Fomento Artístico en el Instituto de cultura de Baja California.

Fuente: Elaboración propia.

Las opiniones y consideraciones emitidas por los participantes en su carácter de empleador se recopilaron a través de la técnica de GF de corte cualitativo y una encuesta, ambos instrumentos permitieron realizar un acercamiento a la identificación y análisis de la situación del mercado laboral al que se integraran los egresados del programa educativo de Maestría en Artes Visuales de la UABC.

Resultados de los grupos focales. A continuación, se presentan las opiniones de los empleadores en Baja California.

Tabla 12.

En su opinión ¿Cuál considera que es el papel de los profesionistas en las disciplinas de las Artes Visuales?

"Soy usuario de las galerías que hay en la ciudad y me doy cuenta de que, por ejemplo, acá en Mexicali al menos ***el tema de mercado es uno de los limitantes para el crecimiento de los artistas visuales y plásticos****".*
"Los coleccionistas de arte en Estados Unidos, por ejemplo, no conocen a los artistas de aquí. Yo nunca he escuchado ni siquiera que los artistas tengan esa inquietud de buscarlos, en Rosarito se está trabajando mucho con el Rosarito Art Fest y acá Mexicali está la colección Elías Fontes que es importante". […] "Pero digamos en los circuitos que hay brokers o compradores de arte de coleccionistas no pasan muy lejos, pasan por Yuma, pasan por bueno por San Diego, obviamente, y me da la impresión de que no sería muy difícil tocar base con estos circuitos de coleccionistas y de pronto invitarlos a Baja California".
[…] "Pero también entiendo que acá, por ejemplo, no hay una cultura para valorar las obras. No sé si algunos de los artistas locales son muy buenos con trayectoria y prestigio, pero, sobre todo, si su obra esté valuada, entonces a la hora que llega alguien a querer comprar los precios son no están conectados a mercado. Creo que valuar arte es un área de oportunidad interesante que los egresados pudieran explorar en la maestría".
"Si ha habido cambios recientes para los profesionistas, si hay una progresión laboral a nivel nacional e incluso internacional, que se agudizo por la pandemia, en lo que yo conozco de egresados de la Facultad de Ciencias Humanas, que es donde yo laboro, veo ciertos cambios en cuanto, por ejemplo, Sociología, con este gobierno se han abierto muchos espacios, pero en cuanto a salarios, revisando con lo que ganaba yo como egresada en el dos mil hace veinte años, ganan mucho menos".
[…] "Los egresados en la actualidad enfrentan condiciones más precarizadas, no solamente en las ciencias sociales o las artes es en todas las carreras, hace falta promocionarnos más, vincularnos, son estas generaciones de los autoempleos a través de los colectivos, una serie de estrategias que ya se han analizado en la UABC pero que falta otra vez traerlas, un poquito más a la presencia para acompañar a los egresados en transitar, que es complicado para ellos, ya sea generar su propio empleo o estar en una institución o en lo de las artes".
"La Facultad de Artes debe tener presente que los convenios o proyectos no son permanentes, lo que va generando un poco de necesidad de una mejor vinculación, un mejor orden y planeación, y todo esto, creo que nosotros empleadores podemos dárselos, entonces los estudiantes aprovecharían más y como egresados serían más competitivos a nivel nacional e internacional, ya que como universidad estatal estamos haciendo bien las cosas, pero como Facultad de Artes podemos mejorar".
"Yo primero quisiera agregar sobre el nivel de competencia de los egresados de la UABC de artes visuales, bueno de artes plásticas, danza y de teatro, que no están capacitados con las herramientas necesarias para volverse "*freelance*" porque no hay como una competencia laboral para eso".
"Veo que los egresados no conocen los de visuales las galerías existentes en el estado, nunca hay ningún ejercicio por parte de la UABC para que las conozcan".
"Los egresados desconocen de los apoyos institucionales, no hay ninguna materia, hay una materia de producción por ejemplo en danza, sé que en teatro llevan algo similar, pero no hablan sobre los estímulos, los egresados no saben cómo aplicar para una beca, no saben cómo bajar un recurso y creo que son cosas fundamentales para convertirte en empleador, incluso en productor, en director; no hay ninguna herramienta que los apoye, creo que es una problemática que siempre se repite con todos los egresados y si me parece muy preocupante porque no lo conozco de otra universidad más que esta".

[…] "Todos los de artes son maestros ganan dinero ejerciendo un poco de su rama por eso se meten a dar clases de lo que saben, pero muy pocos realmente viven de su carrera, y los más tienen que cambiar de trabajo o estar mesereando".
"Los proyectos de "freelance" no son suficiente para subsistir de las artes, siempre hay un segundo trabajo aquí en Mexicali, creo incluso que en Tijuana hay un poco más de "freelance" se vuelve un poco más viable, pero en Mexicali creo que todos tienen un trabajo base y si se dedican a las artes lo hacen cuando ya salen del trabajo después de las 8 de la noche, o como es mi caso, después de dar todas mis clases en una academia me dedico a mis ensayos de 8 de la noche a 12 que estoy cansadísimo y ya no rindo, entonces a nivel laboral eso ya no es sostenible, ya no es viable, estamos hablando de una sobre explotación propia y de una calidad de trabajo mucho más baja, porque tiene que dedicar todo el tiempo a otro trabajo para poder entrar en el mercado o tener producciones".
[…] "Voy a hablar prácticamente desde mi experiencia, yo he contratado gente de medios de comunicación y gente que nunca estudió y no veo diferencia en su calidad de trabajo, son igual de talentosos, entonces qué va a hacer la universidad para hacer esa gran diferencia, para yo poderle pagar mejor si me soluciona mejor un problema".
"Yo creo que en la universidad debe de enseñar a pensar a conceptualizar a hacer mucho más que mover fierros o una computadora, y por lo tanto ese egresado podrá ganar más, podrá tener mejor salario". […] "Yo creo que los muchachos seguro que, de comunicación, de medios, de todas las carreras, están teniendo trabajo, pero no los sueldos correctos".
"El egresado de la UABC se encuentra en conflicto en el mercado laboral, estudió cinco años para competir con chavos que le echan muchas ganas que han tomado cursos de haya para acá y que ven tutoriales y que son muy talentosos también, entonces cuál es la diferencia, qué va a haber de diferencia, qué lo hace diferente uno del otro, ese es el gran reto de las escuelas, de las cartas descriptivas y del talento de los maestros".
"Los egresados no saben cómo funciona el sistema de los empleados, de gestión nada, no tiene ningún conocimiento de gestión y logística. Entonces, siempre eso les he dicho a todos los estudiantes practicantes tienen que ser autogestores y que soliciten materias de gestión y logística y de comunicación organizacional".
[…] "Precisamente creo que se debe dar un equilibrio entre las artes y otras ciencias exactas para que lleguemos a un punto en que nosotros como artistas sepamos vendernos, sepamos que somos un producto físico, pero sepamos desde el punto de vista ya mercadológico o económico tomar decisiones teniendo en cuenta este cambio de era digital, en donde pues se nos van a ir los años y al final de cuentas nos va a comer Europa y otros países, porque todos los niños actualmente quieren ser creadores de contenido ¿Y qué vamos a hacer con las nuevas generaciones? ¿Cómo las vamos a conducir? ¿Cómo les vamos a decir que al artista al final va a estar vendiendo su obra en un bazar a 20 pesos, 30 pesos? por qué esa es la realidad".
"Los que estamos en las artes estamos destinados a dobletear trabajo, pues doy clases, voy al trabajo, trabajo aquí en x empresa y en la noche soy músico y me pagan 500 pesos la noche o 600 pesos, porque es la realidad".
[…] "Entonces yo siento que se necesita reestructurar el plan de estudios de cualquier Facultad de Artes y diseñar bien el de esta nueva maestría o cualquiera de la UABC en general para que integre eso de ser gestores y los egresados se integren a los mercados laborales de mejor manera y que no sea tan maternal y paternalista la escuela, que dejen que los estudiantes se luzcan porque siempre quieren los maestros ser como que yo te cobijo, yo de mi grupito, yo te voy a conducir. ¡No!, si queremos que los alumnos sean autogestores debemos enseñarlos a ser independientes. Independientes, implica toparse con pared con la realidad, qué es lo que yo pienso que pasa. Es un problema sociológico de comportamiento humano".
"No existen herramientas en los planes de estudio para prepararnos para el mundo laboral, se toca de manera muy breve, muy a la ligera, pero no se hace un énfasis o no se profundiza tanto, claro, es algo que nos dicen que tenemos que tener presentes, pero la realidad es que hoy en día, siendo el mundo tan competitivo como es y queramos o no, en el salón podemos ser muy amigos, podemos ser como que muy

camaradas, pero la realidad es que afuera estamos tratando de vendernos, vendernos en imagen, vender nuestras habilidades y para eso necesitamos más formación".
[…] "Entonces se vuelve un mercado competitivo para los artistas y como menciona "N", la realidad es que mientras nosotros creemos que tenemos ventajas con diplomados, con maestrías, la realidad es que en otras partes nos están aventajando con más, con muchísima más preparación. Para mí sería muy interesante y creo que sería fundamental el ver de qué forma les pueden enseñar o qué herramientas o competencias pueden desarrollar los alumnos antes de egresar o inclusive algún tipo de programa para que ellos mismos puedan tener estas habilidades, porque la realidad de las cosas es que aquí afuera es completamente diferente a como nos planteamos la idea dentro del aula, en el aula los romanticismos todo, sobre todo cuando somos jóvenes".
[…] "Decimos aunque sea comiendo una lata de atún en la semana pero yo voy a vivir del arte no, pero nos toca y ha caray nos damos de topes contra una pared que ahora sí híjole, pues se nos pone muy difícil y no estoy diciendo que es imposible, pero sí puede llegar a ser complicado, sobre todo cuando, como mencionó mi compañera, hay maestros que nos cobijan, nos tratan como de paternal, un poco maternal, como no dejarnos toparnos solos contra esa pared llamada realidad, entonces, yo creo que sí sería interesante poder de alguna manera ver eso, poder desarrollar más competencias y sobre todo, programas o algo que nos ayude a cómo vendernos, porque en diseño gráfico es algo que les enseñan ahora sí que casi, casi entrando en la carrera, y ahora sí que ellos, pues nos tienen varios años de ventaja".
"Me llegó a pasar que muchas veces, apliqué a muchos puestos pero veían mi carrera y me decían no es que ocupamos un diseñador, porque el diseñador de rigor pues sabe cómo vender, y está padre todo este discurso que traes, pero la realidad es que ocupamos alguien que sepa vender, que sepa vender una imagen, que sepa gestionar recursos, que sepa de logística y creo yo, sería bueno de alguna manera tomar elementos que tiene esta carrera hermana y aplicarlo a lo que son las artes visuales siento yo".

Fuente: Elaboración propia.

Las opiniones sobre el papel que desempeñan los profesionistas en las artes visuales, fueron coincidentes en seis aspectos claves; la primera que en el proceso formativo de estos profesionistas además de los conocimientos de la disciplina requieren desarrollar ciertas habilidades que les facilite su incorporación a los mercados laborales o al mundo empresarial (incluidas las actividades freelance), en particular, gestión, comunicación y logística; la segunda que los egresados en artes visuales deben contar con conocimientos de economía y mercadotecnia para que puedan valuar, negociar y vender su obra o trabajo a precio justo y no terminar casi regalando su talento (recomendación incluso para el nuevo programa de maestría); el tercero en la precariedad de los ingresos en la disciplina lo que obliga a los egresados a buscar empleo en la docencia o en otras actividades económicas, sin demeritar estas actividades, pero con esta condición pasan a un segundo plano su arte en sus diversas manifestaciones porque es generalizado para todos los artísticas, además refirieron que los egresados viven en un desgate emocional y físico por los dobles empleos que al final del día en el

tiempo dedicado a su obra se encuentran tan cansados que su calidad se ve afectada; el cuarto en la competencia que enfrentan estos profesionistas en los mercados laborales tanto con personas talentosas sin preparación profesional como con profesionista en carreras afines, citando a los diseñadores gráficos; la quinta el reconocimiento de los artistas bajacalifornianos en los ámbitos locales, nacionales e internacionales, el cual se limita a pocos artistas; y la sexta el desaprovechamiento que brinda la frontera para captar comparadores de arte de ciudades norteamericanas como Yuma, San Diego y Los Ángeles.

Tabla 13.

¿Ve viable la propuesta de la Facultad de Artes para crear el programa de Maestría en Artes Visuales?

Yo creo que muy válido, de hecho, fue lo que me interesó de la convocatoria que me hicieron llegar de la Facultad. Porque no hay un área de desarrollo después de la licenciatura y creo que es muy importante llevar más adelante el conocimiento que llevamos, en mi caso, yo estudio comunicación, yo no me dediqué a las artes. Hasta después y no hice licenciatura, pero la formación me fue llevando al camino, ***estaría genial tener por parte de la Universidad una Maestría en Artes Visuales*** *que justo decimos, está complicado el campo laboral, sí está complicado, pero cuando se llega es muy bien pagado, entonces* ***el punto es profesionalizarlo*** *al grado de poderlo cobrar, ahorita que decíamos lo de los mercados, me llegó mucho el tema de que no hay como tal compradores directamente de arte en Mexicali, es más el tema de la artesanía, que tenga una utilidad de ese arte y es complicado, no es cualquier cosa, la fotografía la terminas viendo como una artesanía. ¿Por qué? Porque para mí es la fotografía periodística la que me da de comer o es la que me da de comer muchos años y en donde yo empecé a trabajar en el arte de alguna manera, a través del fotoperiodismo y ahorita con* ***fotografía documental o fotografía de autor.*** *Pero yo no detecto un mercado como tal, más que el de la producción,* ***y si se llega a hacer esta Maestría en Artes, puede ser interesante para esa profesionalización, ahora sí, con todo de lo que requiere el mercado actualmente en función artística".***
"Yo personalmente sí veo viable, yo tomé una estancia en Mérida y es a veces como un poquito impactante del hecho de que a lo mejor estando en el mismo país, la perspectiva sobre el arte y el mercado es muy diferente, viviendo acá en lo que es el norte, a lo que es el sur, hay un choque de cómo se maneja y cómo se mueve el arte y los espacios, también en los que se presentan, sí llegué a visitar algunos y la verdad es que sí es un ambiente totalmente distinto al que se vive en lo que es aquí el norte. Y cómo se mueve el arte tanto en el mercado como en galerías. Y pues ahora sí, siento que sería como darle este empujoncito extra a lo que a lo mejor en la carrera no se aprende, pero que si sea como un complemento. Entonces yo veo este viable la propuesta siento que sería lo ideal, incluso como para aprender un poquito más como sobre estas ramas que a lo mejor sí se aprenden sobre la marcha. Pero también como para ir a tomando un poco más experiencia y saberse mover tanto a lo mejor como en lo que es el tema de la gestión, de la valuación, a lo mejor aprender como que ciertas bases, pero que nos refuerce los conocimientos previos que ya tuve tuvimos en la carrera.
"Pues no manejo ese campo tanto. Pero a mí me encanta la idea de un nuevo programa. Pues que sí está la posibilidad de especializarse en cualquier ámbito, no traigo una perspectiva clara sobre este. ¿Cómo les va a ir? a quienes estudien esta Maestría de Artes Visuales. Me gusta como consumidor de arte.

“Yo creo que sí tiene mucha posibilidad y si pensamos solo en la profesionalización, creo que siempre existe ese límite que no podemos cambiar tan fácilmente, desde la política y el mercado. Hasta en algún momento se puede abrir un doctorado”.
“Mira, yo lo que estoy viendo en el estado. Es la gran necesidad de tener gente especialista en mercados del arte. Esa es la gran necesidad, cuando hablamos de producción, pues ganamos de residencias, y hablo todos los sentidos de danza, artes plásticas y producción de medios, que van a hacer residencias o diplomados, o lo que sea, los que producen arte. Creo que la gran oportunidad para la UABC, son los mercados. Cómo tener una maestría en mercados del arte, creo que nos descuidamos mucho, y creo que sobre todo en estos casos es que la parte más difícil, la vez pasada yo escuchaba que muy pocos o casi nadie vive de lo que produce, tiene que dar clases en la gran mayoría, muy diferente a lo que hacen video, los que hacen videos, inmediatamente todos se incorporan al video corporativo y/o político, al video de gobierno producen video, independientemente de los que se van a Ciudad de México a Los Ángeles, a San Francisco a hacer una edición documental, que aquí no se hace y se hace, se hace muy escaso y realmente no deja, yo veo la gran oportunidad para crear una maestría en la UABC Mexicali”.
“Yo veo en lo que son los gobiernos que el Departamento de Turismo, Departamento de Agricultura, y Fomento pecuario ayudan a los productores a que vendan sus productos a buscar mercados, pero no veo un Instituto de Cultura como una herramienta para buscar que los artistas de Baja California puedan vender su obra, ya sea gente de danza y artes plásticas, culturas, los que hacen documental o producción, yo creo que la gran oportunidad son mercados y la UABC se debe subir con este programa”.
“A mí me ha tocado participar recientemente como jurado en esas convocatorias de recursos, por ejemplo de cultura y creo que hace falta esta maestría porque efectivamente los egresados tienen mucho talento, yo los veo con muchas ganas y todo esto, pero falta como profesionalizar las propuestas de trabajo, la gestión cultural, la gestión de recursos, la autogestión de sus proyecto y de todas sus capacidades, además tienen que saber cuánto cobrar por ellas, en esos proyectos que ellos entregan, se integra un presupuesto, pues yo lo veía y decía no pues con esto no te alcanza ni para tres meses ni mucho menos para un año, pagar los sueldos y con lo costoso que es esto de sonido, por ejemplo para un proyecto audiovisual”.
*[…] “S*i hace falta que el egresado tenga más preparación que le brinde el desarrollo de habilidades con las que va a tener mayor seguridad y certeza de lo que vale su trabajo y que pueda entonces si cobrar como se merece”.
“Lo que veo es que el programa si va a servir para actualizar a los interesados a una visión contemporánea sobre las artes visuales mexicanas, me parece perfecto porque creo que la licenciatura a veces peca un poco de estar un poco desactualizada con lo que se está produciendo a nivel nacional y creo que se nota en sus egresados, a veces es hasta que están en el mundo laboral que empiezan a saber cuáles son las tendencia y cuáles son las corrientes o nuevas técnicas que se utilizan, entonces si se va como esa parte, me parecería increíble”.
“Si es un programa diseñado sobre el estado actual de las artes visuales, adelante, yo no estoy de acuerdo en que una maestría sirva nada más para resolver problemas de lo que no se hizo en la licenciatura”.
[…] “Es bien viable, vas a tener personas que quieran esa Maestría en Artes Visuales, pero debe estar bien enfocada en artes visuales porque seguro van a pedir áreas que estén relacionadas con pedagogía también, ya que hay muchos egresados de artes dando clases”.
“Se está esperando un programa de Maestría en Artes que implemente materias de especialidad relacionadas con inclusión, relacionadas con nuevas tecnologías y relacionadas con una especialización en cada una de las artes, con un enfoque inclusivo”.
“Sí es viable, pero creo que creo que la problemática principal es que, dentro del programa educativo de la Facultad de Artes, debe de haber las materias que estamos diciendo. Debe haber más enfoque en la mercadotecnia en las ventas, en la administración y la logística, la planeación estratégica, o sea, los estudiantes tienen que saber de esas materias porque son fundamentales para que se organicen y sepan cómo lidiar con una institución y con una empresa”.
“Si al programa pero que también contemple lo de inteligencia emocional, algo, que les ayude porque el artista por default, la mayoría son depresivos. Somos depresivos. Muchos OK, somos narcisistas, muchísimos, me incluyo, tenemos tendencias narcisistas, ególatras, lo que tú quieras. Entonces hay que saber lidiar y debe contarse asesoría psicopedagógica ¡que apoye! a los estudiantes en cualquier

problemática, pero que haya cursos, talleres, para que ellos tengan ese apoyo, porque venimos de una pandemia, donde hubo mucha depresión, cambio en todas las estructuras de comunicación".
[…] "Esta muy bien la maestría en artes visuales, estoy de acuerdo, sí, sí es viable, pero que enfoque dirigido a ¿quién?, ¿Cuál es el sector? ¿Los creadores de contenido? Sí, ahora queremos, queremos premiar a los niños que quieren ser creadores de contenido en vez de querer ser otro tipo de profesiones que son más importantes, ¿es en serio? Me pregunto, porque yo tengo muchos estudiantes que "a ver dibuja algo" -La placa de YouTube- "es en serio". Estamos hablando que Latinoamérica, se hace una encuesta de que lo que la profesión que más quieren ser, o lo que quieren dedicarse es a ser creadores de contenido como Kimberly Loaiza y toda esa gente mediocre en su mayoría, no saben de críticos de arte, se burlan de los críticos de arte, de la gente que habla de cine, la que gente que habla "a no que guacala. Yo metería materias enfocadas al a la mercadotecnia, la administración, a la logística y si quiero una maestría, maestría en gestión y logística, a los jóvenes o gestión cultural para que sepan ser gestores y tengan esas bases. A ver si no van a querer entrar, es lo que yo pienso".
"Pues sí, sí lo veo viable y necesario también. Solo que ahí sí, coincido también con "A", que sería interesante ver el contenido, más que nada saber qué es lo que se va a ofertar. ¿Qué materias van a dar? ¿Cuál es el plan de estudios? No me crean, pero tengo entendido que el Instituto de Bellas Artes también está planeando una maestría, hasta donde tengo entendido, su público o para quienes va ofertada esta maestría, puede ser para todo aquel profesional de la educación que quiera o que tenga esa espinita de querer dar clases de artes y me parece que está perfecto, pero me gustaría ver en qué es diferente esta maestría, o sea, ¿Cómo competirían? aunado a la que ya he mencionado, ¿cuáles serían los requisitos para ingresar?, ¿Qué es lo que se espera de las personas que buscan tomar esta maestría? y sobre todo, pues qué competencias se van a formar una vez que concluye? a mí sí me gustaría mucho saber cómo es el plan de estudios y pues todos esos puntos que ya mencioné.

Fuente: Elaboración propia

Los empleadores de manera unánime se manifestaron a favor de la creación del Programa de Maestría en Artes, porque perciben la necesidad de profesionalizar el ejercicio de las artes visuales en todas sus manifestaciones. Destacaron que las materias a considerar en la disciplina deberán brindar conocimientos actuales en el campo de las artes visuales, así como de las nuevas tecnologías de información y de la Inteligencia artificial que esta transformado a la propia disciplina y a las sociedades.

Se pronunciaron a favor de un programa diseñado para dotar a los egresados de los conocimientos y herramientas que les permitan gestionar, administrar, fijar precios, presupuestar, promocionar, vender y negociar todo aquello que se relacione con su propio trabajo creativo o el de alguien más.

Los participantes hicieron referencia a la práctica docente que realizan los egresados como fuente principal de empleo o de forma complementaria y, con ello, reconocieron la necesidad que ellos están teniendo por cursar un posgrado para concursar por una plaza. En ese sentido, si emitieron recomendaciones sobre

la necesidad de definir la orientación del programa que ofertará la Facultad de Artes porque consideran que los requerimientos formativos no necesariamente están orientados hacia la cuestión educativa, aunque esto no signifique que se puedan ofertar en el programa cursos optativos de docencia.

Finalmente, manifestaron su interés por conocer la propuesta de plan de estudios una vez que se tenga en su fase de diseño.

Tabla 14.

En su experiencia ¿Cuáles son las áreas de énfasis que debería tener el programa Maestría en Artes Visuales?

*"En mi opinión **investigación en artes visuales, investigación a estudios de la imagen** y **diseño de comunicación visual**".*
"Me parece docencia en artes y diseño, muchos se van como a la docencia e idiomas, entonces siento que a lo mejor eso puede ser un empujoncito. También gestión de actividades artísticas y culturales. O en todo caso, creación y difusión, así como producción también".
"Yo me quedaría con investigación en artes visuales. El tema de arte y entorno, el arte urbano, considerando que en nuestras ciudades el arte muchas veces está fuera de galerías y tiene que ver con el arte callejero incluso y el tema de movimiento, arte digital y tecnologías de la información. Hace poco leía que artistas plásticos en Estados Unidos, su obra la tienen encriptada en servidores públicos y eso equivale a que ya nadie se las puede plagiar y son recursos tecnológicos, entre otras cosas. Yo me iría con esas áreas".
"Entonces considero investigación primero, después docencia y después arte y entorno de la gestión".
"Yo diría que creación y difusión de promoción del arte y la cultura, la investigación de estudios de la imagen y gestión de actividades artísticas y culturales".
"Pienso que algo muy importante pues sería diseño y comunicación visual, lo tomaría como el primero, el arte y entorno porque veo que hay muchas tendencias importantes a nivel internacional que se podían actualizar aquí y por Tijuana lo que es cine documental".
"Yo también creo que el cine documental definitivamente a nivel nacional está creciendo mucho, me parece importante y para la parte más teórica y de conceptualización a lo mejor investigación en estudios de la imagen, creo que es un poco más abierto a que si quiero ser más de audiovisual o visuales, creo que ahí abarca a los dos. Es que también considero importante no sé si la gestión de actividades artísticas y culturales o la creación y difusión y promoción, pero esto que comentaba antes de que a veces los egresados de la UABC no saben cómo gestionar los mismos proyectos que ellos se van provocando, pero, si yo creo que la gestión o creación y difusión".
"Diseño y comunicación visual, investigación en estudios de la imagen e investigación de las artes visuales".
"Creo que si ustedes quieren darle un énfasis diferente de la oferta que ya existe. Deberían de comenzar con lo que es la gestión, la producción, la administración, lo que es creación".
"Yo diría que en cine documental tendrían que trabajar sobre el corto, no solamente sobre el estudio de cómo se hizo, sino cómo se puede producir a través de las nuevas tecnologías, lo que es el cine documental y lo que son los cortos, porque la gente tiende a tener menor capacidad de concentración. Entonces, ante la menor capacidad de concentración, tienes que pensar en experiencias visuales que sean más breves y contundentes".
"Yo dejaría la docencia de las artes y el diseño, pero al final, empezaría con lo que es gestión, yo me enfocaría en gestión, lo que es producción, administración, creación. Sí, definitivamente a la promoción de

procesos creativos propios y de terceros, pero yo creo que entraría después de la gestión. Dejaría la docencia, pero yo me enfocaría más en lo que es el área de gestión y promoción".
"Coincido con la gestión. También la promoción y la mercadotecnia cultural. En tal vez el programa debe tener una base sobre el uso de las TICs como herramienta y por las artes visuales en sí, todo pues con claro contenido para que el programa tenga todas las vertientes y puedan servir al egresado como base para poder desarrollarse laboralmente".
"Estoy de acuerdo en la parte de la gestión o en cuanto a lo demás, creo que movimiento, arte digital y tecnologías de la información me parece que está muy acorde a promoción de procesos creativos propios. Creo que es elemental, creo que si jugara una parte vital en todo el programa. A en cuanto al diseño y comunicación visual, me parece que también pudiéramos dejarlo. Docencia en artes y diseño creo que sí deberíamos dejarlo un poquito más para el final, pero sí me parece que también está muy acorde a lo que hemos platicado e investigación en artes visuales me parece que también está muy bien incluirlo. Todas las opciones son muy buenas, pero particularmente me inclino un poco más hacia estas, en adición a lo que ya comentaban mis compañeras, muy acertados los comentarios".
"Considero que pueden ser importantes, definitivamente investigación en artes visuales y creación, difusión y promoción del arte y la cultura, lo veo obviamente desde la postura del servicio público, a mí siempre que me preguntan a qué me dedico, pues me toca atender artistas y me toca atender a público en general y son dos leguajes totalmente distintos en muchas ocasiones, entonces, creo que los artistas y los egresados en esta maestría deben tener la posibilidad de comunicar y de saber lo que sucede en su entorno, lo cual es fundamental definitivamente".
"Otra área sería la de producción creo que es importante porque hay muchos que se pueden ir por ese lado y administración de instituciones y empresas artísticas y culturales considero que es muy importante, siempre hemos, creo yo, comentado ¿no? los que nos dedicamos al arte que a pocos nos dan administración de empresas ¿no?, entonces al egresar te topas con la dura realidad del IVA y los impuestos".
[…] "Cine Documental, no necesariamente, entiendo que es de artes visuales, pero los siento demasiado especifico, por ejemplo. Docencia en artes y diseño creo que también pudiera ser importante, pero siento que podría alejarnos de quizás esta otra parte, que es ser artista, no necesariamente dar clases y eso para mí también es algo muy importante, si a mí me preguntaron a ser artista que dar clases, definitivamente ser artista, ser artista me refiero a producir obra, siempre elegiría estar produciendo a estar dando clases, no es que no me guste, sino que es otra cosa".
"La promoción de procesos creativos propios siento que esta un poquito cercano a la investigación en artes visuales por ejemplo, una de las actividades que nosotros realizamos en cada exposición es que cada artista nos hable sobre sus proyectos y procesos creativos, esto como actividad de mediación para que la comunidad en general sepa de dónde vienen estas ideas, estos trabajos, estos proyectos, porque se está exponiendo a tal o cual persona, o tal o cual exposición, y comunicarlo ha sido una de las maneras en como eh tratado de que los artistas le agreguen información a sus exposiciones".
[…] "Escuchando a los compañeros siento que las áreas mencionadas son como materias ya de la maestría, menos cine documental siento que esa, aja, como decía mi compañero, muy, muy específico, entonces, para mí la primera sería de la producción en las artes visuales y por ejemplo cuando dicen acá creación, difusión y promoción del arte y la cultura yo creo que si estamos hablando de una especialización en artes visuales, todo debería ir enfocado a eso, porque las artes escénicas, las artes visuales, la literatura son mundos que si están interconectados pero todos manejan lenguajes altamente especializados, entonces lo peor que creo que le puede pasar a una maestría es tener cosas tan abiertas, tan generales, sobre todo si es una maestría profesionalizante, entonces si se debe incluir creación, difusión y promoción, esas tres partes me parecen de mucho peso, pero vamos a centrarnos en las artes visuales, porque es necesario, o sea, no se difunde igual, ni se promociona igual, ni se crea igual un concierto de orquesta sinfónica o una coreografía de danza, ni se exhibe igual, ni se muestra igual al público, son asuntos muy distintos todos.
"Si me gustaría ver aquí algo de interdisciplina que ayude a conectar a los artistas visuales con las otras artes, porque aunque son mundos muy distintos hay colaboraciones como portadas de libros, como algunos casos de creación de escenografía, etcétera, artistas visuales pueden involucrarse en otros

proyectos artísticos, pero si le sumamos, como la colaboración el diseño, no sé cómo nombrarlo, de proyectos interdisciplinarios, incluso que incluyan divulgación de la ciencia se me hace super importante, agregaría una de proyectos interdisciplinarios".
[…] "Este, híjole, arte y entorno urbano me parece un tema fundamental, yo siento que ahorita hay una enorme conciencia de la preservación de los recursos naturales que tenemos, del cuidado por ejemplo de nuestro propio cuerpo, la alimentación, etcétera, esta como esa búsqueda de una vida más armoniosa con el entorno, con nuestro interior, etcétera, entonces me parece, esa sería como un área a incluirse arte y entorno".
"Pues se me hace bien importante lo digital, siento que eso es lo que le permite a muchos artistas que están teniendo éxito en ventas o cierta proyección o exponiendo fuera de Baja California o incluso fuera del país, todo el trabajo que hacen con tecnología de la información y como llevan sus redes, que también es todo tema que no es tan fácil, que hay algunos chicos que ya traen como un instinto natural y lo pueden hacer muy bien, pero en general, se necesita toda una gama de conocimientos para operar tus redes de forma eficiente y dando a conocer lo que necesitas, y bueno todo el soporte tecnológico que ahora está potenciando tantísimo la creación artística, hace poquito hablaba "S" de que él está haciendo ahora nano esculturas, que son esculturas que no se pueden ver y por supuesto que las hace con mucho soporte tecnológico, o sea en la computadora pues porque no las puede hacer con las manos, sin embargo luego eso los amplia y surgen unas cosas muy interesantes, entonces esa también creo".
"Como que mi enfoque sería la producción, así es que, con los comentarios anteriores, así es que producción en áreas Como: pintura, escultura, gráfica, dibujo y fotografía, pero yo creo que, si incluyera más y no lo limitaría a esas disciplinas, ir por lo interdisciplinario, ¿no?, multidisciplinario, no especifico el medio nada más producción en artes, en áreas de las artes visuales, y ya eso incluyera lo digital".
[…] "Como artes, el cine podría ser incluido ahí o video arte o performance o instalación, etcétera, sobre todo si es una maestría no me enfocaría en las diciplinas tradicionales, lo técnico lo aprenden en la licenciatura y en la maestría es un poco más lo teórico".
"Me gusto lo que se dijo como que de repente todas si aplican a la carrera pero enfocarse en artes visuales, ¿no?, no nada más en actividades culturales en general, porque se debe crear una comunidad-escena más fuerte en las artes visuales, porque creo otras diciplinas ya la tienen ¿no?, ahorita venia oyendo precisamente la radio universidad y estaban hablando sobre un festival de danza por el treinta aniversario del festival, o sea como que ya tiene un fundamento muy fuerte y no existe algo similar en las artes visuales, como que al parecer otras diciplinas ya tienen sus plataformas ya muy bien organizadas, y pues si me gusto lo que se dijo anteriormente de enfocarse un poco en las artes visuales".

