UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA

PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN ARTE Y DISEÑO
Modalidad presencial

Programa

Proyecto IV

Clave	**Semestre**	**Créditos**	**Duración**	16 semanas
	4º	7	**Campo de conocimiento**	Artes Visuales/Diseño/Medios Digitales/Sociedad y Cultura
			Etapa	Básica

Modalidad	**Curso (X) Taller (X) Lab ( ) Sem ( )**	**Tipo**	**T ( ) P ( ) T/P (X)**
Carácter	**Obligatorio (X) Optativo ( )** **Obligatorio E ( ) Optativo E ( )**	**Horas**	

Semana		**Semestre**	
Teóricas	2	**Teóricas**	32
Prácticas	3	**Prácticas**	48
Total	5	**Total**	80

Seriación	
Obligatoria ( )	
Asignatura antecedente	
Asignatura subsecuente	

Indicativa (X)	
Asignatura antecedente	Proyecto III
Asignatura subsecuente	Proyecto V

Objetivo general

Diseñar un proyecto de investigación-producción que incluya conceptos relativos a la noción de temporalidad (memoria, vestigio, relato, etc.), para el desarrollo de narrativas visuales que vinculen e integren las asignaturas del semestre.

Objetivos específicos

1. Desarrollar estrategias para la aplicación creativa de conceptos.
2. Identificar diversas nociones de lo temporal: ciclos, tiempo real y diferido, etc.
3. Aplicar secuencialidad y estructuras narrativas a la resolución de un proyecto creativo.

Índice temático

	Tema	Horas Semestre	
		Teóricas	**Prácticas**
1	Metodologías de conceptualización e integración disciplinar.	8	0
2	El concepto de *tiempo*.	8	4
3	Narrativa visual.	8	4
4	Desarrollo de proyecto.	8	40
	Total	32	48
	Suma total de horas	80	

Contenido Temático

Tema	Subtemas

1	Metodologías de conceptualización e integración disciplinar. 1.1 Conceptualización y estrategias creativas. 1.2 Integración disciplinar.
2	El concepto de *tiempo*. 2.1 Referencias históricas de la idea de *tiempo*. 2.2 La perspectiva física de tiempo y espacio. 2.3 Tiempo cronológico, ciclos naturales y ritmos circadianos. 2.4 Sincronía y simultaneidad. 2.5 Tiempo real y tiempo diferido. 2.6 Vestigio, documento y memoria.
3	Narrativa visual. 3.1 Estructura narrativa y temporalidad. 3.2 Ritmo y arco narrativo. 3.3. *Flashback* y saltos temporales. 3.4 Linealidad y a-linealidad. 3.5 Ejemplos de narrativa más allá de la literatura y el cine.
4	Desarrollo de proyecto 4.1 Conceptualización, intencionalidad y discurso. 4.2 Planeación y calendarización. 4.3 Experimentación y bitácora. 4.4 Ejecución, registro y salidas finales.

Estrategias didácticas		**Evaluación del aprendizaje**	
Exposición	(X)	Exámenes parciales	( )
Trabajo en equipo	( )	Examen final	( )
Lecturas	(X)	Trabajos y tareas	(X)
Trabajo de investigación	( )	Presentación de tema	(X)
Prácticas (taller o laboratorio)	( )	Participación en clase	(X)
Prácticas de campo	( )	Asistencia	( )
Aprendizaje por proyectos	(X)	Rúbricas	( )
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Portafolios	( )
Casos de enseñanza	( )	Listas de cotejo	( )
Otras (especificar) Recursos audiovisuales.	(X)	Otras (especificar) Proyecto integrador.	(X)

Perfil profesiográfico	
Título o grado	Maestría en Arte o Artes visuales.
Experiencia docente	Al menos dos años en la docencia del arte.
Otra característica	

Bibliografía básica

- Alvarez, E. (2017) A, arte, bajo, cabe, contra, de, desde… nociones para escribir un proyecto de arte. México: Fundación Javier Marín.
- Bachelard, Gastón (2014) La Intuición Del Instante; Breviarios (2ª ed.) México: Fondo de Cultura Económica
- Heidegger, Martin (2019). El concepto de tiempo. España: Trotta
- Moxey, K. (2018). Time in the History of Art: Temporality, chronology and anachrony. NY: Routledge.
- Prada, J, M. (2018) El ver y las imágenes en el tiempo de internet. Madrid: AKAL.
- Rovelli, C. (2018). El orden del tiempo. Barcelona: Anagrama.

Bibliografía complementaria

- Hawking, Stephen (2014). Breve historia del tiempo. españa: Editorial Crítica
- Marcela Uribe (2016). Tiempo histórico y representación en la Histórica de Reinhart Koselleck. Anuario Colombiano de Historia Social y de la Cultura 43.1: 347-373.
- Tarkovski, A. (1990). Esculpir el tiempo. México: CUEC-UNAM.