

CARRERA DE ARTES
&
DISEÑO GRÁFICO



BITÁCORA ACADÉMICA

Universidad Mayor de San Andrés

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

PRIMERA SECCIÓN

INTELIGENCIA CROMÁTICA

PINTURA

ART-104

Taller de Pintura I

Pag.1

ART-204

Taller de Pintura II

Pag.3

ART-304

Taller de Pintura III

Pag.6

ART-404

Taller de Pintura IV

Pag.8

SEGUNDA SECCIÓN

INTELIGENCIA BIDIMENSIONAL

DIBUJO

ART-101

Taller de Dibujo I

Pag.13

ART-201

Taller de Dibujo II

Pag.17

ART-301

Taller de Dibujo III

Pag.20

ART-401

Taller de Dibujo IV

Pag.23

GRABADO

ART-103

Taller de Grabado I

Pag.25

ART-203

Taller de Grabado II

Pag.28

ART-303

Taller de Grabado III

Pag.31

ART-403

Taller de Grabado IV

Pag.33

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

SEGUNDA SECCIÓN

INTELIGENCIA **BIDIMENSIONAL**

ART-208

Dibujo Lineal

Pag.28

ART-105

Diseño y Composición

Pag.37

ART-305

Fotografía Artística

Pag.41

ART-409

Serigrafía Artística

Pag.44

TERCERA SECCIÓN

INTELIGENCIA **TRIDIMENSIONAL**

ESCULTURA

ART-102

Taller de Escultura I

Pag.49

ART-202

Taller de Escultura II

Pag.50

ART-302

Taller de Escultura III

Pag.52

ART-402

Taller de Escultura IV

Pag.53

CERÁMICA

ART-102

Taller de Cerámica I

Pag.54

ART-202

Taller de Cerámica II

Pag.57

ART-302

Taller de Cerámica III

Pag.60

ART-402

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

CUARTA SECCIÓN

METAMATERIAS

ART-106	Historia General del Arte I	Pag.65
ART-206	Historia General del Arte II	Pag.67
ART-306	Historia General del Arte III	Pag.69
ART-406	Historia General del Arte IV	Pag.71
ART-307	Historia Del Arte Americano y Nacional I	Pag.74
ART-407	Historia Del Arte Americano y Nacional II	Pag.79
ART-107	Sociología del Arte	Pag.83
ART-108	Iniciación a la Investigación	Pag.85
ART-207	Psicología del Arte	Pag.88
ART-408	Teoría General del Arte	Pag.91
ART-412	Metodología de la Investigación	Pag.93

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

QUINTA SECCIÓN

INTELIGENCIA CROMÁTICA

PINTURA

ART-104

Taller de Pintura I

Pag.99

SEXTA SECCIÓN

INTELIGENCIA BIDIMENSIONAL

DIS-101	Taller de Dibujo I	Pag.107
DIS-201	Taller de Dibujo II	Pag.110
DIS-301	Dibujo Lineal	Pag.112
ART-208	Taller de Dibujo Publicitario	Pag.114
DIS-103	Diseño y Composición	Pag.117
DIS-102	Técnicas de Impresión I	Pag.121
DIS-202	Técnicas de Impresión II	Pag.123
DIS-302	Serigrafía I	Pag.125
DIS-402	Serigrafía II	Pag.126
DIS-203	Diseño Publicitario I	Pag.127
DIS-303	Diseño Publicitario II	Pag.130
DIS-204	Tipografía	Pag.133
DIS-206	Fotografía I	Pag.135
DIS-306	Fotografía II	Pag.138

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

SEXTA SECCIÓN

INTELIGENCIA **BIDIMENSIONAL**

DIS-205

Diseño Computarizado I

Pag.141

DIS-305

Diseño Computarizado II

Pag.144

DIS-405

Diseño Computarizado III

Pag.150

ART-409

Taller Audiovisual

Pag.15

SEPTIMA SECCIÓN

METAMATERIAS

DIS-105

Historia del Diseño Gráfico

Pag.159

DIS-207

Redacción Publicitaria

Pag.163

DIS-308

Marketing

Pag.165

DIS-401

Práctica Profesional

Pag.168

DIS-304

Teoría y Técnica de la Publicidad I

Pag.171

DIS-404

Teoría y Técnica de la Publicidad II

Pag.174

ART-106

Historia General del Arte I

Pag.176

ART-206

Historia General del Arte II

Pag.178

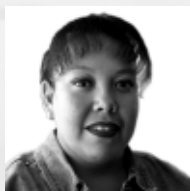
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

SEPTIMA SECCIÓN

METAMATERIAS

ART-306	Historia General del Arte III	Pag.180
ART-406	Historia General del Arte IV	Pag.182
ART-307	Historia Del Arte Americano y Nacional I	Pag.185
ART-407	Historia Del Arte Americano y Nacional II	Pag.190
ART-107	Sociología del Arte	Pag.194
ART-108	Iniciación a la Investigación	Pag.196
ART-412	Metodología de la Investigación	Pag.199

CARRERA DE ARTES DISEÑO GRÁFICO



P L A N T E L
A D M I N I S T R A T I V O



CARRERA DE ARTES DISEÑO GRÁFICO

PLANTEL
DOCENTE



Lic. Roxana Nuñez



Lic. Rosario Mejia



Lic. Paola Guardia



Lic. Monica Davalos



Lic. Alejandro Sanz



Lic. Miguel Salazar



Lic. Oscar Heredia



Lic. Bernardo Monasterios



Arq. Javier Fernandez



Lic. Fernando Montes



Mg Raul Pereyra



Lic. Bernardo Torres



Lic. Davis Villegas



Ing. Jerry Escobar



Lic. Hugo Salazar



Mg. Ramiro Gareca



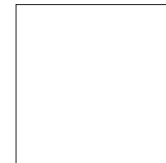
Dr. Mario Yujra



Lic. Max Aruquipa



Mg. Roger Huallpara



C A R R E R A D E
ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO GRÁFICO

CARRERA DE ARTES

OBJETIVOS POR COMPETENCIA

INTELIGENCIA CROMÁTICA

P I N T U R A



COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Conoce, comprende, interpreta y representa con solvencia, los elementos constitutivos de la realidad en términos plástico-artísticos sustentados en planteamientos teóricos ampliamente justificados, producto de la investigación, análisis, reflexión y confrontación de ideas y conceptos, con énfasis en la dimensión cromática.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Entender la obra pictórica como la manifestación intelectual objetiva de un tiempo y un espacio concreto en relación al contexto local, nacional y global.

CONTENIDO

Técnicas secas. Lápices, carboncillos, pasteles secos y pasteles grasos

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencia. Comprende y experimenta la estrecha relación entre el dibujo y la pintura a partir del uso de materiales diseñados para la línea, el trazo, la mancha y el color.
2. Objetivo. Conocer y aplicar adecuadamente los materiales en los diferentes soportes y en estricta relación a los fundamentos conceptuales que sustentan la imagen representada .
3. Contenidos.
 - El origen de la representación. El grafito, los lápices, carboncillos, sanguinas , cretas, otros. Historia breve.
 - El pastel seco. Historia, representantes en el dibujo y la pintura. El pastel graso, los crayones y otros
 - Materiales fundamentales. Soportes, accesorios.
 - El color. Aproximación a la teoría, su aplicación práctica.
 - Armonías simples. Acromías.
 - Técnicas de aplicación. Línea, trazo, mancha, textura. Fusión. Yuxtaposición, sobre posición y difusión del color.
 - El proyecto artístico.

SIGLA

ART-104



UNIDAD
TEMÁTICA 2

Técnicas húmedas. Técnicas al agua, técnicas al aceite, otros materiales no convencionales

1. Competencia. Desarrolla con solvencia técnica-conceptual obras elaboradas con materiales de diversas cualidades en cuanto a pigmentación, proceso de aplicación y disolventes.
2. Objetivo. Conocer y aplicar adecuadamente los materiales en los diferentes soportes y en estricta relación a los fundamentos conceptuales que sustenten la imagen representada .
3. Contenidos.
 - El ser humano y el color. Pigmentos naturales y artificiales. Aglutinantes y disolventes. Historia breve.
 - La acuarela. Historia, escuelas, estilos, tendencias. Representantes en el contexto local, nacional y global.
 - Materiales fundamentales, soportes, accesorios.
 - Luminosidad, transparencia y saturación del color, armonías.
 - Técnicas de aplicación. Húmedo sobre húmedo, Húmedo sobre seco, el control de la humedad.
 - Aplicaciones prácticas. El proyecto artístico, elaboración y justificación en el taller

Técnicas mixtas.

UNIDAD
TEMÁTICA 3

1. Competencia. Elabora propuestas artístico pictóricas en materiales no convencionales vinculados a los espacios y ámbitos de la cotidianidad.
2. Objetivo. Utilizar de manera creativa diferentes materiales para la elaboración de obras pictóricas en soportes y espacios de naturaleza diversa
3. Contenidos.
 - Unidad en la variedad. Fundamentos de la composición.
 - Arte y Tecnología. Los recursos de la plástica actual
 - La intervención urbana. Arte y sociedad. Historia breve.
 - Proyectos de intervención. Aplicaciones prácticas de las técnicas mixtas





COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Habrá desarrollado habilidades y destrezas básicas de las técnicas de la pintura y la aplicación de la teoría del color.
- Desarrolla en el proceso una disciplina técnica utilizando medios expresivos
- Demuestra interés personal sobre su producción plástica, fortaleciendo responsabilidades con potencialidades creativas.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Desarrollar habilidades y destrezas respecto al manejo y expresión del color y el conocimiento de instrumentos y materiales pictóricos, que le permitan construir prácticas de expresión pictórica

CONTENIDO

Características de la técnica al óleo

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencia. Representa y comunica a través de las técnicas y estudio del color tomando en cuenta la composición y el análisis de las mismas
2. Objetivo. Reforzar el conocimiento de la técnica de óleo para su aplicación práctica en las diferentes temáticas del color.
3. Contenidos.
 - Origen de la pintura al óleo.
 - Materiales e instrumentos.
 - Preparación de superficies.
 - La mezcla y el orden del color en la paleta.

Práctica del retrato

UNIDAD TEMÁTICA 2

1. Competencia. Habrá desarrollado las habilidades y destrezas básicas de la técnica al óleo y la aplicación de la teoría del color y composición y la temática del retrato.
2. Objetivo. Realizar estudios críticos, analíticos, prácticos y teóricos en cuanto al estudio del retrato.

SIGLA

ART-204



Práctica del retrato

UNIDAD TEMÁTICA 2

1. Contenidos.
 - Práctica pictórica
 - Estudio de las diferentes partes del rostro
 - Armonización de los colores
 - Equilibrio del color, ritmo, color dominante, proporción en los colores.
 - Estudio del color en carnación (cálidos y fríos)

La interpretación y la expresión artística en el retrato

UNIDAD TEMÁTICA 3

1. Competencia. Desarrolla en el proceso una disciplina técnica utilizando medios expresivos (pintura).
2. Objetivo. Desarrollar diferentes técnicas básicas de la pintura mediante disciplinas y técnicas creativas artísticas.
3. Contenidos.
 - Técnicas restregadas, empaste, alla prima, veladuras, espátula, texturas.

Características principales de la acuarela

UNIDAD TEMÁTICA 4

1. Competencia. Explora y valora sus capacidades expresivas y creativas en la técnica de la acuarela, a través del color en el estudio del retrato.
2. Objetivo. Integrar la creatividad como constante práctica, consolidando los conocimientos sobre la aplicación la teoría y la práctica.
3. Contenidos.
 - Características principales de la acuarela.
 - Materiales a usar en acuarela.
 - Tipos de acuarelas y pinceles.
 - Clasificación y variedad de superficies y soportes.
 - Materiales complementarios.
 - Clasificación de los colores.
 - Propiedades del círculo cromático
 - Armonías de color (alta, media, baja).
 - Recursos técnicos; superficie seca y húmeda, la aguada (pintura uniforme y en degrade), superposición de tonos o veladuras, restar color, lavar, salpicar, texturas, reservados de blanco de papel.
 - El retrato.



UNIDAD
TEMÁTICA 5

El estudio artístico del desnudo

1. Competencia. Desarrolla el sentido crítico y constructivo en el proceso creativo de la representación artística de la figura humana.
2. Objetivo. Desarrollar habilidades y destrezas en las diferentes técnicas de la pintura la aplicación de la teoría del color y el análisis estructural de la figura humana.
3. Contenidos.
 - Técnicas y la resolución de apuntes (acuarela, óleo, pastel).
 - La elección del modelo y la pose.
 - Iluminación, modelado y color.
 - La composición en el desnudo.
 - Movimiento y pose de la figura.
 - El escorzo.
 - Composición con dos figuras.
 - Armonía compositiva en el desnudo, gamas cromáticas.
 - Análisis de carnaciones en distintas obras de arte.
 - La figura vestida.

UNIDAD
TEMÁTICA 6

Técnicas mixtas

1. Competencia. Fortalece su identidad pictórica, experimentando con diferentes técnicas para expresar sensaciones sentimientos e ideas mediante el color
2. Objetivo. Aplicar diversos recursos técnicos y didácticos desarrollando la expresión pictórica y propiciando una autoeducación creativa
3. Contenidos.
 - Figura con técnicas mixtas.
 - Síntesis de la forma a través del color.





COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- El estudiante es capaz de situar la tradición pictórica boliviana en el panorama internacional y por tanto conocer el lugar que su obra ocupa. Asume una postura crítica ante el panorama actual del arte contemporáneo y busca desarrollar, en una búsqueda constante, un discurso propio como sostén de su obra.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Guiar al estudiante en la búsqueda del control del medio pictórico en los aspectos técnico y teórico orientada al desarrollo de un lenguaje personal.

CONTENIDO

Percepción, concepción, dimensión representativa del color

UNIDAD
TEMÁTICA 1

1. Percepción del Color: Luz y Color.
2. Dimensión Representativa del color.
3. Cualidades del Color: tono, valor y saturación.
4. Composiciones Armónicas.
5. Color y Textura: Carnaciones.
6. Efecto Espacial del Color.
7. Aspectos Formales en la concepción de un cuadro.
8. El cuerpo humano en movimiento, composición con varias figuras.

Espacio y Volumen en la Pintura

UNIDAD
TEMÁTICA 2

1. Dimensión Expresiva del Color.
2. La Concepción Espacial y su aplicación en la pintura boliviana del siglo XX.
3. Superficie-Superficie/Superficie Profundidad.
4. Efecto Espacial del Color y Perspectiva Atmosférica o Aérea.
5. Lenguaje de la imagen y su utilización en la pintura en relación a otras artes de la imagen.
6. Intención Expresiva en la utilización de las formas.
7. Aspectos formales y teóricos en las Primeras Vanguardias Artísticas del S. XX
8. Construcción, reconstrucción y deconstrucción en la figura humana.

SIGLA

ART-304



Introducción al Proyecto Pictórico, una serie temática.

UNIDAD TEMÁTICA 3

1. Uso Simbólico y Expresivo del Color.
2. Panorama de la Pintura Contemporánea.
3. El Proyecto Artístico y sus características.





COMPETENCIAS DE LA MATERIA

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

CONTENIDO

UNIDAD
TEMÁTICA 1

UNIDAD
TEMÁTICA 2

SIGLA
ART-404



UNIDAD
TEMÁTICA 3





CARRERA DE ARTES

OBJETIVOS POR COMPETENCIA

INTELIGENCIA BIDIMENCIONAL

DIBUJO I,II,III,IV

GRABADO I,II,III,IV- DIBUJO LINEAL

DISEÑO Y COMPOSICIÓN

FOTOGRAFIA-

SERIGRAFÍA ARTÍSTICA

TALLER DE DIBUJO I

PRIMER AÑO

DOCENTE : TORRES PABON MARIA DEL CARMEN

CARGA HORARIA: 80 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- El alumno asume que el taller está orientado hacia una práctica constante tomando en cuenta las características de la expresión Psico-grafica, o sea permitir la identificación de cada persona dentro de esta expresión, lo que le permite adquirir seguridad en la elaboración de su trabajo.
- Emplea diferentes técnicas y materiales en el dibujo.
- Utiliza las técnicas y materiales adecuados para alcanzar una obra creativa con recursos académicos.
- Emplea todos los conocimientos prácticos y teóricos adquiridos en sus prácticas del dibujo de bodegón, naturaleza muerta, interiores y paisaje.
- El alumno es sensible a las posibilidades de cada medio para extraer el máximo partido y la mayor calidad visual posibles

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- El dibujo como medio para conocer, expresar y comunicar abarca una amplia gama de finalidades y especialidades por lo que se debe propiciar mediante la práctica: experiencias, interpretaciones y variantes que le permitan al alumno desarrollar habilidades, destrezas, hábitos y experiencias visuales que le proporcionen seguridad en el dominio y práctica del dibujo y que promuevan su maduración perceptual y el desarrollo de la creatividad.

CONTENIDO

Los fundamentos del dibujo

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencia. El alumno construye las formas y cuerpos geométricos básicos.
2. Objetivo. Desarrollar el conocimiento y práctica de los pasos fundamentales en el proceso de un dibujo. Desarrollar habilidades en la adaptación y proceso del desarrollo de las facultades visuales y manuales.

SIGLA

ART-101



13

Los fundamentos del dibujo

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Contenidos.

- Punto, línea, trazo.
- El objeto como figura, definición de su forma. El objeto como volumen tridimensionalidad
- Simetría y asimetría
- El asunto o tema Siluetas y contornos. Lo positivo, lo negativo, Texturas
- El Lápiz plomo o de grafito
- El lápiz plomo o de grafito y sus variantes
- Soportes para el dibujo a lápiz, variedades y aplicaciones
- Las gomas de borrar.

Etapas Constructivas

UNIDAD TEMÁTICA 2

1. Competencia. Aplica todas las etapas constructivas de un dibujo, para conseguir un estudio acabado de bodegón.

2. Objetivo. Adaptación a las disciplinas básicas de los elementos plásticos del dibujo. Desarrollar en el alumno la percepción visual, la memoria visual.

3. Contenidos.

- Ejes de construcción como elementos auxiliares: eje de sustentación, eje de equilibrio, eje vertical central, ejes verticales, horizontales, longitudinales transversales.
- Dimensiones. Proporciones encaje o encuadre, Estructura básica. Construcción. Embloqueado o encajonado. Los planos y su relación con el objeto y el espacio
- Valoración La escala de valores, Tonos
- Esquemas y encajes lineales.

Valores, luces y sombras

UNIDAD TEMÁTICA 3

1. Competencia. El alumno representa volúmenes, texturas, calidades desde un enfoque académico.

2. Objetivo. Ejercitar al alumno en la resolución de luces y sombras y en la construcción del volumen.

3. Contenidos.

- La escala de valores. Tonos. Luz frontal o directa, lateral, indirecta, cenital, contraluz. Sombra propia, proyectada, penumbra o claroscuro, contraste, matices. Calidades, brillos. Telas, texturas.



UNIDAD
TEMÁTICA 4

Medios gráficos y recursos esenciales del dibujo

1. Competencia. Aplica los medios gráficos y recursos en estudios de bodegón y naturaleza muerta.
2. Objetivo. Que adquieran conocimiento y práctica de las diferentes técnicas y materiales en el dibujo.
3. Contenidos.
 - La línea que describe, el trazo que acentúa
 - La dirección del trazo Manchas, tonos, tramas, Degradados, Sombreados
 - El carboncillo, cretas, sanguinas, técnicas mixtas

UNIDAD
TEMÁTICA 5

Principios compositivos

1. Competencia. Aplica todas las etapas constructivas de un dibujo, para conseguir un estudio acabado de bodegón.
2. Objetivo. Adaptación a las disciplinas básicas de los elementos plásticos del dibujo. Desarrollar en el alumno la percepción visual, la memoria visual.
3. Contenidos.
 - Ejes de construcción como elementos auxiliares: eje de sustentación, eje de equilibrio, eje vertical central, ejes verticales, horizontales, longitudinales transversales.
 - Dimensiones. Proporciones encaje o encuadre, Estructura básica. Construcción. Emblocado o encajonado. Los planos y su relación con el objeto y el espacio
 - Valoración La escala de valores, Tonos
 - Esquemas y encajes lineales.

UNIDAD
TEMÁTICA 6

El dibujo de paisaje. Fundamentos de perspectiva

1. Competencia. Desarrolla y resuelve adecuadamente estudios acabados de paisaje y apuntes con conocimientos básicos de perspectiva aplicables al dibujo artístico.
2. Objetivo. Desarrollar la capacidad e incentivar el interés por el paisaje
3. Contenidos.
 - Consideraciones básicas. Las formas naturales Hojas, plantas, arboles, nubes, agua. Organización y construcción del paisaje.
 - Esquemas y encajes compositivos. Paisajes sencillos Vistas panorámicas Paisaje urbano, paisaje rural, marinas



UNIDAD
TEMÁTICA 7

Claves Tonales

1. Competencia. Crea propuestas estéticas empleando todo lo aprendido en la teoría y práctica.
2. Objetivo. Elaboración de trabajo de investigación de la parte teórica aplicados en obras creativas con recursos académicos desarrollando todos los conocimientos adquiridos.
3. Contenidos.
 - Claves: Alta, intermedia y baja mayor

UNIDAD
TEMÁTICA 8

Valores, luces y sombras

1. Competencia. El estudiante construye y estructura la cabeza y cuello.
2. Objetivo. Desarrollar el conocimiento y práctica de los pasos fundamentales de la estructura de cabeza y cuello.
3. Contenidos.
 - Estructura de la cabeza y cuello en forma general
 - Estructura de las diferentes partes del rostro



COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Desarrollar procesos y conjuntos de capacidades que permitan hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas.
- Experimentar criterios y métodos personales para la producción y creación artística.
- Consolidar disciplinas técnicas, medios expresivos y aplicarlos a partir de la experimentación.
- Interpretar momentos y niveles de abstracción proponiendo la construcción de nuevas realidades.
- Desarrollar las capacidades perceptivas, las habilidades y destrezas en la representación de imágenes en un progresivo dominio de recursos expresivos.
- Generar procesos mentales para la conceptualización, representación y expresión gráfica mediante el dibujo aplicado al diseño gráfico.
- Realizar el estudio de criterios anatómicos posibles de aplicarse y relacionarse a distintos contextos gráficos.
- Aproximarse a los procesos de transferencia del dibujo manual a recursos tecnológicos.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

El Objetivo General Se Plantea Para Comunicar La Idea De La Materia Dentro De La Enseñanza En Las Artes. Intentando Llegar A Los Resultados Que Se Pretende.

CONTENIDO

SIGLA

ART-201



UNIDAD TEMÁTICA 1

Arte y Diseño Gráfico Contemporáneo

1. Competencia. Investiga, analiza y realiza analogías,
2. Objetivo. Interpretación y análisis de las divergencias y convergencias entre el arte y el diseño.
3. Contenidos. . Académico - Creativo – Metódico.

UNIDAD TEMÁTICA 2

Dibujo, Color Y Composición

1. Competencia. Se informa, investiga, analiza y realiza analogías, aplica la información al proceso de la práctica.
2. Objetivo. Aplicación de fundamentos técnicos y conceptuales en proyectos de diseño.
3. Contenidos. Organiza y desarrolla procesos creativos, utiliza herramientas del dibujo.

UNIDAD
TEMÁTICA 3

La Figura Humana, Relaciones Espaciales Y Contextos

1. Competencia. Organiza y desarrolla procesos creativos, utiliza herramientas del dibujo. Reflexiona, elabora criterios de diseño y composición. Utiliza elementos del diseño. Imagina. Relaciona la figura humana a contextos gráficos, compone mensajes.
2. Contenidos. Resolver representaciones de la anatomía ubicada en distintos espacios aplicadas al diseño.

UNIDAD
TEMÁTICA 4

Expresión Con Medios Secos

1. Competencia. Aplica y experimenta con medios y herramientas del dibujo.
2. Objetivo. Representación de procesos mentales y creativos.
3. Contenidos. Graficación e ilustración mediante la aplicación de distintas técnicas y medios secos; lápices, lápices color, pasteles.

UNIDAD
TEMÁTICA 5

Geometría Aplicada

1. Competencia. Comprende y representa volúmenes tridimensionales, imagina y representa el espacio.
2. Objetivo. Desarrollar la capacidad técnica. Desarrollo de procesos tridimensionales de los objetos.
3. Contenidos. Aplicación de sistemas de trazos y construcción geométrica mediante la representación de volúmenes en perspectiva.

UNIDAD
TEMÁTICA 6

Expresión Con Medios Solubles

1. Competencia. Aplica y experimenta con medios y herramientas del dibujo. Resuelve temas complejos.
2. Objetivo. Desarrollar el control de técnicas medios e instrumentos del dibujo.
3. Contenidos. Graficación e ilustración mediante la aplicación de distintas técnicas y medios solubles; acuarelas, tintas, acrílicos.

UNIDAD
TEMÁTICA 7

Proceso Tecnológicos Y Digital De La Imagen

1. Competencia. Se aproxima a procesos y recursos tecnológicos. Recurre a máquinas y experimenta.
2. Objetivo. Desarrollo de propuestas de diseño, optimización y modificación de mapas de bits para su aplicación en distintos medios electrónicos y digitales.
3. Contenidos. Fotocopias, Escaneados, Fotografías y Editores.

UNIDAD
TEMÁTICA 8

Expresión Con Medios Alternativos

1. Competencia. Elabora, desarrolla y propone proyectos experimentales personales. Comprensión del espacio.
2. Objetivo. Consolidar la capacidad creativa y expresiva aplicada a proyectos y prácticas utilizando criterios conceptuales espaciales, técnicas y materiales. Proponer, asumir y presentar productos creativos.
3. Contenidos. Graficación e ilustración mediante la aplicación de distintas técnicas y medios alternativos: Rotuladores, polímeros, otros.

UNIDAD
TEMÁTICA 9

Semiótica Y Tipografía

1. Competencia. Reflexiona, analiza y sintetiza mensajes y símbolos considera el contexto social para propuestas de comunicación.
2. Objetivo. Relaciona elementos tipográficos con gráficos, construye mensajes gráficos y literarios. Identificación y aplicación de los elementos estructurales, perceptuales, expresivos e interpretativos a partir de fundamentos semióticos en la comunicación social.
3. Contenidos. Aplicación de conceptos y características relacionadas con la escritura y la tipografía para su utilización en distintos medios.

UNIDAD
TEMÁTICA 10

1. Competencia. Se informa e investiga procesos históricos. Crea y propone proyectos temáticos.
2. Objetivo. Definir la función socio – cultural de los carteles desde su invención a la actualidad.
3. Contenidos. Aplicación e integración de los elementos y técnicas para el diseño y elaboración.

UNIDAD
TEMÁTICA 11

Objetivo. Definir la función socio – cultural de los carteles desde su invención a la actualidad.

1. Contenidos. Aplicación e integración de los elementos y técnicas para el diseño y elaboración.

UNIDAD
TEMÁTICA 12

Técnicas De Investigación Para El Diseño.

1. Competencia. Desarrolla metodologías y soluciones a problemas.
2. Objetivo. Aplicación de técnicas e instrumentos de investigación documental y de campo para la elaboración de un proyecto de diseño.
3. Contenidos. Encuentra lenguajes, transmite y comunica productos

UNIDAD
TEMÁTICA 13

Proyecto Final

1. Competencia. Aplica conocimientos, habilidades en un proyecto síntesis de lo experimentado y asimilado.
2. Objetivo. Elaboración de un proyecto temático, personal
3. Contenidos. Aplicaran todas las temáticas cursadas, expresadas en un producto final.



COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Crea las primeras propuestas estéticas empleando todo lo aprendido en la teoría y practica
- Conoce métodos de producción, y técnicas artísticas
- Comprende las teorías para el dibujo académico y creativo dentro de todas las Artes Plásticas.
- Distingue los tipos de dibujo académico y creativo dentro de toda la historia de arte
- Utiliza técnicas y materiales adecuados para diferentes circunstancias para llegar al fin único de crear obra del Arte
- Analiza los procesos de creación artística.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

Desarrollar la capacidad motriz fina y neurofisiológica de las funciones del cerebro vinculadas a la cognición y búsqueda permanente de formas de expresión plástica y visual a través del conocimiento de diversos medios y técnicas de expresión plástica de lenguaje de imágenes.

CONTENIDO

El Dibujo - Expresión e interpretación de la figura humana

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencias. El alumno crea obra en base a lo aprendido, bajo criterios y modos subjetivos como también racionales, genera una propuesta intelectual.
2. Objetivo. Generar el estudio de las proporciones aplicando en el estudio de la figura humana como elemento creativo en la obra de arte, enfoque académico
3. Contenidos.
 - Elementos del dibujo : el Punto, La Línea y El Trazo
 - El volumen y el Claroscuro
 - Historia del dibujo en el diseño
 - Espacios artísticos , Luz ,y mutación ambientales
 - Elementos de la composición
 - Dibujo de Figura Humana
 - Estudio de cabeza ,manos y miembros
 - El movimiento y dinamismo del cuerpo, apuntes del natural y en movimiento
 - La Estética De Proporciones
 - Fundamentos de ergonometría , antropometría

SIGLA

ART-301



UNIDAD TEMÁTICA 2

La figura Humana y conceptos estéticos

1. Competencias. Reproducir las estructuras armónicas como base para la representación, reconocer y utilizar un método de análisis y sus procedimientos técnicos para su representación adecuada y análisis de representación de escorzos
2. Objetivo. Estudio de la figura humana y su representación, profundización en la concepción de formas como cuerpos
3. Contenidos.
 - Proporciones de la figura humana
 - Distribución de masas y formas
 - Movimientos y tensiones
 - Estructura anatómica del torso
 - Masa y planos
 - Miembros; manos, pies brazos
 - Escorzo en miembros

UNIDAD TEMÁTICA 3

Creación de propuestas estéticas subjetivas

1. Competencias. Aplica la geometría armónica en la creación de su obra, crea obra a partir de enfoques académicos y analiza la obra desde sus geometrías creativas.
2. Objetivo. Resolver los problemas de percepción en las grupos de figura humana , espacio, perspectiva y composición con el número dorado para mejor apreciación de la obra.
3. Contenidos.
 - Anatomía Artística – Equilibrio de masas
 - El movimiento y dinamismo del cuerpo la estética de las proporciones
 - Utilización de la figura – alternativas de las estructuras y la expresión de la forma
 - Interpretación subjetiva de la obra, creada a partir de la construcción y la expresión
 - Apunte del natural y dibujo en movimiento
 - La proporción aurea en la composición
 - Trazado de pentágonos y tramas armónicas
 - La proporción aurea en el desnudo y la naturaleza
 - Ilustración para el Diseño



Propuestas estéticas en el dibujo – Técnica y concepto

UNIDAD TEMÁTICA 3

1. Competencias. El alumno generara obra en base propuestas intelectuales y será capaz a través del dibujo de plantear propuestas
2. Objetivo. Generar reflexiones en los estudiantes para la creación de las propuestas de obra, de contenido conceptual e innovación técnica apropiada que aspire a la creación de obras con sustento estético, técnico y critico
3. Contenidos.
 - Método explicativo – ilustrativo e informativo receptivo
 - Métodos reproductivos
 - Métodos de enseñanza dialogada
 - Método de búsqueda parcial o heurística
 - Método ejercitación
 - Métodos de observación
 - Métodos de trabajo
 - Método investigativo



COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Crea las primeras propuestas estéticas empleando todo lo aprendido en la teoría y practica.
- Utiliza técnicas y materiales adecuados para diferentes circunstancias para llagar al fin único de la obra de arte.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- El objetivo es la planificación de un fin socialmente determinado, una meta o un propósito, cuya función es de lograr transformaciones graduales en el sistema de conocimientos, habilidades y hábitos que poseen los estudiantes, así como en sus actitudes, convicciones, sentimientos, ideales y valores.

CONTENIDO

Expresión e interpretación del desnudo

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencias. El artista genera propuesta intelectual, crea obras de arte basadas en una bien fundamentada academia, genera creaciones formales bajo criterios y modos subjetivos como también racionales.
2. Objetivo. Generar el estudio de las proporciones aplicando en el desnudo como elemento creativo en la obra de arte, enfoque académico producto síntesis
3. Contenidos.
 - Apuntes del natural y dibujo del movimiento.
 - Fundamentos de ergonomía, antropometría.
 - Anatomía artística del hombre – equilibrio de masas.
 - El movimiento y dinamismo del cuerpo la estética de las proporciones.
 - Estilización de la figura – alternativas de las estructuras y la expresión de la forma.
 - Interpretaciones subjetivas de la obra, creadas a partir de la construcción y la expresión.

SIGLA

ART-401



UNIDAD
TEMÁTICA 2

Creación de propuestas estéticas subjetivas

1. Competencias. Construye geometrías armónicas en sus obras, genera obras de arte desde un enfoque académico, analiza la obra desde sus geometrías expresiva.
2. Objetivo. Resolver los problemas de percepción, espacio, perspectiva y composición con el número dorado para mejor apreciación de la obra.
3. Contenidos.
 - La proporción dorada en las artes y la historia.
 - Precursores de la divina proporción.
 - Trazado de pentágonos y tramas armónicas.
 - La proporción Áurea en el desnudo y la naturaleza.

UNIDAD
TEMÁTICA 3

Propuestas estéticas en el dibujo – Técnica y concepto

1. Competencias. El artista genera propuesta intelectual, crea obras de arte basadas en una bien fundamentada academia, reflexiona y se manifiesta la autocrítica constructiva en su obra, genera creaciones formales bajo criterios y modos subjetivos, construye sus primeras prácticas y obras concluidas consideradas como suyas.
2. Objetivo. Generar reflexión en el alumnado para la creación de las propuestas de obras de arte de contenido conceptual e innovación técnica apropiada, que aspire a la creación de obras con sustento estético, técnico y crítico.
3. Contenidos.
 - El concepto y la relación sujeto obra de arte y belleza.
 - La apreciación del concepto con relación a las equivalencias plásticas.
 - De la propuesta a la obra definitiva.
 - La apreciación estética, presentación y representación.
 - Análisis de artistas nacionales y latino americanos modelos teóricos.

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Produce monocopias, punta seca y linoleograbado desarrollando la creatividad para promocionarse en el contexto artístico.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Los contenidos esta basados en temas cognitivos, temas procedimentales y temas de valores, para cumplir la competencia general, la metodología es de elaboración de proyectos, que consiste en presentar un exposición colectiva promocionando así al estudiante como futuro artista, los recursos didácticos a emplear está acorde a las necesidades del estudiante, el sistema de evaluación valorara la parte cognitiva, procedimental y actitudinal valorando en síntesis su saber, hacer y ser durante toda la gestión.

CONTENIDO

Monocopia

UNIDAD
TEMÁTICA 1

A. COMPETENCIA ESPECIFICA DE SABER

Comprende la técnica de la monocopia desarrollando la creatividad

Contenidos de saber (teóricos-cognitivos)

1. Que es el grabado
2. La monocopia
3. Los tonos
4. Composición tonal

B. COMPETENCIA ESPECIFICA DE HACER

Aplica la técnica de la monocopia desarrollando la creatividad

Contenidos de saber hacer (practico-psicomotrices)

1. Compra los materiales y herramientas
2. Entinta la placa de vidrio
3. Realiza el boceto
4. Realiza el grabado
5. Encuadra el grabado

SIGLA

ART-103



Monocopia

UNIDAD
TEMÁTICA 2

6. Estampa el grabado
- B. COMPETENCIA ESPECIFICA DE SABER SER
Desarrolla la disciplina, humildad, trabajo en equipo y pulcritud en el desarrollo de las actividades del taller de grabado.
- Contenidos de saber ser (valores-éticos)
 1. Importancia de la disciplina
 2. La humildad como valor para el desarrollo del artista
 3. El valor del trabajo en equipo.

Punta seca

UNIDAD
TEMÁTICA 3

- A. COMPETENCIA ESPECIFICA DE SABER
Entiende la técnica de la punta seca realizando una composición básica tonal
Contenidos de saber (teóricos-cognitivos)
 1. Historia del grabado en metal
 2. Materiales y herramientas
 3. La técnica de la punta seca
 4. Composición tonal
- B. COMPETENCIA ESPECIFICA DE HACER
Aplica el proceso técnico de la punta seca bajo la composición tonal
Contenidos de saber hacer (practico-psicomotrices)
 1. Compra los materiales y herramientas
 1. Adecua el taller para la técnica de la punta seca
 2. Prepara la plancha
 - 3.. Realiza el boceto
 4. Distribuye los tonos
 5. Traslada el boceto a la plancha
 6. Realiza el grabado con las diferentes puntas
 7. Entinta y estampa
 - 8.Realiza la prueba de estado, ensayo y artista
 9. Enmarca la obra
 - 10.Planifica la muestra plástica
 11. Ejecuta la muestra de grabados
 12. Evalúa la muestra de grabados
- b. Competencia especifica de Saber ser
Desarrolla la disciplina, humildad, trabajo en equipo y pulcritud en el desarrollo de las actividades del taller de grabado I

Punta seca

Contenidos de saber ser (valores-éticos)

1. Importancia de la disciplina
2. La humildad como valor para el desarrollo del artista
3. El valor del trabajo en equipo.

Linoleograbado

A. COMPETENCIA ESPECIFICA DE SABER

Entiende la técnica del linoleograbados desarrollando la creatividad

Contenidos de saber (teóricos-cognitivos)

1. Historia del grabado del linoleograbado
2. Materiales y herramientas
3. La técnica del linoleograbado
4. Composición tonal

B. COMPETENCIA ESPECIFICA DE HACER

Aplica el proceso técnico del linoleograbado bajo la composición tonal y perspectiva tonal

Contenidos de saber hacer (practico-psicomotrices)

1. Compra los materiales y herramientas
1. Adecua el taller para la técnica de linoleograbado
2. Prepara el taco de linóleo
- 3.. Realiza el boceto
4. Distribuye los tonos
5. Traslada el boceto al taco de linóleo
6. Realiza el grabado con las diferentes gubias
7. Entinta y estampa
- 8.Realiza la prueba de estado, ensayo y artista
9. Enmarca la obra
- 10.Planifica la muestra plástica
11. Ejecuta la muestra de linoleograbados
12. Evalúa la muestra de linoleograbados

b. Competencia específica de Saber ser

Desarrolla la disciplina, humildad, trabajo en equipo y pulcritud en el desarrollo de las actividades del taller de grabado I.

Contenidos de saber ser (valores-éticos)

1. Importancia de la disciplina
2. La humildad como valor para el desarrollo del artista
3. El valor del trabajo en equipo.

UNIDAD
TEMÁTICA 4

UNIDAD
TEMÁTICA 5



COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Produce grabados en metal y madera desarrollando la creatividad para promocionarse en el contexto artístico.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Pesentar un exposición colectiva promocionando así al estudiante como futuro artista, los recursos didácticos a emplear está acorde a las necesidades del estudiante, el sistema de evaluación valorara la parte cognitiva, procedimental y actitudinal valorando en síntesis su saber, hacer y ser durante toda la gestión.

CONTENIDO

La técnica del Aguafuerte y Aguatinta

A. COMPETENCIA ESPECIFICA DE SABER

Entiende la técnica del aguafuerte y aguatinta realizando un mapa mental.

Contenidos de saber (teóricos-cognitivos)

1. El grabado en metal
2. Materiales y herramientas
3. La técnica del Aguafuerte
4. La técnica del aguatinta

B. COMPETENCIA ESPECIFICA DE HACER

Aplica el proceso técnico del aguafuerte y aguatinta desarrollando la creatividad

Contenidos de saber hacer (practico-psicomotrices)

1. Compra los materiales y herramientas
2. Prepara la plancha
3. Prepara el barniz y acido
4. Realiza el boceto
5. Traslada el boceto a la plancha
6. Realiza el grabado con las diferentes puntas
7. Realiza el mordido con el acido en tiempos
8. Entinta la plancha
9. Estampa la plancha
10. Analiza la plancha para incorporar tonos
11. Incorpora pez de Ávila manualmente en la plancha

UNIDAD
TEMÁTICA 1

SIGLA

ART-203

La técnica del Aguafuerte y Aguatinta

UNIDAD TEMÁTICA 2

12. Planifica los tiempos de mordido acorde a los tonos del boceto
 13. Barniza con pincel determinados espacios de la plancha acorde a la planificación
 14. Introduce al ácido la plancha acorde a la planificación
 15. Limpia la plancha
 16. Entinta la plancha
 17. Estampa la plancha
 18. Realiza la prueba de estado, ensayo y artista.
 19. Enmarca la obra
 20. Planifica la muestra plástica de grabados
 21. Ejecuta la muestra de grabados
 22. Evalúa la muestra de grabados.
- B. COMPETENCIA ESPECÍFICA DE SABER SER
- Desarrolla la disciplina, humildad, trabajo en equipo y pulcritud en el desarrollo de las actividades del taller de grabado.
- Contenidos de saber ser (valores-éticos)
1. Importancia de la disciplina
 2. La humildad como valor para el desarrollo del artista
 3. El valor del trabajo en equipo.

La Xilografía

UNIDAD TEMÁTICA 3

- A. COMPETENCIA ESPECÍFICA DE SABER
- Entiende la técnica de la xilografía realizando un mapa mental.
- Contenidos de saber (teóricos-cognitivos)
1. Historia de la xilografía
 2. Materiales y herramientas
 3. La técnica de la xilografía
 4. La xilografía japonesa
 5. Métodos de grabado a la xilografía
- B. COMPETENCIA ESPECÍFICA DE HACER
- Aplica el proceso técnico de la xilografía bajo el método de taco perdido
- Contenidos de saber hacer (práctico-psicomotrices)
1. Compra los materiales y herramientas
 2. Adecua el taller para la técnica de xilografía
 3. Prepara el taco de madera



La Xilografía

UNIDAD TEMÁTICA 4

- 4.. Realiza el boceto
5. Distribuye los tonos y colores
6. Traslada el boceto al taco de madera
7. Realiza el grabado con las diferentes gubias
8. Entinta y estampa el primer color
9. Realiza el grabado del segundo color
10. Estampa el segundo color
11. Realiza el grabado del tercer color
12. Estampa el tercer color
13. . Enmarca la obra
14. . Planifica la muestra plástica de grabados en madera
15. Ejecuta la muestra de grabados en madera
16. Evalúa la muestra de grabados en madera

b. Competencia específica de Saber ser

Desarrolla la disciplina, humildad, trabajo en equipo y pulcritud en el desarrollo de las actividades del taller de grabado.

Contenidos de saber ser (valores-éticos)

1. Importancia de la disciplina
2. La humildad como valor para el desarrollo del artista
3. El valor del trabajo en equipo.

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Conocer con amplitud sus disciplinas tecnológicas, desarrolla los procedimientos específicos y destrezas, también documenta y analiza el factor comunicativo de la imagen.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Establecer capacidades generadoras de pensamiento científico y reflexión estética integradas en una voluntad transformadora.

CONTENIDO

Introducción a la teoría y aplicación del hueco grabado

UNIDAD
TEMÁTICA 1

1. Competencias. Aplicación de las competencias a nivel de la practica con el uso de los materiales, herramientas y las pruebas de impresión clásicas y nuevas
2. Objetivo. Conocer y manejar los nuevos procesos de impresión para producir obras plásticas y calidad y única
3. Contenidos.
 - Procesos de las planchas metálicas, diversificación del grabado in directo y evaluación
 - Procesos de las planchas metálicas, diversificación del grabado in directo y evaluación
 - Realización de las pruebas, calificación y calidad de estampas

SIGLA

ART-303



Elaboración de planchas, aplicación de recursos técnicos

UNIDAD TEMÁTICA 2

1. Competencias. crea y organiza ideas graficas, ademas comprende las claves o temas de trabajo en su producción.
2. Objetivo. El dibujo transferido a la placa para el grabado con las herramientas apropiadas
3. Contenidos.
 - Crea y organiza ideas graficas
 - comprende las claves o temas de trabajo en su producción
 - Distingue el grabado calcográfico como conocimiento grafico e imagen bidimensional

Metodos de instrumentalización

UNIDAD TEMÁTICA 3

1. Competencias. Diferencia adecuadamente el uso correcto de los insumos correctos
2. Objetivo. El dibujo transferido a la placa para el grabado con las herramientas apropiadas
3. Contenidos.
 - Uso adecuado de los diferentes instrumentos, mordientes continuas y discontinuas
 - Uso adecuado de los ácidos y mezclas ponderadas

Análisis del hueco grabado en colores

UNIDAD TEMÁTICA 4

1. Competencias. Comprende y conoce las habilidades del impresor prensista
2. Objetivo. Comprende ,manipula hábilmente e imprime en blanco y negro
3. Contenidos.
 - Domina y manipula la teoría y armonías de colores
 - conoce los sistemas de impresión de varias placas
 - Maneja los papeles adecuadamente
 - Manipula correctamente las imagenes de prueba hasta su conclusión

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Crea a través de grafismos, bocetos, ideas, proyectos como producto comunicativo
- Utiliza herramientas, auxiliares, tintas, papeles, pinceles.
- Emplea adecuadamente la técnica desde el inicio hasta la culminación
- Comprende estéticamente el lenguaje gráfico distingue y diferencia las herramientas, insumos, láminas de calidad.
- Enuncia, comunica, argumenta para la cultura grafica, social y cultural

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Consolidar al artista gráfico donde pueda interpretar el mensaje en su contexto.
- Establecer capacidades generadoras de pensamiento científico, para los artistas que quieran expresarse mediante la litografía artística como obra de arte.
- De la piedra calcaría y sobre la plancha de Zinc deberían usar la palabra cincografía, los impresores y editores litográficos para su diferenciación de la industria grafica del offset

CONTENIDO

Introducción a la teoría y aplicación de la litografía y su evolución histórica

UNIDAD
TEMÁTICA 1

1. Competencias. Crea los primero bocetos para la aplicación adecuada con elementos como lápices encerados, tintas para concretar como proyectos definidos para aplicar a la piedra litográfica.
2. Objetivo. Elaboración y preparación técnica sobre la implementación y manipulación de insumos y maquinas, en el funcionamiento en el contexto.
3. Contenidos.

SIGLA

ART-403



Grado graneado de la piedra,instrumentos encerados y tintas litográficas

UNIDAD
TEMÁTICA 2

1. Competencias. Emplea y concreta la proporción y condición de las transferencias de la imagen a través de la impresión planográfica
2. Objetivo.
3. Contenidos.
 - Maneja con destreza los lápices y tintas de dibujo encerado.
 - Manipula y somete insumos, químicos, betún, goma arábiga, talco, pes de avila
 - Manejo adecuado de la prensa y su tiraje.
 - Tiraje óptimo de 12 - 25 estampas originales para su registro firma de autor.

Metodos de instrumentalización,proceso técnicos, aplicación de diferentes recursos de dibujo

UNIDAD
TEMÁTICA 3

4. Competencias. Emplea y define las posibilidades prácticas y teóricas gráficas experimentales en contraste con materiales clásico y nuevos.
5. Objetivo.
6. Contenidos.
 - Conocimiento de la morfología de las piedras y placas
 - Uso adecuado de instrumentos químicos, agua, goma arábiga, trementina, talco, pez
 - Control de la imagen sobre la piedra y engomado y su cooperación
 - Preparado y manejo adecuado de las tintas de impresión con rodillos manuales

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Genera, explora y discierne la geometría y su representación en todos los contextos culturales, logrando prácticas y proyectos de carácter artístico a través de la aplicación de los contenidos desarrollados.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

Conocer, los procedimientos de representación gráfica bi y tridimensional para su aplicación en la producción creativa.

CONTENIDO

UNIDAD TEMÁTICA 1

Fundamentos de la Geometría Euclidiana

1. Competencia. Resuelve construcciones geométricas, proponiendo nuevas alternativas en contextos artísticos, a través de la elaboración de cartillas de aplicación aprendidos y desarrollados en prácticas.
2. Objetivo. Comprender la generación de la síntesis y abstracción de la forma para su aplicación en la producción artística.
3. Contenidos
 - Introducción al Dibujo Lineal
 - Instrumentos y materiales
 - El punto
 - La línea – Tipos de líneas; Posiciones de la línea respecto a la Tierra; Posiciones de las líneas entre sí; Graficación
 - Ángulos
 - Polígonos – Regulares – Irregulares
 - Superficies rítmicas
 - Simetría
 - Escala
 - Acotamiento

SIGLA

ART-208



UNIDAD
TEMÁTICA 2

Fundamentos de la Geometría Euclidiana

1. Competencia. Representa construcciones geométricas tridimensionales en los sistemas: paralelo y axonométrico, discerniendo su contenido analítico y proponiendo los resultados en contextos artísticos a través de la elaboración de cartillas de aplicación aprendidos y desarrollados en prácticas.
2. Objetivo. Conocer los métodos de representación tridimensional para su aplicación en la producción artística.
3. Contenidos
 - Introducción a la Geometría Descriptiva
 - Sistema de proyección Paralela o cilíndrica – Diédrico -Triédrico
 - Sistema de proyección Axonométrico
 - Caballera – Militar – Isométrica
 - Planos inclinados
 - Interiores
 - Exteriores
 - Composición libre

Sistemas de Proyección – Cónico

UNIDAD
TEMÁTICA 3

1. Competencia. Representa construcciones geométricas tridimensionales en el sistema cónico, discerniendo su contenido analítico y proponiendo los resultados en contextos artísticos a través de la elaboración de cartillas de aplicación aprendidos y desarrollados en prácticas.
2. Objetivo. Conocer los métodos de representación tridimensional para su aplicación en la producción artística.
3. Contenidos
 - Sistema de Proyección Cónica
 - Clases de Perspectiva
 - Figuras geométricas horizontales – verticales
 - Cuerpos geométricos - objetos
 - Perspectiva aérea - contrapicado
 - Interiores
 - Exteriores
 - Perspectiva Luminar
 - Perspectiva cromática
 - Perspectiva de reflejos
 - Figura humana
 - Composición libre
 - Otros sistemas



COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Desarrollar procesos y conjuntos de capacidades que permitan hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas.
- Provocar reconocimientos del entorno, tanto del ámbito de los profesionales del campo específico como del contexto sociocultural en general.
- Establecer bases para un juicio crítico de la producción artística en general.
- Experimentar criterios y métodos personales para la producción y creación artística.
- Consolidar disciplinas técnicas, medios expresivos y aplicarlos a partir de la experimentación.
- Interpretar momentos y niveles de abstracción proponiendo la construcción de nuevas realidades.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Generar momentos imaginarios para su representación gráfica y física en 2 y 3 dimensiones.
- Desarrollar una conciencia metodológica que permita la investigación, aplicación representación y realización de proyectos temáticos.
- Analizar, procesar y comprender fundamentos conceptuales y teóricos del diseño y la composición.
- Transmitir conocimientos técnicos, experimentales y experiencias en distintos materiales, como medios de comprensión, creativos y de expresión.
- Desarrollar la creatividad como una forma ver la realidad con un nuevo enfoque para encontrar posibilidades nuevas y soluciones eficaces que ayuden a transformar y mejorar el entorno, generando un valor para la comunidad.

CONTENIDO

Formatos Y Soportes

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencia. Se informa, investiga, analiza y aplica la información al proceso teórico de aprendizaje. Establece formatos de trabajo práctico.
2. Objetivo. Desarrollar el control de dimensiones, texturas y superficies de distintos materiales de soporte.
3. Contenidos. Normas DIN 476. Formatos comerciales. Soportes: Distintos materiales flexibles y rígidos.

SIGLA

ART-105



Elementos Primarios.

UNIDAD
TEMÁTICA 2

1. Competencia. Reflexiona, elabora criterios de diseño y composición. Utiliza elementos del diseño. Imagina.
2. Objetivo. Desarrollar la capacidad intelectual para interpretar la realidad y expresarla en su producción, creativa y artística. Apropiación de las herramientas básicas del diseño
3. Contenidos. El punto. La línea. El plano. De la línea al plano. El volumen. Dibujo con línea pura.

Principios

UNIDAD
TEMÁTICA 3

1. Competencia. Organiza y compone. Aplica relaciones del diseño y la composición.
2. Objetivo. Desarrollar métodos, conceptos y medios de la composición mediante relaciones armónicas del diseño.
3. Contenidos. Principios ordenadores. Ejes. Simetría. Jerarquía. Pauta. Ritmo y repetición. Transformación.

Forma

UNIDAD
TEMÁTICA 4

1. Competencia. Consolida, experimenta y aplica distintas técnicas expresivas. Desarrolla proyectos de diseño y composición.
2. Objetivo. Desarrollar la capacidad técnica. La comprensión teórica del campo visual así como las características conceptuales de forma, color, tamaño y volumen de los objetos. Actualización y profundización del estudio de las bases para la creatividad dimensional.
3. Contenidos. Propiedades visuales de la forma. El contorno. Los contornos básicos. Los sólidos platónicos. Formas regulares e irregulares. La transformación de la forma. Transformaciones dimensionales. Relaciones compositivas.

Figura y Fondo

UNIDAD
TEMÁTICA 5

1. Competencia. Reflexiona sobre la producción individual y su proceso metodológico. Utiliza elementos del diseño. Imagina y representa. Organiza y compone. Aplica relaciones del diseño y la composición.
2. Objetivo. Desarrollar el control de medios e instrumentos del dibujo. Desarrollar habilidades para la composición, métodos y conceptos del diseño.
3. Contenidos. Equilibrio. Tensión. Figura – fondo. Concepto. Tipos de figuras: Orgánicas y geométricas. Abiertas y cerradas. Simples y complejas. Relaciones entre figuras: Proximidad, contacto, superposición, transparencia, interpretación. Tipos de fondos. Relación figura y fondo. Figura compleja, fondo simple. Figura simple, fondo complejo.