Fuente: Elaboración propia.

Los empleadores desde sus ámbitos de competencia profesional manifestaron cuales deberían ser las áreas de orientación para el nuevo programa de Maestría en Artes Visuales, con el mayor número de menciones: **Gestión de Actividades Artísticas y Culturales**, así como **Investigación en las Artes Visuales.** También sugirieron incluir como áreas de énfasis o asignaturas en la currícula, las siguientes: **Creación y Difusión de Promoción del Arte y la Cultura**; **Producción en las Artes Visuales**; **Movimiento, Arte Digital y Tecnologías de la Información**; **Arte y Entorno; y Docencia en Artes y Diseño.**

Mencionaron que era importante para el nuevo programa de Maestría en Artes Visuales incorporar un área de énfasis interdisciplinaria para cubrir aspectos necesarios en la **formación relacionados a disciplinas como la**

administración, cuestiones legales y contables, mercadotecnia cultural, así como las relacionadas con las tecnologías de información.

Tabla 15.

En su opinión ¿Qué materias deberán incluirse en el mapa curricular del programa de Maestría en Artes Visuales?

*"Empiezo por mi campo, que es la fotografía y agregaría **fotografía documental de autor** no sé si obligatoria u optativa, porque dependería de la línea que tome la maestría".*
"Yo me iría por la vía de mercados del arte, había una optativa que se llamaba economía del arte, sin embargo, no todos la toman como obligatoria y siento que es algo muy importante. Y si incentivar un poquito también el trabajo de investigación, siento que a veces sí se incentiva como en las materias de la licenciatura, pero que hace falta reforzarlas también en una maestría. Y un poquito también lo que sería la gestión, ya que pues sí, hay mucho espacio que también sería necesario cubrir para las necesidades del mercado".
[…] "Pues parte de lo que mencionaron el tema de economía del arte, el tema de conocer la conformación de mercados, no sé si economía del arte sea la más adecuada. Desconozco si hay otra asignatura que le pegue más al clavo en eso, y también yo me iría con la tecnología relacionada con cuestiones de derechos de autor. Sobre todo, para artistas plásticos y escultores, fotógrafos, utilizada como se usa en otras partes del mundo, puede servir para blindar la seguridad incluso jurídica de los artistas. Algo relacionado como a la promoción cultural, el artista cuando se vincula como de forma transversal con otros quehaceres del arte ese sentido, promoción cultural puede llegar a encontrar muchos más espacios si se desarrolla con quienes tienen galerías, quienes tienen revistas digitales, etcétera".
"Producción de proyectos artísticos, docencia y gestión también si me interesó, escuchando las opiniones de los otros miembros, mercado de arte creo que sí, también se me hace muy importante".
"Una asignatura de mercados globales del arte. Tienes mucho conocimiento, que es lo que están haciendo otros que ya traen experiencia y aprovecharlo. Se debe de reforzar también el uso de estas nuevas tecnologías y utilizarlo como un recurso, si están ahí es por algo y aprovecharlas en su máximo creo que sería importante. Un poquito en la vía de la investigación, siento que eso también se está perdiendo bastante. A veces, pues se generan ciertos proyectos. Sin embargo, no hay una investigación que lo respalde o algo que hay que lo refuerce".
"Pues en esta misma reflexión la noción o la inquietud que pueda tener el de que, por ejemplo, la producción de un artista pase a convertirse en un catálogo, en un catálogo que esté a la vista de coleccionistas o de investigadores de arte. Y quizá nada más por circunstancia de que aquí no existe, como ya dije muchas veces, no existe como todas esas cuestiones como de andamios y más estructural, para darle al arte una profesionalización, ese mismo artista se hubiera nacido a 200 millas más al norte. Tal vez ya podría vivir de su de su talento, el tema de profesionalizar en la parte creativa, por supuesto, pero también es la parte, como que logre ser sustentable. creo que es sostenible la palabra. Una materia que ayude a que el artista genere su catálogo".
"Los alumnos que egresen de esta maestría puede ser artistas, que sepan como insertar tu obra en el mercado, como poder vender su obra en el mercado. O si no es un artista que produce, el que entre a esa maestría, no tiene que ser egresado de artes, pero que el programa lo convierta en un broker que sepa vender, y que pueda ayudar a los que producen a que vivan de su arte".
"Si pues, gestión es muy importante. Investigación obviamente para las nuevas tendencias y yo también creo que algo importante es la cuestión de que puedan trascender a lo que es la multidisciplina y transdisciplina".
"Definitivamente creo que la investigación de la imagen en general, como ha ido evolucionando, como están ahorita como están todos los estudios sobre lo visual o las imágenes, a nivel nacional y la Producción también me parece muy importante, y no la producción como a veces podemos entender

como una gestión cultural sino como la producción de un proyecto que también halla una par como la parte teórica y práctica; y finalmente; muchos colectivos ya que muchas galerías están buscando también eso".
"Yo creo que es diseño y la producción y la presentación de anteproyecto vendible, sino pasa eso no pasa nada, es eso, principalmente, prepararlos para hacer un muy buen diseño de la producción y una presentación del proyecto".
[…] "En cuanto a asignaturas obligatorias, todas aquellas que tengan que ver con gestión, promoción, mercadotecnia y de las que son de las artes visuales; como optativas todas aquellas que estén relacionadas con las nuevas tecnologías de la información, no con las viejitas, sino con todos los adelantos que hay de inteligencia artificial, tienen que ver a qué se van a enfrentar, pero sobre todo lo tienen que saber manejar. Debe de ser obligatoria una formación en investigación, no hay investigadores, entonces piensan que por entrar al Twitter o entrar al TikTok ya investigaron, ¡No!. Que investiguen realmente cuáles son las raíces, ¿dónde se hace el arte?, ¿cómo se consume?, ¿de qué manera?, ¿Cómo se vende?, ¿de dónde proviene? que sean personas realmente preparadas".
[…] "Sí, tendremos que dejar alguna obligatoria relacionada con lo que es pedagogía del arte y todas las que sean de refuerzo para dar clases que quedarán como optativas. Lo que yo no dejaría optativo sería todo lo relacionado con gestión cultural, eso no, tampoco con mercadotecnia lo dejaría optativo, o sea, los vamos a obligar a…, ni tampoco promoción, ni investigación, eso es básico. Sí, y lo relacionado con inteligencia artificial y tecnologías tiene que estar ahí también en obligatorio".
"Creo yo que en la base de todo esto debe estar la investigación, porque nos estamos topando con muchas personas que no se toman el tiempo de investigar entonces, creo que sí hay que formar gente que de alguna manera pueda consolidarse y que demuestre estas competencias, lo que es mercadotecnia, gestión y logística me parece que también está muy acertado y, sobre todo, el uso o no de estas nuevas tecnologías. Más que nada, porque nuevamente retomando lo anteriormente mencionado, estamos entrando en un campo muy reñido en cuanto a diferentes programas que se usan en diferentes medios, ya sean edición, editorial o diseño".
"Me parece que también eso se debe de tomar en cuenta, pero más que nada mercadotecnia, gestión, investigación que son las bases, creo yo que pueden cimentar muy bien todo este programa".
"Si, hay híjole que difícil, bueno, aquí si me parece ya como asignatura que los muchachos puedan desarrollar proyectos, hacer sustentos, hacer textos de justificación, pero que no vengan de su ronco pecho, si no que estén bien fundamentados y para eso necesitan conocimientos que yo supongo que tienen de la licenciatura".
[…] "Si creo que es fundamental el desarrollo de proyectos, porque deben pensarlos bien, documentar mejor y eso va a ser que los muchachos y los profesionistas que estén en la maestría, puedan desarrollar proyectos más ambiciosos, de mejor calidad, más destacados, y además que los necesitan saber hacer para concursar, para ganar apoyos, becas, no sé el FONCA, el mismo Pulsar que ahí deje de herencia también en la universidad que es un apoyo económico para que hagan proyectos".
"Lo de lenguajes interdisciplinarios insisto, las piezas artísticas que yo creo que ahora están dominado o están siendo más relevante, casi todas son interdisciplinarias, no se ustedes que opinen, pero si están involucrando elementos de por lo menos 2-3 disciplinas artísticas, claro con peso en una principal, pero se apoyan de otras entonces creo que para eso es muy importante, ir como a profundidad en cómo pueden conversar las artes visuales las otras artes, o sea no nada más de como las pueden adornar ¿no?, si no como más de fondo".

Fuente: Elaboración propia.

Las opiniones sobre las asignaturas a considerarse en el mapa curricular estuvieron entorno a tres líneas. La primera sosteniendo el enfoque profesionalizante sobre **Gestión de Actividades Artísticas y Culturales** y nutriéndose de asignaturas de **economía o mercados del arte, gestión,**

mercadotecnia, formación empresarial, administración, formulación de proyectos, así como diseño y producción. La segunda sosteniendo la línea **Investigación en las Artes Visuales** con recomendaciones de **materias de metodología y de herramientas metodológicas** para reforzar la formación de los futuros maestros en las artes visuales. La última, se orientó más asignaturas que sirvan de apoyo a la formación en cuestiones sobre el **uso de las tecnologías de información y la inteligencia artificial**, así como de la complementariedad con **otras disciplinas relacionadas con las artes visuales, incluida la docencia.**

Tabla 16.

En su opinión ¿En qué se debe enfatizar en el perfil del Maestro en Artes Visuales con respecto a las habilidades, destrezas y valores?

*"Para esta especialización pues si es muy importante esas **nuevas habilidades socioculturales**, las **nuevas destrezas socio-comunicativas** o **las nuevas maneras de interactuar**, incluso hasta la **cuestión de las emociones que ahora también se tienen que manejar y más en arte, más en lo visual y en las formas de comunicar**, creo que eso es muy interesante, y algo de lo de repente tenemos que reforzar en nuestros egresados en todos, incluso acá en sociales, donde yo estoy, es la parte en la debe saber de **trabajar en equipo, la formación en equipo, la comunicación entre equipos para la toma de decisiones**, creo que eso es también muy importante que se tendría que reforzar".*
Retomando lo de "E" también el diseño del concepto de lo que van a trabajar o de lo que van a producir al trabajar en su propia producción o muy importante el trabajar en equipo, creo que también esa iniciativa de generar el concepto, poderlo comunicar con el equipo, saber qué es lo que requiere de los diferentes integrantes o diferentes disciplinas, como poder comunicar esto, que aunque yo sea de visuales si estoy trabajando con alguien de artes escénicas, tener ya muy claro el concepto para poderlo traducir aunque sea en un escenario, creo que es muy importante. Y también me parece el entendimiento de como su realidad, de donde estamos, estamos en Mexicali que es un ciudad con pocos espacios, con pocas galerías, con poco público, entonces cual es nuestro labor como egresados o como artistas a lo mejor puede ser la formación de público, buscar espacios alternativos, como todo ese entendimiento de la realidad que vivimos como artistas y también la realidad en la que vive la sociedad para saber que productos o que producciones son los que voy a apostar mi tiempo y dinero para hacer".
"Yo creo que como una habilidad o destreza es el pensamiento crítico, como formar al egresado a seguir un pensamiento crítico en todo momento y sobre todo también en la conceptualización y el conflicto como parte de la comunicación".
"Necesitan habilidades para el manejo de emociones, todo lo que tenga que ver con habilidades para manejar negociación, todo lo que tenga que ver con habilidades para inteligencia emocional".
"Creo que la universidad tiene los elementos, los conocimientos, las personas para enseñarles a trabajar y manejar la frustración. Estamos hablando de que deben tener habilidades de negociación, manejo de emociones y manejo de frustración".
"Deben tener habilidades para hablar en público, habilidades para relacionarse y relaciones públicas porque egresan y no las tienen y yo creo que nos tenemos que quitar la careta esa de artista frustrado y olvidado".

"Obviamente, todas las habilidades y destrezas que tienen que ver con aquello que es el manejo de las redes en todos los sentidos para promocionarse, ahorita ya es muy difícil que alguien tome el teléfono y te llame, todo es por Internet, entonces tienen que aprender a manejarse en ese lenguaje, hacerlo de forma correcta y en hacer a las generaciones porque no las entienden, no saben cómo relacionarse con personas que son de diferentes edades y tenemos un choque generacional laboral brutal. En este momento las instituciones".
Coincido con la maestra y añado que también exista algo relacionado con neuro didáctica. Que puede servir perfectamente para fortalecer esas habilidades que la maestra estaba comentando, pero todo lo que menciona ella es lo mismo que yo pienso.
"Yo creo que también se debe hacer énfasis en el manejo ético y profesional de las herramientas y de recursos como las redes sociales, más que nada, porque hoy en día nos estamos enfrentando muchísimo con lo que son las (IA)".
"Habilidades de docencia y de gestión. Pues también, yo creo que es importante de profundidad la habilidad creativa".
El hábito de la investigación, más que nada; me gustaría hacer mucho énfasis aquí, porque es alarmante la cantidad de alumnos que no les gusta, no les gusta razonar sus respuestas, no les gusta aprender, me he topado muchísimo y esto es en consecuencia de pandemia, porque Claro, o sea, se me arman los ánimos, se merman la salud mental, pero es alarmante la cantidad de alumnos que crean ensayos, responden tareas y para todo, utilizan chat GPT. Fomentar este manejo ético en el uso de todas estas herramientas. Considero que son cosas que sí deberían desarrollarse como habilidades.

Fuente: Elaboración propia.

Las opiniones sobre las habilidades, destrezas y valores se centraron en aquellas que se deben adquirir desde la licenciatura, sin embargo, consideran que los egresados carecen o requieren desarrollarlas por lo que para el nuevo programa de Maestría en Artes Visuales consideran pertinente trabajar en habilidades socioculturales, inteligencia emocional, manejo de frustración, comunicación asertiva, relaciones interpersonales, negociación, trabajo en equipo, pensamiento crítico, razonamiento lógico, relaciones públicas. También enfatizaron en la adquisición de hábitos investigativos y en el manejo de herramientas tecnológicas en forma ética y responsable.

Tabla 17.

Desde su ámbito de competencia profesional ¿cómo percibe el mercado laboral para los futuros Maestros en Artes Visuales?

"Para las personas que nos dedicamos a esto siempre estará la necesidad de que se valore el trabajo y que se pague bien por el mismo".
"He notado que varios de mis compañeros, tanto de generaciones actuales como de generaciones pasadas, realmente no se desempeñan en tal cual lo que es la profesión en sí, siendo como un poco más difícil desde mi punto de vista conseguir trabajo desempeñando actividades relacionadas".
[…] "De primera mano he llegado a notar que los egresados se encaminan más hacia la docencia y la producción son campos relativamente más difíciles. Entonces siento que sin maestría hay como más

batalla para colocarse, pero tenerla tan poco es garantía, y además coincido en que la disciplina no es muy bien remunerado porque depende al público al que nos acerquemos".
"Yo puedo añadirle que existen convocatorias para acceder a recursos financieros, no es fácil encontrar un empleo para el perfil de artes o humanidades, pero sí hay convocatorias para fondear y no sé qué tanto las conocen los egresados porque de pronto quedan desiertas, entonces, los egresados de esta maestría podrían someter sus propuestas".
"La docencia seguirá siendo un mercado laboral natural porque es un perfil muy válido y necesario y con maestría será fácil acceder a una plaza".
"Pues yo creo que las oportunidades de empleo están en los distintos sectores que sean mencionado porque hay una necesidad de expresiones artísticas fronterizas, particularmente aquí en nuestra entidad, binacionales, justamente multidisciplinarias y si hay recursos pero efectivamente falta la vinculación y la promoción de nosotros mismos como egresados de ciencias sociales, de artes y de incluso pedagogía, porque es un nicho muy bueno, no solamente para artes sino para hacer una vinculación con los colectivos. Efectivamente Sonora y Chihuahua comparten mucho a través de sus espacios universitarios toda la cultura, el rescate de las comunidades originarias, es un énfasis pero marcadísimo y pues hace poco estuve en Ciudad Juárez y pude constatarlo justamente con el programa que tengo del "P" y aquí nos hace mucha falta explotar esto que nos serviría a todos, para lo económico, para lo social, para lo cultural, entonces creo que si es bastante importante y celebro y ojala se logre esta apertura de este programa".
[…] "Pero bueno, sobre el mercado laboral para los de las artes visuales yo lo que he visto que se desempeñan muchos en el área de publicidad, diseño, grabación de spots y videos para agencias de marketing y de diseño, y pocos creo que se están dedicando tal cual, a la producción audiovisual desde este enfoque más artístico, porque que no hay los estímulos ni las producciones necesarios para lograrlo. En Tijuana es otra cosa, definitivamente ahí hay casting, producciones que, si les permite un poco más vivir de esto, o hay mucha fuga, definitivamente hay mucha fuga en este Estado de talentos, entonces si se van a CDMX o se van a otros estados".
"Aquí en Mexicali, voy a hablar de Mexicali principalmente, el sector de la producción audiovisual es principalmente corporativo, y muy poquito el gobierno o las instituciones educativas, pero principalmente es la parte de doctores, abogados, empresas y la producción la que hablaba de documentales y ciencia ficción, lo cual no está al alcance, tendría que ser básicamente por hobbit, que te involucres con algunos actores, haces un guion y lo haces por gusto, por ganas, y algunos muy talentosos participan en algunos concursos o eventos a nivel nacional e internacional, muy pocos. Pero principalmente es corporativo, es el video corporativo, el video de las empresas, y últimamente el gran promotor de los documentales era la UABC y no los hace ya".
[…] "Los diseñadores gráficos, efectivamente, sí hablan de mercadotecnia, pero tienen una deficiencia en su programa. El programa que ellos manejan no es el programa con el que trabajan las impresoras en las áreas de publicidad deberían de trabajar otro tipo de programas que sean compatibles. No saben de materiales, ustedes los de artes visuales si saben de materiales, porque ustedes tienen que trabajar con todo tipo de material y el diseñador gráfico piensa que como se ve en la pantalla, va a salir impreso en diferentes materiales y eso no es cierto".
"Ahora en cuanto al mercado laboral, el artista únicamente desde mi punto de vista y como hermana de un artista, les puedo decir, que la docencia es lo que les da un seguro social. Se tienen que subemplear como maestros y no tienen las herramientas pedagógicas completas para ser docentes, no saben cómo es de peleado ser maestro de artes y cómo los subemplean y cómo se convierten en hacedores de pisos. Sí, es terrible, es terrible. Y entonces, como no saben vender su arte, se tienen que subemplear en otras cosas o diversificar sus tipos de ventas para poder sostenerse, como bien lo dijo "N" y estoy completamente de acuerdo, de noche venderá en 20 pesos su obra, entonces creo que sí les está haciendo falta las herramientas para entender cómo funciona la economía y para entender que no es tan fácil ser maestro de artes. Se necesitan las herramientas pedagógicas para eso. ¿Sí? y que tristemente hay muchos maestros que tienen gran potencial como artistas y que lo único que pueden hacer es verse limitados".
[…] "Hay mucha diferencia en los mercados laborales. En México estamos por los suelos, hay una muy poca apreciación hacia el arte, sobre todo yo considero en ciertos sectores de la población y está el hecho

de que se puede vender en línea, entonces prefieren comprar una litografía en línea que comprar una obra original o prefieren sacarle la fotografía que comprado una obra original. Y la obra original tiene sudor, lágrimas, sangre y todo lo demás, estamos hablando, por ejemplo, de todo tipo de arte. Entonces creo que a los egresados definitivamente les hace falta saber vender y les hace falta conocer de mercados laborales".

"Lo que yo veo desde mi trinchera, veo como los maestros se cuelgan del trabajo y del éxito de los alumnos. Veo que los casos de éxito en su mayoría y lo estaba comentando ayer con un amigo musical, no estamos exentos de las artes visuales con las artes en general, que es lo mismo, y le dije, mira, son 3 cosas, tú tienes que tener relaciones públicas, tienes que tener dinero y tienes que manejar de acuerdo a los intereses del sistema. Si no tienes esos 3 factores, vas a estar allá perdido en la nada, porque es la realidad, tu grupo nunca va a avanzar si no tienes esos 3 factores, tienes que tener dinero, dinero de dónde autofinanciarse no sé cómo".

"Algunos artistas plásticos que me ha tocado conocer uno que otro, son de familia de pintores o de familia que tiene la manera económica para sostener su trabajo. Egresados de la Facultad de Artes me ha tocado que sí son muy exitosos y todo, pero pues tienen el cobijo, pero los demás no, no todos los tienen, no todos tienen la manera para pagar toda esa clase de materiales y se enfrentan a un mercado laboral que es competitivo e ignorante".

*"Yo soy uno de esos artistas que cuando me lancé al mundo laboral tuve que encontrar un espacio para expandirme como artista, de alguna manera poner en práctica todo lo aprendido, todo lo que me había formado como egresado de las artes y fue en el campo de la docencia, sí, la verdad es un campo muy reñido, es un espacio que, de alguna manera, y esto me ha tocado verlo y me tocó vivirlo antes de basificarme como maestra, donde se le da a cualquier persona que dice "puedo hacer manualidades", es una persona y no es por ponerme en contra de nadie que tenga ese gusanito de las manualidades, para nada". […] "*Pero yo creo que es interesante ver cómo ese espacio que de por sí ya es tan deseado por tantas personas egresados de artes, se lo dan a personas que muchas veces no tienen la competencia para eso".

[…] "Pero es curioso ver cómo de alguna manera sí existe una dinámica muy curiosa para ingresar a las escuelas para ser parte de la comunidad, incluso también dejando atrás lo que es la docencia, me parece muy curiosa también la otra dinámica que existe donde muchas veces uno como artista que se perfila tal vez un poco más en lo digital enfrenta ciertas peculiaridades. En el medio digital se tiene que competir con otras personalidades que ya tienen un bagaje muchísimo más grande. Sobre todo, cuando se trata de mercadotecnia. O se trata de una preparación un poco más técnica, que por ahí va más mi comentario, siento yo que muchas veces en otras áreas creativas, se les prepara un poquito más en la cuestión técnica, por ejemplo, los programas que el photoshop que el color rock, el illustrator, que son cosas o elementos que alguna manera vemos en muchas empresas y son competencias que te están pidiendo, yo egresé hace casi 10 años pero ese tipo de programas, pues casi no los vimos, no nos preparaban mucho en esa en esa parte y creo yo que a cómo ha avanzado la tecnología, a cómo va de alguna manera un paso agigantado cada vez más grande. Creo que sí son competencias que también se deben de dar".

"Si, híjole, esto de los mercados laborales está bien complicado en general y si hablamos de carreras en artes, yo creo que un poquito más, pero si se ven casos exitosos, los egresados que yo conozco lo que hacen es combinar varias fuentes de ingresos, o sea, producen y venden un poco, dan clases o colaboran en alguna galería, montan su propia academia. Pero son pocos los que pueden tener una vida laboral completamente dedicada a las artes plásticas y con las condiciones, es decir, con los derechos laborales mínimos indispensables, ellos se encuentran principalmente laborando en las universidad públicas y privadas, lo que facilita mucho el acceso a la infraestructura cultural del gobierno del estado".

[…] "Hay muchos chavos que han migrado a Estados Unidos, Ciudad de México a ciudades con más oportunidades por decirlo de alguna manera, creo que como en todas las formaciones profesionales el hecho de que tu puedas acceder a un buen empleo o que tu carrera profesional te reditué económicamente y en términos de prestigio profesional etcétera, tiene un montón que ver además de la formación de la formación de calidad que hayas recibido con tus propias habilidades personales de socialización, de organización, etcétera, entonces, no veo muy, no veo atractivo el mercado laboral, ni positivo, sin embargo, o sea entiendo que esto es una opinión pero sobre todo en el caso de una maestría

profesionalizante de artes visuales, yo creo que no puede ser un factor de demasiado peso porque entonces ni la abrirían".

"Pues de acuerdo en todo lo que se ha dicho, yo estoy en Estados Unidos y a lo mejor es poco diferente la cosa, pero igual es difícil, yo tengo practica como artista y hago varias cosas, mi ingreso como artista es como el 5%-10% de mi ingreso general, doy clases, soy curador, una cosa que a lo mejor acá de repente me toque hacer más cuando participo como artista y como un honorario, ¿no?, Artists' Fees, cuando expongo en las instituciones públicas hasta privadas y de repente vendo mi obra que es otro ingreso, me pagan más por participar que por vender mi obra porque el formato que uso es como más diverso, hago instalaciones, no está muy vendible pero si recibo un honorario por exhibir o curar, a lo mejor en México es más difícil, pero puede ser un incentivo para los artistas practicantes, pudiera ser algo desde las instituciones públicas que se empiece a manejar, pagar por los servicios del artista, porque en realidad el artista está ofreciendo un servicio a la hora de exhibir en un espacio, como se le paga a muchos otros, creo que en las artes visuales se da menos pero si a lo mejor contratan a un músico que toque para una exhibición, al músico sí se le paga pero al artista no y se supone que es el principal ¿no?.

[…] "Hace rato se habló sobre la comercialización del arte, pienso que también de repente como incentivar a los estudiantes, no todos los egresados van a dedicarse a la producción pero siento que es donde está más escaza la cosa y si no hay producción o no hay arte, pues no existe todo lo que va alrededor del arte, el mercado, si no hay obra que vender no va haber mercado, pero lo que no he visto mucho es que los mismos egresados empiecen a crear sus propias plataformas, ¿no?, no tienen que dedicarse a la producción pero pueden ser galeristas.

"También se mencionó que no hay escritores y crítica, pero pues igual de repente los mismos egresados pueden dedicarse a la crítica, otros a ser galeristas, otros a productores y ahí se crea como una comunidad entre distintas especializaciones de la gente que se gradúa, me ha tocado conocer a egresados que así como se ha mencionado abren su propia academia, conozco a los que de repente empezaron con la producción y porque está muy difícil como continuar terminan haciendo otras cosas relacionas, academia de arte, dan cursos y pues si combinan varias fuentes de ingreso, pero lo que dejan un poco atrás es la producción que es lo que yo busco regresando a lo curaduría y gestor, de repente trabajo con algunos que son buenos y por cuestiones económicas, pues tienen que buscar otras fuentes de ingreso, muchas veces relacionadas, y bueno dijo la mayoría aquí si termina haciendo algo en las artes, pero pues no es suficiente para lo que se necesita para vivir de una forma, subsistir ¿no? en las artes, y eso también se dijo de dedicarse completamente a las artes, bueno, a las artes no sé, yo cuando pienso así pienso en producción pero hay muchas cosas, pero pues a la producción si también es un hecho que es como 0.001% de artistas que se dedican solo a la producción, siempre la mayoría por lo general necesita varias fuentes de ingresos, pero no sé cómo incentivar a los egresados a que más bien creen sus propias plataformas, sus propias formas de ingresos, nuevas, digo son artistas son creativos, no sé, a lo mejor existen modelos que no conocemos que como artistas pueden surgir de alguna forma u otra, no sé qué sean eso, igual yo estoy en otro sistema, acá en Estados Unidos a lo mejor hay más apoyo económico y es un poco más fácil, aunque el artista siempre es pobre donde sea, creo que si es diferente cuando trabajo con artistas de México, si me doy cuenta que hay más necesidades, porque el pobre de acá está a otro nivel de pobreza que el pobre de México, y en ambos lados es difícil pero si de repente, no sé, empezando por las instituciones que existen que son ahorita por lo general públicas creo, como CEART y todos estos espacios que le pertenecen al gobierno yo que creo que si eso ya no le toca a la UABC pero empezar a crear esta cultura de pagar por los servicios de los artistas.

