

M A P A C U R R I C U L A R
E J E S D E F O R M A C I O N

B A S I C A

	Horas	Créditos	CREATIVO	Horas	Créditos	TEÓRICO-HISTÓRICO	Horas	Créditos	ESTRATEGICO	Horas	Créditos	TUTORIAS	OPTATIVOS
TALLERES			MATERIAS DE APOYO			CURSOS			CURSOS				
Línea y encuadre	8	8	Formas de ver	4	4	Historia del Arte de la Prehistoria al Arte gótico	3	6	Lectura y Escritura	3	6	El alumno podrá cubrir 1 hora a la semana de tutoría hasta completar 15 créditos	
La iluminación	8	8	Arte y Tecnología	4	4	Historia del arte del renacimiento al arte neoclásico	3	6	Metodología de investigación	3	6		
Planos y Perspectiva	8	8	Ciencia, Sociedad y arte	4	4	Historia del Arte de los siglos XIX Y XX	3	6	Análisis de la imagen	3	6		
			Lenguajes Visual	4	4	Historia del Arte mexicano del siglo XX	3	6	Presentación y difusión de la Obra de Arte	3	6		
			Fundamentos de la tridimensión	4	4	Introducción a las Teorías y el análisis del arte	3	6					
			Construcción Audiovisual	4	4	Pensamiento filosófico y arte	3	6					
			Dibujo Básico	4	4	Cultura visual	3	6					
Sub Total de Horas/Créditos	24	24	Sub Total de Horas/Créditos	28	28	Sub Total de Horas/Créditos	21	42	Sub Total de Horas/Créditos	12	24	Sub Total de Créditos	15
Total de Horas/Créditos por cursar	24	24	Total de Horas/Créditos por cursar	28	28	Total de Horas/Créditos por cursar	21	42	Total de Horas/Créditos por cursar	12	24	Total de créditos por cursar	15

Total de créditos de cada área

Total de créditos que conforman el área Básica y que el estudiante deberá cubrir al 100% antes de optar por cualquier materia o curso del área específica, por lo tanto tienen carácter obligatorio aún cuando el alumno puede elegir sus horarios y profesores. Esta etapa podrá cubrirse hasta en 4 semestres, el número de créditos mínimo por semestre a cubrir será de 32 créditos

133

E S P E C I F I C A

Para cubrir el área específica, el estudiante podrá elegir de las materias que aparecen a continuación y que corresponden a los diferentes ejes de formación de la siguiente forma: 5 Talleres (eje creativo)= 40 créditos; 10 materias de apoyo (eje creativo) = 40 créditos; 5 cursos (eje teórico-histórico) = 30 créditos; 5 cursos (eje estratégico) = 30 créditos; 25 créditos de tutorías y 40 créditos de cursos optativos para cubrir un total de 205 créditos en esta Área.