UNIDAD
TEMÁTICA 6

Forma Y Espacio

1. Competencia. Reflexiona y comprende su contexto espacial. Analiza y autocrítica su producción artística para socializarla. Elabora, desarrolla y propone proyectos personales. Comprensión del espacio.
2. Objetivo. Consolidar la capacidad creativa y expresiva aplicada a proyectos y prácticas utilizando criterios conceptuales espaciales, técnicas y materiales. Proponer, asumir y presentar productos creativos.
3. Contenidos. La unidad de los contrarios. La forma como definidora del espacio. Elementos de composición. Valoración. La perspectiva: Concepto. 1, 2, 3 puntos de vista. Luz y sombra: Concepto. Sombras propias. Sombras proyectadas

UNIDAD
TEMÁTICA 7

Proporcion Y Escala

1. Competencia. Traducir distintas realidades a un lenguaje plástico universal. Interactuar en proyectos grupales de investigación y aplicación representativa de la gráfica como lenguaje de expresión.
2. Objetivo. Desarrollar la capacidad de síntesis y abstracción aplicada a la comprensión y representación de las relaciones de proporción que refleja la estructura de la naturaleza y el universo. Interactuar en relaciones organización y producción de equipo.
3. Contenidos. Proporción. La escala. Cambio de tamaño: Métodos. Escalas y proporciones. Sistemas de proporcionalidad. Sección aurea. Proporciones antropomórficas

UNIDAD
TEMÁTICA 8

El Color

1. Competencia. Investiga, analiza y aplica la información al proceso teórico y práctico del aprendizaje. Redescubre las propiedades expresivas del color.
2. Objetivo. Desarrollar un lenguaje plástico de expresión aplicando el color en distintas técnicas, materiales y soportes como medio de expresión y socialización de la obra.
3. Contenidos. Evolución histórica. Uso del color, texturas. El color de los cuerpos. Control de tonos. Luces y sombras. Mesclas y gamas. Interpretación. Composición

UNIDAD
TEMÁTICA 9

Diseño Andino

1. Competencia. Traducir distintas realidades estéticas a un lenguaje plástico universal con una visión analítica, crítica y propositiva. Interactuar en proyectos de investigación y producción grupales.
2. Objetivo. Generar conceptos culturales para un análisis crítico y comparativo. Establecer criterios de identidad.
3. Contenidos. Historia. Tiahuanaco. Iconografía. Técnicas: Escultura, relieves, cerámica, textiles, pifanos.

UNIDAD
TEMÁTICA 11

Proyecto Grupal

1. Competencia. Interactuar mediante propuestas plásticas. Intercambio de información y organización de grupo. Proponer y realizar proyectos.
2. Objetivo. Desarrollar temáticas críticas en el medio urbano y social con la realización de obras bidimensionales y tridimensionales. La investigación como medio para propuestas grupales.
3. Contenidos. Temáticas. Metodología de la investigación. Sistematización de la información. Síntesis conceptual y formal. Expresión plástica en distintos formatos y dimensiones y técnicas.

UNIDAD
TEMÁTICA 10

Proyecto Personal

1. Competencia. Proponer temáticas críticas a distintas realidades, Desarrollo de mitologías de investigación y plásticas. Capacidad de síntesis plasmada en obras únicas. Asumir y generar una postura personal. Practicar la autocrítica. Transmitir y socializar la obra mediante medios, técnicas y recursos. Sintetiza y expresa lo asimilado en el proceso de aprendizaje.
2. Objetivo. Desarrollar procesos mentales para expresarse en una obra única que contenga los fundamentos conceptuales, estéticos y plásticos para su valoración y calificación.
3. Contenidos. Temáticas. Metodología de la investigación. Sistematización de la información. Síntesis conceptual y formal. Expresión plástica en distintos formatos y dimensiones y técnicas.



COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Diferencia los distintos niveles de desarrollo técnico y tecnológico de la fotografía y lo conjuga con el proceso artístico de los fotogramas.
- Comprende la estructura mecánica y óptica de la cámara fotográfica, diferenciando entre una cámara de cajón y una cámara reflex y esta con una cámara digital, haciendo uso de los diferentes objetivos para tener una fotografía artística de retratos, bodegones, paisajes y otros que llenen las expectativas.
- Reproduce con espontaneidad definiciones creativas de los efectos especiales y los aplica haciendo uso de las diferentes velocidades, diafragmas de la propia cámara y los trucos en el proceso en laboratorio, practicando con habilidad, destreza y precisión con las características de los accesorios que le permiten obtener una fotografía artística.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Desarrollar a través de acciones demostrativas en laboratorio del Taller de Fotografía, las herramientas teóricas y prácticas para resolver inquietudes causadas por la técnica de la fotografía analógica.
- Descubrir necesidades específicas, en el manejo de los reactivos químicos, como la mejor manera de dominar habilidades del revelado y el ampliado de una fotografía.
- Comprender las diferencias entre la fotografía analógica y la fotografía digital, realizando tomas fotográficas con diferentes cámaras digitales y realizando las copias seleccionadas.

CONTENIDO

Historia De Fotografía

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencia.- Analiza y separa con toda facilidad el seguimiento histórico de la fotografía, diferenciando el desarrollo fotográfico en el tiempo.
2. Objetivo.- Comprender históricamente la fotografía a través de un enfoque historiográfico, desde la analógica a la digital obteniendo fotos creativas.
 - Historia de la fotografía.
 - Historia de los Materiales Fotográficos.
 - La cámara fotográfica analógica y digital, los equipos y su manejo.
 - Composición Creativa Fotográfica Analógica.
 - Efectos especiales y montaje, Analógica.

SIGLA

ART-305



Materiales Fotográficos

1. Competencia.- Capitaliza habilidades y destrezas para realizar sus ampliaciones fotográficas
2. Objetivo.- Adquirir conocimientos de los materiales y químicos fotográficos y aplicarlas en una serie de Fotogramas.
3. Nivel de aplicación. Realización de Prácticas intensivas

UNIDAD TEMÁTICA 2

- Cualidades de los materiales y químicos fotográficos.
- Aplicación a Negativos elaborados.
- Realización de Fotogramas.
- Revelador – Baño de paro – Fijador
- El negativo y su sensibilidad en ASA.
- Revelado – Fijado del negativo.
- Copia de contacto.
- Ampliaciones de fotografías.

La cámara fotográfica analógica y digital los equipos y su manejo

1. Competencia.- Efectúa una serie de prácticas programadas, diferenciando las técnicas fotográficas (Analógica y Digital)
2. Objetivo.- Desarrollar habilidades y destrezas en el conocimiento de las diferentes cámaras fotográficas, (Analógica y Digital)
3. Nivel de aplicación. Realiza prácticas con cada una de las cámaras y diferencia sus propiedades.

UNIDAD TEMÁTICA 3

- Fotografías con Cámara Reflex
- Fotografías con Cámara Digital
- Objetivos fijos
- Objetivos intercambiables.
- Objetivos especiales
- Filtros.

Composición creativa fotográfica analógica y digital

1. Competencia.- Afirma sus conocimientos y sus experiencias personales de las fotos creativas realizadas.
2. Objetivo.- Percibir la importancia de la composición fotográfica.
3. Nivel de aplicación. Diferencia la fotografía analógica de la fotografía digital a través de la práctica
 - Práctica Intensiva Fotográfica Digital
 - Principios de la Composición Fotográfica.
 - Según la distancia.
 - Según los Puntos Fuertes
 - Según la Línea de horizonte.
 - Según la Perspectiva.
 - Según la silueta
 - El Equilibrio.
 - Libertad de imagen.

UNIDAD TEMÁTICA 4

Efectos Especiales y montaje de fotos analógicas y digitales

1. Competencia.- Realiza con destreza los efectos especiales y construye habilidosamente los montajes para una exposición fotográfica.
2. Objetivo.- Concentrar al estudiante en la práctica del montaje y su presentación
3. Nivel de aplicación. Realizar con seguridad el montaje de sus fotos elegidas para una exposición.
 - Velocidad del sujeto.
 - Luz promedio
 - Trucos fotográficos
 - Preparación, Retoque y Montaje

UNIDAD TEMÁTICA 5



COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Aprenderá a tesar una pantalla de serigrafía en forma manual
- Identificará las diferencias existentes entre la serigrafía técnica y la serigrafía artística
- Aprenderá a trabajar con los diferentes métodos de plantillas o estenciles
- Aprenderá a producir obras de arte de acuerdo a las habilidades adquiridas
- Aprenderá a resolver los problemas de impresión que se le presenten, a través de una correcta utilización de los materiales y herramientas de serigrafía
- Podrá aplicar la técnica en diferentes materiales la técnica

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Conocerá los diferentes sistemas de plantillas o estenciles y los principios técnicos de la serigrafía artística para su aplicación en sus requerimientos de expresión plástica.

CONTENIDO

Confección de la pantalla con tensado de malla en forma manual.

UNIDAD
TEMÁTICA 1

1. Competencias.- Armar un marco y convertirlo en pantalla.
2. Objetivo.-Aprender a tesar manualmente una malla sobre un marco

Plantilla de papel a una tinta

UNIDAD
TEMÁTICA 2

1. Competencias.- Manejar las herramientas básicas de la estampación serigráfica
2. Objetivo.-Manejar la pantalla y las tintas correctamente

Plantillas de papel, libre de varias tintas

UNIDAD
TEMÁTICA 3

1. Competencias.- Manejar el concepto de obra plástica en serigrafía
2. Objetivo.-Manejar un concepto estético-formal

SIGLA

ART-409



Sistema fotográfico

UNIDAD
TEMÁTICA 4

1. Competencias.- Trabajar con el sistema fotográfico
2. Objetivo.-Conocer la técnica básica de la emulsión fotográfica

Trabajos libres con aplicaciones

UNIDAD
TEMÁTICA 5

1. Competencias.- Estampar en diferentes sustratos
2. Objetivo.-
 - Maqueta gráfica
 - Separación de colores
 - Soporte o sustratos diferentes

Aplicación de la técnica en un proyecto calendario u otro proyecto que tenga funcionalidad

UNIDAD
TEMÁTICA 6

1. Competencias.- Producir un tiraje limitado
2. Objetivo.-
 - Maqueta gráfica
 - Pre- estampa
 - Post-estampa

Trabajos finales

UNIDAD
TEMÁTICA 7

1. Competencias.- Conocer la serigrafía artística y su producción
2. Objetivo.- Aplicar cualquier técnica aprendida en el curso

CARRERA DE ARTES

OBJETIVOS POR COMPETENCIA

INTELIGENCIA TRIDIMENCIONAL

ESCULTURA y CERAMINCA



COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Realiza un relieve y un busto en yeso de acuerdo a parámetros y cánones de la escultura, con materiales tradicionales.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Realizar un relieve y un busto en yeso de acuerdo a parámetros y cánones de la escultura, con materiales tradicionales.

CONTENIDO

SIGLA

ART-102



Relieve

UNIDAD TEMÁTICA 2

1. Antecedentes históricos, exposición de material didáctico, características y tipos de arcillas, yeso y pinturas para el patinado.
2. Acumulación y preparación de la arcilla extraída del yacimiento.
3. Realiza de acuerdo a medidas establecidas la base del relieve.
4. Presentación del boceto de acuerdo a explicación.
5. Realiza el ejercicio con supervisión del docente y ayudante.
6. Saca molde negativo en yeso.
7. Saca molde positivo en yeso.
8. Detalles de terminación.
9. Patinado.
10. Relación base-obra, presentación final.
11. Presenta sustentación teórica.

Busto en yeso

UNIDAD TEMÁTICA 2

1. Antecedentes históricos, exposición de material didáctico.
2. Realiza la estructura de acuerdo a lo establecido en clase teórica.
3. Acumula arcilla en la estructura bajo cánones de la escultura en la figura humana.
4. Realiza expresividad, movimiento, claroscuro, aportes creativos.
5. Saca molde negativo en yeso, saca molde positivo en yeso.
6. Detalles de terminación.
7. Patinado.
8. Relación base-obra, presentación final.
9. Presenta sustentación teórica.

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- La solidaridad en el trabajo, que se da entre los alumnos en las etapas que requieren un esfuerzo físico adicional
- La constante crítica de la obra por parte del docente como de los estudiantes forma la capacidad de aprender más de los errores que se los debe convertir en triunfos
- Disciplina en el trabajo, en el sentido que en el arte escultórico existen etapas que necesariamente se deben cumplir, para un final adecuado
- Construirá, obras de gran formato y pequeño, según solicite la sociedad, teniendo la capacidad de responder a la demanda de este tipo de arte
- Podrá desarrollar sus capacidades creativas en este ramo, creando talleres de arte bajo su tutela, o en entidades públicas que demanden arte.
- Estará capacitado para dictar clases de arte escultórico en escuelas, colegios, universidades y demás entidades del Estado o privado.
- Desarrollará nuevas técnicas que aparecen con la industria moderna, con la utilización de materiales polímeros, y posiblemente experimente con materiales de su autoría.
- Admirará y comprenderá a cabalidad a los grandes maestros de la escultura en Bolivia y el mundo, convirtiéndose de esa manera en un guardián del arte universal.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- El conocimiento de la Anatomía humana como un área de gran importancia a conocer por el estudiante, también la realización de los moldes o negativos del modelado, es de vital importancia por ser la etapa más complicada, tanto en lo técnico como en la concepción.

CONTENIDO

Conceptos básicos de la tridimensionalidad

UNIDAD
TEMÁTICA 1

1. Concepto de espacio
2. Concepto de modelado
3. Proporciones humanas, cánones clásicos, cánones eventuales
4. Concepción de la forma
5. Lenguaje de la materia.
6. Anatomía básica.

SIGLA

ART-202

Práctica

UNIDAD
TEMÁTICA 2

1. Bocetos, dibujos, proyectos
2. Realización de estructuras escultóricas
3. Preparación de la arcilla.
4. Herramientas de trabajo.
5. Compas áureo
6. Valoración de contrastes de forma, luces y sombras
7. Valoración a través de planos.
8. Recorrido de la vista, equilibrio, forma proporciones.
9. Realización de moldes en negativo, cortes, táceles, aislantes
10. Preparación de estructura para el vaciado en positivo
11. Vaciado en positivo, cemento, yeso, fibra de vidrio, papel u otros.
12. Realización de pátinas.
13. Realización de pedestal.
14. Presentación





COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Realiza tallado directo en madera y piedra de acuerdo a técnicas de la escultura.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Realizar tallado directo en madera y piedra de acuerdo a técnicas de la escultura.

	CONTENIDO
UNIDAD TEMÁTICA 1	Talla directa en madera
	1. El tallado en la escultura a través de la historia del arte. Características de la madera.
	2. Exposición en aula de obras en madera y video realizadas por el docente.
	3. Proyección de videos, vistas de obras en madera.
	4. Traslado del material, estudio de esta in situ.
	5. Estudio del boceto, composición, análisis de la forma.
	6. Acopio de herramientas esenciales para el tallado en madera.
	7. Desarrollo del ejercicio.
	8. Presentación del trabajo con pulcritud, puntualidad y esmero.
	9. Presentación del trabajo de sustentación teórica.
	10. Crítica y autocrítica, evaluación.
	11. Exposición colectiva.
UNIDAD TEMÁTICA 2	Talla directa en piedra
	12. El tallado de la escultura a través de la historia del arte.
	13. Exposición en aula de obras en piedra y video realizadas por el docente.
	14. Proyección de videos, vistas de obras en piedra.
	15. Traslado del material, estudio de esta in situ.
	16. Estudio del boceto, composición, análisis de la forma.
	17. Acopio de herramientas esenciales para el tallado en piedra.
	18. Desarrollo del ejercicio.
	19. Presentación del trabajo con pulcritud, puntualidad e esmero.
	20. Presentación del trabajo de sustentación teórica.
	21. Crítica y autocrítica, evaluación.
	22. Exposición colectiva.

SIGLA

ART-302

TALLER DE ESCULTURA IV
CUARTO AÑO-MENCIÓN ESCULTURA
DOCENTE : VILLEGAS ARGOTE DAVID
CARGA HORARIA: 64 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Realiza esculturas en materiales no tradicionales a escala mayor de acuerdo a cánones estudiados a este fin, con toda la libertad que permite la época.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Realizar esculturas en materiales no tradicionales a escala mayor de acuerdo a cánones estudiados a este fin, con toda la libertad que permite la época.

CONTENIDO

Escultura tema libre en chatarra, cemento, plástico con fibra de vidrio y otros.

UNIDAD
TEMÁTICA 1

1. Enfoque teórico de la escultura contemporánea siglos XX y XXI.
2. Proyección de material didáctico.
3. Composición de acuerdo al material, ejercicios prácticos de creación.
4. Acopio de material a ser utilizado en el ejercicio.
5. Uso de la soldadura de arco. Remaches.
6. Desarrollo del ejercicio, texturas, pintura.
7. Terminación profesional, limpieza y mensaje claros.
8. Trabajo de investigación, fundamentación teórica.
9. Crítica y autocrítica, evaluación.
10. Exposición colectiva.

Proyecto escultórico monumental.

UNIDAD
TEMÁTICA 2

11. Enfoque de la escultura monumental contemporánea, siglos XX y XXI.
12. Proyección de material didáctico.
13. Estudio de las escalas, entorno, espacios.
14. Composición de acuerdo al mensaje, material, escala.
15. Realizar maqueta.
16. Desarrollo del ejercicio.
17. Terminación profesional, uso de texturas, color, mensaje claro.
18. Presentación de Proyecto Escultórico Monumental.
19. Crítica y autocrítica, evaluación.
20. Exposición colectiva.

SIGLA

ART-402



53

TALLER DE CERÁMICA I
SEGUNDO AÑO
DOCENTE : DAVALOS LARA MARIA MONICA XIMENA
CARGA HORARIA: 32 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Capacidad para articular habilidades y conocimientos que posibiliten generar formalizaciones artísticas cerámicas hacia nuevas estrategias creativas y profesionales.
- Adquirir estrategias que integren el análisis y la creación de proyectos cerámicos para desarrollar la capacidad autónoma desde la reflexión personal y la consideración a los presupuestos del arte actual.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Lograr una visión de conjunto y ordenada de los procesos de fabricación cerámica, desarrollando una actitud crítica frente a la práctica. Adquiriendo conocimientos teóricos y prácticos sobre el barro, distintos procedimientos y técnicas de modelado.
- Iniciarse en la búsqueda de formas, materiales, técnicas y procesos creativos y artísticos relacionados con la cerámica artística.
- Analizar los procesos y desarrollar las técnicas de realización de acuerdo con una secuenciación lógica de fases y operaciones que facilite al estudiantado una visión global y ordenada de la actividad profesional.

CONTENIDO

La Cerámica y los recursos materiales

1. Competencia.- Aplica técnicas elementales de la cerámica, utiliza adecuadamente los productos cerámicos, organiza y llevar a cabo las diferentes fases del proceso de elaboración de piezas cerámicas garantizando el buen manejo de los equipos y herramientas.
2. Objetivo.- Lograr que el estudiante, mediante la utilización de recursos estéticos, comprenda la importancia de la cerámica como medio de expresión artística, así como propiciar el desarrollo de las habilidades necesarias para el manejo de las técnicas específicas de la cerámica.
3. Nivel de aplicación: Creador y realizador de obra original cerámica destinada a funciones utilitarias y artísticas.

UNIDAD
TEMÁTICA 1

SIGLA
ART-205

La Cerámica y los recursos materiales

UNIDAD TEMÁTICA 2

1. Herramientas y materiales
2. Definición de la arcilla, acopio del material
3. Clasificación
4. Propiedades Materiales no plasticos
5. Pastas Ceramicas .Preparacion por el metodo seco y metodo humedo
6. Modelado en ceramica
7. Tecnicas de Modelado
8. Texturas
9. Pellizco
10. Falso Torno
11. Colombines
12. Planchas
13. Desbaste

Sistemas de decoracion en crudo y bizcocho

UNIDAD TEMÁTICA 3

1. Competencia.- Estan capacitados para la sistematizacion en el aprendizaje, desarrollando habilidades individuales y colaborativas que posibiliten la experimentacion en el campo de la ceramica.
2. Objetivo.- Poder afrontar con éxito el desarrollo de un producto ceramico, adecuado materia y forma a las exigencias del contexto
3. Nivel de aplicación. Modelador y decorador de piezas ceramicas
 - Manejo del espacio
 - Metodo de las plantillas.
 - Primera quema
 - Esmaltes
 - Tecnicas de aplicación
 - Decoracion
 - Soplete
 - Inmersion
 - Pincel
 - Segunda quema
 - Estivado
 - Temperaturas
 - Clases de Hornos



Cerámica Artística Engobes, Óxidos

UNIDAD TEMÁTICA 4

1. Competencia. Capacidad para articular habilidades y conocimientos que posibiliten generar formalizaciones artísticas cerámicas hacia nuevas estrategias creativas y profesionales
2. Objetivo.-Adquirir recursos y actitudes críticas, tanto en la conceptualización como en los procesos de conformación de proyectos de objetos utilitarios y piezas artísticas.
3. Nivel de aplicación. Creador de formas tridimensionales
 - Experimentación
 - Otros recursos
 - Engobes
 - Preparación
 - Óxidos
 - Preparación
 - Cerámica Artística
 - Elementos plásticos de la cerámica
 - Aplicación de pasta texturadas

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Define las especificaciones formales, funcionales, plásticas, técnicas y materiales de un proyecto artístico en la técnica de la cerámica.
- Establece las condiciones que garanticen la seguridad de las operaciones de elaboración del producto cerámico y la prevención de los posibles riesgos.
- Identifica y define los aspectos artístico-plásticos, formales, estructurales, funcionales, materiales, técnicos, organizativos.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Lograr una visión de conjunto y ordenada de los procesos de fabricación cerámica, de sus diferentes fases y operaciones y generar la documentación e información artísticotécnica necesaria para llevar a cabo un proyecto de producción de cerámica artística.
- Identificar y definir los aspectos artístico-plásticos, formales, estructurales, funcionales, materiales, técnicos, organizativos y económicos que configuran el proyecto o encargo de elaboración de piezas únicas o seriadas de obra original cerámica.
- Utilizar con propiedad las técnicas de expresión artístico-plástica en la búsqueda y definición de las características formales de las piezas cerámicas.

CONTENIDO

Decoración

UNIDAD TEMÁTICA 1

- Competencia.- Genera, analiza críticamente y estéticamente las proporciones del desnudo en todos los contextos culturales, alcanzando una obra creativa con recursos académicos aprendidos en experiencias reales, practicas. (Desarrollo de la unidad temática) Llenar
- Objetivo.- Generar el estudio de las proporciones aplicando en el desnudo como elemento creativo en la obra de arte, enfoque académico producto síntesis. La obra de arte como resultado de una serie de factores individuales y colectivos muy complejos que el alumnado deberá comprender y explicar.
- Nivel de Aplicación.-Decorador de piezas ceramicas.

SIGLA

ART-308



Decoración

UNIDAD
TEMÁTICA 2

1. DECORACION
 - Pincel
 - Inmersión
 - Aspersión
 - Cubierta
 - Bajo Cubierta
2. MURAL PICTORICO
 - Recursos
 - Decoración
 - Armado
 - Diferentes técnicas decorativas
3. CERAMICA ARTISTICA
 - Pasta blanca y roja
 - Dosificación
 - Modelado

El Empleo del fuego

UNIDAD
TEMÁTICA 3

1. Competencia. Transfiere los conocimientos teóricos y la experiencia práctica adquiridas en el manejo de los procesos cerámicos, a la realización proyectos artísticos, que puede incluir o no otros materiales soportes, en función de las necesidades expresivas, comunicacionales, estéticas y/o artísticas.
 2. Objetivo.- Proporcionar al estudiante los conocimientos teórico-prácticos elementales de la cerámica, a través de diversas actividades para conocer y utilizar las herramientas de uso en la cerámica, así como de la preparación y manejo de las arcillas para la elaboración y decoración de piezas a mano
 3. Nivel de aplicación. Creador de obras cerámicas de calidad
- LA TEMPERATURA
- El calórico
 - Hornos
 - Clases
 - Problemas en el horno.
- QUEMAS
- Maquinarias ,equipos y propiedades de un taller de cerámica de producción
 - Modelado artístico por el método de las planchas empleando elementos compositivos
- TEMAS FORMAS ABSTRACTAS
- Modelado artístico por el método del desbaste o mixto empleando elementos compositivos
- FIGURAS ANTROPOMORFAS Y ZOOMORFAS
- Experimentación de acabados

La Terracota

1. Competencia.- Promueve y desarrolla el sentido de la percepción, la intuición, la imaginación, creadora, la sensibilidad y la capacidad de observación así como profundiza en el pensamiento y la reflexión del arte
2. Objetivo.- Propiciar un ambiente creativo que permita a los estudiantes conocer los aspectos generales de la cerámica contemporánea y manejar los materiales y herramientas que intervienen en un proceso de elaboración de formas tridimensionales, volumétricas aplicadas a la ornamentación en el campo de la cerámica artística
3. Nivel de Aplicación. Creadores y modeladores de formatos mayores

UNIDAD TEMÁTICA 4

- LA TEXTURA

- Definición
- Clasificación
- Herramientas
- Luz y sombra
- Los Planos

- TERRACOTA

- Herramientas y materiales
- Concepto
- Pastas
- Lisas y texturadas
- El diseño
- La maqueta
- Forma, espacio, volumen, movimiento.



TALLER DE CERÁMICA III

CUARTO AÑO - OPTATIVA

DOCENTE : GARRON VELARDE ISABEL

CARGA HORARIA: 32 HORAS / MES

Competencias de la Materia

- Adquieren una actitud de observación permanente de su entorno, incidiendo de manera especial en aspectos relacionados a los elementos visuales y táctiles, que le permiten desarrollar sus capacidades de percepción.
- Los estudiantes logran seguridad en el uso de las técnicas y en la aplicación de adecuados acabados visuales, a partir de la investigación y la experimentación en el taller
- Analizan las arcillas y realizan pruebas de comprobación de resistencia de arcillas, a partir de ejercicios con diferentes muestras accesibles en el medio.
- Diseñan y ejecutan piezas cerámicas simples, a partir de diferentes elementos de su contexto cotidiano.
- Realizan pruebas de aplicación de esmaltes, óxidos y engobes, con diferentes materiales que se encuentran en el medio.
- Muestran sus trabajos, desarrollados en el taller y tienen una actitud autocrítica al preparar una exposición final con los mismos.

Objetivo General de la Materia

- Conseguir en los estudiantes una formación fundamental y crítica a través de la utilización adecuada de técnicas y materiales de la cerámica.
- Alcanzar una formación teórica y práctica en cerámica artística para realizar cerámicas con calidad técnica y artística.
- Lograr presentar trimestralmente los trabajos realizados en el taller.

CONTENIDO

Torneado de piezas

1. Competencia.- Emplea los fundamentos básicos del torno. Ejercita el torneado en sus piezas.
2. Objetivo.- Generar un estudio del torno. Nivel de comprensión- Nivel de creación.
3. Nivel de aplicación. Acabado de piezas torneadas

UNIDAD
TEMÁTICA 1



SIGLA

ART-411

Torneado de piezas

UNIDAD TEMÁTICA 2

1. Introducción al torno alfarero.
2. Alfareros Nacionales
 - Mario Saravia
 - Lourdes Montero
 - Marcelo Terán
3. Torno
 - Centrado de piezas
 - Torneado en masa
 - Realización de un cilindro.
 - Tornear un bol
 - Importancia del borde
 - Acabado de la superficie exterior
 - Labios, elaboración de asas.
 - Retorneado de las piezas.
4. Acabados adecuados de piezas torneadas.
 - Retorneado de piezas.
 - Secado de piezas.
 - Esgrafiado de piezas
 - Aplicación de esmaltes y engobes.