"Es percepción mía, pero en el sector público que es en donde me encuentro, pienso que pocas personas pueden entrar recién egresados de la licenciatura o maestría, pero tengo dos de mis compañeros que son egresados recién de la licenciatura y a los dos les di clases, entonces si hay oportunidades, me contradigo un poco pues, pero sigo pensando que el camino está bastante complicado, creo que tiene que ver mucho el contexto de las personas evidentemente y de los tiempos y también de las habilidades, uno de esos compañeros que tengo es más grande que el promedio entonces tiene otra manera de pensar y mi compañera entro por un asunto sindical, entonces, si encontraron trabajo, si se vieron beneficiados, si están trabajando en el sector, pero no necesariamente creo que puede ser fácil para cualquier persona, entonces, yo noto las capacidades que pueden tener los estudiantes egresados, porque me vi involucrado

en ese desarrollo, pero también sé que quizás es bastante difícil enfocarte en una especialización de tu área, la mayoría puede dedicarse a la academia que es donde hay mucho trabajo, no necesariamente bien pagado y es difícil, ¿no?, y en cuanto a lo privado, por ejemplo conozco a otra egresada que ella puso su academia y le va muy bien, entonces, si es un asunto de contexto, si es un asunto de posibilidades lo que va orillando a que hacer después de egresarse".

Fuente: Elaboración propia

Las apreciaciones de los empleadores sobre el mercado laboral futuro para los Maestros en Artes Visuales que se formen en la Facultad de Artes permitieron vislumbrar un panorama favorable, no obstante, el reconocimiento de ciertas problemáticas que viven los egresados en las disciplinas de las artes en los sectores públicos, sociales, privados y académicos.

Los argumentos sobre los ingresos y las retribuciones salariales de los artistas apuntaron a destacar una realidad compleja marcada por la precariedad, la desigualdad económica, el desempleo, subempleo y autoempleo. Lo anterior fue atribuible a cuestiones de política pública, económica y educativa, así como del funcionamiento de los mercados de arte en el país y en el Estado.

Destacaron que existen oportunidades de empleo como en todas las disciplinas porque la sociedad tiene necesidades pero que está en los artistas buscarlas y aprovecharlas, por ello, consideraron que es necesaria la profesionalización en el campo de las artes en general y las artes visuales en particular.

Relacionado con lo anterior, hablaron de la fuga de talentos precisamente por esa búsqueda de oportunidades hacia otras entidades federativas y el extranjero, en particular, los Estados Unidos por las ventajas de cercanía geográfica.

Tabla 18.

Podría comentar cuales aspectos de vinculación, docencia y tipo de modalidad se deben considerar para el programa de Maestría en Artes Visuales de la Facultad de Artes.

"Sí, yo comenté que ***debe ser una maestría que busqué anclarse con universidades de otras partes del mundo,*** *con eso se pueda* ***abrir el espectro de a quién le vamos a vender ese arte o esa propuesta artística****, además de que se aproveche a las redes sociales porque es la conexión para llegar a otros mercados,* ***porque podemos profesionalizarnos en el mercado del arte, pero ¿quién va a comprar el arte***

en Mexicali? Realmente son pocas las personas interesadas en comprar. Si hay, pero es un grupo de selectos. Creo que una de las de las vías o campos de oportunidad es salir con esa propuesta artística que se hace aquí, que es muy importante y buena. El mercado es clave y debemos entenderlo, dónde está, quiénes son, dónde están y creo que una de las formas de llegar a ello es generar estas anclas con universidades de fuera, se otras partes del mundo"*.*
"Yo creo que la vinculación binacional e internacional es muy importante para la pertinencia con las tendencias actuales, que en una maestría es más sencillo, porque son dos años a cuatro años a evaluarse, entonces siempre vamos atrás de la realidad".
[…] "Como ya se dijo tenemos que irnos acercando lo más posible con los sectores, la otra cuestión del profesorado por ejemplo, que sea gente que tenga experiencia en las áreas de competencia profesional y que realmente puedan vincular, si bien estamos los maestros de carrera se deben incorporar por ser maestría profesionalizante a maestros de asignatura que traen toda esa experiencia muy presente, muy fresca y que nos regresen a la realidad porque están vigentes gracias a los espacios donde ellos están laboralmente ubicados".
"Y en el caso de la vinculación, considero que es muy importante que los alumnos de la maestría conocieran las exposiciones nacionales más importantes y en esos espacios se pudieran vincular a nivel nacional e internacional, lo que sería genial, pero por lo menos que estén al tanto de lo que está sucediendo en el país".
"El programa de maestría debe ser espacio para la vinculación y la investigación, para poder generar experiencias con estancias, porque si se tienen la actualización que se requiere eso vuelve al programa más competitivo y también si nos vinculamos adecuadamente, pues incluso se pueden atraer recursos a la misma maestría y que el estudiante ya vaya viendo su espacio laboral. Creo que es la parte más complicada de las maestrías profesionalizantes, realmente que el egresado se inserte rápidamente al mercado laboral y si hay vinculación directa con lo más actual de las áreas que se esté buscando especializarse será mejor y rápido".
[…] "En cuanto a la vinculación me gustaría que de alguna manera se busque hacer colaboración con escuelas que sí tengan programas orientados y que el área en las artes visuales sea fuerte. De alguna manera, buscar ir un poquito más allá, porque sé que muchas veces sí hay vinculación con otras universidades de aquí en México que me parece excelente, pero creo que sería interesante ver qué puntos de vista más allá de la frontera, me parece que también no hay que descartar a esa visión que nos ofrece otras culturas".
"También siento que lo que les hace falta a los artistas de Baja California es estar más expuestos, yo creo que la producción es de baja calidad porque no hacen exhibiciones, aprovechar que estamos muy cerca de Los Ángeles, CDMX pues no sé, pueden ser la misma distancia en el tiempo en el avión, así que deberán obligar a los estudiantes a que tengan que viajar o hacer viajes a San Diego o Los Ángeles para que se expongan en exhibiciones donde hay artistas con trayectoria ¿no?, siento que les hace falta mucho eso, como que no han visto mucho".
"De nuevo no, el profesorado, considero que el profesorado este actualizado para que con sus experiencias profesionales los muchachos o los egresados que estén dentro de este posgrado tengan a su vez conocimientos de vanguardia y se les abran mejores oportunidades en el campo ocupacional, definitivamente necesitamos a los maestros de tiempo completo, pero esa experiencia del profesorado que este al día a día con el tema que va a dar, es muy importante".
"Vinculación, claro que sí, pero vinculaciones en las que podamos nosotros aprovechar, pero qué medios se tienen para que estemos vinculados con lo que se está haciendo en Noruega, Suiza, Inglaterra, Canadá y Brasil, no sé, pero se requiere que el programa se vincule con otras ofertas culturales que salgan del ranchito, yo creo que es muy importante".
[…] "En cuanto al profesorado, pues van a tener que ponerse muy truchas porque ahí sí me llama mucho la atención, como que, si no tienes una cierta edad, ya no eres digno representante de la UABC entonces ya no es aceptado. Si van a tener que buscar profesores que tengan edad y que tengan experiencia en lo que están haciendo, que yo creo que es muy importante la experiencia que vaya más allá del papel, que

no sean maestros que nunca han sido gestores, que no sean maestros que no sepan vender, que no sean maestros que no han salido más que de aquí o que no han salido de ciertos grupos".
"Estaría interesante, que no se limitará mucho al profesorado por la edad. Porque hay muy muchas personalidades con conocimiento, bagaje cultural y preparación. Entonces sí hay que ser meticulosos al momento de seleccionar a los docentes que van a impartir las materias en la maestría".
"Y el profesorado igual creo que tendrían que ser personas que estén cerca de esos espacios profesionales donde puedan vincular al alumno y también mostrarles un poco de esta realidad de cómo se trabaja aquí y que no sea nada más un maestro que este como en la universidad y está bien también, puede haber de ambos, pero esas otras experiencias, tener ese maestro que está siguiendo esas galerías y esas exposiciones te trae otra experiencia totalmente diferente al que es un poco más teórico, que también yo los amo y soy a veces muy teórico también, son como dos experiencias muy diferentes".
"Deben tener una oferta de maestros enfocados realmente al área de la promoción cultural y a la gestión, que tengan preparación de eso, porque una cosa es ser promotor cultural dentro de la institución y otra fuera, porque en cualquier caso tienen que ser personas, igual un mercadólogo, un psicólogo, cada uno en su profesión que sean competentes para que formen parte de esta planta docente".
[…] "Y también cada semestre invitar algún maestro artista a que imparta un curso optativo, así que cada semestre tener diferentes para estar siempre actualizados y no quedarse con la misma optativa por 10-15 o 20 años ¿no?, porque se vuelve obsoleta sobre todo ahorita que están cambiando todas las formas de hacer arte, yo hice maestría en Estados Unidos y pues recuerdo el modelo, las optativas estaban ahí presente, lo que no eh visto aquí, también visitas de artistas era parte del modelo, no sé si por que estudie en Los Ángeles y si llegaban muchos artistas de afuera y se facilitaba eso, pero eso fue lo más importante que tuve en la maestría porque cada martes había una lista de artistas con lo que podías interactuar, teníamos nuestro estudio de trabajo, no sé si estén considerando eso ¿no?, tener un espacio para producción, que se vuelve un poco más profesional ¿no?, te sientes como artista dentro de tu estudio y te daban como un cubículo o espacio en las listas de los martes te apuntabas para que los artistas visitantes fueran a tu estudio un studio visit, y conversabas sobre tu producción, lo que estabas haciendo, lo que pensabas hacer en un futuro, eran artistas de fuera y aparte con los profesores del programa y podías como apuntarte y tener una cita como de una hora con cada uno".
"Otro curso que era como requisitos eran como las críticas ¿no?, una clase de críticas, critics, los miércoles, uno hablaba sobre lo que estaba haciendo o produciendo y pues eran sesiones de seis horas yo creo, se presentaban como 2 o 3 estudiantes, así que cada quien tenía la oportunidad de exponer en lo que estaba trabajando por 2 o tres horas, lo hacías como 2 a 3 veces por semestre, eso fue muy importante porque te obligaba a defender tus proyectos, y ahí estaban todo el programa, los estudiantes y varios profesores, no sé si esto exista esto aquí pero el programa lo debería tener. Y otra cosa que no eh visto, porque si supe cuando estuvo la maestría en artes en UABC que no hicieron presentación de sus proyectos creo, pero no hubo exhibición y eso se me hace muy importante, si vas a ser artista profesional y no tienes la oportunidad de exhibir/exponer tu exhibición de tesis en un lugar formal, o no tan formal, pero que sea una galería y no una sala de salón o un auditorio, no sé, eso se me hizo, hasta raro ¿no? Cuando lo vi, porque si fui a unas presentaciones y dije como están de esta forma presentando los egresados en la maestría sus proyectos. Regresando a lo presencial, como que no lucían, no tenían la oportunidad los alumnos para eso, digo más que optativa eso si fuera como muy crítico que fuera requisito, que al final del programa tuvieran su exhibición de tesis ¿no?, así le llaman en Estados Unidos también".
"Creo que es importante que los posgrados sean semipresenciales".
"A mí lo semipresencial me parece más viable porque compañeros artistas que están en maestrías sufren mucho en la parte presencial, porque si de por si tenemos esta cosa de "freelance" de estar ensañando y estar buscando siempre proyectar luego en presenciales se para un poquito la carrera artística para poder estar físicamente en la escuela".
[…] "Igual las clases semipresenciales es importantísimo para que la persona que este haciendo el posgrado tenga más tiempo para atender su faceta profesional que ya tenga, esto hará que la gente se

anime a entrar a este posgrado y no tenga que a abandonar su trabajo porque decidió continuar un posgrado".
"Yo trabajo en una modalidad mixta, yo la recomiendo. Sé que no va a tener lo de los programas presenciales pero la realidad es que para los públicos a los que va a estar dirigida es necesario que sea semipresencial, no hay más y obviamente si vamos a hablar de un semipresencial es porque vamos a utilizar los fines de semana para que sea presencial, es decir, un sábado. Porque entre semana va a ser muy complicado o que solamente sea una vez a la semana que vayan entre semana porque la gente tiene que trabajar".
"Definitivamente un programa que fuera cuatrimestral. Yo sí abogó también por el programa cuatrimestral, le permite movilidad y lo que es la propuesta que se ha mixta o semipresencial, eso le va a dar mucho movimiento a la UABC. Creo que eso le ayudaría a tener un mayor número de ingreso definitivamente".
"En cuanto al programa semestral o cuatrimestral me parece que ambas ofertas son muy buenas, me inclinaría un poquito más por el cuatrimestral, en cuanto a la modalidad igual creo que es mejor semipresencial, considerando las necesidades de las personas que van a tomar esta maestría, también por practicidad sería bueno, optado por semipresencial o mixto, como mencionaba mi compañera, pueden ofertarlo no sé, presencial, mixto, en semipresencial. Creo que cualquier oferta está muy bien. Yo me inclino más por la semipresencial".
[…] "En cuanto al programa, coincido con la maestra, puede ser que sea semipresencial, porque al final de cuentas es una maestría enfocada a los proyectos visuales. Entonces tienen que saber cómo utilizar ciertas herramientas y qué más con la práctica, aparte, por la cuestión de los trabajos y las actividades que tienen los artistas en el día a día, sería más viable que sea semipresencial, para que el sábado o un día a la semana sea destinado a ser presencial".
"Yo creo que no es conveniente la formación completamente virtual porque los estudiantes tienen que estar involucrados por supuesto con los espacios que tradicionalmente albergan la disciplina ¿no?, entonces sí creo que debería, digo, entiendo que es super cómodo hacerlo de forma virtual, pero también siento que le resta mucha potencia a la interacción y al dialogo hacerlo en una plataforma, igual y eso es por mi edad jajá no sé. Me parece super importante que haya un conocimiento de los espacios reales que tenemos y de los espacios ideales, entonces, si creo que debería hacer una combinación de formación presencial, pero también de clases desde los espacios que están auspiciando a las artes plásticas y visuales, tanto los oficiales o institucionales como los pequeños espacios y privados porque tienen mucho que aportar y mucho que enseñar de la optimización de recursos, porque tienen casi siempre muy poco presupuesto, muy poco espacio, muy poco personal. Si, yo dijera que fuera más presencial que otra cosa".
"Si estamos hablando de artes visuales presencial es lo que debería de ser por lo general, a lo mejor de repente las optativas que son más de línea teórica pudieran ser como virtuales ¿no?, pero de repente si estas presentando tus proyectos pues la mejor forma de experimentarlo es presencial ¿no?".
"La ventaja de un programa semipresencial sería que se inscribirían personas o artistas de otras partes de la República. Debemos hacer una propuesta ganadora interesante y también integrar a maestros de otras partes con capacidades y no únicamente que estén en Mexicali".

Fuente: Elaboración propia

Las opiniones sobre vinculación estuvieron centradas en la formalización de alianzas o convenios de colaboración con otras instituciones educativas a nivel nacional e internacional para que los estudiantes aprovecharan otros espacios para fortalecer sus procesos formativos y proyectar sus trabajos tanto en los ámbitos educativo como en otros mercados del arte. Lo anterior, también brindaría

la oportunidad de sumar a la planta docente del programa a otros académicos experimentados para la impartición de cursos a distancia o presenciales.

Se recomendó que el programa cuente con un programa de movilidad para que los estudiantes exhiban sus proyectos en eventos de talla nacional e internacional, en particular en las ciudades norteamericanas de San Diego y Los Ángeles por su cercanía geográfica y la relevancia de estas ciudades en el mundo de las artes.

Otro punto clave en vinculación para un programa profesionalizante será el desarrollo de proyectos o acciones conjuntas entre la Facultad de Artes Mexicali y los sectores sociales, gubernamentales, académicos y privados, para promover que se abran los espacios laborales y los egresados se inserten más rápidamente, ya que de acuerdo con los empleadores este es uno de los principales retos que tienen los programas profesionalizantes.

Respecto a la cuestión docente, las opiniones se centraron en el equilibrio de la planta docente del programa entre profesores de tiempo completo y de asignatura, estos últimos jugando un papel clave porque al ser un programa profesionalizante si deberán contar con los conocimientos de vanguardia y experiencia en la materia a impartir, además de ser el medio natural para que los estudiantes se abran camino en el mundo laboral.

Los empleadores hicieron referencia a la edad de los profesores para que esta no sea una limitante y en el programa se puedan contratar a académicos de amplias trayectorias forjadas fuera del espacio universitario.

Los empleadores proponen que el programa de Maestría en Artes Visuales se imparta en modalidad semipresencial porque esto permitiría a los estudiantes no desconectarse del mundo laboral y mantener su faceta profesional. Esta modalidad permitiría ampliar la oferta educativa a otros artistas en el país y en el extranjero, logrando generaciones no solo con gente de la región.

Las opiniones sobre la periodicidad del programa fueron semestral o cuatrimestral. Este último fue el más sugerido por considerar que esto permitiría una mayor cobertura y versatilidad al programa de Maestría en Artes Visuales.

Tabla 19.

Alguna cosa adicional que quisiera comentar.

"Es muy inspirador que la UABC de esos pasos antes que otras instituciones, es una decisión valiente, audaz y hay que romper el cascarón y creo que es un camino y se agradece. Ojalá que salga todo muy bien".
*"**La Facultad de Artes debe impulsar un sistema de becas, apoyos económicos a proyectos, festivales, vinéales, giras, todo lo que tenga que ver con exposición y presentación de trabajos o proyectos dentro del estado y fuera del estado**, no hay ninguna materia, no hay ningún acercamiento o incluso a como palabras de aliento o apoyos por parte del mismo profesorado para que los alumnos apliquen a esto, **es el único momento en el que un estudiante puede regarla , puede experimentar, puede ver, a lo mejor quiere hacer un documental muy difícil de ver, pero estoy en la universidad, estoy en la maestría no importa**, no tengo que vivir de esto digamos, **pero lo puedo aplicar a otro tipo de circuitos, a otros tipos de festivales, que me van a dar ciertas validaciones artísticas y profesionales, no se está aprovechando y se me hace muy importante".***
*[…] "La práctica para toda la Facultad, **creo que son muy cerradas las carreras, toda la producción se queda dentro de la misma Facultad**, **se presentan en horarios, por ejemplo en escénicas o danzas en horarios matutinos, donde están solamente los alumnos de la misma licenciatura**, o en este caso **si hay una maestría deben pensar en la apertura para alentar a los chicos, a los jóvenes, a los adultos a que hagan su producción y que la presenten fuera, que busquen las galerías de la** ciudad, si es visual que busquen acercase a lugares como el cine corto, que son espacios privados, que busquen hacer sus grupos, sus colectivos, sus compañías, porque están acogidos o acobijados por la universidad y no lo van a estar en cuanto egresen y es el momento que tienen justo para hacerlo, **visibilizarse y ya que salgan y necesiten realmente ganar dinero por el producto que están haciendo, ya la gente los ubica, ya hicieron público y ya pueden cobrar por su función, digamos ya pueden cobrar por su producto, ya pueden aplicar a galerías afuera del estado, porque ya tienen un curriculum que dice que ya estuvieron en tres exposiciones aquí en Mexicali, no en lugar de que apenas egreso, apenas voy a aplicar Planta Libre o apenas voy a aplicar para la galería de la ciudad".***
***"Pues algo muy importante es que si es maestría profesionalizante tengan estas horas de taller, de prácticas, que justamente vinculen, apoyen, la teoría y más metodologías son muy necesarias, pero que esa teoría y metodología tengan un área de aplicación y que eso sea aparte de la tesis que es un documento escrito**, pero que también **tengan estos productos, para que ellos también vayan avanzando hacia su propio campo laboral, insertarse, o mejor, o crearlo o lo que sea, lo que ellos consideren pertinente"**.
*Yo sí recomendaría que los obliguen a hacer investigación. Tiene que ser obligatorio, **no puede ser algo optativo y que los enseñen a buscar fuentes de información y que los enseñen a entrevistar personas que los hagan acercarse a quienes están produciendo el arte y a las diferentes edades a las que se están enfrentando**, yo creo que **es necesario acercarlos a la realidad, pero a través de la investigación**, **no hay investigadores y necesitamos personas que de verdad lean, que de verdad analicen, que piensen y con un pensamiento crítico. Eso creo que si lo pidiera y si lo recomiendo"**.*
*"**Sí se necesita gente que realmente investigue.** Porque hay personas que están detrás de la promoción cultural que no tienen conocimiento de nada, que nada más se dicen promotores culturales, pero no saben cómo se está moviendo la sociedad, **tienen que investigar, tienen que pensar, hay que hacer que los muchachos desde temprano desarrollen ese pensamiento crítico por medio de la buena docencia, la buena pedagogía, del maestro y entramos en varias disyuntivas. Entonces sí es importante la cuestión del pensamiento crítico, lo insisto también"**.*
*[…] "Nada más apoyar muchísimo la idea de enriquecer la planta docente, yo quiero mucho a la Facultad de Artes, los profes de la Facultad de Artes muchos son mis amigos y sé que hacen su trabajo de manera excelente, **pero el hecho de que los estudiantes puedan acceder a otros tipos de profesores que se están desempeñando, no sé en la UNAM, en otros espacios digamos más rigurosos en la misma Universidad de Veracruz, que nos llevan muchísima ventaja en educación***

artística y que son un referente pues en México y yo diría que hasta en gran parte de Latinoamérica, o sea, echar mano de esas grandes personalidades que tenemos en las artes plásticas y visuales que tenemos en el territorio nacional, y enriquecer los puntos de vistas que los muchachos estarán recibiendo sus clases de maestría*, porque lo otro, o sea* ***que te den clases en maestría los mismos profes que te dieron clases de licenciatura en verdad es muy desanimante, porque ya los conoces y yo siento que ya te aportaron lo que te iban a aportar, que casi siempre lo más valioso esta fuera de la carta descriptiva desde mi punto de vista, sobre todo si hablamos de un programa profesionalizante, entonces yo dejaría esa sugerencia así subrayada****, o sea esto* ***no quiere ser un comentario que desmerite el trabajo de la planta docente de la Facultad de Artes, al contrario toda mi admiración y respeto, porque han hecho milagros con las condiciones que han tenido, pero si es muy importante que no solamente tengan conferencias magistrales, sino que puedan tener estancias o visitas un poco más largas de gente que este trabajando en el mismo ámbito pero en otros contextos”****.*
“Yo creo que ***una de las causas de porque los egresados no tienen una práctica continua es porque los docentes en la UABC no se dedican a la práctica****,* ***no tienen el modelo para traer a gente de fuera que tengan una práctica aparte de ser docente****s,* ***traerlos un semestre****, yo creo que eso es muy importante, que* ***tengan un modelo para que los alumnos tengan clases con gente que se dedique a nivel profesional a la práctica, ya sean artistas o también curadores o escritores de arte, igual no todos se van a dedicar a producir, pero si traer profesionistas de diferentes aspectos dentro de las artes visuales, museógrafos, galeristas, curadores, artistas, escritores, historiadores, hay mucho, esas también pudieran ser como las optativas, asignaturas optativas; traer gente de fuera, porque si la mayoría de las clases van darlas los mismos maestros de la licenciatura, que haya un porcentaje de gente de afuera que traiga a los estudiantes ideas frescas, diferentes cuando menos”****.*
“En el sentido en el que no se ha concretado una maestría tal cual, pues ***podrían ofrecerse programas de educación continua tanto como diplomados a la mejor, viendo también el interés y la respuesta es que se obtiene****. Entonces creo que es también una vía que se puede utilizar. Hacer una prueba, por así decirlo, tal vez. Siento que también podría ser otra opción”.*
“Se llama artes visuales, hay que partir de ahí, entonces sí se puede introducir la parte tecnológica, docencia, gestión, pero siempre, se debería centrar en el aprendizaje de las artes visuales*, entonces si se enfoca solo en mayormente en la docencia o en gestión, pues el nombre se va a cambiar. Esa es mi observación. Como mercado, o comunicación visual audiovisual. Pues yo creo que es el marco para definir el nombre.* ***Creo que ahí se definió entonces, si trabajar dentro del área de artes visuales”.***

Fuente: Elaboración propia

Para cerrar el bloque de las preguntas se incitó a los entrevistados a realizar algunos comentarios finales, las participaciones se orientaron a subrayar que el programa de Maestría en Artes Visuales debe equilibrar la parte teórica y práctica, siendo esta última clave por tratarse de un programa profesionalizante. De manera, que deben proponer un diseño específico para las asignaturas y las actividades que conecten a los estudiantes con su práctica profesional futura. Lo anterior, derivado de la percepción de que la Facultad de Artes maneja un modelo hacia dentro con rasgos de paternalismo.

Otro punto, estuvo referido a la planta docente a la cual le reconocieron atributos importantes por su desempeño en la formación de calidad de los

egresados, sin embargo, consideran pertinente que para el programa se desarrolle un modelo flexible para que se incorporen a la planta docente de la Maestría en Artes Visuales, profesionistas con reconocimiento en su desempeño profesional en el medio de las artes visuales y en las otras asignaturas que se consideren en el perfil. En ese mismo sentido, se expresaron a favor de una vinculación con otras instituciones educativas nacionales e internacionales para que se tengan cursos impartidos por profesores que son referencia en otros contextos, recomiendan que se debe promover el acercamiento de mediano o largo plazo porque las conferencias o estancias cortas no son suficientes para impactar en los procesos formativos de los estudiantes, igualmente esto debe ser para el profesorado de la Facultad de Artes que vayan a desarrollar su práctica docente en otros contextos y regresen con nuevas experiencias para los estudiantes.

Por otra parte, se sugirió a la Facultad de Artes que exploraran una oferta en educación continua, además de la maestría, ya que existen necesidades formativas y de actualización en áreas de gestión, promoción, administración, contables, herramientas tecnológicas, manejo de redes sociales, entre otras.

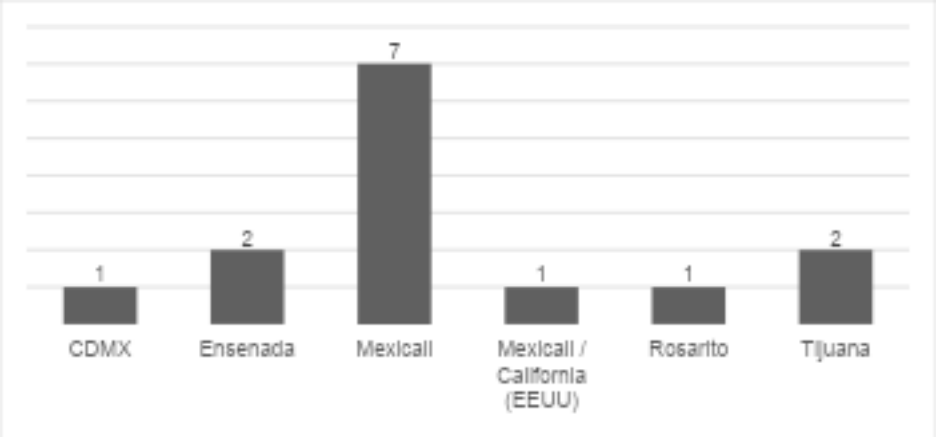
Finalmente, existe una consideración positiva al programa educativo de Maestría en Artes Visuales, señalan que existen las condiciones para que los egresados se desarrollen profesionalmente ahora y en el futuro. Asimismo, manifiestan una necesidad por la profesionalización en las artes visuales, siendo este programa una decisión acertada de la Facultad de Artes.

Resultados de la encuesta a empleadores. A continuación, se presentan los resultados de la encuesta a empleadores en Baja California.

La Figura 3 muestra la ubicación de las entidades participantes en la encuesta. El 50% se localizaron en Mexicali, el 14.3% en Tijuana y Ensenada respectivamente; con el mismo porcentaje de 7.3% Playas de Rosarito, Ciudad de México y una empresa binacional.

Figura 3

Ubicación de la empresa/organización/institución.

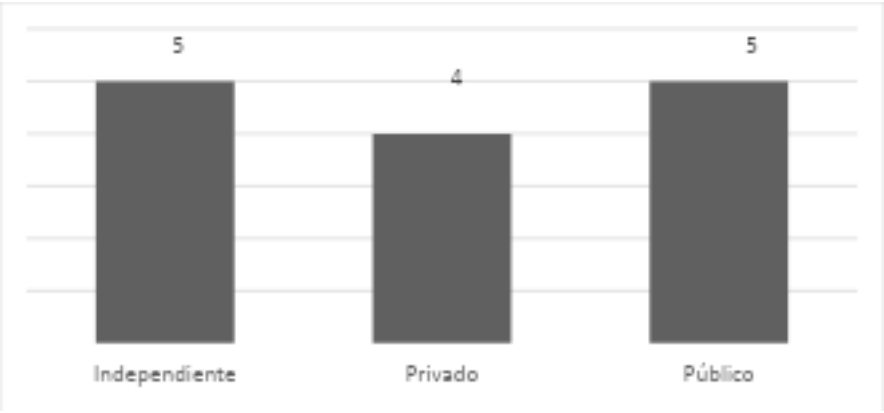


F**uente:** Elaboración propia, marzo 2024.

El sector al que pertenecen las entidades participantes: el 35.7% sector público y artística independiente, respectivamente y el 28.6% sector privado (Véase Figura 4).

Figura 4

Sector al que pertenecen la empresa/organización/institución.

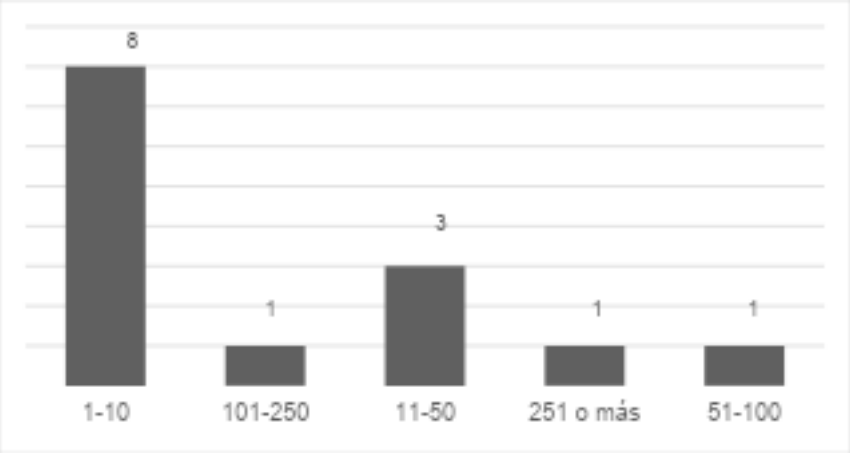


F**uente:** Elaboración propia, marzo 2024.