205

	Horas	Créditos	MATERIAS DE APOYO	Horas	Créditos	CURSOS	Horas	Créditos	CURSOS	Horas	Créditos	TUTORIAS	OPTATIVOS
TALLERES			MATERIAS DE APOYO			CURSOS			CURSOS				
Pintura:			Pintura:			Historia del arte latinoamericano del siglo XX	3	6	Museografía y curaduría	3	6	El alumno podrá cubrir 1 hora a la semana de tutoría hasta completar 25 créditos	40 créditos. El alumno podrá cubrir sus 40 créditos optativos con cualquiera de las materias que aparecen en este programa, o bien en otros programas de la DES o de la UAEM, o en su caso en otras Universidades, éstas últimas serán con acuerdo del C. Técnico
Sensibilización visual	8	8	El cuerpo y la pintura, el cuerpo de la pintura	4	4	Historia de la Escultura desde los orígenes hasta el siglo XIX	3	6	Análisis de la realidad nacional	3	6		
Composición y construcción de la	8	8	Pintura y fotografía	4	4	Historia de la Escultura del siglo XX	3	6	Gestión y Administración del arte	3	6		
Representación pictórica	8	8	Cita, robo y apropiación	4	4	Historia de la Gráfica	3	6	Arte, patrimonio y sociedad	3	6		
Estrategias Pictóricas	8	8	Pintura y dibujo, boceto y cuadro	4	4	Historia de la fotografía mundial	3	6	Arte y medios de comunicación	3	6		
			Simbolismos y narrativas/iconografías visuales	4	4								
Escultura:			Escultura:			Historia de la fotografía en México	3	6	Arte y psicología	3	6		
Creación Escultórica	8	8	Documentación y archivos, proceso y producto	4	4	Historia del cine en el mundo (1895-1960)	3	6	Arte y educación	3	6		
Lo cotidiano en la escultura	8	8	El color y la pintura	4	4	Cine mexicano y literatura	3	6					
Intervención Espacial	8	8	Técnicas experimentales en pintura y dibujo	4	4	Historia de las nuevas tecnologías	3	6					
Escultura y otros medios	8	8				Historia del arte prehispánico	3	6					
Gráfica			Gráfica			Iconografía	3	6					
Diarios, Historias y Grabado	8	8	Talla	4	4	Estética	3	6					
Ilustración	8	8	Modelado, moldes y vaciados	4	4	Semiótica del arte	3	6					
Grabado en expansión	8	8	Textiles	4	4	Antropología visual	3	6					
Grabado en gran formato y mini estampa	8	8	Cuerpo y Espacio	4	4								
			Metal	4	4	Análisis postmoderno de la imagen técnica	3	6					
Dibujo:			Dibujo:										
Dibujo Formal	8	8	Construcción y Collage	4	4								
Dibujo experimental	8	8	Instalación	4	4								
			Memoria y registro	4	4								
Fotografía			Fotografía										
Fundamentos de laboratorio y fotografía	8	8											
Fotografía de Estudio (retrato, moda, etc.)	8	8	Linóleo y xilografía	4	4								
Fotografía Digital	8	8	Serigrafía	4	4								
			Huecograbado	4	4								
Video:			Video:										
Creación en documental	8	8	Grabado en color	4	4								
Creación en Ficción	8	8	Litografía	4	4								
Creación en televisión	8	8	Gráfica no convencional	4	4								
Videoarte	8	8	Edición	4	4								
			Electrografía y gráfica digital	4	4								
Animación:			Fotografía										
Animación tradicional	8	8	Fotoperiodismo y fotografía documental	4	4								
Animación 3D	8	8	Géneros fotográficos	4	4								
Stop Motion	8	8	Edición, discurso y portafolio fotográfico	4	4								
			Química, Física y óptica fotográfica	4	4								
Multimedia:			Multimedia:										
Interactividad, hipertexto y redes	8	8	Impresión fina	4	4								
Arte Sonoro	8	8	Fotografía Artística	4	4								
Instalación multimedia	8	8	Procesos Fotográficos antiguos	4	4								
Multimedia en escena y performance	8	8											
			Video										
Sub Total de Horas/Créditos	224	224	Edición y montaje	4	4								
Total de Horas/Créditos por cursar	40	40	Fotografía para imagen en movimiento	4	4								
			Producción	4	4								
			Diseño y producción de sonido	4	4								
			Guion	4	4								
			Dirección de Actores	4	4								
			Dirección de Arte	4	4								
			Técnicas de Post-producción	4	4								
			Creación en video	4	4								
			Animación										
			Principios de la animación	4	4								
			Mecánica del movimiento	4	4								
			Animación 2D digital	4	4								
			Diseño para animación	4	4								
			Visualización para animación	4	4								
			Animación de personajes en 3D	4	4								
			Multimedia										
			Fundamentos de multimedia	4	4								
			Procesos de Multiarte	4	4								
			Estudios de la interfaz	4	4								
			Sonido digital	4	4								
			Programación, modelos y estructuras	4	4								
			Tendencias actuales en multimedia	4	4								
			Diseño de experiencia multimedial	4	4								
			Sub Total de Horas/Créditos	212	212								
			Total de Horas/Créditos por cursar	40	40								

Total de créditos del Programa

338