Mural Cerámico

UNIDAD TEMÁTICA 3

1. Competencia.- Analiza críticamente los murales cerámicos en La Paz, y genera un diseño propio y crea un muraleta cerámico.
2. Objetivo.- Generar un estudio de los distintos planos del mural, el mural como elemento creativo en la obra cerámica boliviana. Nivel de comprensión- Nivel de creación.
3. Nivel de aplicación. Realiza un muraleta cerámico.
 - Introducción a la historia del mural.
 - Muralistas
 - Vida y Obra de Lorgio Vaca.
 - Vida y Obra de Manuel Iturri
 - Propuestas plásticas de Inés Córdova y Gil Imaná
 - Ceramistas contemporáneos John Leach, Gabriele Koch, Mary Wondrauschm Jane Walker.
 - Mural Cerámico
 - Elaboración de pastas.
 - Pruebas de reducción de pastas
 - Pruebas de arcillas y preparación de pastas cerámicas.
 - Técnicas básicas del mural cerámico.
 - Aplicación de formas tanto simples como mixtas. Relieve y bajo relieve.
 - Cortes y ángulos del mural, desbaste de las piezas, secado.
 - Acabados adecuados del mural (Engobes, óxidos, esmaltes)

UNIDAD
TEMÁTICA 4

Esmaltes cerámicos (Ejercicios creativos)

1. Competencia. Motiva una actitud de investigación sobre los acabados cerámicos. Esmaltes cerámicos Genera en los estudiantes un trabajo creativo y con acabados adecuados.
2. Objetivo. Incentivar la sensibilidad de la cerámica por medio de conocimientos teóricos y prácticos. Expresar emociones, sentimientos e ideas creativas en sus trabajos. (Mascaras creativas) Alcanzar una formación teórica sobre recetas de esmaltes cerámicos.
3. Nivel de aplicación. Realiza recetas de esmaltes y las emplea adecuadamente en sus piezas.
 - Esmaltes cerámicos
 - Máscaras creativas
 - Teteras con diseño contemporáneo.



CARRERA DE ARTES

OBJETIVOS POR COMPETENCIA

M E T A M A T E R I A S

HISTORIA GENERAL DEL ARTE I,II,III,IV

HISTORIA DEL ARTE AMERICANO Y NACIONAL I,II

SOCIOLOGÍA DEL ARTE

INICIACIÓN A LA INVESTIGACIÓN

PSICOLOGIA DEL ARTE

TEORÍA GENERAL DEL ARTE

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN



COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Los alumnos pueden asimilar las relaciones y diferencias entre la práctica del arte y las disciplinas que lo estudian en forma teórica, consiguen aplicar las técnicas más antiguas practicadas por el hombre a sus propios trabajos artísticos

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Brindar a los alumnos de 1er. Año un conocimiento básico de los orígenes del arte y de sus más antiguas manifestaciones

CONTENIDO

SIGLA

ART-106



UNIDAD
TEMÁTICA 1

Arte Prehistórico

1. Competencia: Comprende y analiza críticamente los orígenes del arte en la prehistoria y antiguas civilizaciones
2. Objetivo: Conocer las obras y artistas más destacados de la antigüedad
3. Contenidos:
 - Introducción A La Historia Del Arte
 - Historia Del Arte Prehistórico: Paleolítico, Neolítico Y De La Edad De Los Metales (Ca. 30.000-100 A.C.)
 - Historia Del Arte De Las Antiguas Civilizaciones Del Próximo Oriente: Sumeria, Acadia, Babilonia, Hitita, Asiria Y Persa (Ca. 3.500-323 A.C.)

UNIDAD
TEMÁTICA 2

Historia del arte egipcio y prehelénico

1. Competencia: Alcanza la capacidad de cotejar las técnicas artísticas de estas civilizaciones con las aprendidas en taller
2. Objetivo: Discernir las semejanzas y diferencias apreciables entre las distintas culturas mesopotámicas y prehelénicas, y entre los distintos periodos del arte egipcio,
3. Contenidos:
 - Historia Del Arte Egipcio: Periodos Predinástico Y Protodinástico (Ca. 3.500-2.700 A.C.)
 - Arte Egipcio Del Imperio Antiguo, Medio Y Nuevo. (Ca. 2.700-1.100 A.C.)
 - Arte Egipcio Dela Baja Época Y Greco-Romana (Ca. 700-30 A.C.)
 - Arte Prehelénico: Cicládico, Cretense Y Micénico (Ca. 2.000-1.100 A.C.)

Historia del arte griego y romano en la Antigüedad

UNIDAD TEMÁTICA 3

1. Competencia: El alumno sopesa las nociones de tradición e innovación en el arte a través de la herencia greco-etrusca en el arte romano
2. Objetivo: Comprender la vitalidad e importancia del arte griego y romano a lo largo del tiempo
3. Contenidos:
 - Historia Del Arte Griego Geométrico Y Arcaico (Siglos VIII-VI A.C.)
 - Historia Del Arte Clásico Y Helenístico (Siglos V-I A.C.)
 - Historia Del Arte Etrusco (Siglos VII-I A.C.)
 - Historia Del Arte Romano Republicano (Siglos V-I A.C.) E Imperial (S. I A.C.-V D.C.)



COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Brinda al alumno la capacidad de respeto y admiración por dos de las culturas, la cristiana y la islámica, más extensas, ricas y complejas del mundo actual, fomentando, por tanto, su enriquecimiento personal y social. Comprensión de la impronta de la iconografía medieval en el arte virreinal y moderno. Familiaridad con nuevas técnicas artísticas

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Familiarizar a los alumnos de 2º curso con las características generales y obras más destacadas del arte medieval, es decir, el desarrollado desde la caída del Imperio Romano hasta los albores de la Era Moderna (siglos V al XV)

	CONTENIDO
	Historia del arte paleocristiano , bizantino y musulmán
UNIDAD TEMÁTICA 1	1. Competencia: Comprende y analiza críticamente los orígenes del arte medieval, descubriendo la vinculación entre los valores religiosos y el arte a su servicio, además de cómo una nueva cultura puede transformar el pensamiento y la estética de una sociedad 2. Objetivo: Conocer los orígenes y obras más destacados del arte paleocristiano y bizantino 3. Contenidos: • Historia del Arte Paleocristiano (S.III-V): Arquitectura, Escultura y técnicas ligadas al color • Historia del Arte Bizantino (S. VI-XV) en sus tres Edades de Oro y diversas técnicas artísticas • Historia del Arte Islámico (S. VII-XVII): Omeya, Abasida, Hispano-musulmán, Mameluco, Safávida, Otomano y Mogol en su arquitectura, miniatura y artes aplicadas

SIGLA

ART-206



UNIDAD
TEMÁTICA 2

Historia del arte alto-medieval y Pre-Románico en la Europa cristiana

1. Competencia: Entiende, a través de variados ejemplos, cómo el arte temprano medieval es el resultado de la fusión de tradiciones artísticas ligadas a los pueblos invasores del Imperio Romano con el legado clásico y la religión cristiana
2. Objetivo: Comprender el desarrollo del arte cristiano durante los siglos VI-X mediante el análisis de las obras más señeras de la época
3. Contenidos:
 - Historia del Arte del periodo de las Invasiones (S. VI-X): Ostrogodo, visigodo, merovingio, lombardo, anglo-irlandés y vikingo.
 - Historia del arte Carolingio (Siglos VIII-IX)
 - Historia del Arte Otoniano (Siglos X-XI)

UNIDAD
TEMÁTICA 3

Historia del arte Románico y Gótico

1. Competencia.- Capacidad para discernir la grandeza del espíritu humano a través de la construcción de catedrales, talla de elaborados portales o coloridos vitrales, además de la evolución estilística del Románico al Gótico.
2. Objetivo.- Entender el desarrollo de las etapas y principales características del arte Románico y Gótico entre los siglos XI y XV
3. Contenidos:
 - Introducción al arte Románico (S. XI-XII):-El Primer Románico (S. XI),
 - El Románico Pleno y Tardío: Arquitectura, escultura y artes del color
 - Historia del Arte Gótico (S. XII-XV): El Gótico Temprano: Arquitectura y Escultura
 - La difusión del Gótico por Europa
 - La evolución de la escultura gótica
 - Los vitrales, la miniatura y la pintura gótica en Italia
 - El arte gótico internacional hacia 1400

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- El alumno entiende el interés del arte renacentista por la naturaleza, el desnudo, la perspectiva y el arte clásico, Aprende el valor del esfuerzo y la importancia del talento a través de los ejemplos de artistas señeros. Aprecia la importancia de la integridad intelectual y ética al evitar los plagios y la competencia desleal con sus compañeros.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Conocer el desarrollo del arte occidental desde el siglo XV al XVII, familiarizándose con los principales artistas y obras del Renacimiento, Manierismo y Barroco

CONTENIDO	
	Historia del arte del Renacimiento temprano en Flandes e Italia durante el siglo XV
UNIDAD TEMÁTICA 1	- Competencia.- Comprende y analiza críticamente el desarrollo del arte durante el siglo XV, comparando las características de la pintura gótica flamenca con las del Quattrocento italiano - Objetivo.- Conocer los orígenes y autores más destacados del primer renacimiento nórdico e italiano, junto con los temas y técnicas característicos del periodo. - Contenidos - La pintura del siglo XV en Flandes y los inicios de la pintura al óleo - Introducción al Renacimiento italiano: el redescubrimiento del desnudo y las ruinas clásicas, junto con el desarrollo de la perspectiva en la plasmación del espacio. - El Renacimiento temprano en Florencia, Milán, Roma y Venecia: escultura, pintura y arquitectura

UNIDAD
TEMÁTICA 2

Historia del Arte del Renacimiento Pleno y Manierismo en Italia y su difusión por Europa durante el siglo XVI

1. Competencia.- Alcanza la capacidad de cotejar la actividad de los artistas en el pasado con la suya propia. Reconoce las obras de los artistas más destacados del periodo. Desarrolla empatía por otros artistas al comprender sus esfuerzos e inquietudes. Valora la importancia del concepto creativo y la idea concretada en el diseño
2. Objetivo.- Conocer las características y desarrollo del Renacimiento Pleno y del Manierismo, para mejor apreciar sus repercusiones en el ámbito americano y virreinal
3. Contenidos
 - La arquitectura del Renacimiento pleno en Italia
 - La pintura renacentista en Florencia, Roma y Venecia
 - La escultura del Renacimiento Pleno
 - El Manierismo italiano: arquitectura, escultura y pintura
 - Difusión del Renacimiento y manierismo por Europa durante el siglo XVI

UNIDAD
TEMÁTICA 3

Historia del Arte Barroco durante el siglo XVII

1. Competencia.- Comprende las características del arte clasicista y barroco en Europa durante el siglo XVII y su repercusión en la América virreinal. Identifica las novedades temáticas de la época y el valor emocional de las imágenes. Valora la importancia de la luz y la sombra para la expresividad de las obras. Contrasta la idealización del arte clasicista con la búsqueda del naturalismo en el Barroco.
2. Objetivo.- Conocer el desarrollo del arte barroco del Siglo XVII, familiarizando a los alumnos de 3er. Año con los principales artistas y obras del periodo.
3. Contenidos
 - El arte barroco en Italia: Arquitectura, Escultura y Pintura del siglo XVII
 - El Clasicismo francés del siglo XVII: Arquitectura, Escultura y Pintura
 - La Pintura flamenca y holandesa del siglo XVII
 - El arte barroco español del siglo XVII: Pintura, Escultura y arquitectura



COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Se capacitara par desenvolverse en el mundo del gran arte internacional.
- Valorara y respetara toda obra de arte.
- Formara un espíritu de libertad de ideas.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Adquirir concimiento sobre arte occidental siglos XVIII- XIX- XX

	CONTENIDO
UNIDAD TEMÁTICA 1	El barroco en Holanda 1. Competencia.- Conocer el arte holandes del siglo XVIII.
UNIDAD TEMÁTICA 2	El arte del siglo XIX 1. Competencia.- Conocer y valora el sistema de derecho, como sistema de organización social
UNIDAD TEMÁTICA 3	La escuela romántica 1. Competencia.- Comprender la existencia de dos realidades en arte, objetiva y subjetiva
UNIDAD TEMÁTICA 4	El siglo XX 1. Competencia.- Comprensión que el mundo del arte es el lienzo, no la realidad tangible.

SIGLA

ART-406



	El expresionismo Alemán
UNIDAD TEMÁTICA 5	1. Competencia.- Comprender el arte como sistema de difusión de ideas netamente políticas.
	Ingenuos y folkloristas
UNIDAD TEMÁTICA 6	
	Arte cubista
UNIDAD TEMÁTICA 7	1. Competencia.- Comprender el arte como un método de experimentación contante en busca de nuevas psibilidades estéticas. Conocer la gran obra de Picasso.
	El futurismo
UNIDAD TEMÁTICA 8	1. Competencia.- Comprender que los objetos sin cuerpo, son motivo de análisis como inspiración artística.
	La pintura abstracta
UNIDAD TEMÁTICA 9	1. Competencia.- Impulsar el gran espíritu del arte abstracto en el estudiante.
	EL dadaismo
UNIDAD TEMÁTICA 10	1. Competencia.- Encontrar lo bello de lo feo, lo lógico de lo ilógico, el arte del no arte.
	Surrealismo
UNIDAD TEMÁTICA 11	1. Competencia.- Entender que existe un centauro en una papa.
	La escultura del siglo XIX y XX
UNIDAD TEMÁTICA 12	1. Competencia.- Tener una idea clara de las posibilidades modernas del gran arte de la es-cultura.

UNIDAD
TEMÁTICA 13

Las tendencias de la post guerra

1. Competencia.- Adquirir un imaginario del arte occidental europeo, su influencia en nuestro continente y nuestro territorio.

UNIDAD
TEMÁTICA 14

El arte del siglo XX en Estados Unidos

1. Competencia.- Conocimiento de la pintura norteamericana

UNIDAD
TEMÁTICA 15

El arte Op y arte Pop

1. Competencia.- Se tendra un panorama amplísimo acerca de las tendencias actuales.

UNIDAD
TEMÁTICA 16

El arte del siglo XXI

1. Competencia.- Estar al tanto de todo lo que ocurre a nivel artístico en occidente.

HISTORIA DEL ARTE AMERICANO Y NACIONAL I

TERCER AÑO

DOCENTE : SANZ SANTILLAN ALEJANDRO B.

CARGA HORARIA: 32 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- El estudiante es capaz de establecer las diferentes etapas de la historia del arte desarrollado en América en general y en lo que hoy es Bolivia en particular, con sus respectivas características particulares, desde la aparición del hombre en América hasta mediados del período Virreinal, reconociendo y valorando el patrimonio artístico y cultural que nos han legado, desarrollando un sentido de pertenencia y actitudes de preservación y conservación del mismo.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- La materia de Historia del Arte Americano y Nacional I, pretende que los estudiantes adquieran una visión general del desarrollo de las Artes Plásticas en América en general y en Bolivia en particular, desde la aparición del hombre en América hasta mediados del período virreinal, logrando establecer sus características particulares y sus patrones de evolución, conforme a su contexto, contribuyendo a la búsqueda y afirmación de nuestras identidades e incentivando las inquietudes investigativas en el estudiantado.

CONTENIDO

Introducción a la Historia del Arte Americano y Nacional

1. Competencia.- Conoce y establece los conceptos básicos de Historia, Arte, Prehispánico, Virreineal, Republicano y Contemporáneo, así como también conoce y establece nomenclaturas de periodificación, comparando nuestra historia con la occidental y estableciendo coincidencias, diferencias, paralelismos y diacronías.
2. Objetivo.- Concientizar de las diferencias conceptuales entre la historia occidental (mal llamada universal) con la nuestra (americana y nacional), que el estudiante conozca los desarrollos culturales y sus características particulares, así como las causas y consecuencias de dichos desarrollos. Así poder desarrollar un sentido de pertenencia que le permita construir su concepto de identidad, así como generar un sentimiento de valorización y preservación de nuestro patrimonio artístico y cultural.
3. Contenidos
 - El origen del hombre americano. Diversas teorías y evidencias.
 - Periodificación general de nuestra historia cultural.
 - Sub períodos del período prehispánico. (establecimiento de conceptos y terminología).

UNIDAD
TEMÁTICA 1

SIGLA

ART-307

El Período Prehispánico - El Pre Cerámico (Horizonte Temprano)

UNIDAD TEMÁTICA 2

1. Competencia.- Conoce las causas y consecuencias del primer sub período prehispánico, denominado Pre Cerámico y su legado en cultura material.
2. Objetivo.- Establecer los conceptos y principios de los primeros desarrollos culturales de nuestro territorio en general y de la cultura Viscachani en particular.
3. Contenidos
 - Primeras evidencias de presencia del ser humano en América.
 - Folsom y Clovis. Evidencias líticas.
 - Cultura Viscachani y sus períodos. Estadios culturales y cultura material.
 - Arte rupestre. Tipologías y periodificaciones.

El Período Prehispánico - El Pre Formativo (Horizonte Intermedio Temprano)

UNIDAD TEMÁTICA 3

1. Competencia.- Conoce las causas y consecuencias del segundo sub período prehispánico, denominado formativo y su legado en cultura material.
2. Objetivo.- Establecer los conceptos y principios de los primeros desarrollos culturales de nuestro territorio en general y de las culturas Wankarani, Chiripa y Tiwanaku (período aldeano) en particular.
3. Nivel de aplicación. Puesta en valor del legado arqueológico, cultura material y sitios patrimoniales en nuestro territorio.
4. Contenidos
 - Del nomadismo al sedentarismo.
 - Primeros asentamientos. Pueblos pastores y pueblos agricultores.
 - Cultura Wankarani. Economía y sociedad. Arquitectura. Escultura. Cerámica. Metalistería. (textiles y cestería, aproximaciones sin evidencia física)

El Período Prehispánico - Clásico (horizonte medio)

UNIDAD TEMÁTICA 4

1. Competencia.- Conoce las causas y consecuencias del tercer sub período prehispánico, denominado clásico y su legado en cultura material.
2. Objetivo.- Establecer los conceptos y principios de los primeros desarrollos culturales de nuestro territorio en general y de la cultura Tiwanaku en particular.
3. Nivel de aplicación. Conocimiento y puesta en valor de la más importante cultura desarrollada en nuestro territorio.
4. Contenidos
 - Tiwanaku: de la aldea al Estado.
 - Religión, ciencia y tecnologías tiwanakotas.
 - Arquitectura sagrada..
 - Arte y diseño. Restos materiales y directivas.
 - Cerámica sagrada y utilitaria. Pariti y el cambio de paradigmas.



UNIDAD
TEMÁTICA 5

El Período Prehispánico - Señoríos (horizonte intermedio tardío)

1. Competencia.- Conoce las causas y consecuencias del cuarto sub período prehispánico, denominado de Señoríos y su legado en cultura material.
2. Objetivo.- Establecer los conceptos y principios de los primeros desarrollos culturales de nuestro territorio en general y de la cultura Mollo y Señoríos Aymaras en particular.
3. Nivel de aplicación. Conocimiento y puesta en valor del legado material y conceptual de estos desarrollos culturales..
4. Contenidos
 - Colapso de Tiwanaku y atomización.
 - Cultura Mollo. Cultura y sociedad. Arquitectura. Cerámica. Metalistería.
 - Señoríos aymaras. Organizaciónn social y económica. Arquitectura militar y funeraria. Cerámica

UNIDAD
TEMÁTICA 6

El Período Prehispánico - Inkario (horizonte tardío)

1. Competencia.- Conoce las causas y consecuencias del quinto sub período prehispánico, correspondiente al Inkario y su legado en cultura material.
2. Objetivo.- Establecer los conceptos y principios de los primeros desarrollos culturales de nuestro territorio en general y de la cultura Inka en particular.
3. Nivel de aplicación. Conocimiento y puesta en valor del legado cultural del Inkario.
4. Contenidos
 - Orígenes y mitos de origen de los inkas. Su relación mítica con Tiwanaku.
 - Cusco ombligo del mundo. Arquitectura, urbanismo y arte.
 - Inkario en Boliva. Copacabana, Isla del Sol, Isla de la Luna, Incallajta y Samai-pata.
 - Cerámica y textiles. Tócapus.

UNIDAD
TEMÁTICA 7

El Período Prehispánico - Mesoamérica

1. Competencia.- Conoce las características, causas y consecuencias de los desarrollos culturales en Mesoamérica y su legado en cultura material.
2. Objetivo.- Establecer los conceptos y principios de los desarrollos culturales Mesoamérica en el período prehispánico.
3. Nivel de aplicación. Conocimiento y puesta en valor de las culturas prehispánicas meso-americanas.
4. Contenidos
 - Conceptos y periodificación. Pre clásico, clásico y postclásico.
 - Olmecas.
 - Mayas.
 - Mexicas o Aztecas

El Período Prehispánico - Perú Pre Inka

UNIDAD TEMÁTICA 8

1. Competencia.- Conoce las causas y consecuencias de los desarrollos culturales en Perú anteriores al inkario y su legado en cultura material.
2. Objetivo.- Establecer los conceptos y principios de los primeros desarrollos culturales en el Perú, anteriores al inkario.
3. Nivel de aplicación. Conocimiento y puesta en valor de las más antiguas evidencias de los primeros desarrollos culturales en el Perú pre incaico.
4. Contenidos
 - Características y conceptos. Norte fértil y sur desértico..
 - Caral. Sechín. Chavín. Mochicas. Paracas. Nazca. Lambayeque .

Período Virreinal - Antecedentes. España pre americana

UNIDAD TEMÁTICA 9

1. Competencia.- Conoce lo básico de la historia cultural de la España antes del descubrimiento de América.
2. Objetivo.- Establecer los antecedentes del descubrimiento y conquista de América, para luego entender las consecuencias.
3. Nivel de aplicación. Conocimiento y puesta en valor de los antecedentes culturales del descubrimiento y conquista de América.
4. Contenidos
 - Primeros pobladores de la península ibérica.
 - Celtas, Romanos, celtíberos, Godos, Musulmanes.
 - La guerra de Reconquista y los mitos cristianos.
 - Isabel y Fernando. Toma de Granada. Expulsión de musulmanes y judíos.
 - La ruta de la seda. El comercio de especias. Los viajes de Colón.

Período Virreinal - Descubrimiento y conquista de América

UNIDAD TEMÁTICA 10

1. Competencia.- Conoce causas, procesos y consecuencias del descubrimiento de América.
2. Objetivo.- Establecer los antecedentes, el proceso y las consecuencias del descubrimiento y conquista de América.
3. Nivel de aplicación. Conocimiento y puesta en valor de los antecedentes, procesos y consecuencias culturales del descubrimiento y conquista de América.
4. Contenidos
 - La administración Colón en las Antillas.
 - Viajes de exploración y conquista de Islas y Tierra firme.
 - Cortéz y la conquista de México Tenochtitlán.
 - Pizarro y la conquista del Perú.
 - Almagro en el Collao.



UNIDAD
TEMÁTICA 11

Período Virreinal - Arte en el siglo XVI

1. Competencia.- Conoce características básicas del arte importado en América.
2. Objetivo.- Establecer los antecedentes del desarrollo artístico virreinal en América y Charcas.
3. Nivel de aplicación. Conocimiento y puesta en valor del legado artístico y cultural del primer periodo de conquista de América.
4. Contenidos
 - Guerra civil española en América.
 - Descubrimiento del Sumaj Orko.
 - Primeras obras importadas. Tablas, láminas de metal y lienzos.
 - La administración de Toledo.
 - Primeros maestros europeos en América.
 - Bitti, Alessio y Medoro.

UNIDAD
TEMÁTICA 12

Período Virreinal - Arte en el siglo XVII. Escuelas Locales.

1. Competencia.- Conoce las características fundamentales de las artes del siglo XVII en américa y el desarrollo de las escuelas locales..
2. Objetivo.- Establecer los antecedente y el desarrollo de las artes en el siglo XVII, así como el surgimiento de los estilos locales, denominados escuelas.
3. Nivel de aplicación. Conocimiento y puesta en valor del patrimonio artístico del siglo XVII en nuestro territorio.
4. Contenidos
 - La escuela del Lago, paceña o del Collao.
 - Leonardo Flores. José López de los Ríos. Maestro de Calamarca. Otros maestros anónimos.
 - Escuela Potosina.
 - Melchor Pérez de Holguín. Gaspar Miguel de Berrío. Maestros anónimos.
 - Escuela Cusqueña. Diego Quispe Tito. Marcos Zapata. Maestros anónimos.
 - Iconografía, recurrencias y estilo.



COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Al desarrollar al arte latinoamericano en general, también nos amplía el panorama de acción enormemente, pues casi es una materia que no existe en el currículo de estudios secundarios y universitarios, adquiriendo de este modo un amplio panorama laboral para el estudiante
- El estudio de la realidad circunstante, reflejado en arte forma un aspecto crítico en la mente del estudiante. Se trata de comprender al arte y no describir al arte. Describir al arte sin relación con la realidad, es como ver un concierto de música sin sonido, queda vacío sin la esencia de su existencia.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- La formación de artistas con un criterio formado acerca los valores y desarrollo del arte nacional y latinoamericano, comprometido con las transformaciones sociales que nos lleven a vislumbrar un futuro glorioso de conocimiento artístico.

CONTENIDO

Melchor Pérez de Holguínorigen del arte nacional

UNIDAD TEMÁTICA 1

- Objetivo de la Unidad.- Marcar un inicio de enlace de la historia nacional desde la colonia a nuestros días por medio de la obra de M .P .de Holguín.
- Actividades,-. Dar un examen sobre el tema y revisión del examen en forma de debate o aclaración de dudas por parte del alumno. Esta actividad se repetirá cada tema por avanzar al inicio de clases.
- Competencias.- Conocer la obra de M. P. Holguín.

La escultura en el Coloniaje

UNIDAD TEMÁTICA 2

- Objetivo de la Unidad.- Conocer la escultura realizada en el coloniaje.
- Actividades.- Control de lectura,(examen) proyección de slides
- Competencias.- Conocimiento de la escultura en el coloniaje.

SIGLA

ART-407



UNIDAD
TEMÁTICA 3

La Arquitectura Colonial.

1. Objetivo de la Unidad.- Distinguir La arquitectura como símbolo de dominio colonial
2. La pintura mural como resistencia al dominio colonial
3. Actividades.- Control de lectura, proyección de slides, paseo por la ciudad
4. Competencias.-Distinguir entre los diferentes estilos arquitectónicos

UNIDAD
TEMÁTICA 4

La pintura boliviana del siglo XIX

1. Objetivo de la Unidad.-comprender elsistema feudal de producción como perpetuador del arte sacro y la formación del nuevo Estado y búsqueda de una identidad visual.
2. Actividades.- Control de lectura, proyección de slides,
3. Competencias.-Comprender la influencia occidental en arte nacional por medio del arte neoclásico.

UNIDAD
TEMÁTICA 5

La arquitectura en el siglo XX.

1. Objetivo de la Unidad.- La formación de un imaginario urbano de la primera mitad de siglo XX, trasfondo de la aparición del arte moderno en La Paz y Bolivia. Control de lectura
2. Actividades.- Proyección de slides, mapas de la ciudad .Control de lectura
3. Competencias.- Conocimiento acerca los diferentes estilos arquitectónicos en la ciudad de La Paz..

UNIDAD
TEMÁTICA 6

Arturo Borda, gestor del arte moderno en Bolivia

1. Objetivo de la Unidad.- Revalorizar al maestro Arturo Borda y G. de Rojas como buscadores de la nacionalidad por medio del arte indigenista.
2. Actividades.- Visita a museo David Crespo Gastelù, visita Museo Nacional de Arte.Control de lectura.
3. Competencias.- Comprender que significa ser indio.

UNIDAD
TEMÁTICA 7

Arte y la revolución.