La Figura 5 muestra el número de empleados de las entidades encuestadas. El 57.1% dijeron que el número de empleados oscilaba entre 1 y 10, el 21.4% entre 11 y 50 personas, y con el mismo porcentaje de 7.1% los rangos entre 51 y100, 101 y 250, 251 o más empleados.

Figura 5

Número de empleados

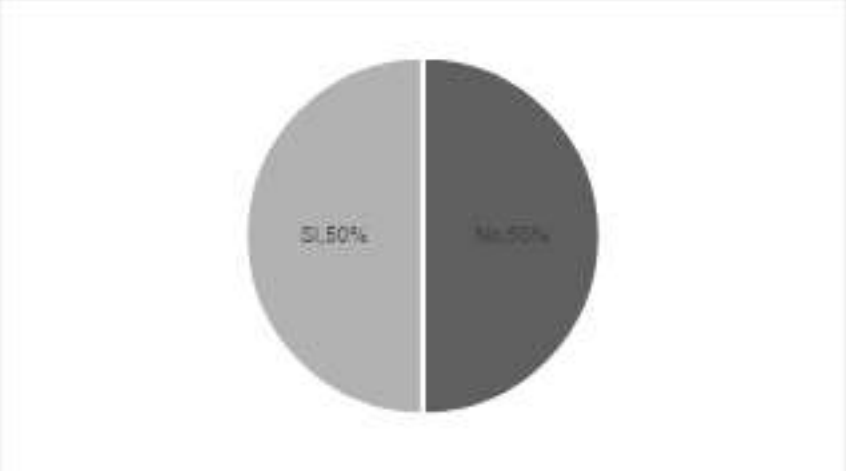


F**uente:** Elaboración propia, marzo 2024.

A la pregunta ¿Tiene personal con grado de maestría?, el 50% de los empleadores respondieron afirmativamente y el otro 50% dijeron que no (véase Figura 6).

Figura 6

¿Tiene personal con grado de maestría?

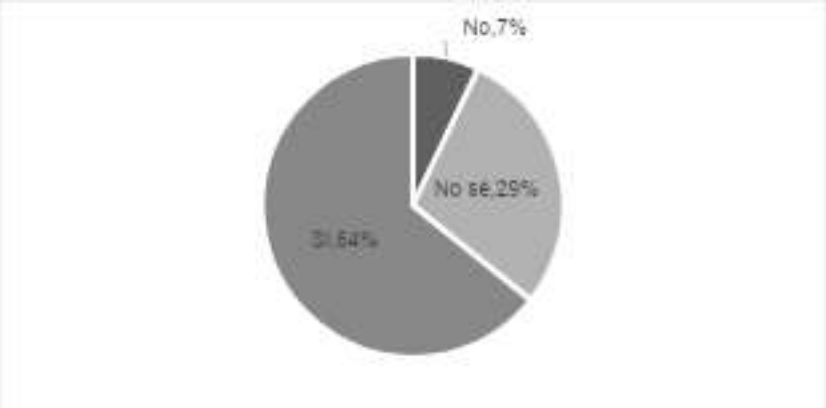


Fuente: Elaboración propia, marzo 2024.

Una de las preguntas clave del estudio fue saber si la organización/institución/empresa estarían dispuestos a contratar egresados del nuevo programa de Maestría en Artes Visuales de la UABC, el 64% respondieron afirmativamente, el 29% no sé y el 7% dijeron que no. La Figura 7 muestra las respuestas.

Figura 7

La empresa/ organización / institución ¿Contrataría egresados del programa de Maestría en Artes Visuales de la UABC?

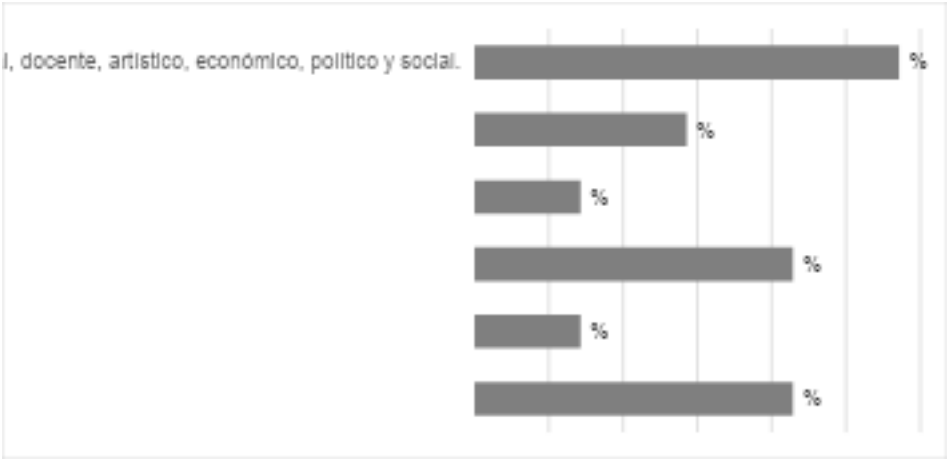


Fuente: Elaboración propia, marzo 2024.

Al preguntar sobre qué áreas de especialización requieren en la formación del Maestro en Artes Visuales, las respuestas fueron: Promoción de procesos creativos propios y de terceros para proyectarlos en los ámbitos: cultural, docente, artístico, económico, político y social (28%); Creación, difusión y promoción de la cultura (21.4%); Gestión de actividades artísticas y culturales (21.4%); Producción en áreas como: pintura, escultura, gráfica, dibujo y fotografía(14.3%); Investigación en artes visuales (7.1); y Docencia en artes y diseño (7.1%). Estos datos se observan en la Figura 8.

Figura 8

¿Qué áreas de especialización se requieren en la formación del Maestro en Artes Visuales?

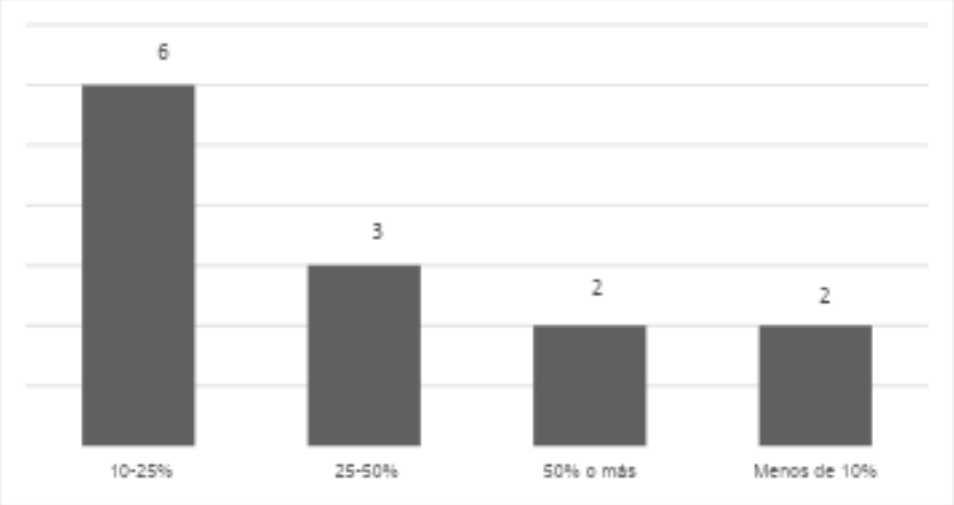


Fuente: Elaboración propia, marzo 2024.

La Figura 9 muestra las respuestas de los empleadores a las opciones sobre qué porcentaje se estaría incrementando la demanda de profesionistas con grado de Maestría en Artes Visuales en los próximos 5 a 10 años. El 42.9% consideraron que entre 10% y 25%; el 21.4% entre el 25% y 50%; el 14% de 50% o más; y el porcentaje restante dijeron que menos de 10%.

Figura 9

¿En qué porcentaje considera que se incrementará la demanda de profesionistas con grado de Maestría en Artes Visuales en los próximos 5 a 10 años en la región?



Fuente: Elaboración propia, marzo 2024.

La Tabla 20 muestra las valoraciones que los empleadores confieren a las habilidades que deberá tener el Maestro de Artes Visuales que se forme en la UABC. Las habilidades de solución de problemas, toma de decisiones y de administración de proyectos son las que concentraron las mayores respuestas para la opción *Muy Alto*. El dominio del idioma inglés y Liderazgo el 50% de las respuestas se concentró en la opción *Alto.*

Tabla 20

Valoración de las habilidades que debe poseer el egresado de la Maestría en Artes Visuales.

Habilidades	Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Total
Manejo de las TIC's	57%	43%	0%	0%	100%
Liderazgo	36%	50%	14%	0%	100%
Trabajo colaborativo	57%	43%	0%	0%	100%
Comunicación asertiva	64%	29%	7%	0%	100%
Toma de decisiones	71%	14%	14%	0%	100%
Administración de proyectos	79%	14%	0%	0%	93%
Solución de problemas	86%	7%	7%	0%	100%
Dominio de otro idioma	29%	50%	21%	0%	100%

Fuente: Elaboración propia, marzo 2024.

La Tabla 21 muestra las valoraciones que los empleadores conceden al nivel educativo, el dominio de las TICs, presentación, experiencia profesional, dominio del idioma inglés y la edad. La experiencia profesional y el nivel educativo

tuvieron las mayores respuestas para la opción *Muy Alto*. La edad fue la opción que le otorgaron menos valor.

Tabla 21

Valoración de elementos para contratación de personal

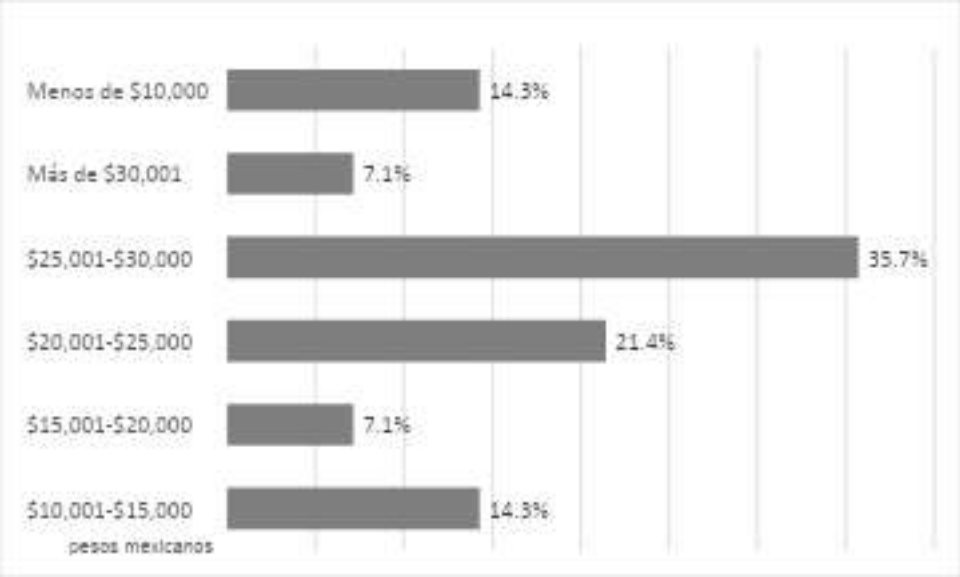
	Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Total
Nivel educativo	29%	36%	29%	7%	100%
Dominios de las TIC	7%	50%	43%	0%	100%
Presentación	14%	43%	36%	7%	100%
Experiencia profesional	36%	36%	29%	0%	100%
Dominio del idioma	7%	21%	57%	14%	100%
Edad	0%	0%	50%	50%	100%

Fuente: Elaboración propia, marzo 2024.

A los empleadores se les preguntó sobre ¿cuál es el salario promedio mensual que percibe su personal con licenciatura?, el 35.37% dijeron que entre $25,001 y $30,000 pesos; el 21.4% entre $20,001 y $25,000; el 14.3% entre $10,001 y $15,000 pesos, y menos de $10,000 pesos, respectivamente; el mismo porcentaje de 7.1% para los rangos $15,001 y $20,000 pesos y más de $30,001 pesos. Estos datos se observan en la Figura 10.

Figura 10

¿Cuál es el salario promedio mensual que percibe su personal con estudios de licenciatura?

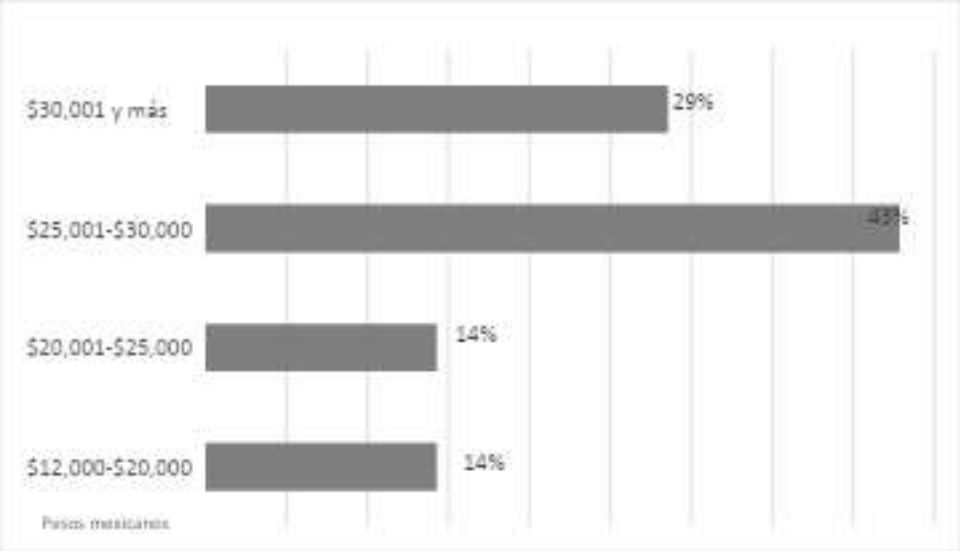


Fuente: Elaboración propia, marzo 2024.

La Figura 11 muestra las respuestas de los empleadores a la pregunta ¿cuál es el salario promedio mensual que percibe su personal con maestría?, el 43% señalaron que entre $25,001-$30,000 pesos; el 29% entre $30,001 pesos y más; el mismo porcentaje de 14% para los rangos $20,001 y $25,000 pesos y $12,000 y $20,000 pesos.

Figura 11

¿Cuál es el salario promedio mensual que percibe su personal con maestría?



Fuente: Elaboración propia, marzo 2024.

Al final de la encuesta se les pidió a los empleadores que escribieran sus comentarios o sugerencias con respecto a la propuesta de creación del nuevo programa de Maestría en Artes Visuales. La Tabla 22 muestra las opiniones textuales.

Tabla 22

¿Tiene alguna recomendación que considere relevante se debe tomar en cuenta para el nuevo programa de Maestría en Artes Visuales de la UABC?

"Cerciorase que un número suficiente egresados se dediquen a la producción".
*"Cuidar la **selección** de los estudiantes, preferentemente personas con trayectoria en artes visuales".*
*"Tomar en cuenta que la mayoría de los egresados de licenciatura a fines, como artes plásticas, humanidades, educación se encuentran laborando, por lo que **es importante considerar horarios flexibles, educación en línea, horarios vespertinos-nocturnos o sabatinos"**.*
*"Considerar que debido a la alta demanda del área y crecimiento en la región, se requiere también **gente preparada a profundidad**, **que puedan desarrollar proyectos a través de procesos investigativos que les permitan incidir realmente en las problemáticas socioculturales**, por lo que una maestría sólo profesionalizante es insuficiente, **debe considerarse el campo del arte como un área de oportunidad para la real solución de problemáticas educativas, sociales, políticas y económicas de la región, con proyectos sustentados en investigación y diagnósticos profundos sobre dichos fenómenos"**.*
*"En el sector privado tiene mucho más valor la experiencia profesional que los estudios, **sería importante enfocar cualquier posgrado en la gestión de proyectos vinculados con el fin de ofrecer a los estudiantes la oportunidad de obtener experiencia práctica y crear una red de contactos sólida"**.*
"Humildad".

*"Impacto en la **formación de las habilidades socioemocionales** y **contribución en el desarrollo de las comunidades".***
*"Justo lo que están haciendo, **conocer el mercado laborar para acercar el perfil del egresado a las necesidades de su posible campo laboral**".*
"Maestros que la impartan, distintos que los de la licenciatura".
"Que el programa propuesto se enfoque en las necesidades de desarrollo profesional como artistas creadores y no bajo los intereses del grupo de poder".
*"Que se considere **la diversidad de enfoques, medios y prácticas artísticas que existen en el campo de las artes visuales**, así como las necesidades y expectativas de los estudiantes potenciales. Esto implica que **el plan de estudios sea flexible y personalizable, que ofrezca opciones de especialización, movilidad, doble grado y vinculación con otros programas, instituciones y sectores**".*
*"**Si se decidiera orientar al programa a un carácter profesionalizante en producción, sería importante contar con áreas individuales de estudio (de producción artística) para las y los estudiantes que entren al programa y puedan enfocarse en una práctica de estudio**. Esto propiciaría **una profesionalización de artistas con un cuerpo de obra suficientemente basto para contribuir al desarrollo de exhibiciones artísticas de calidad en la región**, así como permitirle a las y **los estudiantes un entorno de producción que posibilite egresar con una producción sólida para insertarse en el campo artístico nacional e internacional**".*
*"Sería valioso para quienes quieran estudiar una maestría en artes, **tener claridad sobre la línea conceptual** que se asuma específicamente en el programa de Maestría en Artes Visuales de la UABC, lo que permitiría formar una expectativa clara de la formación a recibir al entrar al programa. Por otro lado, **considero necesaria la creación de un programa de Maestría y Doctorado en Artes Visuales, pues, a quienes tengan interés en ingresar al programa con intención de insertarse en el campo académico, esto les permitiría desarrollarse en el nivel que actualmente demanda el campo académico (doctorado**). También esto posibilitaría **diversas dinámicas necesarias para propiciar una cultura de la investigación en artes visuales en la Facultad de Artes de la UABC y en la región".***

Fuente: Elaboración propia, marzo 2024.

A manera de síntesis sobre los resultados de la encuesta a empleadores se tiene que si existe una demanda por este nuevo perfil. Las áreas de énfasis a considerarse para el programa deberán ser las siguientes: (1) Promoción de procesos creativos propios y de terceros para proyectarlos en los ámbitos: cultural, docente, artístico, económico, político y social; (2) Creación, difusión y promoción del arte y la cultura y (3) Gestión de actividades artísticas y culturales.

Finalmente, los empleadores visualizan para los próximos 5 a 10 años un crecimiento del programa entre 10% y 25%.

1.1.3. Estudio de Egresados

Objetivo.

Analizar las opiniones de los egresados sobre su desempeño en el mercado laboral con la finalidad de determinar la viabilidad del programa educativo de Maestría en Artes Visuales que se ofertará en la Facultad de Artes en la Unidad Mexicali.

Método.

El estudio tuvo un abordaje empírico. Para la obtención de los datos e información se hizo uso tanto de aspectos cuantitativos como cualitativos, donde los participantes expusieron sus opiniones sobre el nivel de satisfacción del programa educativo, así como sus opiniones respecto a las oportunidades de mejora, siendo esto último lo que permite acercarnos a la parte cualitativa.

Para el ejercicio de recolección de información, llevado a cabo en los meses de noviembre-diciembre de 2023 y enero-febrero de 2024, se elaboró un cuestionario (ver Anexo B) consistente en reactivos de opción múltiple, escalas de satisfacción y preguntas abiertas donde los participantes tuvieron la oportunidad expresar sus opiniones. El cuestionario se separó en diversas secciones que abordaban temáticas como la situación sociodemográfica, formación, desarrollo y ejercicio profesional de los egresados; la satisfacción de la formación recibida; el impacto de las diversas modalidades de aprendizaje en la formación del egresado; las competencias predominantes o emergentes requeridas por el mercado laboral; y recomendaciones al perfil de egreso del programa educativo a crearse. Dicho cuestionario fue respondido a través de la herramienta *Google forms.*

Para definir la fórmula de la muestra previamente se verificó si se tenían los registros actualizados de los egresados de la Facultad de Artes, con el propósito de establecer el dato poblacional. Se tomó como dato poblacional el registro de 293 egresados. El número de la muestra requeriría cumplir con el criterio de por lo menos el 30% de participantes del total de la población considerada, que es lo mínimo recomendado para no caer en la categoría de muestra pequeña (López, 2004; Morales-Vallejo, 2012).

La muestra correspondió a **88** egresados. Se recibieron **106** encuestas de egresados, por lo que se consideró pertinente incluirlas en el análisis.

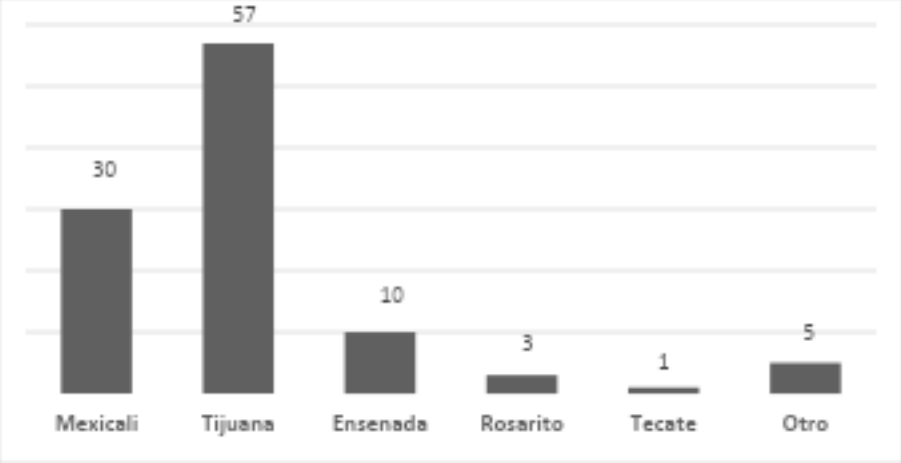
Para el análisis de los datos del cuestionario, se generó de la plataforma utilizada, un reporte en Excel. De acuerdo con las preguntas, se agruparon los datos cuantitativos en porcentajes o frecuencias para elaborar las Tablas o Figuras, y en el caso de los datos cualitativos se incluyeron las expresiones de los participantes. El procedimiento permitió organizar y analizar el contenido de la información generada de la encuesta y elaborar las conclusiones.

Resultados de la encuesta. A continuación, se detallan los hallazgos obtenidos en la encuesta. Los nombres de los participantes se omiten en cumplimiento a los principios éticos de confidencialidad.

La Figura 12 muestra los lugares de residencia de los egresados que respondieron la encuesta. De los 106 participantes, el 54% radica en Tijuana, el 28% en Mexicali, el 9 % en Ensenada, el 3% en Playas de Rosarito, el 1% en Tecate y el 5% restante en otra entidad federativa y en los Estados Unidos (California).

Figura 12

Lugar de residencia de los egresados encuestados.

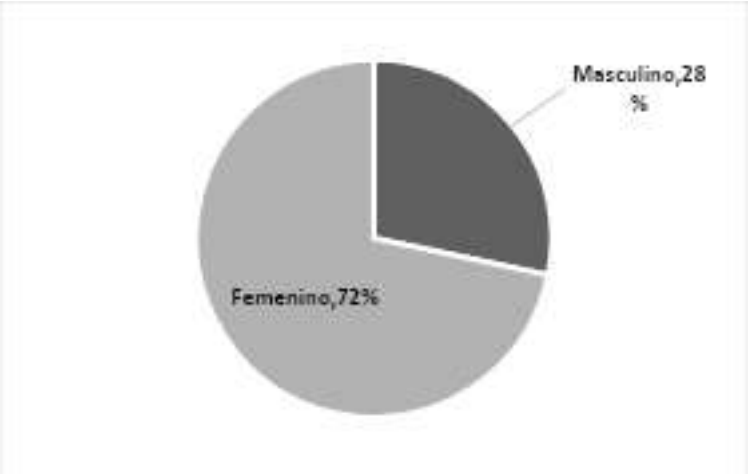


F**uente:** Elaboración propia, marzo 2024.

La encuesta en un 72% fue respondida por mujeres y el 28% restante por hombres. Esto datos se observan en la Figura 13.

Figura 13

Género de los egresados encuestados.

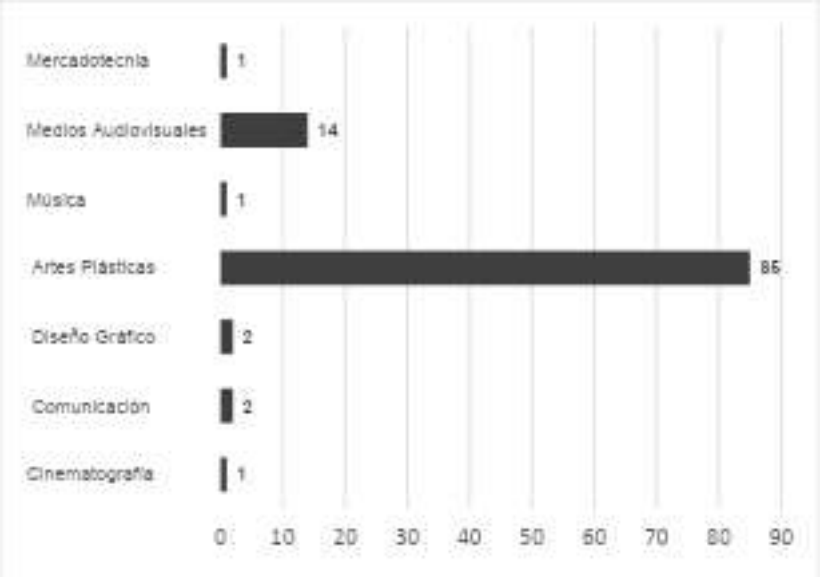


F**uente:** Elaboración propia, marzo 2024.

La Figura 14 exhibe las licenciaturas de egreso de los encuestados, Artes Plásticas 85 (80.5%), Medios Audiovisuales 14 (13.2%), Diseño Gráfico 2 (1.8%), Comunicación 2 (1.8%), Cinematografía 1(0.9%), Música 1(0.9%) y Mercadotecnia 1(0.9%).

Figura 14

Carreras de egreso de los encuestados.



F**uente:** Elaboración propia, marzo 2024.

A la pregunta año de egreso de la Licenciatura, las respuestas indican que el 70% de los encuestados terminaron su formación profesional entre los años 2015 y 2022 (véase Tabla 23).

Tabla 23

Año de egreso de la Licenciatura.

Año	Frecuencia	%
2005-1	1	0.9
2005-2	1	0.9
2006-2	1	0.9
2007-2	1	0.9
2008-2	1	0.9
2009-2	2	0.9
2010-1	2	1.9
2010-2	1	0.9
2011-1	3	2.8
2011-2	1	0.9
2012-1	1	0.9
2012-2	4	3.8
2013-1	5	4.7
2014-1	4	3.8
2014-2	3	2.8
2015-1	4	3.8
2015-2	1	0.9

2016-2	2	1.9
2017-1	3	2.8
2017-2	3	2.8
2018-1	5	4.7
2018-2	7	6.6
2019-1	2	1.9
2019-2	5	4.7
2020-1	3	2.8
2020-2	8	7.5
2021-1	7	6.6
2021-2	4	3.8
2022-1	9	8.5
2022-2	12	11.3
Total	106	100.0

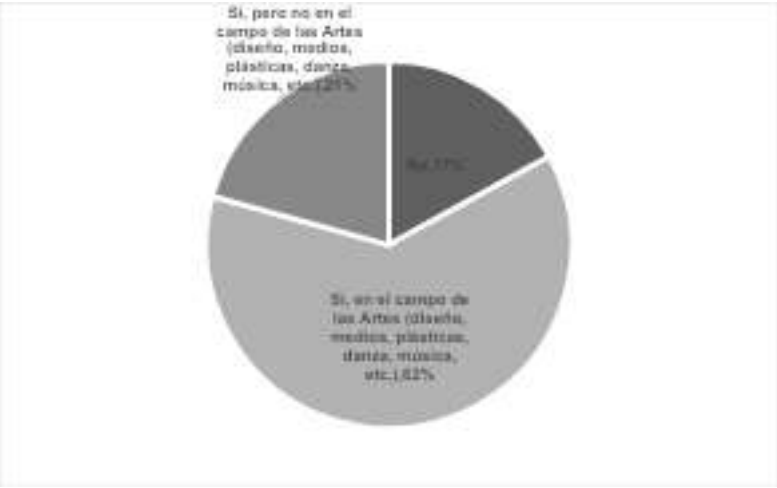
F**uente:** Elaboración propia, marzo 2024.

.

La Figura 15 muestra las respuestas a la pregunta ¿Actualmente trabaja? El 62 % de los encuestados respondieron que sí trabajan en el campo de las artes; el 21% que también dijo estar laborando puntualizó que no lo hacen en la disciplina; y el 17% de egresados restante dijeron no estar laborando. Los egresados que manifestaron no estar trabajando, dieron como razones estar en búsqueda de un empleo, situación familiar, no encontrar empleo en la disciplina y estar estudiando.

Figura 15

¿Actualmente trabaja?

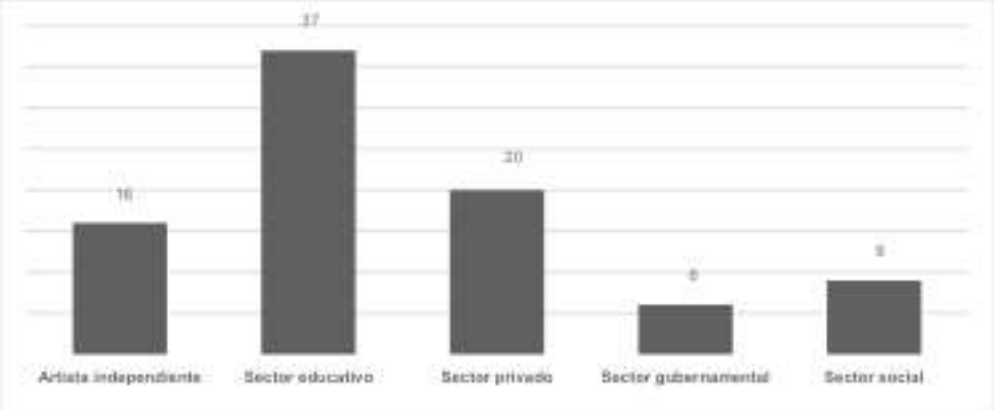


F**uente:** Elaboración propia, marzo 2024.

De los encuestados que dijeron tener un empleo al momento del estudio, se desempeñaban el 42% en el sector educativo, el 23% en el sector privado, el 18% artistas independientes, el 10% en el sector social y el 7% en el sector público. Estos datos se observan en la Figura 16.

Figura 16

Sectores donde laboran los encuestados.



F**uente:** Elaboración propia, marzo 2024.

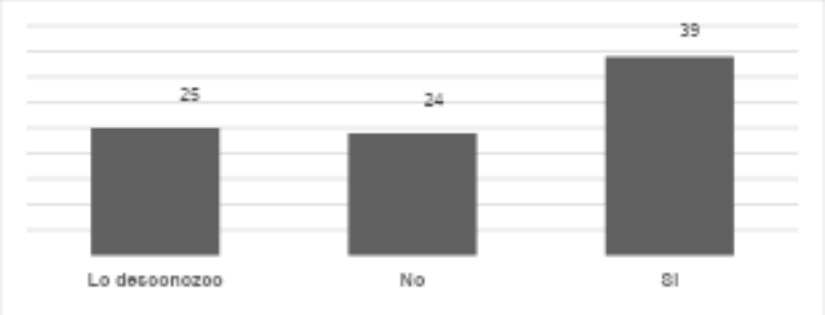
Los encuestados dijeron laborar en las organizaciones siguientes: ABC *Money Exchange*; ADMICARGA; Albergue Temporal Casa Arcoíris; Ambiente Montessori; CUT Universidad de Tijuana; Agencia Artesanal Estrategia Digital; Dr. Heriberto Montoya; ARTESABEL; Áurea fotografía; *Call Center Services International* (CCSI); Canal 66; Casa de la Cultura Tijuana; Colegio Niños de América; i-explore; Casa de la Cultura de Playas; CEART, Centros de rehabilitación UNV; Vida Plena; Clínica en adicciones Ocean; CETIS 18 preparatoria; Colegio Ateneo; Colegio Grecia; Prisma Academia de Arte; Confie; Creadora de Contenido Web S. A.; Ellas Studio; Empresas DABO; Esc. Secundaria Xicoténcatl Leyva; Escuela Superior de Artes Visuales; Estudio Hojas de Árbol; Exclusivas Mondragón; Grupo PETSA; I.A.C; Ilustración digital por comisión; IMACUM; IMOS; Instituto México de Baja California; Escuela Preparatoria Municipal de Tijuana; UNIAT; Open; Instituto Patria del Noroeste;

Instituto San Ángel; Instituto Tia Juana (Educación Primaria); JA'SIT; MATSUNO Media; *Metropolitan Academy Junior High; Metropolitan College; Arts babys*; Planta Libre; Galería Experimental; *Playas Elementary*; *Print 2 go*; Promotora de las Bellas Artes A.C.; Samantha; *Sani Dental Group*; SEP; Secundaria Técnica; COBACH; *Sótano Coffee Bar*; *Spotlight* iluminación; Terraviva Desarrollos; Tinta Muerta; UDCI; *UNIKA painting bar*; *You are lencerie*; *Work capita*; Ventas inmobiliarias; Webshau; Universidad de las Californias Internacional; Universidad Nacional Autónoma de México; y Universidad Autónoma de Baja California.

De acuerdo con la pregunta, si la organización/dependencia/empresa tiene personal que cuente con grado de maestría en artes u otras áreas de conocimiento, 44% contestó afirmativamente, 27% indicó que no y 28% desconoce si existe personal con ese grado académico (ver Figura 17).

Figura 17

La organización/despacho/empresa tiene personal que cuente con grado de maestro.



F**uente:** Elaboración propia, marzo 2024.

Los egresados que respondieron que en sus centros de trabajo se tienen contratados a profesionistas con grado de maestría, especificaron que esos posgrados son en Ciencias de la Educación, Ciencias Administrativas, Ciencias Sociales, Artes, Diseño (gráfico, visual, industrial, etc.), Desarrollo Organizacional y Psicología.

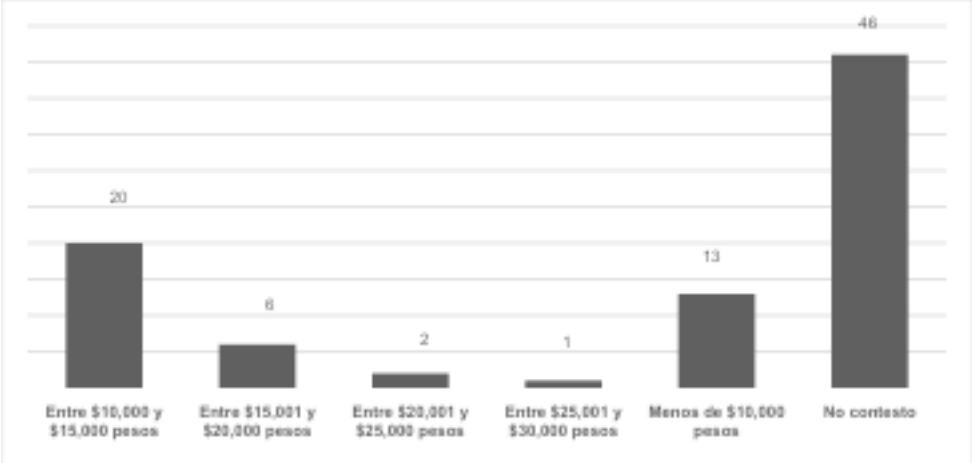
Por otra parte, se les cuestionó ¿Por qué en sus centros de trabajo no hay personal con grado de maestría en el área de las artes?, de las 24 respuestas

recibidas el 16% dijeron que no hay personal con ese perfil porque no existe en la UABC y en la entidad una oferta educativa en la disciplina.

Al preguntarles ¿En cuál rango se encuentra su salario actual?, el 23% dijeron que su retribución salarial osciló entre $10,000 y $15,000 pesos; el 15% menos de $10,000 pesos; el 7% entre $15,001 y $20,000 pesos; el 2% entre $20,001 y $25,000 pesos; el 1% entre $25,001 y $30,000 pesos; y el 52% de los encuestados no respondieron. Estos datos se observan en la Figura 18.

Figura 18

Rango salarial de los egresados

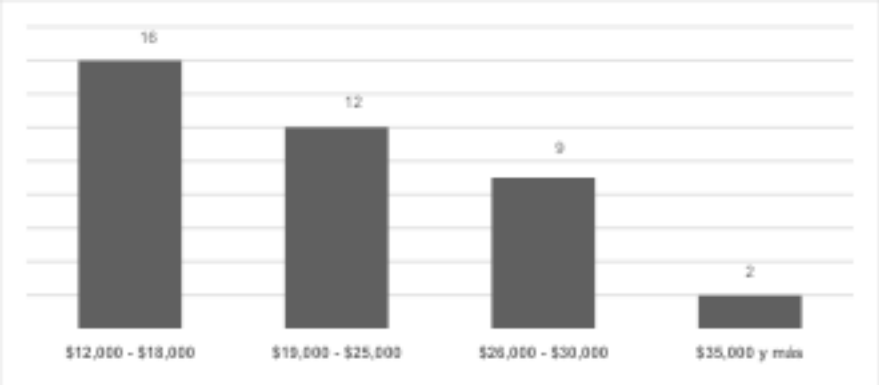


F**uente:** Elaboración propia, marzo 2024.

Respecto al conocimiento de los egresados sobre los rangos salariales de las personas con maestría que laboran con ellos, las 38 respuestas recibidas se distribuyeron de la siguiente forma: el 41% entre $12,000 y $18,000 pesos; el 30.8% entre $19,000 - $25,000 pesos; el 23.1% entre $26,000 - $30,000 pesos; y el 5.1% entre $35,000 y más. Estos datos se observan en la Figura 19.

Figura 19

Rango salarial de profesionistas con maestría.



F**uente:** Elaboración propia, marzo 2024.

Una de las preguntas relevantes en el estudio fue ¿Tiene disposición su centro de trabajo para contratar egresados de la Maestría en Artes Visuales de UABC?, el 20.8% de los encuestados contestaron afirmativamente, el 19.8% respondieron que no se requiere que los profesionistas tengan una maestría, el 16% optaron por la opción desconozco, y el 43.4% de los participantes no respondieron (Véase Figura 20).

Figura 20

Disposición de los centros laborales para contratar a los egresados de la Maestría en Artes Visuales



F**uente:** Elaboración propia, marzo 2024.

La Figura 21 muestra las respuestas de los encuestados a la pregunta ¿Has perdido oportunidades laborales por no tener una maestría?, el 35.8% respondieron afirmativamente, el 47.2% dijeron que no y el 17% optaron por no responder la pregunta.

Figura 21

¿Has perdido oportunidades laborales por no tener una maestría?

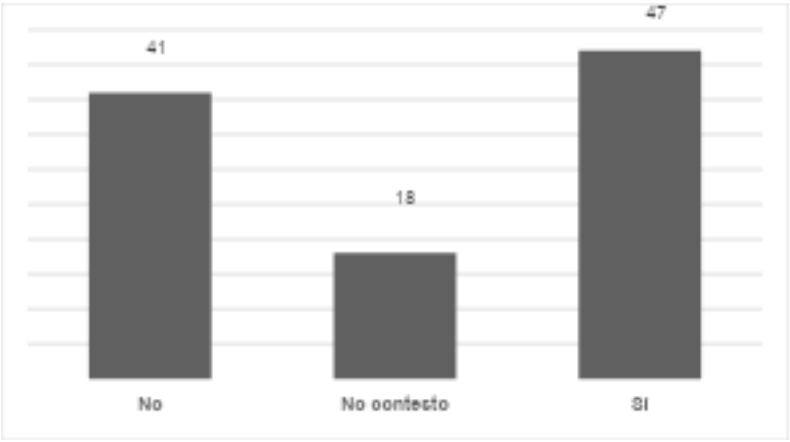


F**uente:** Elaboración propia, marzo 2024.

Al cuestionar a los egresados sobre impactos en su ingreso o salario por no contar con una maestría, el 44.3% respondieron afirmativamente, el 38.7% dijeron que no y el 17% restante no contestaron la pregunta. Estos datos se observan en la Figura 12.

Figura 22

¿Tu ingreso o salario se ha impactado por no contar con una maestría?



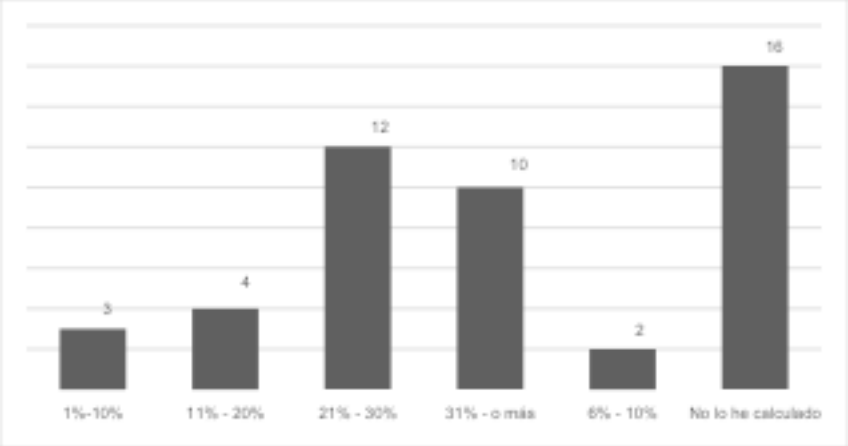
F**uente:** Elaboración propia, marzo 2024.

Los encuestados que respondieron afirmativamente que han visto impactado su ingreso o salarios por no contar con una maestría, se les pidió que indicaran el porcentaje de afectación. El 25% entre 21% y 30%; el 21.3% entre

31% o más; el 8.5% entre 11% y 20%; el 6,4% entre 1% y 10%; el 4.3% entre 6% y 10%; y el 34% dijeron no tener el cálculo (Véase Figura 23).

Figura 23

¿En qué porcentaje se ha afectado tu ingreso/salario por no tener una maestría?

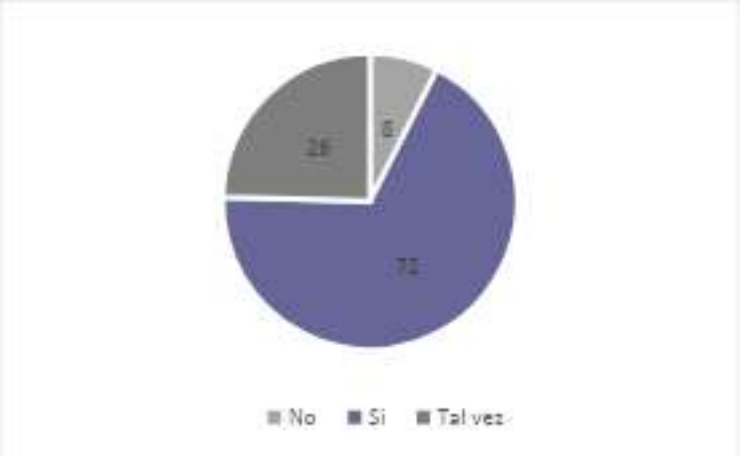


F**uente:** Elaboración propia, marzo 2024.

La pregunta clave del estudio fue ¿Tiene interés en estudiar una maestría profesionalizante en Artes Visuales en la UABC?, el 67.9% dijeron que sí, el 24.5% lo ven como una opción, y el 7.5% respondieron que no. La Figura 24 muestra los resultados.

Figura 24

¿Tiene interés en estudiar una maestría profesionalizante en Artes Visuales en la UABC?

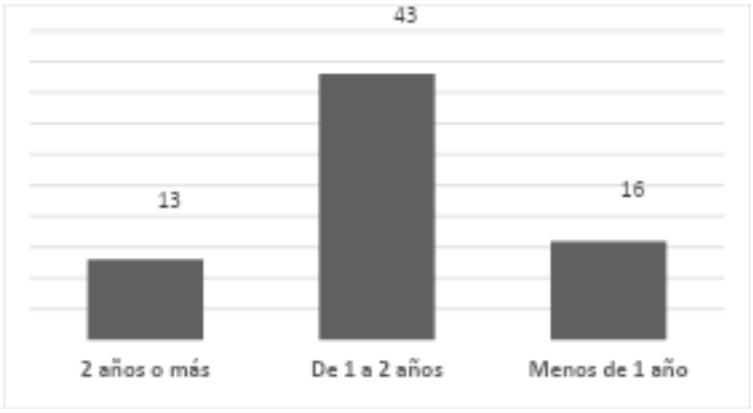


F**uente:** Elaboración propia, marzo 2024.

A los encuestados que respondieron que sí están interesados en el nuevo programa se les preguntó ¿En cuánto tiempo tendría considerado aplicar a la Maestría en Artes Visuales?, el 49.1% dijeron que, de 1 a 2 años, el 27.4% en menos de un año, y el 16% lo tienen considerado en 2 años o más (Véase Figura 25).

Figura 25

¿En cuánto tiempo tendría considerado aplicar a la Maestría en Artes Visuales?



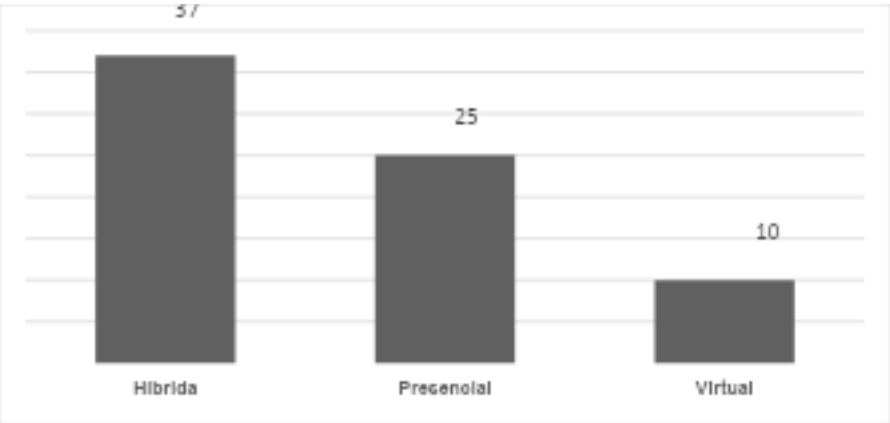
F**uente:** Elaboración propia, marzo 2024.

Al cuestionar a los interesados en el programa por el tipo de modalidad bajo la cual preferirán cursar la maestría, el 51.4% respondieron híbrida, el 25% dijeron

presencial, y el 13.9% optaron por una maestría virtual. La Figura 14 muestra los resultados.

Figura 26

¿En qué modalidad busca cursar la Maestría en Artes Visuales?



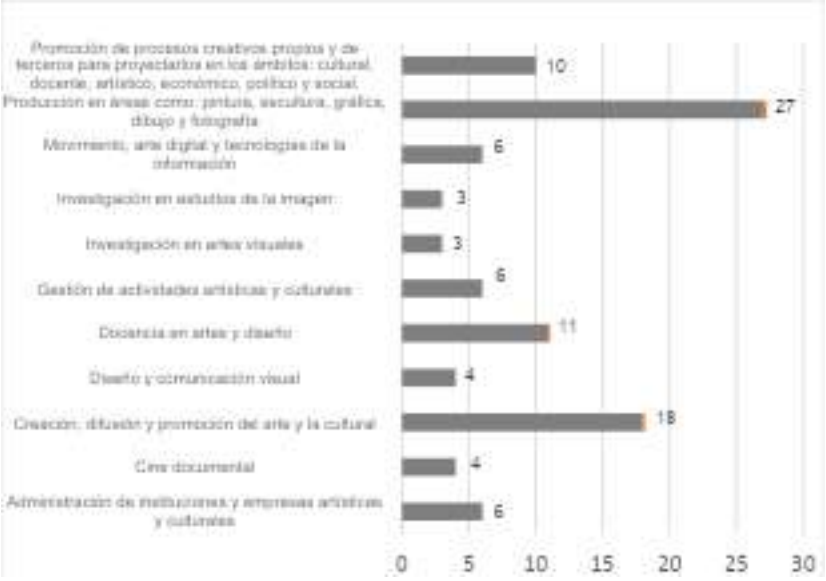
F**uente:** Elaboración propia, marzo 2024.

Respecto a periodicidad del programa el 61.1% señalaron semestral, el 26.3% cuatrimestral, y el 12.6% trimestral.

La Figura 27 muestra los resultados sobre las áreas de énfasis que en opinión de los egresados deberá tener el nuevo programa de Maestría en Artes Visuales. Las respuestas corresponden a los encuestados que sí están interesados en el programa, así como las de aquellos que considerarían aplicar en el futuro. Las áreas con el mayor número de menciones fueron: Producción en áreas como: pintura, escultura, gráfica, dibujo y fotografía (28%); **Creación, difusión y promoción del arte y la cultura (18%)**; Docencia en artes y diseño (11%); y **Promoción de procesos creativos propios y de terceros para proyectarlos en los ámbitos: cultural, docente, artístico, económico, político y social (10%)**.

Figura 27

Área prioritaria de énfasis de la Maestría en Artes Visuales.



F**uente:** Elaboración propia, marzo 2024.

Estas líneas fueron coincidentes con las señaladas por los empleadores, quienes al priorizar el mayor número de menciones fue para las áreas de **Gestión de Actividades Artísticas y Culturales**, así como Investigación en las Artes Visuales. Esta última más como herramienta fundamental en la formación del egresado de un programa de Maestría en Artes Visuales.

La Tabla 24 muestra las opiniones de los 98 egresados interesados en el programa sobre cuáles habilidades debe poseer el egresado de la Maestría en Artes Visuales. Destacan por el número de menciones en la escala *Muy alto* la creatividad y capacidad de innovación, y el manejo de técnicas de producción artística y cultural, y Comunicación asertiva (visual, oral y escrita).

Tabla 24

Percepción sobre las habilidades que debe poseer el egresado de la Maestría en Artes Visuales.

Habilidad	Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Total
Dominio de otro idioma.	20	33	39	6	98
Solución de problemas.	47	47	3	1	98
Administración de proyectos.	44	43	8	3	98
Toma de decisiones.	47	44	6	1	98
Comunicación asertiva (visual, oral y escrita).	51	40	6	1	98
Trabajo colaborativo.	43	42	11	2	98
Liderazgo.	40	35	19	4	98

Dominio de tecnologías de información y comunicación.	41	43	13	1	98
Manejo de técnicas de producción artística y cultural.	57	31	9	1	98
Pensamiento tanto lógico como crítico.	45	46	6	1	98
Creatividad y capacidad de innovación.	62	23	12	1	98
Apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.	44	37	16	1	98

F**uente:** Elaboración propia, marzo 2024.

La Tabla 25 muestra las consideraciones de los egresados respecto a los atributos que los empleadores tomarían en cuenta para contratar a un egresado de la Maestría en Artes Visuales. De acuerdo con el número de menciones en la escala *Muy alto* estos serían la experiencia profesional y el dominio de las tecnologías de información y comunicación.

Tabla 25

¿Cuáles atributos tomarían en cuenta los empleadores para contratar a un egresado de la MAV?

Atributos que requieren los empleadores	Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Total
Nivel educativo.	39	44	13	2	98
Dominio de otro idioma.	35	30	29	4	98
Experiencia profesional.	53	32	10	3	98
Presentación.	31	43	20	4	98
Dominio de tecnologías de información y comunicación.	41	39	15	3	98

F**uente:** Elaboración propia, marzo 2024.

La Tabla 26 muestra las valoraciones de los egresados sobre las motivaciones para cursar la Maestría en Artes Visuales. De acuerdo con el número de menciones en la escala *Muy alto* estos serían desarrollo profesional y desarrollo personal.

Tabla 26

¿Cuáles son sus motivaciones para estudiar la MAV?

Motivaciones	Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Total
Desarrollo profesional	70	22	4	2	98
Desarrollo personal	62	27	7	2	98
Ascenso laboral	37	33	24	4	98
Expectativa salarial	43	29	21	5	98

F**uente:** Elaboración propia, marzo 2024.

Antes de concluir la encuesta se otorgó a los egresados un espacio para que expresaran recomendaciones o sugerencias finales para el programa de Maestría en Artes Visuales, en la Tabla 27 se muestran las expresiones textuales.

Tabla 27

Recomendaciones finales para el estudio.

"Que se tome muy en cuenta que el artista debe aprender también a valuar y valorar su trabajo, es muy importante que los estudiantes sepan cómo poner precio a su hora de trabajo, a su pieza elaborada, a sus participaciones en eventos y que también se le enseñen técnicas para hacerse de recursos, bajar recursos, etc".
"Apertura al trabajo interdiscipliar, conectando prácticas de investigación creación".
"Estimular un vínculo social que realmente promueva una relación entre las comunidades y el arte".
"Considerar en los docentes del programa aquellos que sean hábiles dentro de su área y que su práctica pedagógica sea humanista".
¿Dónde me inscribo? Me emociona la idea me gustaría aprender más, hay mucho más por entender, actualizarse y dominar. Siento que en cuestión de tecnología y emprendimiento nos hace falta más introducción o materias para entender como tienen un rol el arte o aplicarlo con profesionalidad".
"Buen día! definitivamente hacen falta maestrías en artes, hace dos años estuve buscando y no existen".
"Buscar hacer programas de vinculación con otras universidades para expandirse".
"Considerar en el plan las alternativas artísticas vigentes (ilustración y modelado digital, arte textil, etc.). Me interesaría que hubiera más opciones de maestrías en la Facultad; necesitamos otras especializadas en gestión, historia del arte o docencia de las artes".
"Considerar la opción de cursar la maestría en línea".
"Considerar la performance como rama actual y caliente de las artes visuales".
"Contar con profesionistas preparados y capaces no solo en su campo profesional si no también en el área de la docencia para llevar a cabo asignaturas lo suficientemente enriquecedoras y eficientes para todo tipo de alumnos y sus distintas formas de aprender".
"Cuanto antes mejor".
"Una maestría en comics, monos chinos y videojuegos plis".
"Descuento para egresados de la Facultad de Arte".
"El enfoque en las Industrias Creativas y Culturales, para poder llevar el arte visual a la colaboración de otras disciplinas artísticas y a lo empresarial".

“En lo personal que esté muy enfocada en el desarrollo de artistas independientes que puedan manejarse a sí mismos como una empresa. Aprender a administrarse en tiempo y dineros para poder vivir enteramente de ser artista. Así mismo a vincularse con galerías e instituciones”.
“Espero que se abran las convocatorias para maestrías en nuestra sede de Tijuana en Historia del Arte”.
“Iniciarla a la brevedad”.
“Incluir lo de docencia y creación y gestión de proyectos culturales. También la producción de escenografía es un campo de trabajo muy amplia”.
“Me gustaría que la universidad se vinculara con otras universidades internacionalmente y que el plan académico-prácticas te prepare para el área laboral y/o para las industrias creativas y de entretenimiento. Deberían buscar asesoría de escuelas consolidadas y evitar repetir contenidos vistos en la licenciatura”.
“Me gustaría también ver más oferta de educación continua como diplomados o cursos de más disciplinas, como modelado 3D, impresión 3D, animación 2D, storyboarding, etc.”
“Mi recomendación sería que la maestría tuviera énfasis en el uso de tecnologías aplicables a la diversidad de producciones artísticas inter y transdisciplinares, así como un claro enfoque de vinculación social. Por lo tanto, considero que la creación, el conocimiento tecnológico y la conexión social serían 3 ejes que pudieran forjar los cimientos de un programa según las necesidades actuales. Por último, un enfoque metodológico de investigación-creación, e incluso de investigación-acción, podrían ser fundamentales para lograr la aplicación de los 3 ejes propuestos anteriormente”.
“Ojalá puedan abrir más de una maestría”.
“Pienso que es importante tomar en cuenta la vinculación de la FA y MA con otras áreas para que se nutra de manera transversal e interdisciplinar. Revisar los mismos presupuestos de la institución para sus docentes, así como los lineamientos que sugiere CONAHCYT para otorgar el derecho educativo en la formación artística. Aunque una MA no te garantiza una seguridad/estabilidad laboral, al menos que pueda cubrir las áreas de exigencia laboral en la región”.
“Proponer un enfoque en las prácticas artísticas y la educación”.
“Que cuente con la posibilidad de llevarse a cabo en cada ciudad de Baja California”.
“Que el ambiente sea mejor que el de medios audiovisuales”.
“Qué la maestría esté primordialmente centrada en una especialidad elegida por el aplicante y no pretenda hacerlo aprendiz de todas las áreas de interés enlistadas, que no las excluyan si no que complemente la especialidad”.
“Que los maestros tengan un grado académico superior y una postura de profesionalismo tanto dentro como fuera del aula de clases”.
“Que no impartan los mismos docentes esta maestría. Consigan personal de calidad y con trayectoria comprobada en áreas especializadas”.
“Que no sea sabatino”.
“Que promuevan las posibilidades de becas o pagos flexibles, ya que desafortunadamente el sueldo que percibimos como profesionistas corre entre los 8 a 14 mil pesos mensuales y la maestría podría venir a mejorar ese sueldo”.
“Que se fomenten las habilidades de coordinación, gestión de proyectos, promoción, vinculación y mirada crítica me parecen importantes”.
“Considerar el aspecto comercial del producto artístico, que se prioricen materias relacionadas con la venta y promoción del arte como factor final en la cadena de producción, ya que este aspecto está descuidado en la educación artística”.
“Que se enfoque también fuertemente en la investigación pues a veces se deja de lado en Artes por la parte profesionalizante”.
“Que sea lo más completo posible”.

"Redacción".
"Sea la maestría que se vaya a ofrecer que tenga un contenido variado, tanto en medios digitales como en teoría, y que no se vea contenido de forma parcial como sucede en la licenciatura para que se domine la teoría y la práctica. Por ej. en el plan nuevo de artes plásticas se ven varias técnicas de grabado y pintura en un semestre cuando esas técnicas son para verse a lo largo de la carrera, es imposible familiarizarte y dominar tantas técnicas en tan poco tiempo".
"Sean generosos con los interesados en el programa. Compartan sus experiencias y sus conocimientos. Sean reales y honestos".
"Si yo tomara la maestría me gustaría que fuera una carrera enfocada a culminar proyectos y que se exploren técnicas de investigación".
"Si, quisiera sugerir que enseñaran diseño Multimedia, aprender a usas las interfaces UI y UX, centradas en el usuario, los de artes somos muy creativos y tenemos muy buenas ideas, pero ya las herramientas para poder expresar nuestra creatividad necesita actualizarse, ya con la llegada de las IA podemos aprovecharlas para aprender de ellas y usarlas a nuestro favor".
"Solo que ya se lleve a cabo la esperamos ansiosos".
"Sugiero considerar, además de la formación de empleados, la formación de empresarios, considerar ambos perfiles de egreso sería lo ideal".
"Temas de apreciación del arte".
"Tener docentes que realmente produzcan".
"Una maestría en enfoque a la gestión cultural puesto que no hay muchas opciones de esto en Baja California".
"Urge una Maestría en Artes".
"Valorar a sus catedráticos".
"Ya abran la Maestría".

F**uente:** Elaboración propia, marzo 2024.

Los resultados más relevantes de la encuesta a egresados apuntan a que se tomen en consideración los aspectos siguientes:

1. Existe un consenso para la creación de la Maestría en Artes Visuales.
2. Las áreas de énfasis del programa: Producción en áreas como: pintura, escultura, gráfica, dibujo y fotografía; Creación, difusión y promoción del arte y la cultura; Docencia en artes y diseño; y Promoción de procesos creativos propios y de terceros para proyectarlos en los ámbitos: cultural, docente, artístico, económico, político y social.
3. El diseño de programa educativo cuyas unidades de aprendizaje deberán equilibrar lo teórico y lo práctico, ya que recurrentemente se señaló que los estudiantes de la MAV deben proyectarse para que puedan insertarse exitosamente en el mundo del arte.
4. Los egresados se manifestaron por un programa profesionalizante, en modalidad híbrida y con periodicidad semestral.
5. En comentarios finales surgieron como temas nodales para la formación profesional los siguientes: la gestión, la valuación del arte y el trabajo, las herramientas tecnológicas en las artes visuales y el emprendimiento.
6. La cooperación con instituciones educativas nacionales e internacionales parte una plantilla docente ampliada.

7. La vinculación con los distintos sectores para construir los canales que permitan a los estudiantes una práctica real y, sobre todo, el acercamiento los mercados laborales.
8. El programa debe promover las movilidad local, nacional e internacional, tanto para realizar estancias académicas como en instituciones gubernamentales, organizaciones sociales y empresas.