1. Objetivo de la Unidad.- Distinguir claramente las tendencias artísticas en arte en la segunda mitad de siglo XX.
2. Actividades. Visita a museos, control de lectura, exposición de slides.
3. Competencias.-Ubicación de estilo de los diferentes maestros a nivel nacional. Toma de posición ante el arte. Reflexión sobre el estado actual del arte en Bolivia y su relación con el mundo.

UNIDAD
TEMÁTICA 8

La escultura en Bolivia siglo XX.

1. Objetivo de la unidad.- Conocer la historia de la escultura en Bolivia
2. Competencias.- Incentivar al alumno a continuar esta senda del arte escultórico

UNIDAD
TEMÁTICA 9

Arte latinoamericano siglo XX

1. Objetivo de la Unidad. Tener una amplia información sobre México y su arte
2. Actividades. Control de lectura.proyección de slides
3. Competencias. Información de arte mexicano.

UNIDAD
TEMÁTICA 10

Arte en América Central siglo XX

1. Objetivo de la Unidad.- Conocer y analizar el por que de la unidad en estos países y como se desarrolla su arte en las condiciones sociales propias de américa central.
2. Actividades. Control de lectura proyección de slides
3. Competencias Tener una idea clara del acontecer político y artístico de América Central

UNIDAD
TEMÁTICA 11

Venezuela siglo XX

1. Objetivo de la Unidad.-Conocer y debatir el arte venezolano, sus medios de expresión y su posición política.
2. Actividades.- Control de lectura, debate de ideas, proyección de slides
3. Competencias.-Conocer la cultura venezolana

UNIDAD
TEMÁTICA 12

Colombia siglo XX

1. Objetivo de la Unidad.-Comprender al arte colombiano y su relación con los grupos de poder y el peso de las tradiciones.
2. Actividades.- Control de lectura, proyección de slides, debate.
3. Competencias.- Conocer la cultura colombiana

UNIDAD
TEMÁTICA 13

Ecuador y el arte del siglo XX

1. Objetivo de la Unidad.-Estudio y análisis de la corriente indigenista-abstracto y sus posibilidad de conexión con el indigenismo boliviano.
2. Actividades.-Control de lectura, debate, proyección de slides.
3. Competencias.-Relacionar los ismos indigenistas y su relación con nuestro arte

UNIDAD
TEMÁTICA 14

Perù en el siglo XX.

1. Objetivo de la Unidad.- Interpretar la realidad política peruana y sus manifestaciones en arte.
2. Actividades.-Control de lectura.- debate, proyección de slides.
3. Competencias.-Conocer nuevos "indigenismos".



UNIDAD
TEMÁTICA 10

Brasil en el siglo XX

- Objetivo de la Unidad.-Comprender la historia del arte brasilero, su concepto y su imaginario social.
- Actividades.- Control de lectura, proyección de slides, intercambio de ideas.
- Competencias.-Incentivar la curiosidad por arte brasilero

UNIDAD
TEMÁTICA 10

Paraguay en arte del siglo XX

- Objetivo de la Unidad.- Conocer a Paraguay por medio de su arte, su política y concepto de arte.
- Actividades.- Control de lectura, proyección de slides, dialogo en aula.
- Competencias.-Tener una idea más clara acerca de este país.

UNIDAD
TEMÁTICA 10

Uruguay en arte del siglo XX

- Objetivo de la Unidad.-Adquirir el conocimiento del concepto "El sur es nuestro Norte
- Actividades.- Control de lectura, proyección de slides, debate.
- Competencias.-Relacionar el concepto uruguayo y relacionar con nuestra realidad.

UNIDAD
TEMÁTICA 10

Argentina, el arte de resistencia.

- Objetivo de la Unidad.- Concebir al arte abstracto como una forma de arte de resistencia a estados Totalitarios.
- Actividades.- Control de lectura, proyección de slides, debate.
- Competencias.-Comprensión de las posibilidades varias del arte abstracto.

UNIDAD
TEMÁTICA 10

Chile, siglo XX

- Objetivo de la Unidad.- Conocer las diversas realidades de la sociedad chilena, su arte, su política su poesía.
- Actividades.- Control de lectura, proyección de slides, debate en aula.
- Competencias.- Conocer más a Chile y sus artistas.

SOCIOLOGÍA DEL ARTE

PRIMER AÑO

DOCENTE : VILA DA VILA MARIA MARGARITA

CARGA HORARIA: 32 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- El alumno, al comprender las relaciones entre arte y sociedad, alcanza y experimenta con plena conciencia de la vivencia artística.
- La materia promueve entre los estudiantes el respeto y la comprensión por el oficio artístico. Con ella, los estudiantes comprenden las relaciones entre los valores políticos. Culturales, religiosos y económicos y la producción artística

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Entender las variadas relaciones y dependencia entre artistas, patronos, mecenas, clientes y público artístico a lo largo del tiempo, para así poder afrontar con seguridad su futuro profesional

CONTENIDO

Introducción a la Sociología del arte

1. Competencia.- Comprende y analiza críticamente los orígenes de la Sociología del Arte y, al hacerlo, crece como persona y artista
2. Objetivo.- Conocer los orígenes y autores más destacados de cuantos se han aplicado al estudio de la Sociología del Arte
3. Contenidos
 - Introducción a la Sociología del arte.
 - Precursores de la aproximación sociológica al arte en el siglo XIX.
 - Estudiosos de la Sociología del Arte en los siglos XX y XXI

UNIDAD TEMÁTICA 1

Posición social del artista y del aprendizaje, práctica y patronazgo artísticos desde la Antigüedad hasta la Edad Media

UNIDAD TEMÁTICA 2

1. Competencia.- El alumno tiene la capacidad de cotejar la actividad de los artistas en el pasado con la suya propia y, al hacerlo, crece como persona y artista
2. Objetivo.- Comprender las relaciones entre artistas y patronos, así como el desarrollo de la práctica artística desde la Prehistoria hasta fines de del siglo XV

SIGLA

ART-107

Posición social del artista y del aprendizaje, práctica y patronazgo artísticos desde la Antigüedad hasta la Edad Media

UNIDAD TEMÁTICA 3

1. Contenidos
 - Producción y práctica artística en la Prehistoria
 - La posición social del artista en las antiguas civilizaciones
 - Artistas, patronazgo y coleccionismo artístico en el Mundo clásico
 - Artesanos y artistas en el periodo medieval
 - Artes liberales y mecánicas en la Edad Media
 - Patronazgo, gremios y contratos en el periodo medieval

Aprendizaje y práctica artística, además del mecenazgo y coleccionismo artístico desde el Renacimiento a la Edad Moderna

UNIDAD TEMÁTICA 4

1. Competencia.- Respeto y comprensión del oficio artístico a lo largo del tiempo
2. Objetivo.- Entender la evolución social de artesano a artista intelectual durante la época moderna
3. Nivel de aplicación. Aplicar lo aprendido respecto al mercado artístico en su proyección personal como artista
4. Contenidos
 - El encumbramiento social e intelectual del artista durante el Renacimiento
 - Relaciones entre artistas y mecenas en la Edad Moderna
 - Gremios y academias artísticas: orígenes y desarrollo
 - Profesionalización y diletantismo artístico
 - Coleccionismo y mercado del arte entre los siglos XV y XIX

Aprendizaje y práctica artística, además del mecenazgo y coleccionismo artístico desde el Renacimiento a la Edad Moderna

UNIDAD TEMÁTICA 5

1. Competencia.- El alumno discierne las complejas relaciones entre artistas, galeristas, instituciones y público en el presente
2. Objetivo.- Familiarizar a los estudiantes con el mercado artístico actual
3. Nivel de aplicación. Concluir el trabajo de investigación personal aplicando lo aprendido a lo largo del curso
4. Contenidos
 - Mercado y promoción artística en la actualidad: Exposiciones, ferias, concursos y bienales
 - Los gestores culturales y la promoción y conservación del patrimonio artístico
 - Recepción pública de la obra y gusto artístico
 - Arte y clases sociales
 - Repercusión de las políticas culturales en la producción y práctica artística
 - Las funciones del arte a lo largo del tiempo

INICIACIÓN A LA INVESTIGACIÓN

PRIMER AÑO

DOCENTE : AILLÓN SORIA ESTHER

CARGA HORARIA: 32 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Comprende las características de la actividad investigativa en el área de las artes y del diseño gráfico como un proceso de creación y producción de conocimiento a partir de prácticas lectoras y de producción escrita y visual que favorezcan el desarrollo de competencias orales, de lectura, escritura y capacidad de exposición, fortaleciendo su formación profesional y autoestima personal.
- Aplica métodos, técnicas y procedimientos de investigación integrando sensibilidad, apreciación estética y comunicación al proyecto de investigación.
- Reflexiona acerca de la relevancia social de los proyectos en el campo artístico, como culminación del proceso de investigación.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Estimular y desarrollar competencias básicas en investigación en el campo del arte y del diseño gráfico, aplicando recursos metodológicos, técnicas e instrumentos, promoviendo entornos creativos para el logro de resultados acordes al contexto de la Universidad y la sociedad

CONTENIDO

Investigación en el siglo XXI

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencia.- Reflexiona críticamente sobre la relación Universidad – investigación - sociedad. Comprende la investigación como un proceso de reflexión y producción de conocimiento. Acopia información de diversas fuentes diferenciando información pertinente y relevante. Elabora de manera práctica las primeras fichas y resúmenes escritos para ser explicados verbalmente, desarrollando el sentimiento de satisfacción inter personal por el trabajo bien realizado.
2. Objetivo.-Reflexionar, comprender y generar materiales pertinentes sobre investigación y su aplicación práctica preparando fichas y síntesis para exponerlas con claridad, creando informes parciales respectivos
3. Contenidos

SIGLA

ART-108

UNIDAD
TEMÁTICA 1

Investigación en el siglo XXI

- Mundo de la cultura a inicios del siglo XXI
- Investigación, universidad y sociedad
- Investigación en arte y diseño gráfico. Investigación y creación
- Investigación e información en el siglo XXI: Bibliotecas, Centros de Documentación
- Las NTICs como herramienta en la investigación. Información en línea
- Lectura, escritura e investigación

UNIDAD
TEMÁTICA 2

Proyecto de Investigación

1. Competencia.- Diseña estrategias para concebir un tema de investigación, obtener información, ordenar para posibilitar la interpretación, la pertinencia social y factibilidad de aplicación de un proyecto de investigación, manifestando creatividad en el proceso de elaboración e incorporando las normas de la escritura académica.
2. Objetivo.-Planifica la gestión investigativa de un proyecto en el campo del arte y/o el diseño gráfico; trazando estrategias de obtención de información, seleccionando y organizando lo averiguado; desarrollando la metodología de la investigación, y preparando diferentes formatos de redacción y devolución de resultados. Valora el trabajo sistemático, su desarrollo individual y la cooperación en grupo.
3. Contenidos
 - El proyecto de investigación. Características que debe reunir una investigación
 - Selección del tema. Relevancia y viabilidad
 - Marco teórico. Revisión de la literatura
 - Pregunta de Investigación. Justificación. Formulación de objetivos
 - Nivel metodológico-técnico cualitativo y cuantitativo

UNIDAD
TEMÁTICA 3

El Proyecto de Investigación: ADADG en Bolivia, en el siglo XX

1. Competencia.- Planifica su aporte al Proyecto "Archivo del Arte y del Diseño Gráfico en Bolivia en el siglo XX" (ADADG) seleccionando y organizando la estrategia a seguir en la búsqueda y recopilación de información, aplicando técnicas e instrumentos presentados en la Unidad 2, para un resultado sistemático.
2. Objetivo.-Aplica técnicas e instrumentos específicos en la recopilación de información para su contribución individual-grupal sobre el artista/diseñador seleccionado, mostrando la efectividad y factibilidad del proceso investigativo en un resultado sistemático.
3. Contenidos



El Proyecto de Investigación: ADADG en Bolivia, en el siglo XX

UNIDAD TEMÁTICA 3

- El proyecto de investigación ADADG. Sus características
- Tema de investigación colectivo: relevancia social y aporte grupal
- Estado de la cuestión
- Metodología: selección de técnicas e instrumentos
- Recolección de datos, análisis y sistematización
- Resultados: informe escrito, informe visual. Defensa oral.



PSICOLOGIA DEL ARTE

SEGUNDO AÑO

DOCENTE : ARRAYA DURAN JULIO CESAR

CARGA HORARIA: 32 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- El proceso creativo
- La actitud contemplativa
- La crítica, la interpretación y el análisis

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Establecer e impartir postulados teórico-científicos para acceder al arte desde una perspectiva psicológica / artes plásticas / otras artes. Psicología / Psicoanálisis

CONTENIDO

Introducción a los conceptos generales de la Psicología del Arte

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencia: El estudiante se sensibilizará ante la comprensión del orden vital, en un contexto de las necesidades superiores que hacen a la expresión artística en sus fundamentos internos.
2. Objetivo: El estudiante se introducirá en los conceptos básicos y lineamientos fundamentales para la comprensión del arte desde una perspectiva vital y funcional del sujeto por una parte, y de la psicología por otra.
3. Contenidos
 - El arte como necesidad.
 - Algunas aproximaciones conceptuales a propósito del arte
 - Conceptos básicos en Psicología

Teorías Psicológicas

UNIDAD TEMÁTICA 2

1. Competencia.- El estudiante accederá al conocimientos de las diferentes corrientes contemporáneas en psicología.
2. Objetivo.-Internalizar las cualidades y contenidos de las diferentes escuelas psicológicas en el aporte de cada una de ellas al quehacer artístico.
3. Contenidos
 - Teoría de la percepción.
 - La Gestalt: Configuración de formas y objetos.
 - El Behaviorismo.

SIGLA

ART-207

Conceptos de la teoría psicoanalítica

UNIDAD TEMÁTICA 3

1. Competencia.- El estudiante se dotará de lineamientos teórico-científicos de una de las teorías que mayor aporte ha sugerido al conocimiento del trabajo artístico.
2. Objetivo.-Reconocerá el espacio de donde emergen los recursos artísticos, ideológicos, culturales que hacen al artista y al acto creador.
3. Contenidos
 - Lo inconsciente.
 - Los mecanismos de defensa.
 - La sublimación.
 - La represión.
 - La estructura psíquica.

Principios fundamentales para el análisis del arte

UNIDAD TEMÁTICA 4

1. Competencia.- Reconocer la cualidad espiritual y superestructural del arte
2. Objetivo.-Conocerá los diferentes puntos de vista en torno al efecto que produce la obra de arte.
3. Contenidos
 - La polémica en torno al gusto.
 - El estímulo del color.
 - El trompe-l'oeil o la simulación encantada.

Análisis sintagmático y análisis paradigmático

UNIDAD TEMÁTICA 5

1. Competencia.- Analizarán e interpretarán obras de arte.
2. Objetivo.-Dotar de instrumentos y métodos para aproximarse a la lectura y análisis de arte.
3. Nivel de aplicación. Teórico-práctico
4. Contenidos
 - El eje sintagmático.
 - El eje paradigmático.
 - Los dos ejes principales del lenguaje: La selección y la combinación.
 - Los mecanismos de las formaciones inconscientes: Desplazamiento y condensación.
 - Algunas expresiones del inconsciente según los procesos metafórico y metonímico.



UNIDAD
TEMÁTICA 6

Niveles de tratamiento en el abordaje a la lectura del arte

1. Competencia.- Se insertará adecuadamente al contexto de la crítica, el análisis y el comentario pertinentes
2. Objetivo.-Conocer aspectos teóricos científicos en lo que concierne a los diferentes niveles de tratamiento en el acercamiento a la lectura del arte en general.
3. Nivel de aplicación. Teórico-práctico
4. Contenidos
 - La crítica
 - El análisis
 - El comentario

UNIDAD
TEMÁTICA 7

El proceso creativo

1. Competencia.- El estudiante se situará en el contexto de los valores culturales y su relación con el sistema inconsciente.
2. Objetivo.-Dotar de conocimientos en torno al proceso creativo y a la significación del arte en el orden de la dimensión de lo simbólico.
3. Nivel de aplicación. Teórico-analítico.
4. Contenidos
 - Dinámica y función del proceso creativo.
 - El significado del arte.
 - Los símbolos.

UNIDAD
TEMÁTICA 8

Las estructuras del ambiente

1. Competencia.- El estudiante accederá a los diferentes análisis y ensayos en torno a los valores del sistema de los objetos en el ambiente.
2. Objetivo.-Situarse en el espacio y crear subjetivamente las determinadas estructuras de valor.
3. Nivel de aplicación. Teórico-práctico
4. Contenidos
 - Los valores del ambiente material.
 - Los valores del ambiente: lo gestual y las formas.
 - Los valores del ambiente: el color.
 - Estabilización, manejo y envoltura.

UNIDAD
TEMÁTICA 9

Ámbitos de aplicación de la psicología en el arte

1. Competencia.- Proveer al estudiante de los diversos recursos teóricos metodológicos que sirven para los diversos campos de aplicación práctica como aporte de la psicología al arte y viceversa.
2. Objetivo.-Acceder a reconocer la regularidad y la diferencia moderada inherente a la producción artística
3. Nivel de aplicación. Teórico-práctico.
4. Contenidos
 - El dibujo infantil.
 - El dibujo como test: Test del dibujo.
 - El arte de los enfermos mentales.
 - La terapia a través del dibujo



TEORIA GENERAL DEL ARTE

CUARTO AÑO

DOCENTE : MEJIA RIOS ROSARIO

CARGA HORARIA: 32 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Innovaciones Principales con Juan Achá, revisando lo :Estético ≠ Artístico /Redefinición de la Estética /Aplicación del materialismo/ Análisis del fenómeno sociocultural del arte: Definir históricamente la diferencia /Facultad ≠ producto /La filosofía en el lugar del arte
- Arnheim: El ensayo a favor del enfrentamiento para rescatar el arte, concentrarse en la expresión sensorial: componentes perceptuales y teóricos.
- El principal proceso de la vitalidad del Arte: Poseer lo insustituible.
- Revisar la autonomía del arte de la contemporaneidad con Arthur Danto y el linde de la historia, así como el cambio de los paradigmas tanto formales, como conceptuales, enmarcados en principios universales.
- A partir de un manejo conceptual, cuestionar la validez del propio trabajo.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Motivar en el alumno la percepción, creatividad, análisis y síntesis como una actitud permanente.
- Manejar elementos teóricos acerca de las bases prácticas e ideologías de la expresión práctica a fin de reconocer y proponer elementos estéticos y artísticos en todo juicio.
- Identificar claramente las categorías que establecen las diferencias socioculturales artístico-estéticas.
- Reconocer las consideraciones / conceptuales/ ideológicas/ estéticas de la obra.
- Desarrollar el pensamiento teórico.
- Identificar las características espacio-perceptuales

SIGLA

ART-408



91

UNIDAD
TEMÁTICA 1

La Teoría del arte de Moshebarash

1. Competencia.- Tener una visión categorial del artista, procesos y el medio
2. Objetivo.- Conocer la polémica entre iconóduos e iconoclastas construir conceptualizaciones polémicas actuales
3. Contenidos
 - Antigüedad
 - Edad Media
 - Primer Renacimiento
 - Alto Renacimiento
 - Renacimiento Tardío
 - Clasicismo y Academia.

UNIDAD
TEMÁTICA 2

La crítica del arte de Juan Achá

1. Competencia.- Diferencia entre lo estético y lo artístico/ La relación sujeto -objeto –contexto /Interpretación, aproximación a un análisis.
2. Objetivo.- estudiar elmaterialismo histórico/ conocer lasPosibilidades consuntivas y críticas/ aproximarse a lasTareas del crítico lecturas
3. Contenidos
 - Como fenómeno sociocultural
 - La obra de arte
 - El crítico y sus actividades

UNIDAD
TEMÁTICA 3

El fin del arte Arthur Danto

1. Competencia.- Una visión sobre arte y mundo contemporáneo / Ver los cambios de paradigma /ELABORAR UNA PROPUESTA
2. Objetivo.-
3. Contenidos
 - Lo Moderno/ Postmoderno / Contemporáneo
 - 3 décadas del fin del arte
 - Revisión de teorías actuales

METODOLGIA DE LA INVESTIGACIÓN

CUARTO AÑO

DOCENTE : ARRAYA DURAN JULIO CESAR

CARGA HORARIA: 32 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- El estudiante, comprenderá las técnicas científico- metodológicas para la realización de trabajos científicos.
- El estudiante manejará técnicas científico-metodológicas para la elaboración de tesis de grado
- Facilitar el acceso a la investigación científica, adecuando el método a cada una de las investigaciones en cuestión.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Establecer postulados sobre la ciencia y el metodo científico para acceder a la comprensión y aplicación en la práctica de la investigación sistemática para la elaboración del perfil de tesis.

CONTENIDO

Justificación del proyecto de tesis

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencia.- El estudiante será capaz de fijar los fundamentos básicos para acceder a la investigación.
2. Objetivo.- Explicar las razones por las cuales se pretende llevar adelante la investigación
3. Contenidos
 - El porqué de la temática.
 - El cómo de la temática.
 - La relevancia temática.

Planteamiento del problema

UNIDAD TEMÁTICA 2

1. Competencia.- El estudiante estará capacitado para plantearse científicamente un problema
2. Objetivo.- Descubrir nuevos conocimientos en base al ordenamiento metódico y sistemático del problema para arribar a una pregunta científica.
3. Contenidos

SIGLA

ART-412

UNIDAD
TEMÁTICA 2

Planteamiento del problema

- La existencia de resultados contradictorios del fenómeno a investigar.
- La existencia de una laguna en el conocimiento.
- La ausencia de conocimiento de una parte del fenómeno en cuestión.

Objetivos generales y específicos

UNIDAD
TEMÁTICA 3

1. Competencia.- El estudiante será capaz de concebir clara y objetivamente el propósito de la investigación.
2. Objetivo.- Construir y constituir la síntesis del propósito de la investigación
3. Contenidos
 - Planteamiento de objetivos generales.
 - Planteamiento de objetivos específicos.
 - Planteamiento de objetivos de la investigación

Definición de variables

UNIDAD
TEMÁTICA 4

1. Competencia.- El estudiante adecuará la conceptualización terminológica a la investigación.
2. Objetivo.- Definir y delimitar operacionalmente las variables comprendidas en la investigación.
3. Contenidos
 - Variables independientes.
 - Variables dependientes.
 - Variables continuas.
 - Variables discontinuas.
 - Variables extrañas.

Marco teórico

UNIDAD
TEMÁTICA 5

1. Competencia.- El estudiante podrá elaborar y seleccionar teóricamente información, datos y teorías respecto a la temática en particular.
2. Objetivo.- Comprender el conjunto de conceptos y conocimientos que hacen al problema de investigación.
3. Contenidos
 - Recolección de teorías y datos pertinentes a la investigación.
 - Selección de teorías relativas a la investigación
 - Selección de información y datos que se adecúan a la investigación.

UNIDAD
TEMÁTICA 6

Método

1. Competencia.- El estudiante estará capacitado para incursionar en el trabajo sistematizado y minucioso que hace abordaje científico de la investigación.
2. Objetivo.- Conocer detallada y minuciosamente el método, las técnicas e instrumentos y todos los futuros pasos que se van a considerar en la elaboración de la tesis.
3. Contenidos
 - Delimitación del universo de estudio.
 - Recursos para la investigación.
 - Metas y tareas.





C A R R E R A D E D I S E Ñ O G R Á F I C O

OBJETIVOS POR COMPETENCIA

INTELIGENCIA CROMÁTICA

P I N T U R A





COMPETENCIAS DE LA MATERIA

Cognoscitivo

- Identifica las diferentes técnicas, recursos y materiales
- Relaciona, compara y diferencia entre pintura artística y pintura orientada al diseño

Procedimental

- Comprende las distintas teorías del diseño gráfico
- Construye y crea obras de diseño a través de sus propias experiencias
- Representa a través del color bodegones, paisajes y figuras complejas
- Resuelve problemas sustentados en una metodología de trabajo para resolver tareas prácticas o intelectuales, analizando, comparando y relacionado los problemas.
- Realiza acciones que desarrollen componentes motrices y cognitivos.
- Construye sus propias metodologías de aprendizaje e investigación para desarrollar la pintura de diseño sin ayuda de un facilitador

Actitudinales

- Expresa afectos positivos hacia su formación
- Actúa con respeto, demostrando responsabilidad y compromiso

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

Potenciar las actitudes creativas personales y el espíritu de investigación del estudiantado, a través de la utilización de distintas técnicas, logrando un carácter investigativo y experimentador de los componentes y reacciones de los materiales.

CONTENIDO

Estudio del color

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencia.- Identifica y diferencia las distintas teorías de color.
2. Objetivo.- Lograr asimilar y comprender las distintas teorías del color

SIGLA

DIS-104



3. Contenidos.

- Historia de los sistemas de organización cromática (Lambert, Chevreul, Hering, Ostwald, Munsell.
- Color luz (práctica audiovisual)
- Color Pigmento
- Longitud de onda de los colores espectrales
- Percepción del color (Teoría de Thoma Young)
- Percepción y transmisión de las sensaciones del color
- (Composición de la retina, estímulo de las tres fibrillas, obtención de la sensación de blanco-Helmholtz)
- Descomposición de la luz y el círculo de colores (Newton)

Propiedades del color

UNIDAD
TEMÁTICA 2

1. Competencia.- Expresa de manera práctica las diferencias y cualidades del color
2. Objetivo.- Desarrolla habilidades que le permiten diferenciar las cualidades y componentes del color
3. Contenidos.
 - Determinación de los colores básicos
 - Mezclas aditivas y sustractivas.
 - Variaciones tonales del blanco y negro.
 - Colores binarios, análogos, terciarios y cuaternarios.
 - Variables cualitativas del color (Tinte, saturación, intensidad)
 - Colores isotintes, isovalentes e isocromáticos
 - Colores cromáticos y acromaticos.
 - Equivalencias de color y valor.
 - Colores binarios por adición y sustracción
 - Colores ternarios

Colores y contrastes (siete contrastes) Mezclas de color

UNIDAD
TEMÁTICA 3

1. Competencia.- Demuestra propiedad al ejecutar una obra
2. Objetivo.- Comprender los diferentes tipos de contrastes y mezclas de colores

3. Contenidos

- Contraste del color en si
- Contraste del claroscuro
- Contraste de cálido y frío
- Contraste de complementarios
- Contraste simultáneo
- Contraste de calidad
- Contraste de cantidad
- Mezcla sustractiva (práctica)
- Mezcla aditiva (práctica) Mezcla visual (práctica)

Elementos básicos de diseño - Perspectiva y sombras

UNIDAD
TEMÁTICA 4

1. Competencia.- Integra los apoyos visuales con el color
2. Objetivo.- Desarrollar los aspectos fundamentales de apoyo visual
3. Contenidos.
 - Punto, línea (Siete funciones principales) , plano y mancha (práctica)
 - Niveles visuales
 - Puntos focales.
 - Perspectiva aplicada (práctica)

Iluminación y Armonías

UNIDAD
TEMÁTICA 5

1. Competencia.- Comprende y construye diferentes modelos plásticos integrando la luz y el color
2. Objetivo.- Desarrollar sus conocimientos de la luz y el color aplicado a la pintura de diseño
3. Contenidos.
 - El claroscuro
 - Luz natural y luz artificial.
 - Armonías cromáticas, Armonías monocromáticas, armonía bicromáticas, armonías por analogía, armonías por contraste, armonías por tríos armónicos, armonías de grises. (práctica)



Valor, color y tono

UNIDAD TEMÁTICA 6

1. Competencia.- Comprende las diferencias entre color, valor y tono
2. Objetivo.- Desarrollar la percepción del color
3. Contenidos.
 - Claves mayores y menores (práctica)
 - La luz en relación con la sombra
 - El valor y tonos adyacentes.
 - Naturaleza y cualidad de la luz.
 - Influencia de la luz refleja.
 - Planos tonales básicos.

Psicología del color

UNIDAD TEMÁTICA 7

1. Competencia.- Representa a través del color sensaciones psicológicas
2. Objetivo.- Expresar a través de sus obras aspectos e influencias psicológicas
3. Contenidos.
 - Colores entrantes y salientes
 - Colores cálidos y fríos
 - Influencia psicológica
 - Estudio del color al natural.

Viñetas

UNIDAD TEMÁTICA 8

1. Competencia.- Representar a través de la pintura todos los tipos de viñetas
2. Objetivo.- Aplicar todos sus conocimientos de pintura a las viñetas
3. Contenidos.
 - Flotante
 - Unida a dos o mas costados
 - Subdivisionada
 - Viñetas relacionadas
 - Manchas y viñetas
 - Viñeta siluetada
 - Viñeta en relieve
 - Viñeta bocetada
 - Ilustración dominante
 - Viñeta y producto.

Pasos para la ejecución pictórica

UNIDAD TEMÁTICA 9

1. Competencia.- Construye esquemas básicos en el plano
2. Objetivo.- Aplicar esquemas y apuntes iniciales para una obra de diseño
3. Contenidos.
 - Como llamar la atención
 - Relación entre línea y reacción emocional
 - Colores
 - Croquis o apunte, boceto, ordenamiento, etc.





C A R R E R A D E D I S E Ñ O G R Á F I C O

OBJETIVOS POR COMPETENCIA

INTELIGENCIA BIDIMENCIONAL

DIBUJO I,II-DIBUJO LINEAL
DIBUJO PUBLICITARIO-DISEÑO Y COMPOSICIÓN
TÉCNICAS DE IMPRESIÓN I,II
SERIGRAFÍA I,II-DISEÑO PUBLICITARIO I,II
FOTOGRAFIA I,II-TIPOGRAFÍA
DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO I,II,III
TALLER AUDIOVISUAL





TALLER DE DIBUJO I

PRIMER AÑO

DOCENTE : NÚÑEZ VDA. DE ROJAS ROXANA

CARGA HORARIA: 64 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- El estudiante universitario de la asignatura de Dibujo I, de la Carrera de Diseño Gráfico, desarrolla las capacidades académicas, prácticas, creativas e interpretativas, para el mejoramiento de la calidad de desempeño profesional, que responda a las necesidades del entorno y la sociedad.
- Procede al manejo de herramientas, métodos, técnicas, valores éticos (responsabilidad, honestidad, cooperación, etc) y habilidades, para comunicar visualmente de manera autónoma, como resultado de un proceso de desarrollo y educación integrales

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

Fundamentar la educación del Dibujo para Diseño Gráfico, organizando el proceso de enseñanza-aprendizaje de la formación profesional, donde el universitario identificará y manejará los elementos gráficos, para comunicar mensajes determinados dentro del campo visual proyectivo. Promover e incentivar el desarrollo de las habilidades, destrezas y aptitudes, mediante disciplinas académicas, prácticas y creativas.

CONTENIDO

UNIDAD TEMÁTICA 1

Técnicas de expresión gráficas para el desarrollo de la percepción visual - Forma

1. Competencia. El universitario diseña, grafica ,crea y dibuja las formas simples o regulares y formas complejas o irregulares; aplicando el estudio de sombras y utilizando correctamente los materiales en las diferentes técnicas del dibujo en composiciones visuales gráficas a manera de bo-dogón.
2. Objetivo. Al término del Tema 1, el estudiante universitario conocerá las formas básicas de toda expresión visual gráfica, generando el desarrollo de la percepción visual a través de la realización de formas simples o regulares y formas complejas o irregulares y aplicará correctamente el estudio de sombras.

SIGLA

DIS-101



3. Contenidos.

- Formas simples o regulares.-Que entendemos por simplicidad
- La línea recta: Horizontal , vertical e inclinada-El círculo, el cuadrado, el triángulo equilátero y el rectángulo-La esfera , el cilindro, el cubo, la pirámide y el cono.
- Estudio de sombras – División de la sombra: Por su ejecución- Por su origen Por su grado.
- Formas Complejas o irregulares: En líneas- En formas bidimensionales –En formas tridimensionales

Elementos visuales esenciales

1. Competencia. Conoce, estructura, dibuja y diseña, usando la perspectiva, la escala de valores y las sombras con diferentes texturas, en diferentes técnicas del dibujo de manera adecuada en el paisaje, para una expresión visual de impacto.
2. Objetivo. Al finalizar el Tema 2, el estudiante universitario conocerá y usará la estructuración, la perspectiva, las escalas de valores y las sombras en diferentes texturas y técnicas del dibujo, para la realización de paisajes, con expresión de propuestas e impactos visuales
3. Contenidos.
 - Escala de valores en diferentes técnicas del dibujo y con texturas
 - Estructura de paisajes con formas simples y complejas, aplicación de la escala de valores en diferentes técnicas y texturas
 - Estructura , valoración y sombras del paisaje por planos
 - Perspectiva: Elementos de la perspectiva a) Perspectiva frontal o paralela b) Perspectiva angular
 - Paisajes urbanos y rurales con aplicación de las diferentes perspectivas, estructuras , valores y sombras , en diferentes técnicas y texturas del diseño.

Principios básicos del significado visual

1. Competencia. Conoce ,diferencia y expresa el diseño de la figura humana del espacio visual real al espacio visual gráfico, utilizando ejes constructivos, escala de valores y sombras texturizadas; en el contraste y la relación fondo-figura.
2. Objetivo. Al termino del Tema 3, el estudiante universitario conocerá, diferenciará y expresará el diseño de la figura humana del espacio visual real al espacio visual gráfico, utilizando ejes constructivos, escalas de valores y sombras texturizadas; en el contraste y la relación fondo-figura.
3. Contenidos
 - Ejes constructivos de manos y pies
 - Ejes constructivos de la cabeza
 - Ejes constructivos de medio cuerpo
 - Ejes constructivos de cuerpo entero
 - Contraste y relación fondo-figura

UNIDAD
TEMÁTICA 2UNIDAD
TEMÁTICA 3

UNIDAD
TEMÁTICA 4

Herramientas

1. Competencia. Diseña sus propias creaciones gráficas utilizando herramientas de todo el año
2. Objetivo. Diseñar sus propias creaciones gráficas utilizando herramientas de todo el año
3. Contenidos.
 - Creaciones en base a párrafos literarios
 - Creaciones en base a sugerencias
 - Creaciones en base a vivencias propias



COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- El estudiante universitario de la asignatura de Dibujo I, de la Carrera de Diseño Gráfico, desarrolla las capacidades académicas, prácticas, creativas e interpretativas, para el mejoramiento de la calidad de desempeño profesional, que responda a las necesidades del entorno y la sociedad.
- Procede al manejo de herramientas, métodos, técnicas, valores éticos (responsabilidad, honestidad, cooperación, etc) y habilidades, para comunicar visualmente de manera autónoma, como resultado de un proceso de desarrollo y educación integrales.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

Dibujar y construir con solvencia suficiente representaciones gráficas conceptuales con el dominio plástico y el estudio de la captación de tensiones constituyentes en la propuesta estableciendo propósitos planteados para la comunicación del lenguaje gráfico.

CONTENIDO

Elementos básicos de la constitución de la expresión gráfica

UNIDAD
TEMÁTICA 1

1. Competencia. El artista genera propuesta intelectual, crea obras de arte basadas en una bien fundamentada academia, genera creaciones formales bajo criterios y modos subjetivos como también racionales.
2. Objetivo. Generar el estudio de los elementos básicos
3. Contenidos
 - Apuntes del natural y dibujo del movimiento.
 - Fundamentos de ergonomía, antropometría.
 - Anatomía artística del hombre – equilibrio de masas.
 - El movimiento y dinamismo del cuerpo la estética de las proporciones.
 - Estilización de la figura – alternativas de las estructuras y la expresión de la forma.
 - Interpretaciones subjetivas de la obra, creadas a partir de la construcción y la expresión.

SIGLA

DIS-201

UNIDAD
TEMÁTICA 2

Creación de propuestas estéticas subjetivas

1. Competencia. Construye geometrías armónicas en sus obras, genera obras de arte desde un enfoque académico, analiza la obra desde sus geometrías expresiva.
2. Objetivo. Resolver los problemas de percepción, espacio, perspectiva y composición con el número dorado para mejor apreciación de la obra.
3. Contenidos.
 - La proporción dorada en las artes y la historia.
 - Precursores de la divina proporción.
 - Trazado de pentágonos y tramas armónicas.
 - La proporción Áurea en el desnudo y la naturaleza.

Propuestas estéticas en el dibujo – técnica y concepto

UNIDAD
TEMÁTICA 3

1. Competencia. El artista genera propuesta intelectual, crea obras de arte basadas en una bien fundamentada academia, reflexiona y se manifiesta la autocrítica constructiva en su obra, genera creaciones formales bajo criterios y modos subjetivos, construye sus primeras prácticas y obras concluidas consideradas como suyas.
2. Objetivo. Generar reflexión en el alumnado para la creación de las propuestas de obras de arte de contenido conceptual e innovación técnica apropiada, que aspire a la creación de obras con sustento estético, técnico y crítico.
3. Contenidos.
 - El concepto y la relación sujeto obra de arte y belleza.
 - La apreciación del concepto con relación a las equivalencias plásticas.
 - De la propuesta a la obra definitiva.
 - La apreciación estética, presentación y representación.
 - Análisis de artistas nacionales y latino americanos modelos teóricos.



COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Genera, explora y discierne la geometría y su representación en todos los contextos culturales, logrando prácticas y proyectos de carácter artístico a través de la aplicación de los contenidos desarrollados.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

Conocer, los procedimientos de representación gráfica bi y tridimensional para su aplicación en la producción creativa.

CONTENIDO

UNIDAD TEMÁTICA 1

Fundamentos de la Geometría Euclidiana

1. Competencia. Resuelve construcciones geométricas, proponiendo nuevas alternativas en contextos artísticos, a través de la elaboración de cartillas de aplicación aprendidos y desarrollados en prácticas.
2. Objetivo. Comprender la generación de la síntesis y abstracción de la forma para su aplicación en la producción artística.
3. Contenidos
 - Introducción al Dibujo Lineal
 - Instrumentos y materiales
 - El punto
 - La línea – Tipos de líneas; Posiciones de la línea respecto a la Tierra; Posiciones de las líneas entre sí; Graficación
 - Ángulos
 - Polígonos – Regulares – Irregulares
 - Superficies rítmicas
 - Simetría
 - Escala
 - Acotamiento

SIGLA

ART-208

UNIDAD
TEMÁTICA 2

Fundamentos de la Geometría Euclidiana

1. Competencia. Representa construcciones geométricas tridimensionales en los sistemas: paralelo y axonométrico, discerniendo su contenido analítico y proponiendo los resultados en contextos artísticos a través de la elaboración de cartillas de aplicación aprendidos y desarrollados en prácticas.
2. Objetivo. Conocer los métodos de representación tridimensional para su aplicación en la producción artística.
3. Contenidos
 - Introducción a la Geometría Descriptiva
 - Sistema de proyección Paralela o cilíndrica – Diédrico -Triédrico
 - Sistema de proyección Axonométrico
 - Caballera – Militar – Isométrica
 - Planos inclinados
 - Interiores
 - Exteriores
 - Composición libre

Sistemas de Proyección – Cónico

UNIDAD
TEMÁTICA 3

1. Competencia. Representa construcciones geométricas tridimensionales en el sistema cónico, discerniendo su contenido analítico y proponiendo los resultados en contextos artísticos a través de la elaboración de cartillas de aplicación aprendidos y desarrollados en prácticas.
2. Objetivo. Conocer los métodos de representación tridimensional para su aplicación en la producción artística.
3. Contenidos
 - Sistema de Proyección Cónica
 - Clases de Perspectiva
 - Figuras geométricas horizontales – verticales
 - Cuerpos geométricos - objetos
 - Perspectiva aérea - contrapicado
 - Interiores
 - Exteriores
 - Perspectiva Luminar
 - Perspectiva cromática
 - Perspectiva de reflejos
 - Figura humana
 - Composición libre
 - Otros sistemas



COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Resolverá problemas de ilustración en base a materiales como:
 - El lapiz grafito
 - Lápices de colores
 - Rotuladores
 - Tinta china
 - Acrílicos
 - Témperas
 - Aerografía
 - Digitales
 - Experimentales
 - Soportes adecuados
 - Trabajos con el computador
 - Teoría sobre el dibujo publicitario actual

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

Entregar en forma amplia los diferentes recurso técnicos para resolver los problemas a que se enfrenta un estudiante que se atreve a desarrollar un trabajo ilustrativo

CONTENIDO

UNIDAD TEMÁTICA 1

El grafito y su versalidad

1. Competencia. Vestir un arte de diferente manera conservando el mismo concepto
2. Objetivo. El grafito también sirve para realizar originales de diseño
3. Contenidos.
 - Presentación de conceptos decididos
 - Experimentación con el grafito

SIGLA

DIS-301

UNIDAD
TEMÁTICA 2

Los rotuladores, el material preferido

1. Competencia. Manejar las herramienta de los rotuladores
2. Objetivo. Manejar los rotuladores en el ámbito de la ilustración
3. Contenidos.
 - Bocetos más complejos
 - Presentación de conceptos elaborados
 - Innovación de la técnica

Los acrílicos y su fuerza expresiva

UNIDAD
TEMÁTICA 3

1. Competencia. Manejar el medio de los acrílicos
2. Objetivo. Expresarse ilustrativamente con la técnica de los acrílicos
3. Contenidos.
 - La expresión
 - El claro/oscuro
 - La profundidad de campo
 - Interpretación personal

Los lápices de colores y su suavidad

UNIDAD
TEMÁTICA 4

1. Competencia. Manejar los lápices de color para realizar desde bocetos hasta ilustraciones finales
2. Objetivo. Diferentes formas de ilustrar con los lápices de color
3. Contenidos.
 - Documentación visual
 - Investigación en el medio nacional
 - Proposición de
 - Ilustraciones con amotivos nacionales

Las tintas, un pigmento de gran impacto

UNIDAD
TEMÁTICA 5

1. Competencia. Las tintas son medios útiles para la ilustración
2. Objetivo. Usar las tintas en diferentes técnicas de ilustración
3. Contenidos.
 - Teoría de las tintas
 - Atributos y uso de las tintas con diferentes motivos de ilustración



UNIDAD
TEMÁTICA 6

Técnicas experimentales

1. Competencia. Aprender a experimentar con medios diferentes
2. Objetivo. Experimentar a través de la investigación
3. Contenidos.
 - Como extra en la experimentación artística de ilustración

Ilustraciones para libros: Infantiles, Históricas, Entretenimientos, Científicas, Cartillas sociales

UNIDAD
TEMÁTICA 7

1. Competencia. Manejar alternativas de ilustración con diferentes temáticas
2. Objetivo. Ilustrar a través de la interpretación propia, diferentes libros
3. Contenidos.
 - Prácticas constantes con temáticas específicas de técnicas o medios como:
 - Lápices de colores
 - Pasteles
 - Acrílicos
 - Tinta china
 - Lápices de dibujo
 - Rotuladores

DISEÑO Y COMPOSICIÓN

PRIMER AÑO

DOCENTE : AVERANGA MURILLO KATTIA IVONNE

CARGA HORARIA: 64 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Logra comunicar visualmente un pensamiento creativo hecho concepto con los fundamentos del diseño y color en cada pieza que produce.
- Resuelve problemas de comunicación visual de manera gráfica incorporando técnicas compositivas, para aplicarlas en medios impresos, tradicionales y alternativos, con creatividad y un alto sentido crítico y de responsabilidad social.
- Genera diseños dirigido a un público específico en el campo publicitario manejando las herramientas del diseño y promoviendo ideas que respondan al cliente.
- Desarrolla la teoría a través de lo gráfico-visual en la práctica gráfica, reproduciéndolo y verificando su acabado final.
- Planea, integra, dirige y organiza los elementos gráficos en el espacio como soporte imaginario para plasmar su creatividad en un soporte gráfico físico.
- Maneja los conceptos integrales de diseño y composición, para romper ciertas reglas que le permitan fluir con criterio y objetividad en la comunicación visual.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

Introducir al alumno de primer año los principios básicos del diseño y la composición desarrollando su talento y su capacidad instintiva en el manejo de elementos formales de comunicación visual en lo bidimensional y tridimensional de las áreas del diseño publicitario, interactivo, editorial, con un criterio propio.

CONTENIDO

Diseño gráfico bidimensional

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencia. Desarrolla y crea habilidades en un espacio plano de largo y ancho, relacionando la percepción y la expresión en términos gráficos en diferentes medios de expresión donde no existe profundidad.
2. Objetivo. .-Desarrollar habilidades creativas en términos gráficos explorando la interrelación ente percepción y expresión, por medio de composiciones sobre orden, color y una gama de adjetivos antónimos seleccionados en dos dimensiones.

SIGLA

DIS-103



117

UNIDAD
TEMÁTICA 1

Diseño gráfico bidimensional

1. Contenidos.
 - Método Proyectual
 - Introducción al Diseño Gráfico Bidimensional
 - Comunicación y lenguaje visual
 - Fundamentos del diseño Bi.
 - Elementos conceptuales, visuales y de relación.
 - Interrelación de la forma
 - Equilibrio (Formal e informal)
 - El Ritmo (Clasificación)
 - Armonía y Simetría

UNIDAD
TEMÁTICA 2

Diseño gráfico interactivo

1. Competencia. , examina y experimenta la construcción de la imagen en un entorno digital con el avance de las nuevas tecnologías, siendo diferentes y atractivas en el medio.
2. Objetivo. Diseñar un proceso de construcción de imagen o producto utilizando nuevas tecnologías en un entorno digital para dar soluciones a los clientes. Convirtiéndose el estudiante de primer año un diseñador creativo capaz de generar piezas de comunicación en un entorno diferencial y atractivo en un entorno Web.
3. Contenidos.
 - Introducción al Diseño Interactivo
 - Diseñar para el publico
 - Usabilidad y comunicación Visual
 - Diseño de experiencias y los Medios Sociales

UNIDAD
TEMÁTICA 3

Composicion fotográfica

1. Competencia. Explica, desarrolla, analiza las reglas de composición cuidando lo artístico y no solo lo técnico, no existiendo una regla universal pero si aquellas q orienten el camino a seguir.
2. Objetivo. Explicar las normas de composición o situación de los objetos en una escena fotográfica consiguiendo la mejor vista y armonía entre sus elementos para tener una mejor calidad y darle fuerza a la imagen. Los estudiantes deben conocer estas reglas para poder romperlas, porque la fotografía no se rige de normas.

UNIDAD
TEMÁTICA 3

Composicion fotográfica

1. Contenidos.
 - Lecturas de composición
 - La composición de una imagen, reglas y el encuadre
 - Ley del horizonte y ley de la mirada y 2/3
 - Primer plano, segundo plano, desenfoque

UNIDAD
TEMÁTICA 4

El color en la industria gráfica

1. Competencia. Identifica y examina el color en el diseño de una pieza gráfica, transmitiendo sensaciones a través de la comunicación visual con las ultimas tecnologías de impresión.
2. Objetivo. Identificar como el estudiante de diseño puede usar el color para ayudar a organizar los elementos en una pagina dirigiendo la mirada del observador de un elemento a otro para comunicar una jerarquía a través de la tecnología de la impresión.
3. Contenidos.
 - El diseño y el color
 - Tinte, Tono, Matiz, Monocromía
 - Proporción armónica, Fibonacci y regla de oro

UNIDAD
TEMÁTICA 5

Leyes de composicion-gestalt

1. Competencia. Define y maneja las percepciones individuales en la cantidad de estímulos de cada uno en totalidades, de manera espontanea esa organización se basa en los principios de la Gestalt
2. Objetivo. Definir como el cerebro humano organiza los elementos percibidos en forma de configuraciones totales, transformando lo percibido en algo nuevo y reflejando que la percepción es la impresión que tenemos del mundo exterior alcanzada solo con los sentidos.
3. Contenidos.
 - Ley de Figura-Fondo
 - Ley de la buena forma
 - Ley de percepción
 - Ley de similitud
 - Ley de la proximidad
 - Ley de cierre
 - Ley de la experiencia
 - Ley de contraste



UNIDAD
TEMÁTICA 6

Diseño gráfico con perspectiva social

1. Competencia. Especifica, desarrolla y promueve el trabajo de investigación sobre el diseño gráfico en la sociedad nacional, evaluando el trabajo de los colegas con recursos académicos y criterio para proponer algo propio sobre el la marca País.
2. Objetivo. Especificar un trabajo de investigación sobre el Diseño con perspectiva social, analizando la sociedad paceña y proponer artes gráficos promoviendo la Marca País. Los artes gráficos reflejaran el conocimiento pleno del estudiante antes de finalizar el año aplicando todo el contenido teórico-practico.
3. Contenidos.
 - Diseño para Packaging I (Vasos)
 - Diseño para Packaging II (Cajas)
 - Diseño de un juego de Mesa I-II
 - TRABAJO FINAL
 - Diseño "Bolivia como Marca país"



COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Conoce los problemas prácticos que predominan en lenguaje visual.
- Conoce las bases de la creación del diseño gráfico.
- Caracteriza los principios de la impresión gráfica.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

Conoce los principios básicos del lenguaje visual y su aplicación en la práctica.

CONTENIDO

UNIDAD TEMÁTICA 1

Conceptualización del lenguaje visual

1. Competencia. Genera la educación visual para contribuir de manera eficiente al logro de la representación visual.
2. Objetivo. Generar la observación del entorno visual para la construcción de la imagen visual.
3. Contenidos.
 - Educación visual- brindar información sobre el origen del lenguaje visual.
 - El punto gráfico- conocer la marca mínima sobre el soporte gráfico.
 - La línea – conocer la descripción de la línea.
 - Forma- establecer los principios del lenguaje visual.
 - Estructura- exploración y modulación del espacio visual.
 - Gradación- introducir a los efectos de valoración.
 - Contraste- entender la oposición de las claves tonales.
 - Textura- conocer la textura visual.
 - Trama- comprender la aplicación de las tramas armónicas.
 - Plano gráfico- conocer la constitución del espacio gráfico.
 - Espacio y volumen- generar volumen y profundidad.

SIGLA

DIS-102



UNIDAD
TEMÁTICA 2

Estampa gráfica

1. Competencia. Genera la estampa gráfica mediante la aplicación de los elementos visuales en blanco y negro.
2. Objetivo. Generar la producción gráfica mediante la aplicación de las técnicas básicas del grabado.
3. Contenidos.
 - Historia de la estampa gráfica
 - Introducción a la elaboración de la maqueta gráfica
 - Construcción de las matrices gráficas
 - Desbastado del taco
 - Comprobación del traspaso del diseño
 - Entintado
 - Proceso de estampación
 - Codificación de la obra gráfica
 - Montaje de la estampa

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Conoce los problemas teórico - prácticos de la reproducción gráfica.
- Conoce las bases de pre prensa - prensa y post prensa.
- Caracteriza los principios de la reproducción gráfica.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

Conoce los principios básicos de la reproducción gráfica artesanal e industrial.

CONTENIDO

UNIDAD TEMÁTICA 1

Conceptualización de la reproducción gráfica

1. Competencia. Conoce los principios básicos de la reproducción gráfica.
2. Objetivo. Generar la preparación de originales gráficos para la reproducción industrial. Sistematización de la maqueta gráfica para la reproducción.
3. Contenidos.
 - El proceso gráfico en general- presentación de la reproducción gráfica.
 - Fases de la producción gráfica- conocer el proceso de pre prensa – prensa y postprensa.
 - Las máquinas para la impresión – conocer los tipos de máquinas para la producción gráfica.
 - Higiene y seguridad- establecer los principios de la seguridad industrial.
 - Elaboración de la maqueta gráfica- conocer el proceso de separación de colores.
 - Estudio de impresos- introducir a los distintos procesos de impresión gráfica.
 - El papel y otros soportes- conocer los tipos de fabricación de los papeles.
 - Trazado y montaje- entender el proceso de preparación del montaje.
 - Encuadernación- comprender los procesos de cosidos y armado de libros.

SIGLA

DIS-202



123

UNIDAD
TEMÁTICA 2

Encuadernación

1. Competencia. Genera el proceso de la encuadernación y empastado.
2. Objetivo. Generar la producción de empastados con creatividad.
3. Contenidos.
 - Historia de la encuadernación
 - Introducción a los tipos de cosidos
 - Construcción de maquetas de empastado
 - Elaboración de tapas
 - Construcción de libros con tapa dura y flexible
 - Armado de libros
 - Acabado final de libros empastados





COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Conoce los problemas teórico - prácticos de la estampa serigráfica.
- Conoce las bases de las técnicas básicas.
- Caracteriza los principios de la reproducción serigráfica.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

Conoce los principios básicos de la reproducción serigráfica técnica.

CONTENIDO

UNIDAD TEMÁTICA 1

Conceptualización de las técnicas básicas

1. Competencia. Conoce los principios básicos de la reproducción serigráfica.
2. Objetivo. Generar la preparación de originales para la reproducción serigráfica. Sistematización de las técnicas básicas de la serigrafía.
3. Contenidos.
 - Historia de la serigrafía.
 - Materiales y técnicas de la serigrafía.
 - Monotipias.
 - Estarcido en papel.
 - Estarcido directo.
 - Estarcido en película ulano.
 - Clisé a la cera.
 - Sistema fotográfico.

SIGLA

DIS-302



COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Conoce los problemas teórico - prácticos de la estampa industrialserigráfica.
- Conoce las técnicas avanzadas de la serigrafía.
- Caracteriza los principios de la reproducción serigráfica en serie.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

Conoce los principios técnicos de la reproducción serigráfica industrial.

CONTENIDO

Conceptualización de las técnicas avanzadas de la serigrafía técnica

1. Competencia. Conoce las distintas técnicas para la reproducción reproducción serigráfica industrial.
2. Objetivo. Generar la preparación de originales para la reproducción serigráfica industrial. Sistematización de las técnicas avanzadas de la serigrafía industrial.
3. Contenidos.
 - Equipos de trabajo.
 - Sistemas de impresión.
 - Teoría de mallas.
 - Emulsiones.
 - Sistema fotográfico.
 - Métodos de impresión.
 - Materiales y sustancias químicas.
 - Impresión textil.
 - Impresión gráfica
 - Impresión en metales
 - Impresión en materiales alternativos

UNIDAD TEMÁTICA 1

SIGLA

DIS-402

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Administra con precisión los elementos básicos del diseño en la productividad de logotipos, utilizando distintas escala relacionadas a la normalización y a la sección áurea.
- Comenta los diferentes tipos de simetrías aplicadas a una serie de atribuciones del espacio.
- Organiza destrezas en el pensamiento creativo del estudiante, al realizar ideas para la imagen publicitaria como solución a los requerimientos del mercado.
- Previene el desarrollo creativo en base de los ejercicios análogos como camino de solución a los problemas.
- Orienta al estudiante a construir paulatinamente la investigación publicitaria.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Brindar a los estudiantes, a través del Diseño Publicitario I, herramientas teóricas y prácticas para resolver problemas causadas por la necesidad, y su aplicación suplementaria con ejemplos demostrativos.
- Descubrir necesidades específicas para mejorar la manera de dominar habilidades y destrezas del diseñar en la publicidad de productos.