1.1.4. Análisis de Oferta y Demanda

Objetivo.

Analizar la oferta de programas educativos afines o iguales al de Maestría en Artes Visuales, así como la demanda vocacional para cursar dicho programa.

Método.

Se realizó investigación documental en el ámbito nacional y estatal de programas iguales o afines al programa educativo ofertado por la UABC. Para esto se consultó información reciente de la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES) 2021-2022, con el fin de analizar la oferta educativa y la matrícula de programas educativos afines al programa de estudio.

En este apartado, además se consideraron los datos estadísticos disponibles en la Coordinación General de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar (CGSEGE), con el propósito de reunir datos sobre la oferta, demanda y evolución de la matrícula de las licenciaturas de la Facultad de Artes.

Para el análisis, se tomaron en cuenta los datos recuperados tanto a nivel nacional como de la región noroeste (según la división de regiones de ANUIES), así como la oferta y matrícula registradas para el ciclo 2021-2022 y dentro de la UABC, del 2005-2 a 2023-2.

Resultados. A continuación, se integra información sobre la educación superior en el campo de las artes en los niveles de maestría y doctorado, enfatizando en las instituciones educativas y sus programas de formación en los ámbitos nacional e internacional; así como en el comportamiento de la matrícula en nuestro país y estado.

Con el fin de analizar la oferta de programas educativos de Maestría específicos del área artística y afines, se plantea un recorrido desde la mirada internacional, haciendo hincapié en los programas ofertados en los estados de California y Arizona dada su proximidad con Baja California, aterrizando finalmente en la exploración de posgrados análogos en el país.

En este sentido, se realiza una investigación tanto en el ámbito nacional como estatal de las instituciones educativas contenidas en la base de datos de la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES), para el último periodo disponible 2021-2022, detallando así la oferta de posgrados en el área para el caso específico de México. Una vez obtenida dicha información se verifica si los programas pertenecen al Sistema Nacional de Posgrados (SNP) del ahora Consejo Nacional de Humanidades Ciencias y Tecnologías (CONAHCYT), permitiendo identificar un valor agregado en los mismos.

2.1 Análisis de Oferta

En esta sección se presenta la oferta educativa a nivel posgrado en Maestría en Artes y disciplinas afines a nivel internacional, nacional y estatal.

El análisis de la oferta educativa a nivel internacional se centró en los estados fronterizos de California y Arizona dada su proximidad geográfica con Baja California. De acuerdo a la información proporcionada por distintos sitios webs, entre los que destacan *Gradschools* y *Keystone.* En el estado de California resaltan seis instituciones y programas con gran trayectoria en el área, tal como se evidencia en la Tabla 28, en su totalidad ofrecen el grado de Maestría en Bellas

Artes, MFA por sus siglas en inglés, sin embargo, solo Laguna College of Art + Design ofrece dicho grado enfatizando en el área del dibujo.

Tabla 28

California: Instituciones educativas y programas de posgrado en Artes y afines.

California	
Universidad/ Programa	**Página Web**
ArtCenter College of Design	https://www.artcenter.edu
MFA Program in Art	
California Institute of the Arts (CalArts)	https://calarts.edu
MFA Program in Art	
California College of the Arts (CCA)	https://www.cca.edu
MFA Fine Arts	
University of California at Los Ángeles Department of Art	https://www.arts.ucla.edu
M.F.A., ART	
Laguna College of Art + Design	https://www.lcad.edu/drawing-mfa
MFA program in Drawing	
Otis College of Art and Design	https://www.otis.edu/graduate-programs
MFA Fine Arts program	

Fuente: Elaboración propia con información de páginas webs.

Respecto al estado de Arizona, resaltan cuatro instituciones y cinco programas al igual que en California, los posgrados con el grado de Maestría en Bellas Artes resultan ser los más comunes. No obstante, se recalca que solo el *Prescott College* oferta su programa en modalidad virtual, permitiendo así que sus alumnos no acudan necesariamente al campus universitario, convirtiéndose en un área de oportunidad para la atracción de público extranjero. Mientras que el *Northern Arizona University* ofrece la Maestría en Bellas Artes enfocada en música, como se observa en la Tabla 29.

Tabla 29

Arizona: Instituciones educativas y programas de posgrado en Artes y afines.

Arizona	
Universidad/ Programa	**Página Web**
The University of Arizona	https://art.arizona.edu

Master of Fine Arts in Art	
Arizona State University	https://degrees.asu.edu/
Art Education, MA	
Art MFA	
Prescott College	https://prescott.edu/admissions
Online Master of Fine Arts	
Northern Arizona University	https://nau.edu/
Master of Music in Music	

Fuente: Elaboración propia con información de páginas webs.

En México, de acuerdo con la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES) en las estadísticas de la educación superior en el periodo 2021-2022, se contabilizaron 164 programas de posgrado en Maestría en el área de Artes y afines, de los cuales aproximadamente el 27% se concentraron en la Ciudad de México.

La información se presenta por regiones, siguiendo la regionalización sugerida por la misma asociación ANUIES y se indica con un asterisco (*) los programas que pertenecen al Sistema Nacional de Posgrados (SNP) que impulsan conjuntamente el Consejo Nacional de Humanidades Ciencias y Tecnologías (CONAHCYT) y la Subsecretaría de Educación Superior (SES).

En la región noroeste integrada por los estados de Baja California, Baja California Sur, Chihuahua, Sonora y Sinaloa, se encontraron registros de siete instituciones que ofertan un total de 11 programas de Maestría (véase Tabla 30). En el caso de los estados de Baja California Sur, Sonora y Sinaloa no se encontraron registros de programas de Maestría en dicha área. El estado con mayor oferta de programas en el periodo fue Baja California con seis Maestrías, seguido de Chihuahua con cinco. Es importante destacar que la región noroeste se registra como la región de menor oferta de Maestría en Artes y similares en el país, representando solo el 7% de los programas en México.

Tabla 30

Oferta de programas de Maestría en la región noroeste de México, 2021-2022.

Baja California
Centro de Estudios Universitarios 16 de Septiembre
Maestría en Educación con Énfasis en la Enseñanza de las Artes
Centro de Estudios Universitarios Xochicalco
Maestría en Diseño Multimedia
Escuela Superior de Artes Visuales
Maestría en Arquitectura de Interiores
Maestría en Fotografía
Maestría en Producción Escénica
Universidad Autónoma de Baja California
Maestría en Dramaturgia Escénica y Literaria *
Baja California Sur
Sin registro
Chihuahua
Centro de Especialidades en Desarrollo y Educación
Maestría en Artes Expresivas en el Desarrollo Integral
Universidad Autónoma de Chihuahua
Maestría en Artes
Maestría en Producción Artística*
Universidad Autónoma de Ciudad Juárez
Maestría en Diseño y Desarrollo del Producto*
Maestría en Estudios y Procesos Creativos en Arte y Diseño*
Sonora
Sin registro
Sinaloa
Sin registro

Fuente: Elaboración propia con información de páginas webs.

En esta región se observan cuatro programas registrados en el SNP-CONAHCYT, de los cuales tres se encuentran en el estado de Chihuahua, dos en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez y uno en la Universidad Autónoma de Chihuahua, el programa restante lo oferta la Universidad Autónoma de Baja California y su énfasis es en Dramaturgia Escénica y Literaria.

Por otro lado, la Tabla 31 muestra la información recopilada de la región noreste que se integra por los estados de Coahuila, Durango, Nuevo León, San Luis Potosí y Tamaulipas. En esta región ocho IES ofertan 12 programas de Maestría en el área de Artes y afines, de las cuales la mayor parte,

específicamente el 83.33%, se ubica en Nuevo León. Se advierte además que los estados de San Luis Potosí y Tamaulipas no cuentan con registro de instituciones que oferten Maestrías semejantes. Además, ninguno de los programas en la región figura ante el SNP- CONAHCYT.

Tabla 31

Oferta de programas de Maestría en la región noreste de México, 2021-2022.

Coahuila
Universidad Virtual del Valle de Extremadura
Maestría en Artísticas
Durango
Escuela Superior de Educación Artística Quetzalcóatl, S. C.
Maestría en Educación Artística Escolar en el Campo de Innovación del Arte
Nuevo León
Centro de Estudios Multidisciplinarios en Artes y Humanidades
Maestría en Artes y Humanidades
Consorcio Educativo Internacional Warden
Maestría en Innovación y Creatividad
Escuela Superior de Cine y Multimedia Ilumina
Maestría en Arte Cinematográfico y Multimedia
Universidad Autónoma de Nuevo León
Maestría en Artes Escénicas
Maestría en Artes Visuales
Maestría en Ciencias con Orientación en Gestión e Innovación del Diseño
Maestría en Diseño Gráfico con Orientación en Dirección Creativa
Universidad De Comunicación Avanzada
Maestría en Medios
Universidad De Monterrey
Maestría en Arte y Diseño de Videojuegos
Maestría en Diseño Gráfico
San Luis Potosí
Sin registro
Tamaulipas
Sin registro

Fuente: Elaboración propia con información de páginas webs.

Desde otra perspectiva, se analiza la región centro que agrupa a Ciudad de México, Estado de México, Puebla, Hidalgo, Tlaxcala, Morelos y Guerrero. Esta es

la región con el mayor número de IES y de oferta de programas en el país (ver Tabla 32), con 45 instituciones y 80 programas respectivamente, representando cerca del 49% de la oferta total de dichos posgrados en México. Dentro de la región, la Ciudad de México ofertó 44 programas en el periodo evaluado, seguido de Puebla quien registra 22 Maestrías en el mismo periodo.

Adicional a lo anterior, 21 programas se encuentran registrados en el SNP-CONAHCYT, destacando la Universidad Nacional Autónoma de México, Universidad Autónoma Metropolitana, Universidad Autónoma del Estado de Morelos y Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, cuyos programas se encuentran casi en su totalidad registrados ante dicho padrón.

Tabla 32

Oferta de programas de Maestría en la región centro de México, 2021-2022.

Ciudad de México
Asociación Mexicana de Cineastas Independientes
Maestría en Realización Cinematográfica
Centro A+ D
Maestría en Diseño de Interiores
Centro de Arte Mexicano, A.C.
Maestría en Artes del Siglo XX
Maestría en Museología
Centro de Diseño, Cine y Televisión
Maestría en Arte Contemporáneo, Mercados y Negocios
Maestría en Estudios de Diseño
Centro de Estudios para la Cultura y las Artes Casa LAMM A.C.
Maestría en Arte Cinematográfico
Maestría en Arte Moderno y Contemporáneo
Escuela Nacional de Antropología e Historia
Maestría en Museología
Iconos, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura
Maestría en Comunicación y Lenguajes Visuales
Maestría en Comunicación y Medios Virtuales
Instituto Científico Técnico y Educativo
Maestría en Diseño de Interiores
Instituto Cultural Helénico A.C.
Maestría en Arte, Decodificación y Análisis de la Imagen Visual
Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura

Maestría en Creatividad para el Diseño*
Maestría en Dirección Escénica
Maestría en Investigación de la Danza
Maestría en Teoría y Crítica del Diseño*
UNIR México
Maestría en Diseño y Gestión de Proyectos Tecnológicos
Maestría en Teatro y Artes Escénicas
Universidad Anáhuac
Maestría en Arquitectura de Interiores
Universidad Autónoma Metropolitana
Maestría en Ciencias y Artes para el Diseño*
Maestría en Diseño y Desarrollo de Productos*
Maestría en Diseño y Producción Editorial
Maestría en Diseño y Visualización de la Información*
Maestría en Diseño, Información y Comunicación*
Universidad de la Comunicación, S.C.
Maestría en Cine Documental
Maestría en Efectos Visuales
Maestría en Escritura Cinematográfica
Universidad del Valle de México
Maestría en Diseño Multimedia con Orientación en Aplicaciones Web y Móviles
Maestría en Diseño Multimedia con Orientación en Producción Fotográfica
Universidad Iberoamericana - Ciudad de México
Maestría en Cine*
Maestría en Estudios del Arte*
Universidad Latinoamericana, S.C.
Maestría en Comunicación Visual y Medios Digitales
Universidad Nacional Autónoma de México
Maestría en Artes Visuales*
Maestría en Cine Documental*
Maestría en Diseño Industrial*
Maestría en Diseño y Comunicación Visual*
Maestría en Historia del Arte*
Universidad Panamericana
Maestría en Narrativa y Producción Digital
Universidad Pontificia de México
Maestría en Arte Sacro
Universidad Simón Bolívar
Maestría en Comunicación Visual
Maestría en Diseño de Proyectos Multimedia
Maestría en Multimedia Interactiva
Universidad Tecnológica de México
Maestría en Diseño Multimedia

Guerrero
Escuela Superior de Arte y Cultura Yohuala A.C.
Maestría en Artes
Hidalgo
Escuela de Música del Estado de Hidalgo
Maestría en Composición de Música para Cinematografía
México
Centro Universitario de Mercadotecnia y Publicidad
Maestría en Diseño Gráfico
Universidad Autónoma del Estado de México
Maestría en Diseño y Desarrollo de Productos Plásticos*
Maestría en Estudios Visuales*
Universidad de Ecatepec
Maestría en Producción de Medios Informativos
Morelos
Centro Morelense de Las Artes
Maestría en Creación Artística
El Colegio de Morelos
Maestría en Historia del Arte
Universidad Autónoma del Estado de Morelos
Maestría en Estudios de Arte y Literatura*
Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad*
Maestría en Producción Artística*
Maestría en Producción Editorial*
Universidad Fray Luca Paccioli
Maestría en Multimedia
Puebla
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
Maestría en Artes
Maestría en Estética y Arte*
Maestría en Estudios y Producción de la Imagen*
Escuela Superior de Danza Folklorica Mexicana Cacatl
Maestría en Artes Escénicas
Maestría en Folklor Dancístico Mexicano
Fundación Universidad de Las Américas, Puebla
Maestría en Diseño de Información
Instituto de Estudios Superiores del Estado
Maestría en Diseño Gráfico
Instituto de Estudios Universitarios, A.C.
Maestría en Dirección de Arte Digital
Instituto Universitario de Tecnología y Humanidades
Maestría en Realidad Virtual y Video Juegos

Trozmer Escuela de Diseño
Maestría en Moda e Imagen
U N A R T E
Maestría en Artes Plásticas
Maestría en Humanidades y Artes
Maestría en Interiorismo
Maestría en Producción y Teoría de las Artes Visuales
Universidad CEUNI
Maestría en Comunicación y Diseño Gráfico
Universidad Iberoamericana - Puebla
Maestría en Gestión Cultural
Maestría en Gestión del Patrimonio Cultural
Maestría en Hábitat y Equidad Socio Territorial
Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla
Maestría en Bienes Culturales de Origen Eclesiástico
Universitario Bauhaus
Maestría en Diseño Interior
Maestría en Diseño y Producción de Espacios Interiores
Universidad Alvart
Maestría en Tendencias Creativas para el Diseño
Tlaxcala
Universidad Autónoma de Tlaxcala
Maestría en Diseño del Espacio Interior

Fuente: Elaboración propia con información de páginas webs.

Con respecto a la región occidente la Tabla 33 muestra los datos para los estados de Aguascalientes, Jalisco, Nayarit, Michoacán, Colima, Guanajuato, Querétaro y Zacatecas. En esta región se ofertan 41 Maestrías de 27 IES, enfocadas en el área de Artes y afines, es decir, se ubica como la segunda región con mayor oferta de posgrados de esta índole, con un 25% de representación. Jalisco se posiciona como el estado con mayor número de programas en la región con una cifra que asciende a 13 Maestrías, seguido de Michoacán que registra 9.

Se observan adicionalmente 10 programas inscritos en el SNP-CONAHCYT, destacando la Universidad Autónoma de Aguascalientes, Universidad de Guanajuato, Universidad de Guadalajara y la Universidad Autónoma de Querétaro, cuyos programas cuentan con una alta calificación dentro del padrón.

Tabla 33

Oferta de programas de Maestría en la región occidente de México, 2021-2022.

Aguascalientes
Instituto Cultural de Aguascalientes
Maestría en Arte Contemporáneo
Universidad Autónoma de Aguascalientes
Maestría en Artes*
Colima
Instituto Universitario de las Américas y el Caribe
Maestría en la Enseñanza de las Artes
Universidad de las Américas y el Caribe
Maestría en Moda y Diseño
Guanajuato
Universidad de Guanajuato
Maestría en Artes*
Maestría en Nueva Gestión Cultural en Patrimonio y Arte*
Universidad Iberoamericana - León
Maestría en Interiorismo Arquitectónico
Universidad La Salle, A.C. - Bajío
Maestría en Diseño y Negocio
Maestría en Gestión del Diseño Editorial
Jalisco
Fundación para el Estudio de Ciencias y Artes
Maestría en Narrativa Gráfica
Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente
Maestría en Diseño Estratégico e Innovación Social*
Universidad de Artes Digitales
Maestría en Animación Tradicional
Universidad de Guadalajara
Maestría en Diseño de Información y Comunicación Digital*
Maestría en Diseño e Innovación Industrial*
Maestría en Diseño y Desarrollo de Nuevos Productos
Maestría en Estudios Cinematográficos
Maestría en Gestión de la Cultura *
Universidad de Tecnologías Avanzadas
Maestría en Animación 3D y Post Producción
Maestría en Animación Tercera Dimensión y Postproducción
Maestría en Visualización Arquitectónica
Universidad del Valle de Atemajac
Maestría en Medios Creativos Digitales

Instituto de Formación Internacional
Maestría en Arte Digital e Hipermedia
Michoacán
Instituto Mexicano de Investigaciones Cinematográficas y Humanísticas
Maestría en Guión y Dirección para Cine
Maestría en Teoría y Crítica Del Cine
Universidad de Morelia
Maestría en Arte Digital y Efectos Visuales VFX
Maestría en Historia del Arte
Universidad del Valle de Atemajac
Maestría en Medios Creativos Digitales
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo
Maestría en Diseño Avanzado***
Universidad Nacional Autónoma de México
Maestría en Historia del Arte
Universidad Vasco de Quiroga
Maestría en Diseño Gráfico Estratégico
Maestría en Diseño Gráfico Sustentable
Nayarit
Escuela de Danza Folklorica Macuilxochitl
Maestría en Artes
Escuela Especial de Bellas Artes Profesora Carmen Fonseca Rodríguez
Maestría en Estudios Artísticos
Instituto de Iniciación Artística De Nayarit Mtro. Conrado Elías Carrillo
Maestría en Artes
Querétaro
Universidad Anáhuac
Maestría en Arquitectura de Interiores
Universidad Autónoma de Querétaro
Maestría en Arte para la Educación *
Maestría en Diseño e Innovación*
Maestría en Diseño y Comunicación Hipermedial
Maestría en Estudios Interdisciplinarios en Arte y Humanidades
Zacatecas
Instituto Superior de Educación Artística Calmecac
Maestría en Artes
Universidad Autónoma de Durango A.C.
Maestría en Producción Audiovisual

Fuente: Elaboración propia con información de páginas webs.

Finalmente, en la región sur-sureste de México se integra la información correspondiente a los estados de Campeche, Veracruz, Oaxaca, Chiapas, Yucatán, Quintana Roo y Tabasco, la cual puede visualizarse en la Tabla 34. Para los Estados de Campeche y Quintana Roo no se encontró información de programas de posgrado en el área. En el resto de la región se registraron 14 instituciones de educación superior, sumando un total de 20 Maestrías, de las cuales resaltan tres al estar registradas en el SNP- CONAHCYT, dos pertenecientes a la Universidad Tecnológica de la Mixteca y una de la Universidad Veracruzana.

Tabla 34

Oferta de programas de Maestría en la región sur-sureste de México, 2021-2022.

Campeche
Sin registro
Chiapas
Escuela Gestalt de Arte y Diseño de Tuxtla de A.E., S.C.
Maestría en Diseño de Medios Digitales
Universidad de Los Altos de Chiapas
Maestría en Diseño Gráfico Interactivo
Oaxaca
Universidad Mesoamericana S.C.
Maestría en Procesos Creativos del Diseño Gráfico
Universidad Tecnológica De La Mixteca
Maestría en Medios Interactivos*
Maestría En Modas*
Tabasco
Centro Internacional De Posgrado A.C.
Maestría en Arte, Cultura y Educación
Instituto Superior De Educación En Las Artes
Maestría en Educación de Las Artes
Universidad Olmeca
Maestría en Creatividad y Estrategias Publicitarias
Veracruz
Escuela Gestalt De Diseño
Maestría en Diseño Editorial
Maestría en Diseño Industrial

Realia: Instituto Universitario Para La Cultura Y Las Artes
Maestría en Estudios sobre el Arte
Maestría en Producción Artística y Marketing Cultural
Universidad Veracruzana
Maestría en Artes Escénicas*
Yucatán
Escuela Superior de Artes de Yucatán
Maestría en Arte
Maestría en Dirección de Escena
Maestría en Producción y Enseñanza de Las Artes Visuales
Inter Centro Universitario Interamericano
Maestría en Arquitectura de Interiores
Maestría en Fotografía Publicitaria
Universidad Anáhuac
Maestría en Interiorismo Sustentable
Universidad Modelo
Maestría en Interiorismo y Diseño del Paisaje
Quintana Roo
Sin registro

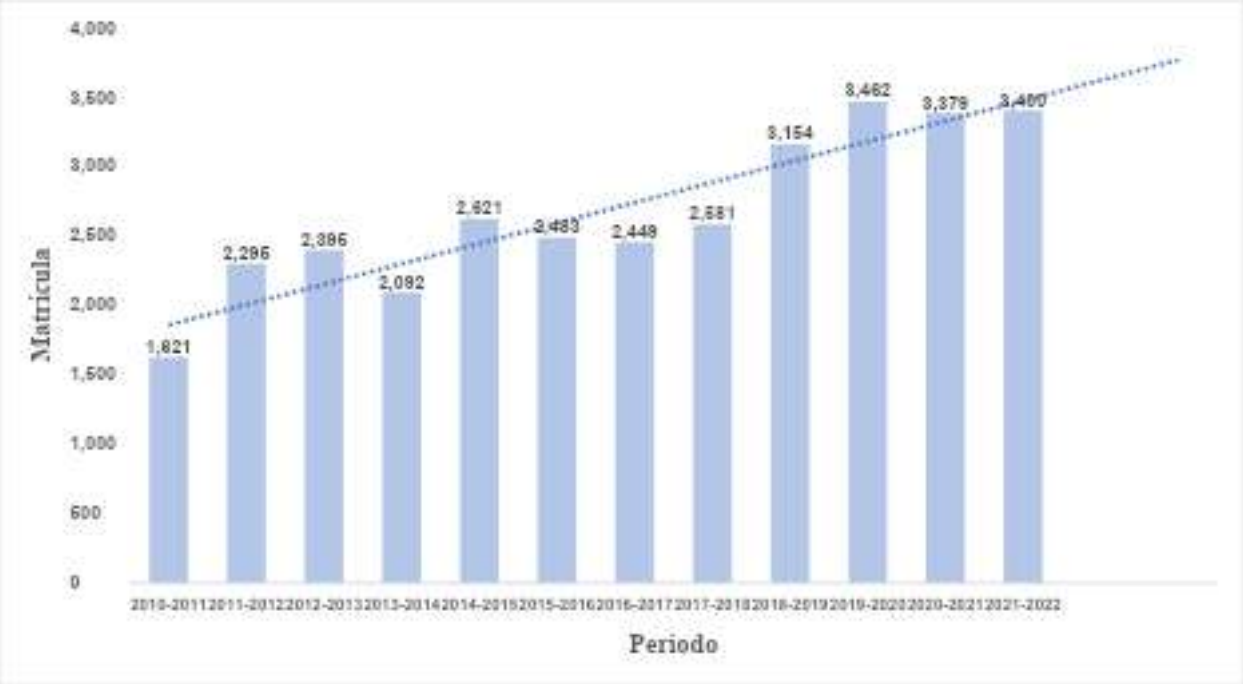
Fuente: Elaboración propia con información de páginas webs.

2.2. Análisis de Demanda

Para el análisis de la demanda se utilizan los datos de matrícula. De acuerdo a los datos de ANUIES, la matrícula a nivel nacional de los programas de Maestría en Artes y áreas afines pasó de 1,621 estudiantes en 2010 a 3,400 estudiantes en 2022, lo cual significó una tasa de crecimiento de 109.7% tomando en cuenta el dato inicial y el dato final; aunado a lo anterior, el mayor incremento que se presentó fue durante el periodo de 2010-2012 ya que pasó de 1,621 estudiantes en 2010-2011 a 2,295 estudiantes en 2011-2012, esto representó un aumento de 41.5%; en cambio, la tasa de variación promedio anual fue de 7.9% (Véase Figura 28).

Figura 28

Matrícula de los programas de maestría en Artes y disciplinas afines en México de 2010 a 2022.



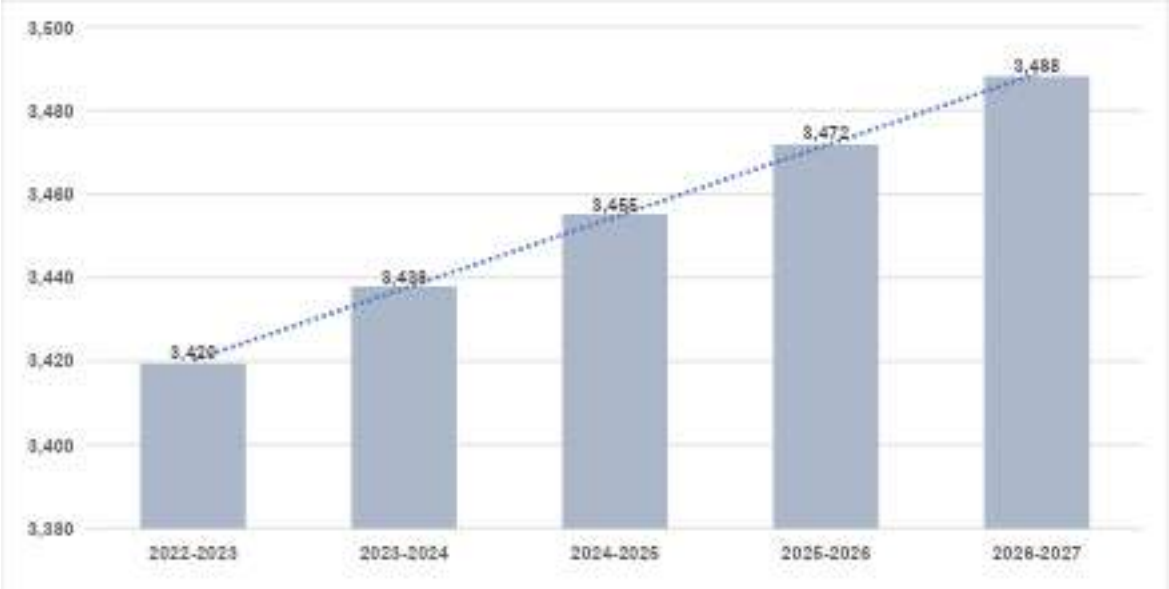
Fuente: Elaboración Propia con datos de ANUIES, 2023.

La proyección de la matricula a los programas de maestría es un indicador que genera información para la toma de decisiones en materia de cobertura y de ampliación de la oferta educativa. Con este fin, se lleva a cabo la proyección de la matrícula a nivel nacional para los próximos cinco años. Este cálculo tomó como referencia la tasa de crecimiento proyectada nacional de la población de entre 15 a 49 años que presenta el Consejo Nacional de Población (CONAPO).

La Figura 29 muestra el resultado de la proyección de la matricula en programas de maestría para el periodo 2022 al 2027. De acuerdo con las tasas de crecimiento de la población utilizadas a razón de 0.58% en el año 2021, los años subsiguientes se utilizaron las tasas de 0.54%, 0.50%, 0.48% y 0.47%; la matrícula mostró una tendencia de crecimiento positiva y se espera que pase de 3,420 estudiantes en el año 2022 a 3,488 estudiantes en el año 2027.

Figura 29

Proyección de la matrícula de los programas de maestría en Artes y disciplinas afines en México de 2023 a 2027.

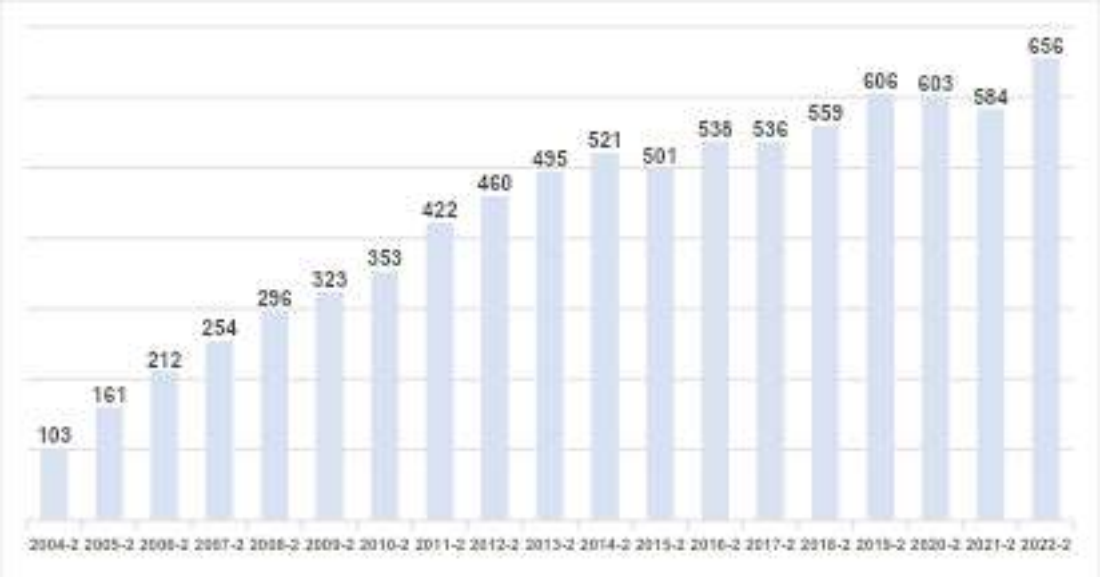


Fuente: Elaboración Propia con datos de ANUIES y CONAPO.