CONTENIDO

Diseño publicitario y creatividad

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencia.- Discrimina con toda facilidad los materiales que deben utilizarse en el proceso del diseño.
2. Objetivo.-Conocer el proceso del Diseño, para desarrollar la creatividad en los estudiantes, hasta obtener la facilidad de la percepción visual

SIGLA

DIS-203



UNIDAD
TEMÁTICA 1

Diseño publicitario y creatividad

1. Contenidos.

- Introducción
- Diseño Creativo
- Los Diseñadores
- Fases del proceso del Diseño
- Nociones de Diseño
- Percepción visual
- Diseño para la excelencia
- La composición
- Formas básicas de composición – El signo
- Espacio y Formato DIN
- Equilibrio en la composición
- La ley áurea

Rotulación publicitaria

UNIDAD
TEMÁTICA 2

1. Competencia. Capitaliza habilidades y destrezas para diseñar sistemas alfa numéricos
2. Objetivo. Adquirir conocimientos de la rotulación publicitaria como medio de la comunicación a través del diseño de letras y las morfologías.
3. Contenidos.

- Concepto de rotulación
- La rotulación como medio de comunicación
- Alineación del texto según el espacio y del color
- Legibilidad de la rotulación.
- Diseño de Letras
- Morfología del signo, logotipos
- El Cartel.
- Packaging

Color en la publicidad

UNIDAD
TEMÁTICA 3

1. Competencia. una serie de prácticas con la aplicación del color en la publicidad.
2. Objetivo. Conocer la simbología de los colores y su interpretación para ser aplicada a la publicidad.

UNIDAD
TEMÁTICA 3

Color en la publicidad

1. Contenidos.
 - Newton – Goethe y el Color
 - Psicología del color
 - Simbología del color
 - Interpretación de los colores
 - Apreciación de los colores
 - El uso del color en la Publicidad
 - El color un elemento expresivo

UNIDAD
TEMÁTICA 4

Tendencias del diseño publicitario

1. Competencia. Construye con el aporte de la semiología campañas realizables.
2. Objetivo. Comprender la importancia de las tendencias de la publicidad y la jerarquía de la semiología para aplicar en las campañas publicitarias.
3. Contenidos.
 - Las Tendencias
 - Clases de diseño publicitario
 - Los folletos y flyers publicitarios
 - Publicidad exterior
 - Envase igual a comunicación
 - Contenidos visuales
 - Fases de un anuncio
 - Semiología y Semiótica

UNIDAD
TEMÁTICA 5

Metodología de investigación del diseño

1. Competencia. Aísla los elementos no publicitarios para incorpora en la investigación del diseño.
2. Objetivo. Incorporar al estudiante en el campo cognitivo de la investigación publicitaria.
3. Contenidos.
 - Identificación del problema en publicidad
 - Fundamentación del proyecto
 - Marco teórico – conceptual
 - Aspectos que responde un marco teórico
 - Investigación de diseño
 - Funciones del marco teórico
 - Reconocimiento de las demandas del marco teórico
 - Planteamiento de la hipótesis
 - Requisitos y tipos de hipótesis.



COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- El estudiante tendrá que aprender a trabajar en grupo.
- El estudiante deberá desarrollar su personalidad para desenvolverse en el medio de las relaciones públicas:
- a.- Argumentar coherentemente
- b.- Hablar en público
- c.- Opinar sobre diferentes temas
- d.- Compromiso con la disciplina
- e.- Desarrollará un lenguaje técnico referente al diseño gráfico
- El estudiante intentará desarrollar habilidades para controlar sus emociones y transformar estos sentimientos en conceptos manejados por la razón.
- El estudiante deberá manejar de forma creativa su cuaderno de bocetos.
- El estudiante aprenderá a ser diestro en el manejo de los instrumentos tradicionales.
- A través del proceso de enseñanza-aprendizaje el estudiante se someterá a la crítica pública, por lo cual debe asumir su responsabilidad en el trabajo práctico.
- El estudiante deberá manejar el vocabulario básico técnico de la profesión.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Poner en práctica los conocimientos recibidos en los talleres colaterales, desarrollar la habilidad de comprender y manejar "gráficamente" el lenguaje visual contemporáneo, real y eficaz del diseño gráfico.

CONTENIDO

Estudio de carteles

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencia.- Resolver carteles con diferentes temáticas
2. Objetivo.-Resolver eficazmente los problemas de composición, color y uso de los elementos de diseño específicamente en los carteles

SIGLA

DIS-303

UNIDAD
TEMÁTICA 1

Estudio de carteles

1. Contenidos.
 - Decálogo del taller de diseño
 - Referencias teóricas
 - Estilos y tendencias
 - Teoría del cartel
 - Proceso de diseño
 - Teoría de color – armonía
 - Composición gráfica
 - Montaje de maqueta gráfica
 - Planificación de producción
 - Pliego de soporte o sustrato.
 - Área de impresión.
 - Marcas de corte
 - Técnicas apropiada de diseño.
 - Diagrama de los cortes de papel.

Diseño de portadas de libros

UNIDAD
TEMÁTICA 2

1. Competencia. Manejar las herramientas conceptuales para resolver un determinado diseño.
2. Objetivo. Manejar conceptualmente Desde la parte creativa hasta la parte productiva del proceso de diseño
3. Contenidos.
 - Estudio de los diferentes papeles de uso gráfico en La Paz
 - Manejo de la tabla de corte de papel
 - Proceso de diseño
 - Teoría del color aplicando analogía.
 - Composición gráfica
 - Montaje de maqueta gráfica
 - Planificación de producción
 - Pliego de soporte o sustrato.
 - Área de impresión.
 - Marcas de corte y plisado.
 - Técnicas apropiada de diseño.
 - Diagrama de los cortes de papel



UNIDAD
TEMÁTICA 3

Diseño de logotipos

1. Competencia. Saber construir en forma sólida un logotipo.
2. Objetivo. Conocer las normas básicas para construir un logotipo.
3. Contenidos.
 - Construcción de logotipos
 - Cópia de logotipos nacionales
 - Re-diseño de logotipos nacionales
 - Creación de logotipos para empresas nacionales
 - Diseños de logotipos propios

UNIDAD
TEMÁTICA 4

Diseño y diagramación

1. Competencia. Manejar los conceptos básicos del diseño editorial.
2. Objetivo. Entender la problemática en general del diseño editorial.
3. Contenidos.
 - Conceptos de diseño y diagramación editorial
 - Diseño estructural
 - Diagramado editorial
 - Construcción de grillas
 - Composición gráfica editorial
 - Diseño y diagramación de:
 - Periódicos
 - Maquetas gráficas

UNIDAD
TEMÁTICA 5

Diseño tridimensional: Packaging (empaques)

1. Competencia. Entender conceptual y técnicamente como funciona el diseño de empaques
2. Objetivo. Diseño y diagramación de empaques clásicos y experimentales.
3. Contenidos.
 - Estudios tridimensionales
 - Casos gráficos
 - Uso de la gráfica: Gráfica
 - Forma
 - Color
 - Tipografía
 - Aspectos legales
 - Maqueta prototipo
 - Gráfica en general

TALLER DE TIPOGRAFÍA

SEGUNDO AÑO

DOCENTE : SALAZAR ALARCÓN HUGO

CARGA HORARIA: 64 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- El estudiante tendrá que aprender a trabajar a mano alzada la rotulación para bocetar.
- El estudiante intentará desarrollar habilidades para controlar sus emociones y transformar estos sentimientos en conceptos manejados por la razón, cuando se desarrollan los bocetos gráficos en lo técnico. - El estudiante deberá manejar de forma conceptual sus soportes tipográficos. - El estudiante deberá ser diestro en esta etapa en el manejo de los instrumentos tradicionales del diseño gráfico.
- El estudiante deberá manejar el vocabulario técnico de la temática tipográfica.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

El estudiante de diseño gráfico deberá adquirir competencias en correspondencia a lo que significa para el oficio el conocimiento y uso "correcto" de la tipografía en los diferentes proyectos gráficos.

CONTENIDO

Tipografía en general

1. Competencia.- Hablar en forma técnica de la "ciencia" tipográfica.
2. Objetivo.- Conocer en forma básica los conceptos de la "ciencia" tipográfica.
3. Contenidos.
 - Introducción a la tipografía
 - Partes o anatomía de un tipo
 - Reconocimiento de los dos grandes grupos tipográficos
 - a.- Con serif
 - b.- Sans serif
 - Familias tipográficas
 - Clasificación de las familias
 - Variaciones tipográficas

UNIDAD
TEMÁTICA 1

SIGLA

DIS-204



UNIDAD
TEMÁTICA 2

Diseño de logotipos

1. Competencia. Manejar las herramientas conceptuales para resolver un determinado diseño.
2. Objetivo. Manejar conceptualmente la tipografía para realizar diseños
3. Contenidos.
 - Proceso de diseño
 - Composición tipográfica
 - Teoría del color aplicado al diseño gráfico
 - Teoría del cartel tipográfico
 - Planificación de producción
 - Técnicas apropiadas de diseño
 - Diagramación editorial
 - Diseño estructural editorial
 - Construcción con grillas
 - Caracteres capitals
 - Líneas huérfanas, viudas y ladronas
 - Diseño y diagramación de: Periódicos, revistas, boletines, etc.

TALLER DE FOTOGRAFÍA

SEGUNDO AÑO

DOCENTE : PEREYRA DELGADILLO RAUL

CARGA HORARIA: 32 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Diferencia los distintos niveles de desarrollo técnico y tecnológico de la fotografía y lo conjuga con el proceso artístico de los fotogramas.
- Comprende la estructura mecánica y óptica de la cámara fotográfica, diferenciando entre una cámara de cajón y una cámara reflex y esta con una cámara digital, haciendo uso de los diferentes objetivos para tener una fotografía artística de retratos, bodegones, paisajes y otros que llenen las expectativas.
- Reproduce con espontaneidad definiciones creativas de los efectos especiales y los aplica haciendo uso de las diferentes velocidades, diafragmas de la propia cámara y los trucos en el proceso en laboratorio, practicando con habilidad, destreza y precisión con las características de los accesorios que le permiten obtener una fotografía artística.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

Desarrollar a través de acciones demostrativas en laboratorio del Taller de Fotografía, las herramientas teóricas y prácticas para resolver inquietudes causadas por la técnica de la fotografía analógica.

CONTENIDO

Historia de fotografía

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencia.- Analiza y separa con toda facilidad el seguimiento histórico de la fotografía, diferenciando el desarrollo fotográfico en el tiempo
2. Objetivo.- Comprender históricamente la fotografía a través de un enfoque historiográfico, desde la analógica a la digital obteniendo fotos creativas.
3. Contenidos.
 - Historia de la fotografía.
 - Historia de los Materiales Fotográficos.
 - La cámara fotográfica analógica y digital, los equipos y su manejo.
 - Composición Creativa Fotográfica Analógica.
 - Efectos especiales y montaje, Analógica.

SIGLA

DIS-206



135

UNIDAD
TEMÁTICA 2

Materiales Fotográficos

1. Competencia. Capitaliza habilidades y destrezas para realizar sus ampliaciones fotográficas.
2. Objetivo. Adquirir conocimientos de los materiales y químicos fotográficos y aplicarlas en una serie de Fotogramas.
3. Contenidos.
 - Cualidades de los materiales y químicos fotográficos.
 - Aplicación a Negativos elaborados.
 - Realización de Fotogramas.
 - Revelador – Baño de paro – Fijador
 - El negativo y su sensibilidad en ASA.
 - Revelado – Fijado del negativo.
 - Copia de contacto.
 - Ampliaciones de fotografías.

UNIDAD
TEMÁTICA 3

La cámara fotográfica analógica y digital los equipos y su manejo

1. Competencia. Efectúa una serie de prácticas programadas, diferenciando las técnicas fotográficas (Analógica y Digital).
2. Objetivo. habilidades y destrezas en el conocimiento de las diferentes cámaras fotográficas, (Analógica y Digital)
3. Contenidos.
 - Fotografías con Cámara Reflex
 - Fotografías con Cámara Digital
 - Objetivos fijos
 - Objetivos intercambiables.
 - Objetivos especiales
 - Filtros.

UNIDAD
TEMÁTICA 4

Composición creativa fotográfica analógica y digital

1. Competencia. Afirmar sus conocimientos y sus experiencias personales de las fotos creativas realizadas.
2. Objetivo. Percibir la importancia de la composición fotográfica.
3. Contenidos.
 - Práctica Intensiva Fotográfica Digital
 - Principios de la Composición Fotográfica.
 - Según la distancia.

Composición creativa fotográfica analógica y digital

UNIDAD TEMÁTICA 4

- Según los Puntos Fuertes
- Según la Línea de horizonte.
- Según la Perspectiva.
- Según la silueta
- El Equilibrio.
- Libertad de imagen.

Efectos Especiales y montaje de fotos analógicas y digitales

UNIDAD TEMÁTICA 5

1. Competencia. Realiza con destreza los efectos especiales y construye habilidosamente los montajes para una exposición fotográfica.
2. Objetivo. Concentrar al estudiante en la práctica del montaje y su presentación
3. Contenidos.
 - Velocidad del sujeto.
 - Luz promedio
 - Trucos fotográficos
 - Preparación, Retoque y Montaje

FOTOGRAFÍA PUBLICITARIA

TERCER AÑO

DOCENTE : PEREYRA DELGADILLO RAUL

CARGA HORARIA: 32 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Establece efectividad al descubrir principios logísticos sobre el funcionamiento de una agencia publicitaria dedicada a la fotografía.
- Desarrolla habilidades en el proceso fotográfico digital a partir de la innovación en el uso de la tecnología actual y los archivos digitalizados.
- Observa con mucho cuidado la utilización de modelos que provoquen la atención y la concentración del observador.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

Facilitar a los estudiantes, a través del Taller de Fotografía, herramientas teóricas y prácticas para resolver inquietudes causadas por la técnica, dar explicación suplementaria, con ejemplos demostrativos en laboratorio y proporcionar un compendio sobre diferentes autores en fotografía.

CONTENIDO

Géneros Fotográficos

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencia.- Diferencia los géneros fotográficos en la Publicidad.
2. Objetivo.- Destacar los distintos géneros fotográficos publicitarios
3. Contenidos.
 - Conceptos.
 - La Fotografía de Modas.
 - La Fotografía de Retrato.
 - La Fotografía de Reportaje.
 - La Fotografía Digital
 - Práctica.

Que es una agencia fotográfica

UNIDAD TEMÁTICA 2

1. Competencia.- Capitaliza habilidades y destrezas para desarrollar la fotografía publicitaria.
2. Objetivo.- Adquirir conocimientos de las agencias fotográficas y sus procesos.
3. Contenidos.

SIGLA

DIS-306



UNIDAD
TEMÁTICA 2

Que es una agencia fotográfica

1. Competencia. Capitaliza habilidades y destrezas para realizar sus ampliaciones fotográficas.
2. Objetivo. Adquirir conocimientos de los materiales y químicos fotográficos y aplicarlas en una serie de Fotogramas.
3. Contenidos.
 - Estructura de la Agencia Fotográfica.
 - Área de Diseño Fotográfico.
 - Área de Iluminación.
 - Área de Procesado Digital
 - Práctica.

UNIDAD
TEMÁTICA 3

Archivo Fotográfico Digital

1. Competencia. Realiza una serie de prácticas con la cámara digital para la fotografía Publicitaria de productos.
2. Objetivo. Conocer la importancia de los archivos digitales para la fotografía publicitaria
3. Contenidos.
 - El archivo fotográfico
 - El archivo digital RAW.
 - El archivo digital óptico.
 - Práctica.

UNIDAD
TEMÁTICA 4

El Photoshop en la Fotografía Publicitaria

1. Competencia. Construye Fotos Publicitaria con ayuda del Photoshop gracias a sus experiencias personales.
2. Objetivo..- Comprender la importancia de la digitalización de la fotografía publicitaria para el consumidor.
3. Contenidos.
 - Nociones básicas de la digitalización de fotos.
 - Retoque o manipulación con el Photoshop.
 - Tramados y efectos especiales.
 - Práctica intensiva

UNIDAD
TEMÁTICA 5

La iluminación artificial en la Fotografía Publicitaria,

1. Competencia. Recoge las experiencias de la Iluminación Artificial e incorpora en la fotografía digital.
2. Objetivo. Incorporar al estudiante en el campo cognitivo del uso de la luz artificial en fotografías para campañas publicitarias.
3. Contenidos.
 - Uso de lámparas eléctricas
 - Uso del Flash eléctrico.
 - Proceso Digital.
 - Proceso de la ampliación Digital
 - Práctica intensiva.

UNIDAD
TEMÁTICA 6

La Fotografía Publicitaria para Diseño Gráfico.

1. Competencia. Distingue la utilización de la foto digital conveniente para el Diseño Gráfico.
2. Objetivo. Elegir fotografías para enviar al proceso del Diseño Gráfico
3. Contenidos.
 - Separación de colores
 - Práctica.
 - Aplicación en impresos

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Los conocimientos sobre programas de los ordenadores especializados para el diseño y sus aplicaciones, permitirán que los estudiantes tengan la capacidad de manipular con destreza herramientas digitales, capaces de desarrollar su creatividad y concretar proyectos de Diseño Artístico Digital, permitiéndoles elaborar proyectos profesionales aplicables, eficaces a las necesidades de la sociedad, que serán expuestos en la Galería de Arte de la Carrera, y/o para empresas que así necesiten de su trabajo a nivel local o nacional.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

Asumir una situación crítica hacia los conceptos fundamentales de programas computarizados, representando y creando distintos tipos de imágenes, apropiándose de todas las herramientas de aplicaciones digitales, para expresar con destreza y capacidad en todos los proyectos de diseño artísticos visuales que se proponga.

CONTENIDO

Generalidades

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencia.- Poseer conocimientos tecnológicos sobre equipos de computación, programas, aplicaciones, herramientas, materiales e insumos, así como también la administración de cada uno de ellos, para la ejecución de proyectos visuales computarizados.
2. Objetivo.- Concebir el análisis y reflexión de estas temáticas para que el estudiante relacione su actividad profesional y la importancia de la tecnología para aplicar en cada uno de sus proyectos de Diseño Gráfico.
3. Contenidos.
 - ¿Cuál la importancia del diseño gráfico computarizado?
 - ¿Qué es el diseño gráfico computarizado?
 - Sistemas operativos de los ordenadores
 - Conocimientos de términos técnicos en el diseño gráfico
 - El lenguaje visual y las aplicaciones digitales
 - Criterios para aplicar a los artes digitales
 - Ventajas y Desventajas

SIGLA

DIS-401



UNIDAD
TEMÁTICA 2

Historia de la computación aplicada al diseño e ilustración

1. Competencia. Conocer todo el panorama histórico desde los inicios hasta los más recientes avances a fin de que el estudiante comprenda ideas y principios básicos que llevaron al desarrollo de las computadoras modernas en la especialidad del diseño gráfico.
2. Objetivo. Que el estudiante conozca de forma breve y concisa la historia, su importancia, eventos y descubrimientos que han sentado las bases para las graficas por computadora.
3. Contenidos.
 - El primer ordenador
 - dispositivos de entrada y salida
 - Accesorios para el mejor desarrollo de los proyectos artísticos digitales.
 - Relación entre el desarrollo de habilidades y la utilización de los ordenadores.
 - Actitudes del artista frente a la tecnología.
 - Condiciones del aprendizaje y la relación con los ordenadores
 - Importancia del conocimiento y manejo de las aplicaciones digitales para el diseño.

UNIDAD
TEMÁTICA 3

Diseño y diagramación

1. Competencia. Conoce y maneja adecuadamente los programas y aplicaciones, como también sus herramientas esenciales al diseño gráfico digital.
2. Objetivo. A través de esta unidad el estudiante manejara programas y aplicaciones propias para el profesional en diseño gráfico, obtendrá conocimientos de forma básica teórica y práctica en relación al software y hardware adecuadas e importantes para la manipulación en el uso y aplicación del diseño grafico digital.
3. Contenidos.

Adobe Illustrator.

- El área de trabajo.
- Creación de formas básicas
- Pintura.
- Dibujo con la pluma.
- Las capas.
- Transformar los objetos.
- Trabajar con textos.
- Atributos de aspectos, estilo y efectos.
- Impresión.
- Combinación de ilustrator e imágenes de Photoshop.

UNIDAD
TEMÁTICA 3

Diseño y diagramación

1. Adobe Photoshop.

- Abrir Photoshop y el documento
- Modo de color y Profundidad de Bits
- Megapíxeles y Resolución
- Ajustes I: Luces
- Ajustes II: Colores
- Selección I: Herramientas
- Selección II: Otros métodos
- Uso de Capas, modos de fusión.
- Dibujo y pintura
- Introducción al Retoque Fotográfico
- Capas de Texto y Estilos de capa
- Efectos y filtros
- Salida: Impresora y Pantalla

2. Adobe Indesign.

- Introducción
- Área de trabajo
- Trabajar con marcos de texto
- Trabajar con texto
- El color
- Formas y trazados
- Incorporar imágenes e ilustraciones
- Tablas y capas
- Maquetas
- Libros y PDF
- Impresión
- Efectos y Plugins





COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- **Cognoscitivo**
 - Identifica las diferentes técnicas, recursos y materiales del ordenador
 - Relaciona, compara y diferencia entre diseño casero o manual y diseño computarizado.
- **Procedimental**
 - Comprende las distintas teorías del diseño gráfico
 - Construye y crea obras de diseño a través de sus propias experiencias
 - Representa a través del color elementos complejos
 - Resuelve problemas sustentados en una metodología de trabajo para resolver tareas prácticas o intelectuales, analizando, comparando y relacionado los problemas.
 - Realiza acciones que desarrollen componentes motrices y cognitivos.
- **Actitudinales**
 - Expresa afectos positivos hacia su formación
 - Actúa con respeto, demostrando responsabilidad y compromiso

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

Potenciar las actitudes creativas personales y el espíritu de investigación del estudiantado, a través de la utilización de distintas técnicas, logrando un carácter investigativo y experimentador de los componentes y reacciones de los materiales.

CONTENIDO

Tipografía

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencia.- Lograr que el estudiante desarrolle sus propias fuentes, lograr que el estudiante analice la tipografía urbana
2. Objetivo.- Lograr que el estudiante desarrolle y conozcas los distintos tipos de fuentes tradicionales y modernos.
3. Contenidos.

SIGLA

DIS-305



UNIDAD
TEMÁTICA 1

Tipografía

- Conocimiento del programa fontographer, Font maker
- Creación de tipografía personalizada (fuente propia)
- Creación de tipografía personalizada (correcciones finales)

Diseño del periodico

1. Competencia. Logra comprender sus características orientadas a cada espacio y contenidos del periódico.
2. Objetivo. Conocer y elaborar un periódico con todos sus componentes y características técnicas.
3. Contenidos

UNIDAD
TEMÁTICA 2

- Conocimiento del programa In Design
- Presentación final
- Muestras de periódicos nacionales y extranjeras, tanto en forma física como en forma digital
- Conferencia en Power Point "El periódico"
- Elaboración de la tapa
- Elaboración de la contratapa
- Elaboración de los contenidos
- Elaboración de los aspectos complementarios
- Armado del periódico digital

Diseño de una revista

1. Competencia. Comprende y conoce los tipos de revistas, sus características y aspectos técnicos.
2. Objetivo. Conocer y elaborar una revista con todos sus componentes y características técnicas.
3. Contenidos

UNIDAD
TEMÁTICA 3

- 20 a 24 carillas
- Tapa, contratapa full color (no se numera)
- Numerar solo los contenidos
- Pagina central full color
- 2 ó 3 publicidades de carilla entera full color
- 2 ó 3 publicidades de carilla entera BN
- 4 publicidades full color



UNIDAD
TEMÁTICA 3

Diseño de una revista

- 4 publicidades BN
- Buscar en internet artículos relacionados a la revista
- Imprimir a colores y BN
- Elaborar las páginas a color con 300 DPI
- Elaborar las páginas BN con 150 DPI
- Trabajar en tamaño real
- Trabajar con un programa vectorial y otro de mapa de bits
- Elaborar una maqueta (dummy)
- Elaborar la revista digital con PDF (acrobatreader)

UNIDAD
TEMÁTICA 4

Diseño del logo

1. Competencia. Elabora una propuesta de logotipo e isologotipo con todas sus características plásticas y técnicas.
2. Objetivo. Conocer los componentes comunicacionales y técnicos para la creación de un logotipo e isologotipo
3. Contenidos.
 - PARTE TEORICA
 - Presentación.
 - Introducción.
 - Reseña Histórica
 - Objetivos del programa
 - Vocabulario
 - LOGOTIPO E ISO
 - Isologotipo Blanco y negro
 - Isologotipo Monocromo grises
 - Isologotipoduotono
 - Isologotipo Full color
 - Isologotipo efectos photoshop
 - Isologotipo lineal
 - CARACTERISTICAS
 - Grilla o retícula de medidas
 - Inclinationes, ángulos y proporciones
 - Medidas mínimas
 - Usos inadecuados
 - Área de restricción
 - Tipografía

UNIDAD
TEMÁTICA 5

Diseño de la identidad corporativa

1. Competencia. Conoce la importancia del Manual de Identidad Corporativa en beneficio de una empresa o institución.
2. Objetivo. Comprender la diferencia entre manual corporativo, imagen corporativa y manual de identidad corporativa a través del desarrollo de una propuesta de Manual de Identidad corporativa.
3. Contenidos
 - PAPELERIA (STATIONARY)
 - INDUMENTARIA
 - TRANSPORTE
 - BANNERS
 - EDIFICIO

UNIDAD
TEMÁTICA 6

Señalética

1. Competencia. Logra internalizar aspectos necesarios de comunicación visual adaptada a la instituciones
2. Objetivo. Conocer y elaborar la SEÑALECTICA con todos sus componentes y características técnicas y materiales.
3. Contenidos
 - Diseño e instalación de señalética para empresas, con toda clase de señales, rótulos informativos, placas, rótulos, paneles, viñilos, para oficinas, instituciones, hospitales, bibliotecas, museos, centros comerciales, locales, restaurantes, bares, etc.
 - Señalización para HOSPITALES, clínicas y centros sanitarios con todo tipo de señalética como placas, directorios, rótulos, señales, etc.
 - Señalética para BIBLIOTECAS
 - Todo tipo de señalética adaptadas para Bibliotecas.
 - Señalética para CENTROS COMERCIALES, TIENDAS Y LOCALES

UNIDAD
TEMÁTICA 7

Merchandising

1. Competencia. Comprende los aspectos formales del merchandising.
2. Objetivo. Conocer y elaborar merchandising para aspectos publicitarios masivos y especiales
3. Contenidos
 - Diseño del merchandising V.I.P. y de distribución masiva (5 ejemplos)

UNIDAD
TEMÁTICA 8

Packaging

1. Competencia. Logra conocer y diferenciar los distintos tipos de los empaques
2. Objetivo. Desarrollar elementos tridimensionales orientados al packaging.
3. Contenidos
 - Diseño y creación de empaques tridimensionales (3 ejemplos).