Por otro lado, considerando la matrícula de algunos programas de licenciatura en artes y en disciplinas afines que oferta la UABC con el objetivo de analizar la demanda directa que tendrá la Maestría en Artes Visuales se tomaron las cifras de matrícula estudiantil que reporta la Coordinación General de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar de la Universidad Autónoma de Baja California (CGSEGE). Bajo esta perspectiva, se muestra en la Figura 30 que la matrícula del programa de Licenciatura en Artes pasó de 103 estudiantes en 2004 a 656 estudiantes en 2022 tomando en cuenta solamente el semestre 01. Esta variación significó que la matrícula aumentó 6.36 veces en términos absolutos desde que se tienen registros de los datos; asimismo, se destaca que la tasa de crecimiento promedio durante el periodo analizado fue de 11.60%.

Figura 30

Matrícula de los programas de licenciatura en Artes de la UABC durante el semestre 01 en el periodo 2004-2022.

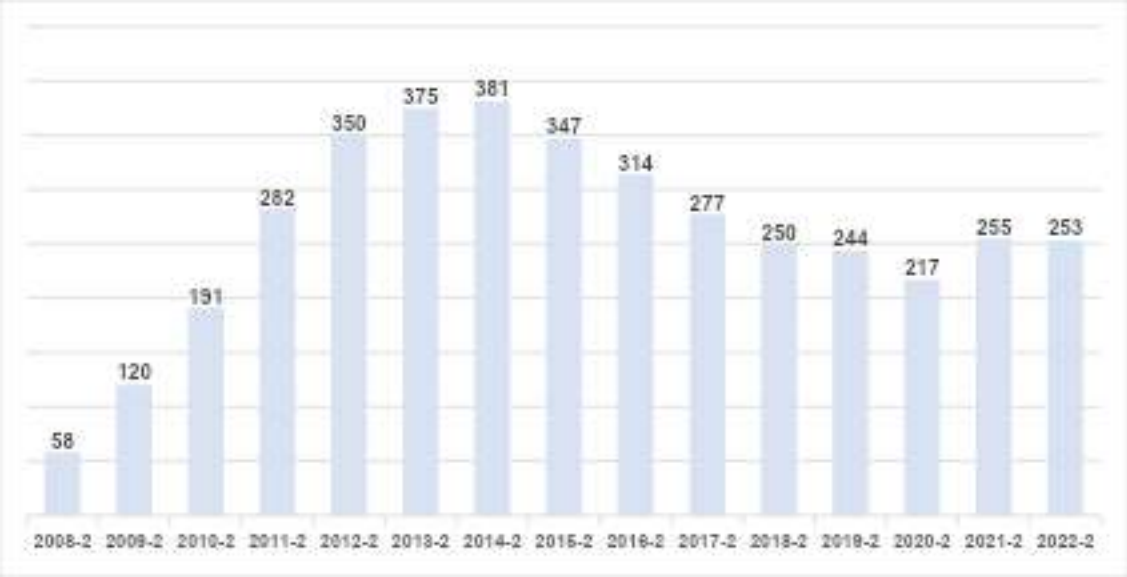


Fuente: Elaboración Propia con datos de CGSEGE-UABC, 2023.

En el caso de la matrícula de la Licenciatura en Medios Audiovisuales se observó para los mismos periodos de estudio que pasó de 58 estudiantes en 2008 a 253 estudiantes en el año 2022, lo que representó un incremento de aproximadamente cuatro veces en términos absolutos comparando el dato inicial y el dato final del periodo. Se destaca un decremento de 8.91% promedio anual en el número de estudiantes inscritos de los años 2015 al 2020; asimismo, se tuvo un crecimiento de 17.51% entre el año 2020 y el año 2021, posteriormente se refleja una caída de 0.78% entre el año 2021 y el año 2022. Estos datos se observan en la Figura 31.

Figura 31

Matrícula de los programas de licenciatura en Medios Audiovisuales de la UABC durante el semestre 01 en el periodo 2004-2022.

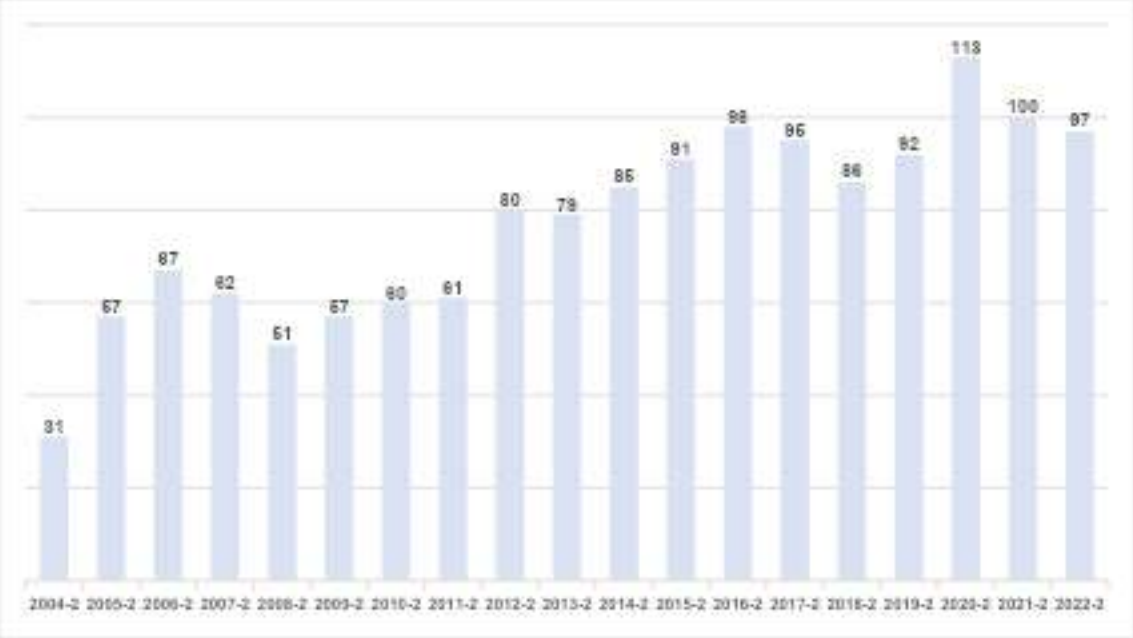


Fuente: Elaboración Propia con datos de CGSEGE-UABC, 2023.

La Figura 32 muestra la matrícula del programa de Licenciatura en Música, la cual presentó una tasa de variación promedio anual de 8.33% al pasar de 31 estudiantes en el periodo 2004-01 a 97 estudiantes en periodo 2022-01.

Figura 32

Matrícula de los programas de licenciatura en Música de la UABC durante el semestre 01 en el periodo 2004-2022.



Fuente: Elaboración Propia con datos de CGSEGE-UABC, 2023.

De acuerdo con las estadísticas de la CGSEGE-UABC, se tiene la UABC en el año 2022 la UABC ofertó los programas de Licenciaturas en Animación Digital y Efectos Visuales y de Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual. En el caso de la primera, la matrícula se dobló puesto que pasó de 25 estudiantes en el periodo escolar 2022-2 a 50 estudiantes en el ciclo escolar 2023-1; mientras que en la segunda pasó de 50 estudiantes en 2022-1 a 74 en 2023-1, lo cual representó un crecimiento de 48%.

Estudio de Referentes

El estudio de referentes se integra por tres tipos de análisis, los cuales están enfocados a fundamentar la creación del programa a través de evaluar la profesión y su prospectiva, de realizar una comparación de programas educativos y de revisar diversos organismos nacionales e internacionales que permitan brindar elementos para sustentar la nueva propuesta del programa educativo de Maestría en Artes Visuales.

1.2.1. Análisis de la Profesión y su Prospectiva

Objetivo.

Analizar la profesión, su evolución y sus campos de acción a nivel nacional e internacional con el fin de fundamentar la creación del programa de Maestría en Artes Visuales.

Método.

El análisis de la profesión y de su prospectiva se llevó a cabo a través de una investigación documental. Se consultaron diversas fuentes de información, documentos y reportes nacionales como internacionales. Asimismo, se examinaron artículos publicados por especialistas en revistas de la disciplina. Entre los criterios de selección de estas fuentes de información, se consideró la relevancia sobre el tema de estudios, la autenticidad de quienes los editan y su accesibilidad.

Con lo anterior, se generó un panorama de la situación actual y futura del programa de Maestría en Artes Visuales, permitiendo describir el entorno de la profesión y sus prácticas; y la evolución de esta en el contexto regional, nacional e internacional. Esto se elaboró conforme al procedimiento establecido en la *Metodología de los estudios de fundamentación para la creación, modificación y actualización de programas educativos de licenciatura y de posgrado* (UABC, 2018).

Resultados.

Los resultados que se presentan corresponden a una descripción y comparación de diez programas de Maestría en Artes o afines en el país. Para la selección de los programas a examinar, se optó por aquellos que estuvieran afiliados a la ANUIES y que a su vez fueran reconocidos por su calidad en la Secretaría de Educación Pública (SEP) y registrados en el Sistema Nacional de Posgrados del CONAHCYT.

Para cada uno de los programas seleccionados se tomaron en cuenta aspectos concernientes a sus ejes de conocimiento, objetivos, perfil de ingreso y egreso, campo ocupacional, duración entre otros. Buscando de esta forma, similitudes y diferencias, así como áreas de oportunidad para el nuevo programa educativo.

En ese orden de ideas, se seleccionaron los programas de Maestría en Artes de la Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA), Maestría en Artes de la Universidad de Guanajuato (UGTO), Maestría en Arte para la Educación de la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ), Maestría en Artes Visuales de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), Maestría en Estudios del Arte de la Universidad Iberoamericana, Maestría en Producción Artística de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM), Maestría en Producción Artística de la Universidad Autónoma de Chihuahua (UACH), Maestría en Dramaturgia Escénica y Literaria de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC), Maestría en Artes Escénicas de la Universidad Veracruzana (UV), y finalmente, la Maestría en Medios Interactivos de la Universidad Tecnológica de la Mixteca (UTM).

Como se puede observar entre las IES seleccionadas para el estudio, predominan las universidades de carácter público, con excepción de la Universidad Iberoamericana. En la Tabla 35, se muestra la información general de dichas instituciones, así como la página web de cada programa.

Tabla 35

Programas educativos nacionales seleccionados para el análisis.

IES	PROGRAMA	UBICACIÓN	SITIO WEB
Universidad Autónoma de Aguascalientes	Maestría en Artes	Aguascalientes, Aguascalientes	http://posgrados.uaa.mx/programas/ma/
Universidad Autónoma de Querétaro	Maestría en Arte para la Educación	Santiago de Querétaro, Querétaro	https://www.uaq.mx/index.php/oferta-educativa/programas-educativos/fba/maestrias/maestria-en-arte-para-la-educacion
Universidad de Guanajuato	Maestría en Artes	Guanajuato, Guanajuato	https://www.ugto.mx/admisionug/images/daadcgto/2021/admision-maestria-artes-2021-ug-ugto.pdf
Universidad Nacional Autónoma de México	Maestría en Artes Visuales	Ciudad de México, México	https://www.posgrado.unam.mx/programa/artes-visuales-maestria/
Universidad Iberoamericana - Ciudad de México	Maestría en Estudios del Arte	Ciudad de México, México	https://posgrados.ibero.mx/maestria/maestria-en-estudios-de-arte/
Universidad Autónoma del Estado de Morelos	Maestría en Producción Artística	Cuernavaca, Morelos	https://artes.uaem.mx/oferta/posgrado/mapa/
Universidad Autónoma de Chihuahua	Maestría en Producción Artística	Chihuahua, Chihuahua	https://uach.mx/posgrado/maestria/maestria-en-produccion-artistica/
Universidad Autónoma de Baja California	Maestría en Dramaturgia Escénica y Literaria	Tijuana, Baja California	http://www.facultaddeartesuabc.com/medel/
Universidad Veracruzana	Maestría en Artes Escénicas	Xalapa, Veracruz	https://www.uv.mx/mae/aspirantes-al-posgrado/perfiles/
Universidad Tecnológica de La Mixteca	Maestría en Medios Interactivos	Huajuapan De León, Oaxaca	https://www.utm.mx/m_medios_interactivos.html

Fuente: Elaboración propia con base en información de las páginas web de las instituciones educativas.

La Tabla 36 contiene los datos de la IES, nombre de programa, duración, número de créditos, así como los principales ejes o áreas de conocimiento en los que hace hincapié el programa. Los programas tienen una duración de cuatro semestres, con excepción de la Maestría en Artes de la Universidad de Guanajuato que se cursa en tres semestres. En cuanto al número de créditos estos varían entre 80 y 160 créditos. Los programas de Maestría en Artes de la UAA y la UGTO son los que tienen el mayor número de créditos con 160 y 120 créditos respectivamente.

Tabla 36

Datos generales de los programas nacionales seleccionados.

INSTITUCIÓN	PROGRAMA	DURACIÓN EN SEMESTRES	CRÉDITOS	LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN
Universidad Autónoma De Aguascalientes	Maestría en Artes	Cuatro	160	→ Análisis del Arte, Procesos de Producción y Gestión Artística → Procesos de Educación Artística
Universidad Autónoma de Querétaro	Maestría en Arte para la Educación	Cuatro	83	→ Estudios de arte
Universidad de Guanajuato	Maestría en Artes	Tres	120	→Historia y lenguajes de la música → Artes visuales → Teorías estéticas
Universidad Nacional Autónoma de México	Maestría en Artes Visuales	Cuatro	102	→ Arte y Entorno (Arte Urbano) → Dibujo → Escultura → Fotografía → Gráfica → Investigación en Artes Visuales → Investigación en Estudios de la Imagen → Movimiento, Arte Digital y Tecnologías de la Información → Pintura
Universidad Iberoamericana - Ciudad de México	Maestría en Estudios del Arte	Cuatro	80	→ Arte y Educación →Estudios críticos de la cultura: →Estética, cultura visual e imaginarios en Latinoamérica y el Caribe →Revisiones historiográficas del arte mexicano moderno y contemporáneo →Imágenes, memorias y visualidades en México
Universidad Autónoma del Estado de Morelos	Maestría en Producción Artística	Cuatro	96	→Producción de la obra artística →Circulación de la obra artística
Universidad Autónoma de Chihuahua	Maestría en Producción Artística	Cuatro	104	→ Artes Visuales → Música → Teatro
Universidad Autónoma de Baja California	Maestría en Dramaturgia Escénica y Literaria	Cuatro	84	→Proceso Creativo →Análisis nuevas teatralidades →Filosofía del Arte y la dramaturgia

Universidad Veracruzana	Maestría en Artes Escénicas	Cuatro	100	→Procesos de Creación →Artes escénicas →Interpretación del discurso
Universidad Tecnológica de la Mixteca	Maestría en Medios Interactivos	Cuatro	118	→Diseño Interactivo → Animación, Audio y Video, →Procesamiento digital de imagen y sonido

Fuente: Elaboración propia con base en información de las páginas web de las instituciones educativas.

Respecto a las líneas de investigación o áreas de especificación los programas manejan tres o más, las cuales guardan una estrecha relación con el nombre del programa. En el caso de la Maestría en Artes Visuales de la UNAM, las líneas son: Arte y Entorno (Arte Urbano), Dibujo, Escultura, Fotografía, Gráfica, Investigación en Artes Visuales, Investigación en Estudios de la Imagen, Movimiento, Arte Digital y Tecnologías de la Información y Pintura.

Con respecto a los objetivos que buscan alcanzar los programas analizados, se puede mencionar que tienen una marcada orientación a que los egresados utilicen los conocimientos, herramientas y técnicas en su entorno generando un impacto social significativo. También procuran generar artistas con gran capacidad adaptativa que puedan enfrentar los constantes cambios en el entorno. La información se observa en la Tabla 37.

Tabla 37

Objetivos Generales de los programas considerados en el análisis.

INSTITUCIÓN	PROGRAMA	OBJETIVO
Universidad Autónoma de Aguascalientes	Maestría en Artes	Formar profesionistas capaces de diseñar, implementar y evaluar proyectos de producción, gestión y educación artísticas, sustentados en el análisis del arte, la lengua y la cultura, con el propósito de mejorar su desempeño profesional con un impacto social significativo
Universidad Autónoma de Querétaro	Maestría en Arte para la Educación	Crear condiciones para la formación de recursos humanos con competencias en la academia y las disciplinas artísticas, capaces de vincular la educación y el arte a su práctica docente, investigativa y de promoción de la cultura; a través del conocimiento, la reflexión, el diseño y la

		aplicación del arte y sus manifestaciones como vía de aprendizaje.
Universidad de Guanajuato	Maestría en Artes	La formación de profesionales en el campo de las artes que sean capaces de participar en la elaboración de soluciones teóricas y aplicadas para las industrias culturales de su entorno. Esto se logrará con la inserción, desde su primera inscripción, en un grupo de trabajo que se orienta eminentemente por la investigación, a fin de que pueda adecuarse dinámicamente, y desde su especialidad, a los requerimientos de un medio social cambiante.
Universidad Nacional Autónoma de México	Maestría en Artes Visuales	Formar profesionales, cuyo perfil les permita responder de manera adecuada a las demandas de la sociedad, sin menoscabo del carácter humanístico que debe tener el trabajo del artista visual. El plan de estudios satisfará los requerimientos que plantea un nuevo entorno cultural en donde la participación de los productores de imágenes visuales es cada vez más importante. En este sentido, el plan tiende a una revaloración de la actividad del artista visual, manteniendo un equilibrio entre diversas disciplinas.
Universidad Iberoamericana - Ciudad de México	Maestría en Estudios del Arte	Formar profesionistas que puedan desarrollar nuevas lecturas, narraciones y estrategias de comunicación difusión del arte, a partir de una reflexión sobre las inquietudes filosóficas y necesidades sociales actuales, con base en la investigación.
Universidad Autónoma del Estado de Morelos	Maestría en Producción Artística	Formar maestros en producción artística visual, desde un enfoque profesionalizante, a través de un sistema de enseñanza-aprendizaje práctico-teórico que profundice en los procesos de producción y circulación de la obra artística dentro del espacio del arte contemporáneo.
Universidad Autónoma de Chihuahua	Maestría en Producción Artística	Integrar los procesos creativos del estudiante, dentro de un ambiente de formación intensivo para el desarrollo y profesionalización del mismo, en un entorno académico propositivo y estimulante, a través de un planteamiento fundamentado en la

		creación a partir de la experiencia. Todo esto desde una perspectiva contemporánea que privilegia las prácticas de producción artística y las habilidades analíticas como procesos de generación de conocimiento.
Universidad Autónoma de Baja California	Maestría en Dramaturgia Escénica y Literaria	Formar dramaturgos escénicos y literarios de alto nivel, capaces de integrar conocimientos teórico-prácticos especializados en la composición de obras dramáticas originales, donde se perfile una identidad artística que contribuya al desarrollo teatral
Universidad Veracruzana	Maestría en Artes Escénicas	Formar al estudiante con rigor y disciplina académica, al mismo tiempo que con flexibilidad y apertura ante el fenómeno escénico de modo que esto le permita, entre otras habilidades, descubrir temas escasamente tratados, proponer nuevos enfoques para el estudio de asuntos que han sido estudiados desde otras perspectivas y temporalidades, así como desarrollar tratamientos originales sobre problemas complejos de las artes escénicas.
Universidad Tecnológica De La Mixteca	Maestría en Medios Interactivos	Formar especialistas en medios interactivos que desarrollen proyectos innovadores dentro de la industria y la academia para que, a través de la conjugación del diseño, la tecnología de información y el factor humano, fomenten un cambio dentro de sus áreas.

Fuente: Elaboración propia con base en información de las páginas web de las instituciones educativas.

Otro aspecto por describir, el perfil de ingreso de cada programa educativo (Véase Tabla 38). En general los postulantes deben ser titulados preferentemente de licenciaturas en artes y humanidades. Ahora bien, existen ciertas características que harían un perfil más llamativo, entre las que destacan un adecuado manejo de la expresión tanto verbal como escrita, disposición para aprender diferentes expresiones artísticas, conocimientos básicos de las técnicas y procesos de la producción artística y por supuesto, se hace principal énfasis en la capacidad de trabajo en equipo y autoaprendizaje. En general se espera que el aspirante pueda ser una persona abierta, creativa, crítica con alto sentido social e interés en el arte y sus derivados.

Tabla 38

Perfil de Ingreso de los programas considerados en el análisis.

INSTITUCIÓN	PROGRAMA	PERFIL DE INGRESO
Universidad Autónoma de Aguascalientes	Maestría en Artes	**Conocimientos en:** ▪ Historia del arte. ▪ La evolución de su área académica. ▪ Inglés de Lengua Extranjera. ▪ Las bases teóricas y metodológicas de su área o disciplina artística. ▪ Las líneas de conocimiento más reconocidas de su área de interés. **Habilidades:** ▪ Capacidad para el análisis y la síntesis de información. ▪ Comprensión lectora de temas teóricos, filosóficos y metodológicos sobre su área o disciplina. ▪ Expresión verbal (oral y escrita) adecuada para la realización de trabajos y presentaciones (reseñas, críticas, resúmenes, reportes de investigación bibliográfica). ▪ Manejo eficiente de las TIC para la elaboración y presentación de trabajos o proyectos. ▪ Interés en el desarrollo del pensamiento crítico. **Actitudes:** ▪ Responsable en el estudio, asistencia y participación en los cursos, además de la entrega formal de los trabajos solicitados en ellos. ▪ Colaborativa para trabajar en equipo y propiciar discusiones que posibiliten la construcción del conocimiento. ▪ Crítica y reflexiva sobre los temas relacionados con su área o disciplina artística. ▪ Creativa para la respuesta a cuestionamientos sobre el fenómeno y la práctica artísticos. ▪ Abierta y tolerante ante las nuevas propuestas de conocimiento y artísticas. ▪ Propositiva y activa, acordes a las actividades del posgrado **Valores:** ▪ Humanismo. ▪ Tolerancia. ▪ Respeto al entorno social, cultural y ambiental.

		▪ Solidaridad. ▪ Honestidad. Responsabilidad.
Universidad Autónoma de Querétaro	Maestría en Arte para la Educación	**Conocimientos:** ▪ Dominio del idioma inglés en un nivel A2 conforme a lo establecido por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, correspondiente a la calificación 6-, de acuerdo con el Examen de Manejo de la Lengua de la UAQ. ▪ Lenguaje oral y escrito claro, sencillo, preciso y con buena ortografía. ▪ Capacidad de autoaprendizaje. ▪ Interés en el conocimiento de la historia, la preservación y la difusión del arte. **Aptitudes:** ▪ Interés y agrado por las actividades artísticas y formativas. ▪ Capacidad de lectura interpretativa. ▪ Capacidad de análisis. ▪ Disposición para apreciar diferentes expresiones artísticas. ▪ Habilidad en el manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). ▪ Habilidades para tomar decisiones individuales y colectivas. **Actitudes:** ▪ Gusto por el aprendizaje permanente. ▪ Alto sentido social. ▪ Actitud creativa. ▪ Compromiso con la educación a través del arte. ▪ Disposición para trabajar en equipo. ▪ Perseverancia ante los retos que impliquen los estudios teóricos y prácticos. ▪ Interés por participar de diferentes actividades artísticas (visita a museos, asistencia a conciertos, obras de teatro, espectáculos dancísticos, entre otros).

Universidad De Guanajuato	Maestría en Artes	▪ Habilidades de expresión oral y escrita superiores al promedio. ▪ Habilidades de razonamiento lógico. ▪ Interés en las actividades de investigación. ▪ Manejo básico de aplicaciones computacionales adecuadas para su área. ▪ Conocimiento suficiente de la Historia del Arte en sus distintas épocas, escuelas y tendencias. ▪ Presentar un anteproyecto de investigación que será evaluado por el Comité del Posgrado en Artes.
Universidad Nacional Autónoma de México	Maestría en Artes Visuales	▪ Poseer una licenciatura y conocimientos básicos sobre procesos y fundamentos de las artes visuales y ser capaz de comprender y manejar los diversos lenguajes que se desarrollan en estos campos (que forman parte de las pruebas obligatorias para optar por su ingreso al Programa), así como aplicarlos en la definición y creación de proyectos y estrategias de investigación y principalmente de producción artística utilizando las técnicas tradicionales y las tecnologías de la información y la comunicación. También es deseable la capacidad de trabajar de manera individual y en grupo, así como el manejo apropiado del lenguaje para comunicarse oral y de forma escrita en idioma español.
Universidad Iberoamericana - Ciudad de México	Maestría en Estudios del Arte	▪ Licenciados de áreas de Humanidades (Historia del Arte, Letras, Comunicación, Historia, Filosofía, Psicología, Pedagogía, Humanidades), en áreas creativas (Arquitectura, Diseño, Artes Plásticas, Conservación y Restauración) y de otras carreras relacionadas con la creación, la docencia y la promoción cultural. ▪ Perfil profesional o de investigación previamente vinculada con Estudios de Arte. ▪ Interés por la investigación, dedicación de tiempo completo, habilidades de lectura y escritura avanzadas, interés por el mundo del arte y la incidencia que este tiene para otros ámbitos de la realidad. ▪ Dominio del idioma español y del inglés.

Universidad Autónoma Del Estado de Morelos	Maestría en Producción Artística	▪ Ser un creador visual con experiencia artística y producción reciente. Conocimientos del nivel inmediato anterior en Artes o disciplinas afines. ▪ Conocimientos fundamentales de la historia del arte y las principales teorías vinculadas al arte contemporáneo. ▪ Conocimientos básicos de las técnicas y procesos de la producción artística visual vinculados al proyecto a desarrollar. ▪ Capacidad de expresar con claridad sus ideas de forma verbal y escrita. ▪ Posibilidad y disposición para dedicar tiempo completo a MaPAvisual. ▪ Comprensión de texto en un idioma distinto al español. ▪ Cumplimiento de la normativa institucional vigente.
Universidad Autónoma de Chihuahua	Maestría en Producción Artística	▪ Cuenta con la voluntad de profundizar y desarrollarse en el ámbito creativo de la producción artística. ▪ Demuestra antecedentes en la concepción y práctica artísticas suficientes para ingresar al nivel de maestría. ▪ Posee un amplio referente cultural, particularmente en la disciplina en la que busca desarrollarse. ▪ Muestra aptitud concerniente a la producción e investigación artísticas.
Universidad Autónoma de Baja California	Maestría en Dramaturgia Escénica y Literaria	▪ Titulado preferentemente de licenciaturas en artes y humanidades. ▪ Preferentemente con experiencia en artes escénicas, literatura, guion cinematográfico o performance. ▪ Ensayo su visión del arte en un mínimo de 3 y un máximo de 5 cuartillas. ▪ Entrevista con el comité de selección. En el caso de aspirantes fuera del estado de Baja California, ésta se podrá realizar mediante videollamada. ▪ En caso de candidatos no hispanoparlantes, éstos deberán demostrar el dominio oral y escrito en español.

Universidad Veracruzana	Maestría en Artes Escénicas	**Conocimientos:** ▪ Conocimientos básicos relacionados con la cultura y las artes escénicas, además de los inherentes a la interpretación de discursos y textos teóricos y artísticos, el manejo de herramientas básicas de cómputo y la comprensión y traducción de textos del idioma inglés. **Habilidades:** ▪ Capacidad para la expresión de ideas de manera oral y escrita. ▪ Capacidad de observación y pensamiento tanto lógico como crítico. ▪ Competencia comunicacional en las tecnologías digitales. ▪ Creatividad y capacidad de innovación en cuanto a la localización, análisis y solución de problemas. ▪ Flexibilidad intelectual. **Actitudes:** ▪ Responsabilidad social y de apego a los valores universales. ▪ Posición rigurosa y objetiva en su labor profesional. ▪ Disposición e iniciativa para el trabajo individual y en equipo. ▪ Compromiso para dedicarse a sus estudios de manera disciplinada, honesta y responsable. ▪ Capacidad para desarrollar, estructurar y defender, de manera respetuosa, ideas originales en forma verbal y escrita. ▪ Capacidad e iniciativa de auto-aprendizaje. ▪ Capacidad de respeto y empatía con la comunidad. ▪ Apertura al diálogo, comprensión y respeto hacia la diversidad cultural y sexo-genérica. **Intereses:** ▪ Por contribuir al conocimiento sobre las artes escénicas. Por el desarrollo de programas docentes. Por el desarrollo de proyectos de investigación.

Universidad Tecnológica de La Mixteca	Maestría en Medios Interactivos	▪ Conocimientos, preferentemente, en las áreas de diseño gráfico e industrial, ciencias de la comunicación, artes visuales, música, informática y sistemas computacionales, software y diseño. ▪ Habilidades: buena comunicación, iniciativa propia, buena adaptación a diferentes ambientes de trabajo, capacidad para trabajar en equipo y bajo presión. ▪ Actitudes y valores de responsabilidad social y ambiental, de respeto y tolerancia, y disciplina.

Fuente: Elaboración propia con base en información de las páginas web de las instituciones educativas.

En la Tabla 39 se presentan los perfiles de egreso de los programas analizados, en ellos se plantea que los profesionistas tendrán un amplio conocimiento teórico, metodológico y práctico, que les permitirá construir una visión objetiva de su propio proceso productivo y el de terceros, apreciando la creación artística en sus diversas expresiones. Además, se plantea en términos generales que contarán con técnicas de análisis y reflexión crítica sobre las necesidades de su entorno, permitiendo así desarrollarse en múltiples sectores. Finalmente, afirman que será un artista integral con grandes valores y ética profesional.

Tabla 39

Perfil de Egreso de los programas considerados en el análisis.

INSTITUCIÓN	PROGRAMA	PERFIL DE EGRESO
Universidad Autónoma de Aguascalientes	Maestría en Artes	**Conocimientos en:** ▪ Teóricos y metodológicos sobre el análisis del arte aplicado a la producción, gestión y enseñanza. ▪ Teóricos y metodológicos para el diseño, implementación y evaluación de proyectos profesionalizantes que promuevan la difusión del arte y la vinculación con la sociedad. ▪ Acerca de los cuestionamientos y problemáticas más importantes dentro de su área o disciplina artística. ▪ Sobre el contexto actual del arte y cultura a nivel regional, nacional e internacional. **Habilidades para:**

		▪ Para delimitar problemas y proponer soluciones, a través de proyectos artísticos y culturales. ▪ Para desarrollar estrategias para el estudio de fenómenos artísticos, a partir de las teorías aprendidas. ▪ Para vincular los proyectos generados a la sociedad. ▪ Para vincularse con instituciones públicas y privadas. ▪ Para comunicarse de manera eficiente y eficaz en su entorno laboral. **Actitudes en:** ▪ Ética profesional. ▪ Creativa en la solución de problemas de su área o disciplina. ▪ De apertura y tolerancia hacia distintas concepciones del fenómeno artístico, así como hacia distintos enfoques metodológicos o teóricos relacionados con el arte. ▪ Crítica fundamentada y reflexiva ▪ De participación en el trabajo de equipo. **Valores:** ▪ Humanismo. ▪ Tolerancia. ▪ Respeto al entorno social, cultural y ambiental. ▪ Solidaridad. ▪ Honestidad. ▪ Responsabilidad. ▪ Pluralismo.
Universidad Autónoma de Querétaro	Maestría en Arte para la Educación	**Conocimientos:** ▪ Elementos que le permitan desplegar la creatividad para potenciar los recursos educativos. ▪ Identificar las características del sistema educativo en nuestro país para distinguir las aportaciones que desde el arte se pueden integrar a la práctica docente. ▪ Comprender y apreciar las principales técnicas del arte, su evolución y empleo.

		▪ Diseñar y aplicar estrategias que permitan evaluar diagnóstica y formativamente, las producciones de arte para la educación de estudiantes con barreras de aprendizaje. ▪ Diferenciar formas de comunicación y expresión de acuerdo con la diversidad de lenguajes, épocas y corrientes del arte y la educación. ▪ Aprobar el Nivel de Inglés en nivel B1 conforme a lo establecido por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, correspondiente a la calificación 7-, de acuerdo con el Examen de Manejo de la Lengua de la UAQ. **Aptitudes:** ▪ Idear nuevos productos para potenciar el desarrollo social. ▪ Diseñar estrategias para articular actividades que combinen diferentes teorías, disciplinas artísticas y educativas. ▪ Manejar herramientas para construir relaciones entre personas, teorías y prácticas. ▪ Utilizar instrumentos de observación y registro. ▪ Integrar las artes de forma multi, inter y transdisciplinar, para ponerlas al servicio del desarrollo de aprendizajes educativos y socioculturales. ▪ Elaborar propuestas para relacionar el arte, la ciencia y la tecnología en la generación de proyectos artísticos y educativos. **Actitudes:** ▪ Compromiso social para generar trasformaciones a través del arte y la educación. ▪ Sensibilidad docente ante el valor de la diferencia y por lo tanto de las distintas expresiones artísticas y formativas. ▪ Disposición para incorporar elementos socioemocionales a la apreciación de las disciplinas artísticas y educativas. ▪ Explorar espacios y producciones que le permitan construir ideas, propuestas y productos multi, inter y transdisciplinares.

Universidad de Guanajuato	Maestría en Artes	El egresado del Programa de Maestría en Artes obtendrá conocimientos caracterizados por la comprensión de: ▪ Modelos metodológicos vigentes dentro de la producción e investigación artística y estética actual. ▪ Lineamientos teóricos actuales en el área de las artes. ▪ La actualidad en su área de investigación. ▪ Información actualizada sobre las LGAC que se cultivan a nivel nacional e internacional en este campo. ▪ Conocimientos especializados para ingresar con éxito a un programa de doctorado.
Universidad Nacional Autónoma de México	Maestría en Artes Visuales	▪ El egresado es un profesional con bases sólidas en el amplio panorama de las artes visuales, que cuenta con los conocimientos teórico-prácticos de los procesos creativos propios y de terceros, capaz de contextualizarlos y proyectarlos en los ámbitos: cultural, docente, artístico, económico, político y social, ya sea contemporáneo o histórico, en un ámbito de aprecio por la creación artística humana y sus diversas expresiones.
Universidad Iberoamericana - Ciudad de México	Maestría en Estudios del Arte	▪ Maestro en Estudios de Arte desde una perspectiva interdisciplinar, para enriquecer la interpretación de las prácticas artísticas y los discursos sobre arte. ▪ Posesión de conocimientos teóricos y metodológicos para nuevas lecturas, narraciones y estrategias de educación, comunicación y difusión del arte. ▪ Aptitudes para desarrollar una reflexión crítica sobre las inquietudes filosóficas y necesidades sociales actuales, para incidir en la transformación de la sociedad. ▪ Investigador que se integre a los ámbitos académicos y privados que la región necesita.
Universidad Autónoma del Estado de Morelos	Maestría en Producción Artística	▪ Diseñar, desarrollar, concluir y documentar procesos y productos artísticos con un alto nivel profesional. Asimismo, podrá articular claramente significados y conceptos centrales de su propio proceso artístico. ▪ El egresado será capaz de elaborar aproximaciones críticas a su producción y a la de otros artistas. Contará con los conocimientos y las prácticas necesarios para

		desempeñarse como docente en instituciones educativas o como experto en centros artísticos especializados. ▪ También contará con las herramientas requeridas para proveer ideas originales y soluciones a problemas en éstos y otros ámbitos afines al arte contemporáneo.
Universidad Autónoma de Chihuahua	Maestría en Producción Artística	▪ Aplica a su producción artística una noción integral de alto nivel en los elementos técnicos, conceptuales y estéticos correspondientes a su disciplina. ▪ Evidencia un proceso de maduración en el contenido conceptual de su producción artística. ▪ Muestra un dominio de procesos técnicos y de medios propios de la práctica actual de su disciplina. ▪ Demuestra habilidades de vinculación, diálogo y colaboración disciplinares e interdisciplinares con los diversos agentes de la comunidad. ▪ Cuenta con aptitudes necesarias para profundizar y continuar desarrollándose en los ámbitos académico y profesional. ▪ Es un artista integral cuya producción revela una amplia perspectiva y una clara conciencia de su lugar en el mundo del arte. ▪ Trabaja en grupos colegiados. ▪ Es asesor profesional en aspectos de carácter artístico.
Universidad Autónoma de Baja California	Maestría en Dramaturgia Escénica y Literaria	▪ Crear, ya sea desde la escena o desde la literatura, obras dramáticas originales y de calidad. ▪ Producir textos teóricos sobre su proceso creativo y de reflexión sobre su impacto en el teatro nacional. ▪ Crear propuestas teóricas sobre la metodología y epistemología de la dramaturgia, con el fin de producir textos académicos o programas educativos de nivel superior. ▪ Generar una identidad artística propia que le permita difundir y posicionar sus proyectos en el medio teatral.

Universidad Veracruzana	Maestría en Artes Escénicas	**Competencias:** ▪ Planificar, organizar y ejecutar proyectos de investigación relacionados con las artes escénicas. ▪ Diseñar, promover y ejecutar programas de intervención artística, social y educativa mediante las artes escénicas. **Conocimientos:** ▪ Capacidad para la generación, aplicación y transmisión de saberes en lo que concierne al terreno de los estudios escénicos. ▪ Capacidad para identificar y reflexionar sobre temas y problemas que atañen a la producción escénica. ▪ Capacidad para identificar y reflexionar sobre los debates contemporáneos en relación con los asuntos de orden ético, ontológico, estético y epistemológico. ▪ Capacidad para elaborar herramientas argumentativas y metodológicas para la investigación de las artes escénicas. ▪ Capacidad para contribuir de manera significativa en los sectores académico, docente y de investigación al análisis y la difusión del patrimonio de las artes escénicas en México. ▪ Capacidad para diseñar e implementar proyectos o programas de investigación que consideren la transformación positiva de su entorno socio-cultural. ▪ Capacidad para la formación de calidad de recursos humanos. **Habilidades:** ▪ Habilidad para desarrollar investigaciones en lo individual y lo colectivo. ▪ Habilidad para el manejo de fuentes de investigación. ▪ Habilidad para el desarrollo y difusión de su área de conocimiento. ▪ Habilidad para el diseño y la ejecución de investigación de calidad en el campo disciplinario, interdisciplinario y multidisciplinario.

		▪ Habilidad para crear y sumarse a redes de investigación. **Actitudes:** ▪ Disposición para identificar, plantear y resolver problemas de investigación en relación con las artes escénicas, en lo individual y lo colectivo. ▪ Disposición para contribuir en la formación profesional de investigadores en las artes escénicas. ▪ Disposición e iniciativa para el trabajo individual y en equipo. ▪ Compromiso para dedicarse a sus estudios de manera disciplinada, honesta y responsable. ▪ Capacidad para desarrollar, estructurar y defender, de manera respetuosa, ideas originales en forma verbal y escrita. ▪ Capacidad e iniciativa de auto-aprendizaje. ▪ Capacidad de respeto y empatía con la comunidad. ▪ Apertura al diálogo, comprensión y respeto hacia la diversidad cultural y sexo-genérica.
Universidad Tecnológica de La Mixteca	Maestría en Medios Interactivos	▪ El egresado es un profesional con habilidades en desarrollo y dirección de proyectos, investigación, creatividad e innovación tecnológica en dicha área. Este especialista podrá desarrollarse en despachos de diseño, medios de comunicación, casa productoras y pos-productoras, casas de efectos visuales y animación por computadora, cine y video, agencias de publicidad, enseñanza e investigación, empresas privadas o del Estado y ejercicio libre de la profesión.

Fuente: Elaboración propia con base en información de las páginas web de las instituciones educativas.

A manera de conclusión sobre el análisis de la profesión y su prospectiva se encontró que la oferta existente en las Artes está orientada en disciplinas como Artes Visuales, Producción Artística, Medios Interactivos, Artes Escénicas, Dramaturgia Escénica y Literaria y Arte para la Educación. Estos programas mantienen como común denominador las cuestiones relacionadas con las habilidades, las aptitudes y los valores, destacándose la creatividad, la sensibilidad, el pensamiento crítico, la capacidad del trabajo en equipo, el autoaprendizaje, la capacidad interpretativa, el manejo de las

tecnologías de información y comunicación, la perseverancia, la empatía y el compromiso social. También es necesario mencionar que en estudio de la oferta educativa solo se identificó un programa denominado Maestría en Artes Visuales. Este programa que ofrece la UNAM tiene como perfil de egreso que el maestro de las artes visuales es un profesional con bases sólidas en el amplio panorama de las artes visuales, que cuenta con los conocimientos teórico-prácticos de los procesos creativos propios y de terceros, capaz de contextualizarlos y proyectarlos en los ámbitos: cultural, docente, artístico, económico, político y social, ya sea contemporáneo o histórico, en un ámbito de aprecio por la creación artística humana y sus diversas expresiones. No obstante, que la descripción no permite identificar cuáles conocimientos teóricos-prácticos de los procesos creativos individuales y de terceros son los que se requieren para el desempeño profesional en los ámbitos mencionados, si será necesario revisar el mapa curricular como parte de los trabajos de diseño curricular porque la propuesta de la Facultad de Artes es Maestría en Artes Visuales.

1.2.2. Análisis de Organismos Nacionales e Internacionales

Objetivo.

Analizar los referentes nacionales e internacionales que señalan competencias, contenidos de dominio y prácticas que deben cubrirse para apoyar a la creación de la Maestría en Artes Visuales.

Método.

Se realizó una investigación documental, a través de fuentes digitales y físicas para conocer los requerimientos propuestos por diferentes organismos nacional e internacional con el propósito de identificar las competencias, contenidos de dominio y prácticas de la profesión recomendadas. Así, para este apartado, se describen los criterios de Calidad Educativa emitidos la Secretaría de Educación Pública (SEP) para el registrado en el Sistema Nacional de Posgrados del CONAHCYT.

Resultado. La Secretaría de Educación Pública (SEP) y el Consejo Nacional de Humanidades, Ciencia y Tecnología (CONAHCYT) desde el 28 de junio de 2022, anunciaron las nuevas bases para el registro de los programas inscritos en el Sistema Nacional de Posgrados (SNP). Bajo este nuevo mecanismo, serán las universidades, las IES y los Centros Públicos de Investigación quienes asuman la calidad de sus programas y aseguren su excelencia académica. Tradicionalmente, esta función había sido ejercida por el CONACYT (denominación anterior de CONAHCYT), a través del extinto Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC).

La validez de los programas de posgrado nacionales estará en manos de la SEP, en la Subsecretaría de Educación Superior, a través de la Dirección General de Profesiones. Los programas validados por la SEP podrán registrarse en la plataforma única del Sistema Nacional de Posgrados, habilitada por el CONAHCYT, la cual posibilita que las y los estudiantes de posgrado de las instituciones registradas soliciten una beca de manera directa y sin intermediarios.

El CONAHCYT clasifica los programas registrados en el SNP, a través de categorías y subcategorías, estructurales y estructurantes, según su orientación: posgrado de investigación y profesionalizantes.

Las IES y los centros de Investigación (CI) podrán postular programas en el PNPC, en los siguientes niveles a) Reciente creación; b) En Desarrollo; c) Consolidado; y d) Competencia internacional.

La solicitud de registro se realiza mediante Convocatoria Programa Nacional de Posgrados de Calidad Evaluación de Programas de Posgrado de Nuevo Ingreso, emitida anualmente.

De acuerdo con información disponible en el portal del CONAHCYT (2024) la Convocatoria *Programa Nacional de Posgrados de Calidad Evaluación de Programas de Posgrado de Nuevo Ingreso 2021,* especificaba que las solicitudes debían estar ampliamente justificadas y cumplir con los siguientes requisitos:

- Propiciar el desarrollo de posgrados con un enfoque multi, inter y transdisciplinar orientados a fortalecer las capacidades científicas, humanistas, tecnológicas y de innovación de los estados y regiones donde se ubican los posgrados.

- Demostrar viabilidad y pertinencia de los posgrados para detonar el desarrollo científico, humanista, tecnológico, de innovación y social de los estados seleccionados.
- Favorecer la articulación entre la generación y aplicación del conocimiento para la resolución de problemas de los estados y regiones.
- Contar con viabilidad y tener el potencial de impacto de los proyectos a desarrollar en el posgrado tomando como referencia los problemas estatales, regionales, y/o nacionales prioritarios, así como los temas definidos por el Conacyt en los PRONACES.
- Demostrar la pertinencia del posgrado en el contexto local, regional, nacional o internacional.

La inscripción de un programa nuevo al Programa Nacional de Posgrado requiere de cumplir Términos de Referencia para la Evaluación y Seguimiento de Programas de Nuevo Ingreso, Versión 7.1 publicada en marzo de 2021.

Este documento se estructura en cuatro capítulos a saber:

- CAPÍTULO 1. Nuevas formas de organizar la formación e investigación en el posgrado.
- CAPÍTULO 2. La pertinencia del modelo del PNPC.
- CAPÍTULO 3. El modelo de evaluación del PNPC.
- CAPÍTULO 4. Contenido de las solicitudes de los programas de nuevo ingreso al PNPC.

La revisión puntual de cada capítulo con sus respectivos criterios será sin duda, una de las acciones futuras para este programa en su búsqueda de lo alcanzar el reconocimiento de calidad como tienen los programas analizados en el apartado anterior.

Para cerrar, se recomienda que el nuevo programa de Maestría en Artes Visuales desde el diseño contemple las directrices exigidas para formar parte del Padrón del SNP, en particular las de la Formación de Personas Egresadas, ya que el perfil está relacionado con:

a) Adquirir una visión integral en la frontera del conocimiento, sus métodos y aplicaciones.
b) Adquirir capacidades para discutir, reflexionar y proponer soluciones

innovadoras a problemas prioritarios de su contexto.

c) Plantear y resolver problemas sociales, ambientales, culturales, científicos y tecnológicos.

d) Demostrar satisfacción con los logros obtenidos a través del programa.

e) Graduarse en tiempo y con trabajos de investigación con valor e impacto social.

f) Pertenecer a sociedades científicas y tecnológicas de reconocimiento nacional e internacional como investigadores/investigadoras o personas profesionistas.

g) Incorporarse al sistema social institucional productivo para mejorar su capacidad y formación del capital humano del país.

h) Desarrollar actividades de retribución social que reconozcan su compromiso por regresar a la sociedad el apoyo que recibió para su formación.

Conclusiones

Tomando en consideración los resultados de la evaluación externa del programa educativo de Maestría en Artes Visuales de la UABC, se concluye lo siguiente:

1. El programa educativo de Maestro en Artes Visuales con orientación profesionalizante es viable porque existe un requerimiento en la sociedad y en los mercados laborales de acuerdo con los empleadores y los egresados participantes en el estudio.
2. Los empleadores desde sus ámbitos de competencia profesional señalaron cuáles deberían ser las áreas de orientación para el nuevo programa de Maestría en Artes Visuales, con el mayor número de menciones: **Gestión de Actividades Artísticas y Culturales**, así como **Investigación en las Artes Visuales.** También sugirieron incluir como áreas de énfasis o asignaturas en la currícula, las siguientes: **Creación y Difusión de Promoción del Arte y la Cultura**; **Producción en las Artes Visuales**; **Movimiento, Arte Digital y Tecnologías de la Información**; **Arte y Entorno; y Docencia en Artes y Diseño.**
3. Los egresados consideraron que la orientación del programa de Maestría en Artes Visuales, deberán: **Promoción de procesos creativos propios y de terceros para proyectarlos en los ámbitos: cultural, docente, artístico, económico, político y social** (28%); **Creación, difusión y promoción del arte y la cultura (**21.4%); **Gestión de actividades artísticas y culturales** (21.4%); **Producción en áreas como: pintura, escultura, gráfica, dibujo y fotografía** (14.3%); **Investigación en artes visuales** (7.1); y **Docencia en artes y diseño** (7.1%).
4. Los empleadores y egresados se pronunciaron a favor de un programa diseñado para dotar a los Maestros en Artes Visuales de los conocimientos y herramientas que les permitan gestionar, administrar, fijar precios, presupuestar, promocionar, vender y negociar todo aquello que se relacione con su propio trabajo creativo o el de alguien más.
5. Los egresados se manifestaron a favor de un programa profesionalizante, en modalidad híbrida y con periodicidad semestral.
6. Empleadores y egresados señalaron que el programa de Maestría en Artes debe equilibrar la parte teórica y práctica, poniendo particular énfasis en la segunda porque consideran que una práctica vinculada permitirá que los estudiantes se posicionen mejor en el mercado laboral.
7. Empleadores y egresados manifestaron ciertas recomendaciones a saber: 1) Formar una planta docente equilibrada con profesores de tiempo completo y profesionistas con una práctica laboral comprobable; 2) Diseñar un modelo de vinculación académica con otras institucionales nacionales e internacionales para que profesores con experiencia en otros contextos impartan cursos completos, ya que las conferencias o talleres cortos no son

suficientes; 3) Crear un modelo de vinculación que permita a la Facultad de Artes estar más abierta a la comunidad.

8. Los egresados del programa de Maestría en Artes Visuales deberán ser promotores del arte y la cultura en el Baja California y sus municipios, además de jugar un papel fundamental para el posicionamiento de la propia disciplina en la sociedad, la academia, el gobierno y la empresa en los ámbitos nacional y estatal.
9. La difusión de las artes visuales por parte del gobierno del estado y las instituciones educativas en BC es una tarea impostergable y la Facultad de Artes cuenta con los recursos humanos y materiales para posicionar un importante liderazgo.
10. Una cuestión clave en la formación además de los conocimientos en la disciplina de las artes visuales es el desarrollo de las habilidades y destrezas para el desempeño de estos futuros egresados, entre las que se incluyen la capacidad de abordar los temas actuales que conciernen a las artes visuales y de problematizar al respecto; competencia para la estructuración de proyectos de acuerdo a un marco teórico-práctico; manejo de un método de investigación científica que responda a los problemas de investigación; habilidades para resolver problemáticas productivas y sociales; uso de metodologías y técnicas de investigación; y el manejo de una adecuada comunicación oral y escrita.
11. Finalmente, se documentó la prevalencia en los últimos años de las necesidades y problemáticas que atiende y deberá atender el Maestro en Artes Visuales egresado de la UABC, por lo que es necesario fortalecer al programa en sus líneas de énfasis en tópicos de inteligencia artificial y manejo programas de cómputo, así como de estrategias que permitan canalizar los resultados de los esfuerzos investigativos a la solución de los problemas productivos y sociales, cuidando que cada contribución sea con un alto sentido ético y de compromiso social.

Referencias

Aguirre Gamboa, P. D. C., Anaya Ávila, M. D. P., Casco López, J., & Laurencio Meza, R. L. (2019). Las artes visuales y su acercamiento transversal en el campo de la comunicación. *Tsantsa. Revista De Investigaciones artísticas*, (7), 192–198. https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/tsantsa/article/view/2928

Andueza, M. (2016). *Didáctica de las artes plásticas y visuales en Educación Infantil*. UNIR-Universidad Internacional de La Rioja, UNIR Editorial.

Arizona State University. (19 de junio de 2023). Majors and Degree Programs. https://degrees.apps.asu.edu/masters-phd/major-list/interest-area/02

ArtCenter College of Design. (18 de junio de 2023). Requirements By Major. https://www.artcenter.edu/admissions/graduate-admissions/program-requirements/requirements-by-major.html

Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior. (21 de mayo de 2023). *Anuarios Estadísticos de Educación Superior.* http://www.anuies.mx/informacion-y-servicios/informacion-estadistica-de-educacion-superior/anuario-estadistico-de-educacion-superior

California College of the Arts (CCA). (19 de junio de 2023). *Fine Arts.* https://www.cca.edu/fine-arts/

California Institute of the Arts (CalArts). (20 de junio de 2023). *School of Art.* https://art.calarts.edu/programs/art

Consejo Nacional de Población. (28 de mayo de 2023*). Datos Abiertos. Indicadores demográficos 1950-2050.* https://datos.gob.mx/busca/dataset/proyecciones-de-la-poblacion-de-mexico-y-de-las-entidades-federativas-2016-2050/resource/59202b80-7d7d-42dd-afa2-856719e68bca

Cruz González, N. (2007). El poblamiento de Baja California y la influencia de la política de población en el periodo cardenista. *Estudios Fronterizos, 8(16),* 91-122.

Díaz Alcaide, M.D. (2011). Sobre la educación en artes plásticas y visuales. Espacio y Tiempo, 25, 163-170.

Elichiry, Nora Emilce, & Regatky, Mariela. (2010). Aproximación a la educación artística en la escuela: an overview. *Anuario de investigaciones*, *17*, 129-134. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-16862010000100013&lng=es&tlng=es.

García-Arce, Julia Guadalupe., Pérez-Ramírez, Carlos Alberto. y Gutiérrez Barba, Blanca Estela. (2021). Objetivos de Desarrollo Sustentable y funciones sustantivas en las Instituciones de Educación Superior. Revista Actualidades Investigativas en Educación, 21(3), 1-34. Doi. 10.15517/aie.v21i3.48160

Gradschools. (22 de junio 2023). *Major in Fine Arts & Design.* https://www.gradschools.com/programs/fine-art?in=california

Gobierno del estado Baja California (04 de junio de 2023). *BC Móvil. Ubicación Geográfica.*

https://m.ebajacalifornia.gob.mx/Formas/NEstado/General/WfUbicacion.aspx

Gobierno del Estado de Baja California. (2021). *Periódico Oficial del Gobierno de Baja California.* http://transparencia.pjbc.gob.mx/Documentos/pdfs/Decretos/2020/Decreto46.pdf

Gobierno del Estado de Baja California. (2021). *Periódico Oficial de Estado de Baja California.* https://wsextbc.ebajacalifornia.gob.mx/CdnBc/api/Imagenes/ObtenerImagenDeSistema?sistemaSolicitante=PeriodicoOficial/2021/Julio&nombreArchivo=Periodico-46-CXXVIII-202171-N%C3%9AMERO%20ESPECIAL.pdf&descargar=false

Gobierno de México. (05 de junio de 2023). *Sistema de Información Cultural*. https://sic.cultura.gob.mx/lista.php?table=centro_cultural&disciplina=&estado_id=2

Gobierno de México. (28 de mayo de 2023). *Data México. Empleo.* https://datamexico.org/es/profile/occupation/profesionistasytecnicos?employSelector5=salaryOption&quarter8=20151

Gobierno de México. (18 de junio de 2023). *SIC México. Sistema de Información Cultural. Baja California. Casas y Centros Culturales.* https://sic.cultura.gob.mx/lista.php?table=centro_cultural&disciplina=&estado_id=2

Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (28 de mayo de 2023). *Banco de Información Económica.* https://www.inegi.org.mx/app/indicadores/?tm=0

Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (28 de mayo de 2023). *Cuenta Satélite de la Cultura en México, 2021.* https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2022/CSC/CSC2021.pdf

Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (04 de junio de 2023). *Aspectos Geográficos Baja California 2021.* https://www.inegi.org.mx/contenidos/app/areasgeograficas/resumen/resumen_02.pdf

Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (04 de junio de 2023). *Catálogo de Territorio Insular Mexicano.* https://datos.abiertos.inecc.gob.mx/Datos_abiertos_INECC/CGACC/DocumentosRIslasMarias/Eje2_InstrumentosDelTerritorioInsularMexicano/CatalogoInsularDelTerritorioMexicano.pdf

Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (04 de junio de 2023). *Cuéntame INEGI. División municipal.* https://cuentame.inegi.org.mx/monografias/informacion/bc/territorio/div_municipal.aspx?tema=me&e=02

Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (05 de junio de 2023). *Directorio Estadístico Nacional de Unidades Económicas.* https://www.inegi.org.mx/app/mapa/denue/default.aspx

Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (05 de junio de 2023). *Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo.* https://www.inegi.org.mx/programas/enoe/15ymas/#Tabulados

Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (17 de junio de 2023). *Información por Entidad. Baja California. Población.* https://cuentame.inegi.org.mx/monografias/informacion/bc/poblacion/default.aspx?tema=me&e=02

Keystone. (22 de junio de 2023). *Máster Programas en Estudios de Artes en California, Estados Unidos de América 2023.* https://www.master-maestrias.com/master-posgrado/estudios-de-artes/estados-unidos/california

Laguna College of Art + Design. (18 de junio de 2023). *DRAWING MFA.* https://www.lcad.edu/drawing-mfa/

Macaya-Ruiz, A. (2017). Trayectos en el mapa: artes visuales como representación del conocimiento. *Arte, Individuo y Sociedad*, 29(2), 387-404.

Maeso Rubio, F. (2008). Aprender a enseñar las artes visuales desde una perspectiva crítica y construccionista. En F. Maeso Rubio (coord.). *El arte de enseñar el arte. Metodología innovadora en Bellas Artes* (pp. 129-152). Diferencia.

Marín-Viadel, R.; Roldán, J. (2019) A/r/tografía e Investigación Educativa Basada en Artes Visuales en el panorama de las metodologías de investigación en Educación Artística. Arte, Individuo y Sociedad 31(4), 881-895.

Northern Arizona University. (21 de junio de 2023). *Applying as a graduate student.* https://nau.edu/how-to-apply/graduate/

Otis College of Art and Design. (21 de junio de 2023). *MFA Programs.* https://www.otis.edu/graduate-programs

Piñera Ramírez, D. y Bejerano Suárez, A.S. (2011). Expresiones arquitectónicas compartidas en la frontera de Baja California y California. *Culturales, 7(14),* 159-184.

Prescott College. (21 de junio de 2023). *Admissions.* https://prescott.edu/admissions/

Secretaría del Trabajo y Previsión Social. (28 de mayo de 2023). *Observatorio Laboral. Artes.* https://www.observatoriolaboral.gob.mx/static/estudios-publicaciones/Artes.html

Secretaría de Cultura de Baja California (18 de junio de 2023). *Nuestros Espacios. Mexicali.* http://www.icbc.gob.mx/Conocenos/Mexicali

Secretaría del Trabajo y Previsión Social. (05 de junio de 2023). *Trabajadores Asegurados IMSS.* https://www.stps.gob.mx/gobmx/estadisticas/asegurados.htm

Sistema Nacional de Posgrados (SNP). (14 de junio de 2023). *SNP CONAHCYT.* http://svrtmp.main.conacyt.mx/ConsultaSNP/?c=Consulta&a=Index

Universidad Autónoma de Aguascalientes. (23 de junio de 2023). *Maestría en Arte. http://posgrados.uaa.mx/programas/ma/*

Universidad Autónoma de Chihuahua (23 de junio de 2023). *Maestría en Producción Artística.* https://uach.mx/posgrado/maestria/maestria-en-produccion-artistica/

Universidad Autónoma de Baja California. (28 de mayo de 2023). *Coordinación General de Servicios Estudiantiles y Gestión Escolar.* http://cgsege.uabc.mx/web/cgsege/estadisticas

Universidad Autónoma de Baja California. (28 de mayo de 2023). *Maestría en Dramaturgia Escénica y Literaria.* http://www.facultaddeartesuabc.com/medel/

Universidad Autónoma de Querétaro. (23 de junio de 2023). *Maestría en Arte para la Educación.* https://www.uaq.mx/index.php/oferta-educativa/programas-educativos/fba/maestrias/maestria-en-arte-para-la-educacion

Universidad Autónoma de México. (23 de junio de 2023). *Maestría en Artes Visuales. https://www.posgrado.unam.mx/programa/artes-visuales-maestria/*

Universidad Autónoma del Estado de Morelos. (28 de junio de 2023). *Maestría en Producción Artística.* https://artes.uaem.mx/oferta/posgrado/mapa/

Universidad de Guanajuato. (23 de junio de 2023). *Maestría en Artes. División de Arquitectura, Arte y Diseño del Campus Guanajuato de la Universidad de Guanajuato. https://www.ugto.mx/admisionug/images/daadcgto/2021/admision-maestria-artes-2021-ug-ugto.pdf*

Universidad Iberoamericana Ciudad de México. (23 de junio de 2023). *Maestría en Estudios de Artes.* https://posgrados.ibero.mx/maestria/maestria-en-estudios-de-arte/

University of Arizona. (22 de junio de 2023). *Master of Fine Arts program in Studio Art.* https://art.arizona.edu/prospective-students/free-grad-school/

University of California at Los Ángeles Department of Art. (22 de junio de 2023). *School of the Arts and Architecture.* https://www.arts.ucla.edu/

Universidad Tecnológica de la Mixteca. (23 de junio de 2023). *Maestría en Medios Interactivos.* https://www.utm.mx/m_medios_interactivos.html

Universidad Veracruzana. (23 de junio de 2023). *Maestría en Artes escénicas.* https://www.uv.mx/mae/aspirantes-al-posgrado/perfiles/

University of the Arts London. (2018). Research Degrees Handbook and Regulations 2018/19 [Manual de grados de investigación y regulaciones 2018/2019]. London: Research Management and Administration, University of the Arts London.

UNESCO (2021). Pensar más allá de los límites Perspectivas sobre los futuros de la educación superior hasta 2050. file:///C:/Users/DELL/Downloads/377529spa.pdf