Displaying

UNIDAD
TEMÁTICA 9

1. Competencia. Sabe elaborar elementos y usos del display.
2. Objetivo. Desarrollar elementos tridimensionales orientados al display.
3. Contenidos
 - Diseño y creación de tarjetas, adornos y otros del tipo tridimensional, orientado para colocar sobre una pared, mesa, y otros lugares visibles.

Diseño del libro

UNIDAD
TEMÁTICA 10

1. Competencia. Utiliza uno de los siguientes tipos de libros bajados del internet.
2. Objetivo. Conocer y elaborar un libro con todos sus componentes y características técnicas.
3. Contenidos
 - Sobrecubierta
 - Cubierta
 - Lomo
 - Guardas
 - Anteportada o Portadilla
 - Contraportada
 - Portada
 - Hojas de cortesía o de respeto
 - Cuerpo de la Obra
 - Página
 - Prólogo o introducción
 - Índice
 - Presentación
 - Capítulo
 - Bibliografía
 - Colofón
 - Funda externa
 - Biografía.
 - Dedicatoria.

Diseño del libro

UNIDAD TEMÁTICA 10

- REALIZANDO:
 - 60 a 90 carillas
 - Buscar en internet artículos relacionados al libro
 - Imprimir a colores y BN
 - Elaborar las páginas a color con 300 DPI
 - Elaborar las páginas BN con 150 DPI
 - Trabajar en tamaño real
 - Trabajar con programa vectorial y mapa de bits
 - Elaborar una maqueta (dummy)
 - Elaborar el libro digital con PDF (acrobatreader)

Animación para publicidad

UNIDAD TEMÁTICA 11

1. Competencia. Logra que el estudiante desarrolle su sentido comunicacional orientado a imágenes en movimiento.
2. Objetivo. Crear artes publicitarios animados para televisión
3. Contenidos
 - Introducción del proyecto 3ds MAX
 - Creación del sonido, imagen y fotografía
 - Elaboración del trabajo final con:
 - Videoclips
 - Publicidad
 - Corto metraje
 - Biografía
 - Documental





COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- **Cognoscitivo**
 - Identifica las diferentes técnicas, recursos y materiales del ordenador
 - Relaciona, compara y diferencia entre diseño casero o manual y diseño computarizado.
- **Procedimental**
 - Comprende las distintas teorías del diseño gráfico
 - Construye y crea obras de diseño a través de sus propias experiencias
 - Representa a través del color elementos complejos
 - Resuelve problemas sustentados en una metodología de trabajo para resolver tareas prácticas o intelectuales, analizando, comparando y relacionado los problemas.
 - Realiza acciones que desarrollen componentes motrices y cognitivos.
- **Actitudinales**
 - Expresa afectos positivos hacia su formación
 - Actúa con respeto, demostrando responsabilidad y compromiso

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

Potenciar las actitudes creativas personales y el espíritu de investigación del estudiantado, a través de la utilización de distintas técnicas, logrando un carácter investigativo y experimentador de los componentes y reacciones de los materiales.

CONTENIDO

Diseño del Manual de Identidad Corporativa

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencia.- la importancia de esta herramienta en beneficio de una empresa o institución.
2. Objetivo.- Comprender la diferencia entre manual corporativo, imagen corporativa y manual de identidad corporativa a través del desarrollo de una propuesta de Manual de Identidad corporativa.
3. Contenidos.

SIGLA
DIS-405



UNIDAD
TEMÁTICA 1

Diseño del Manual de Identidad Corporativa

- Papelería (Stationary)
- Indumentaria
- Transporte
- Banners
- Edificio

UNIDAD
TEMÁTICA 2

Diseño del Comic

1. Competencia. Comprende y conoce las características de un cómic además de sus aspectos técnicos.
2. Objetivo. Conocer y elaborar un cómic con todos sus componentes y características técnicas.
3. Contenidos.

Adobe Illustrator.

- 20 carillas
- Redibujar o escanear cómics en blanco y negro o videos.
- Elaborar las páginas con 300 DPI
- Trabajar en tamaño real
- Trabajar con programa vectorial y mapa de bits
- Elaborar una maqueta (dummy)
- Elaborar el cómic digital con PDF (acrobatreader)

UNIDAD
TEMÁTICA 3

Diseño del libro ilustrado

1. Competencia. Utiliza varios tipos de libros para ilustrarlos.
2. Objetivo. Conocer y elaborar un libro ilustrado con todos sus componentes y características técnicas.
3. Contenidos.

Adobe Illustrator.

- 20 carillas
- Redibujar o escanear imágenes en blanco y negro o videos.
- Packaging
- Elaborar las páginas a color con 300 DPI
- Trabajar en tamaño real
- Trabajar con programa vectorial y mapa de bits
- Elaborar una maqueta (dummy)
- Elaborar el libro digital con PDF (acrobatreader)



UNIDAD
TEMÁTICA 4

Diseño del empaque

1. Competencia. Logra desarrollar e internalizar los conocimientos a través de prácticas de aula.
2. Objetivo. Construir un packaging original y propio en base a soluciones creativas y del mercado
3. Contenidos.
 - Envoltura
 - Envase
 - Embalaje

UNIDAD
TEMÁTICA 5

Diseño del objeto

1. Competencia. Crea productos originales tanto en el plano como en las tres dimensiones
2. Objetivo. Crear productos originales a través de aspectos creativos y desarrollados en base a criterios técnicos e inventivas.
3. Contenidos.
 - Planificar y crear un producto en base a una necesidad del mercado

UNIDAD
TEMÁTICA 6

Animación para publicidad 2

1. Competencia. Logra que el estudiante desarrolle su sentido comunicacional orientado a imágenes en movimiento.
2. Objetivo. Crear artes publicitarios animados para televisión
3. Contenidos.
 - Introducción del proyecto 3ds MAX
 - Creación del sonido, imagen y fotografía
 - Elaboración del trabajo final con:
 - Videoclips
 - Publicidad
 - Corto metraje
 - Biografía
 - Documental

UNIDAD
TEMÁTICA 7

Diseño de páginas web

1. Competencia. Conoce sus bondades, lenguajes y aspectos comunicacionales y técnicos de su elaboración.
2. Objetivo. Desarrollar una página web y alojarlo en un portal gratuito.
3. Contenidos.
 - Conocimiento del programa
 - Presentación final
 - Creación del proyecto

TALLER AUDIOVISUAL

CUARTO AÑO

DOCENTE : MONASTERIOS BERNARDO

CARGA HORARIA: 32 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Conoce las características, potencialidades y limitaciones que presentan los medios audiovisuales y las utiliza adecuadamente para la construcción de mensajes.
- Domina el lenguaje audiovisual y lo utiliza adecuadamente en el proceso de producción.
- Respeta las reglas narrativas.
- Codifica y decodifica una imagen en movimiento
- Utiliza la tecnología para el modelado de la imagen en movimiento de acuerdo a las necesidades del producto, adquiere una percepción crítica y el análisis semántico de las imágenes.
- Muestra una actitud de mejora y perfeccionamiento en el uso del lenguaje de la imagen para la producción de materiales audiovisual que requiere un diseñador grafico

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

Concienciar a los y las estudiantes de las carrera de Diseño Gráfico acerca de la importancia del uso adecuado del lenguaje audiovisual en el proceso de producción para lograr la efectividad del mensaje.

CONTENIDO

Técnicas audiovisuales básicas

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencia.- Conoce las características, potencialidades y limitaciones que presentan los medios audiovisuales y las utiliza adecuadamente para la construcción de mensajes.
2. Objetivo.- Estimular el sentido crítico respecto a la valoración de los medios audiovisuales y adiestrarlos en las técnicas necesarias para el proceso de producción.
3. Contenidos.

SIGLA

DIS-403



UNIDAD
TEMÁTICA 1

Técnicas audiovisuales básicas

- Pensar en imágenes: Estructura dramática. La secuencia, la escena la toma, el plano.
- Escribir con imágenes: La escaleta, el guión literario, guión técnico, story board
- El Guión de Acción: Exposición timón versus exposición grada. Implantes iniciales. Desarrollo por esquema versus desarrollo por golpes. Desenlace. Tratamiento del personaje. Acción versus trama. Desarrollo combinado de la acción y la trama. El need de los personajes y los dilemas de la acción. Tratamiento de los implantes, reglas modernas de implementación. Uso y abuso de los diálogos en la acción.
- La fotografía en el trabajo argumental: Repaso de conceptos básicos. La cámara, el objetivo, el trípode, elementos básicos de iluminación. Dirección de arte. Nociones de composición. Las tres fuentes de luz. Problemas comunes y soluciones efectivas. El encuadre y la escena. La óptica. La Posición de la cámara. El eje. El punto de vista. Del plano al plano secuencia.
- Edición, guía de edición para principiantes: Conceptos básicos de edición, principio de montaje. Montaje lineal, montaje paralelo, montaje ideológico.

Lenguaje Audiovisual

UNIDAD
TEMÁTICA 2

1. Competencia. Estimular el sentido crítico respecto a la valoración de los medios audiovisuales y adiestrarlos en las técnicas necesarias en el lenguaje audiovisual para el proceso de producción.
2. Objetivo. Dominar el lenguaje audiovisual y lo utiliza adecuadamente en el proceso de producción.
3. Contenidos.
 - Lógica de la narración audiovisual
 - Los elementos expresivos del Lenguaje de la Imagen
 - Recursos de información visual.
 - La escenografía.
 - La Luz.
 - Vestuario y maquillaje,
 - La Utilería
 - Capacidad para comunicarse con expertos de otras áreas
 - Observación de situaciones
 - Lenguaje técnico de los medios
 - Ventajas

Lenguaje Audiovisual

UNIDAD TEMÁTICA 2

- Personalización del mensaje
- Autenticación de la comunicación.
- Omnipresencia de la comunicación
- Desventajas
- Fugacidad del mensaje.
- Unilateralidad de la comunicación.

Proceso de producción audiovisual

UNIDAD TEMÁTICA 3

1. Competencia. Al finalizar la unidad el estudiante comprende los modos de producción audiovisual haciendo uso de los conocimientos brindados en clase, demostrando que puede realizarlos correctamente en un proyecto.
2. Objetivo. Al finalizar la unidad el estudiante ejecuta con facilidad el proceso de producción (pre producción, producción, post producción) de un documental, una ficción, un spot publicitarios considerando las normas y principios narrativos de una manera ordenada y lógica.
3. Contenidos.
 - Capacidad de organizar y planificar (Pre-producción)
 - Puesta en práctica de un proceso de Producción Audiovisual (Producción)
 - Utilización de equipos: (Cámara, trípode, micrófono, iluminación – natural o artificial)
 - Habilidades básicas de manejo del ordenador (Post-producción)
 - Trabajo en laboratorio (Camarografía y edición digital)

Animación para publicidad 2

UNIDAD TEMÁTICA 4

1. Competencia. Al finalizar el curso el estudiante produce y desarrolla un proyecto audiovisual aplicando las normas y los principios narrativos, rítmicos y estéticos; teniendo en cuenta su pertinencia en el mercado.
2. Objetivo. Poner en práctica los conocimientos y las destrezas adquiridas en el proceso de formación, aplicar la teoría a la práctica.
3. Contenidos.
 - La Carpeta de Producción.
 - Etapas de elaboración de productos audiovisuales según el género
 - Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)
 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica
 - Preocupación por la calidad de los productos
 - Posibilidades de realización
 - Plan de acción - comercialización





CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

OBJETIVOS POR COMPETENCIA

METAMATERIAS

HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO

REDACCIÓN PUBLICITARIA

MARKETING

PRACTICA PROFECIONAL

TEORÍA Y TÉCNICA DE LA PUBLICIDAD I,II

HISTORIA GENERAL DEL ARTE I,II,III,IV

HISTORIA DEL ARTE AMERICANO Y NACIONAL I,II

SOCIOLOGÍA DEL ARTE

INICIACIÓN A LA INVESTIGACIÓN

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN



COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Reflexión
- Crítica
- Analítica y sintética
- Comunicación verbal
- Comunicación escrita
- Comunicación visual
- Creatividad e innovación
- Espíritu emprendedor
- Deliberativo

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Analizar, comparar y reflexionar críticamente los acontecimientos historiográficos del diseño gráfico, enfatizando su relación con la realidad nacional.

CONTENIDO

Prolegómenos de la materia. De la antigüedad a la edad moderna

UNIDAD
TEMÁTICA 1

1. Competencia: Creatividad, innovación, espíritu emprendedor y deliberativo, reflexión, crítica, analítica, sintética, verbal, escrita y visual.
2. Objetivo:
 - Reflexionar sobre la utilidad de la historia para la actividad del diseñador gráfico.
 - Analizar críticamente los procesos de la historia del diseño gráfico en Europa.
 - Analizar críticamente los procesos de la historia del diseño gráfico en Latino América.
 - Analizar críticamente los procesos de la historia del diseño gráfico en Bolivia.
 - Inducir a la utilización de los conocimientos adquiridos en trabajos individuales.
 - Reflexionar sobre los valores intrínsecos a los acontecimientos historiográficos del diseño gráfico.

SIGLA

DIS-105



Prolegómenos de la materia. De la antigüedad a la edad moderna

UNIDAD TEMÁTICA 1

3. Contenidos:

- Sobre la utilidad y los perjuicios de la historia para la vida
- El diseño en la antigüedad.
- El siglo de la tipografía y del libro.
- Los siglos de transición y normalización.
- Londres y París, las capitales del diseño gráfico comercial del siglo XIX.
- Del arts & crafts al Werkbund Institut, veinte años de estilo homogéneo.

De la edad moderna la contemporánea.

UNIDAD TEMÁTICA 2

1. Competencia.- Creatividad, innovación, espíritu emprendedor y deliberativo, reflexión, crítica, analítica, sintética, verbal, escrita y visual.

2. Objetivo:

- Analizar críticamente los procesos de la historia del diseño gráfico en Europa y Norte América.
- Inducir a la utilización de los conocimientos adquiridos en trabajos individuales.
- Reflexionar sobre los valores intrínsecos a los acontecimientos historiográficos del diseño gráfico

3. Contenidos:

- La influencia de las vanguardias artísticas.
- La Bauhaus impone el diseño gráfico como categoría disciplinar.
- El diseño gráfico al servicio de la propaganda política.
- La evolución del diseño gráfico en Europa en el período entreguerras.
- Una nueva correlación de fuerzas tras los dos exilios europeos a U.S.A.

El diseño gráfico contemporáneo. El diseño gráfico en Latinoamérica y Bolivia.

UNIDAD TEMÁTICA 3

1. Competencia.- Creatividad, innovación, espíritu emprendedor y deliberativo, reflexión, crítica, analítica, sintética, verbal, escrita y visual.

2. Objetivo:

- Analizar críticamente los procesos de la historia del diseño gráfico en Europa y Norte América.
- Inducir a la utilización de los conocimientos adquiridos en trabajos individuales.
- Reflexionar sobre los valores intrínsecos a los acontecimientos historiográficos del diseño gráfico

El diseño gráfico contemporáneo. El diseño gráfico en Latinoamérica y Bolivia.

UNIDAD TEMÁTICA 3

3. Contenidos:

- La consolidación del estilo americano.
- La formación del estilo nacional, objetivo histórico de Francia, Inglaterra y Alemania
- Una nueva generación de estilos nacionales: Suiza, Italia y Polonia.
- El diseño postmodernista
- La revolución digital
- El diseño gráfico en América Latina.
- Aproximaciones a una historia del diseño gráfico en Bolivia.

Análisis comparativo en el marco de las especialidades del D G.

UNIDAD TEMÁTICA 4

1. Competencia.- Creatividad, innovación, espíritu emprendedor y deliberativo, reflexión, crítica, analítica, sintética, verbal, escrita y visual.

2. Objetivo:

- Reflexionar sobre la historia comparada de las especialidades del diseño gráfico y sus tendencias.
- Inducir a la utilización de los conocimientos adquiridos en trabajos individuales

3. Contenidos:

- Historia del Diseño editorial.
- Historia del Diseño publicitario.
- Historia del Diseño de identidad corporativa.
- Historia del Diseño en señalética.
- Historia del Diseño multimedia.
- Historia del Diseño tipográfico.
- Historia del Diseño web y/o móvil
- Historia del Diseño de embalaje o packaging.
- Otras tendencias.

Aplicaciones críticas y reflexivas del estudio de la historia para la actividad del diseñador gráfico.

UNIDAD TEMÁTICA 5

1. Competencia.- Creatividad, innovación, espíritu emprendedor y deliberativo, reflexión, crítica, analítica, sintética, verbal, escrita y visual.



Aplicaciones críticas y reflexivas del estudio de la historia para la actividad del diseñador gráfico.

UNIDAD TEMÁTICA 5

2. Objetivo:

- Analizar críticamente los procesos de la historia del diseño gráfico en Europa y Norte América.
- Inducir a la utilización de los conocimientos adquiridos en trabajos individuales.
- Reflexionar sobre los valores intrínsecos a los acontecimientos historiográficos del diseño gráfico

3. Contenidos:

- La situación del diseñador gráfico en Bolivia.
- La historia como recurso para la actividad del diseñador gráfico.
- Historia y creatividad.
- Reflexiones sobre el devenir del diseño gráfico.



REDACCIÓN PUBLICITARIA

SEGUNDO AÑO

DOCENTE :

CARGA HORARIA: 32 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

•

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

CONTENIDO

Prolegómenos de la materia. De la antigüedad a la edad moderna

UNIDAD
TEMÁTICA 1

SIGLA

DIS-207





M A R K E T I N G

TERCER AÑO

DOCENTE : H E R E D I A V A R G A S O S C A R

CARGA HORARIA: 32 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- SABER
 - Conoce la dirección y el Marketing.
 - Conoce y entiende la relación entorno interno y externo de la organización.
 - Reconoce las formas de organización y su funcionamiento.
 - Comprende las técnicas básicas de gestión de la organización
- SABER HACER
 - Realiza intervenciones con el proceso administrativo y el Marketing.
 - Aplica y entiende el enfoque sistémico en la organización.
 - Diseña y realiza emprendimientos empresariales aplicando estrategias de Marketing.
- SABER SER
 - Se maneja con responsabilidad social.
 - Procede con ética y valores morales.
 - Actúa con creatividad e iniciativa.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Motivar, inducir al estudiante a la adquisición de conocimientos modernos de Dirección y Marketing, a partir de un enfoque sistemático acorde con la dinámica de cambio que se viene viendo en el mundo empresarial.

CONTENIDO

Importancia de la administración y el Marketing en la sociedad actual

UNIDAD
TEMÁTICA 1

- Objetivos del estudio de la administración.
- Enfoques de la teoría administrativa
- La Administración Científica.

SIGLA

DIS-308



165

Los administradores y la administración

UNIDAD TEMÁTICA 2

- Quienes son los administradores
- Que es la administración y que hacen los administradores
- Funciones administrativas y principios administrativos
- Perfil del administrador

Proceso administrativo

UNIDAD TEMÁTICA 3

- Que es planeación
- Que es organización
- Que es dirección
- Que es control

La empresa y el Marketing

UNIDAD TEMÁTICA 4

- Qué es la empresa
- Clasificación de las empresas
- Cómo crear su propia empresa
- Organización del comercio y la empresa
- Los emprendedores

Gestión y el Marketing

UNIDAD TEMÁTICA 5

- Donde empieza la Gestión
- Gestor y Administrador
- Tareas y habilidades del gestor
- Tipos de Gestores

Funciones operativas: Marketing

UNIDAD TEMÁTICA 6

- Ventas y Mercadotecnia
- Producción
- Recursos humanos
- Contabilidad y finanzas
- Modelo Integrador

Introducción al Marketing

UNIDAD TEMÁTICA 7

- Concepto
- Mercado
- Las 4 Ps.
- Los clientes
- La competencia

Investigación de Mercado

UNIDAD TEMÁTICA 8

- Concepto
- El sistema de información
- Tipos de Investigación
- El proceso de Investigación

La comunicación en el Marketing

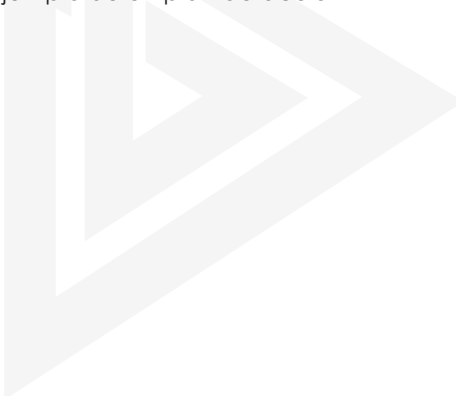
UNIDAD TEMÁTICA 9

- La publicidad
- Las relaciones Humanas
- Las promociones
- El Merchandising

El plan de acción en Marketing

UNIDAD TEMÁTICA 10

- Ejemplo de una investigación de mercado
- Ejemplo de un plan de acción



PRÁCTICA PROFESIONAL

CUARTO AÑO

DOCENTE : AVERANGA MURILLO KATTIA

CARGA HORARIA: 32 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Fortalece la proyección social para crear la independencia profesional
- Comprende el funcionamiento cotidiano de las empresas para afrontar de una forma crítica a la sociedad.
- Afianza su formación académica y profesional aplicando todo conocimiento adquirido.
- Desarrolla su identidad profesional diferenciándose de sus colegas.
- Se especializa en el manejo de herramientas del conocimiento para no quedar desactualizado con los cambios tecnológicos.
- Confronta el conocimiento teórico con la realidad, descubriendo sus capacidades y habilidades.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

Identificar oportunidades en el mercado laboral para los estudiantes de último curso de diseño gráfico además de orientar y supervisar en el desarrollo de sus capacidades intelectuales para el ejercicio pre-profesional en instituciones privadas o públicas, con las herramientas suficientes para ser competentes entre sus colegas.

CONTENIDO

Portafolios- Hoja de Vida

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencia.- Prepara un documentos que refleja al estudiante con un perfil idóneo y competitivo que le garantice una segura inserción laboral, en su ejercicio de práctica profesional.
2. Objetivo.-Proponer casos de la realidad laboral en diseño gráfico,preparando carpetas organizadas de cada proyecto realizado con el objeto de lograr la motivación e interés en la superación personal profesional.
3. Contenidos.
 - Introducción al perfil profesional
 - Reglamentos
 - Bolsa de trabajo
 - Requerimientos de un Diseñador Gráfico
 - Los programas de diseño no son el diseño
 - Elaboración de una portafolio
 - Elaboración de hoja de vida-curriculum
 - La primera entrevista de trabajo

SIGLA

DIS-401



UNIDAD
TEMÁTICA 2

Diseño Gráfico Publicitario

1. Competencia. Propone estrategias del marketing y la publicidad, donde c/estudiante se mantendrá actualizado y no descuidará su “marca y sus conocimientos en técnica e intelecto.
2. Objetivo. Realizar trabajos con las nuevas tecnologías en el desarrollo del software, acelerando los procesos de diseño y aportando grandes posibilidades gráficas de calidad
3. Contenidos.
 - Revisión técnica en elaboración de piezas publicitarias
 - Manejo de Programas concernientes
 - Reglas del Diseño publicitario
 - Un operador no es un diseñador
 - Charla de un especialista publicitario-Agencia

UNIDAD
TEMÁTICA 3

Diseño Editorial

1. Competencia. Resolver problemas de comunicación, identificándolos a través de la investigación, el análisis, la comprensión, la información y la síntesis para generar soluciones y evaluar los resultados.
2. Objetivo. Crear y desarrollar soluciones en problemas de diseño gráfico en la jerarquización de información como tipografías, estética, composición y construcción de imágenes significativas.
3. Contenidos.
 - Revisión técnica en elaboración de piezas editoriales
 - Manejo de Programas concernientes
 - Requisitos para pre-prensa en la entrega de un trabajo editorial.
 - Charla de un especialista Editorial-Imprenta

UNIDAD
TEMÁTICA 4

Diseño Web-Multimedia

1. Competencia. Observa la importancia de la web como canal de comunicación e intercambio de datos, brindando posibilidades de contacto directo entre el productor y el consumidor.
2. Objetivo.- Entender cual es el comportamiento de los sistemas que contribuyen al diseño sustentable, en la creación y desarrollo de una página web y la interacción del cliente con esta; creando un sitio fácil de navegar para cualquier usuario.
3. Contenidos.
 - Revisión técnica en elaboración de trabajos para la web
 - El diseño interactivo en la actualidad
 - UX-UI (Experiencia del usuario, Usuario de interface)
 - Los Medios Sociales
 - Charla de un especialista en Diseño Web-Multimedia –Agencia o ECA

UNIDAD
TEMÁTICA 5

Diseño y Sociedad

1. Competencia. Orientar los elementos comunicacionales para funcionar productivamente en equipos multidisciplinarios y dentro de estructuras organizacionales tradicionales, como entornos globales privados o públicos dentro la sociedad paceña.
2. Objetivo. Desarrollar un criterio de evaluación que explique al público y clientes la relación de causa –efecto del proceso de un trabajo gráfico, donde intervienen otras disciplinas
3. Contenidos.
 - Introducción al rol del diseño en el contexto de la cultura, la empresa, la institución y la sociedad en general.
 - El diseño y el arte.
 - El campo de acción local, nacional e internacional.
 - Responsabilidad social, comercial y mercantil del diseñador.
 - Desarrollo del pensamiento crítico.

Artes Gráficas

UNIDAD
TEMÁTICA 6

1. Competencia. Conceptualizar con facilidad proyectos a partir de recopilaciones, interpretaciones y análisis de la información
2. Objetivo. Desarrollar la agilidad manual y precisión para el manejo de equipos y herramientas, para la aplicación de procesos técnicos y artísticos.
3. Contenidos.
 - Revisión en el manejo de envíos de trabajos a imprenta.
 - Revisión de vocabulario apropiado en trabajos técnicos.
 - Manejo de herramientas para acabados óptimos.
 - Saber guiar al cliente para un trabajo exitoso.
 - Charla de un especialista en Artes Gráficas- Imprenta
 - Perfil Final del estudiante

TEORÍA Y TÉCNICA DE LA PUBLICIDAD I

TERCER AÑO

DOCENTE : MEJIA RIOS ROSARIO

CARGA HORARIA: 36 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- La materia coordina conocimientos que capacitan al estudiante, hacia un entorno amplio de posibilidades dentro la creación de propuestas del dominio comunicacional estratégico, así como la reflexión teórica respecto al adecuado uso del lenguaje verbal y visual; en el contexto de la publicidad aspectos que le permitan conocer que es una comunicación estratégica publicitaria.
- Coordina y planifica el modo de abordar una investigación de diseño gráfico, que involucra los medios, la planeación; las características y el posicionamiento de la cuestión
- Planifica el modo de realizar una investigación de campo organizada, considerando la elaboración métodos de aproximación y estudio al comportamiento del consumidor
- Planifica la estrategia publicitaria, estudia los antecedentes, definiciones e interpreta en relación a las manifestaciones estéticas contemporáneas.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- El diseñador como constructor de signos, debe comunicar conocimientos, tanto como socializar saberes o representar la cultura social, su formación debe darle los instrumentos para planificar, ejecutar, dirigir o asesorar proyectos
- Estos conocimientos forman al estudiante hacia un entorno amplio de posibilidades, comprendiendo la comunicación estratégica, basada en el estudio de la teoría y la técnica, para lograr el dominio de la teoría y práctica de la comunicación del diseño gráfico.
- Aplica la reflexión teórica respecto al adecuado uso del lenguaje verbal y visual, la percepción, el análisis, y la espontaneidad a través de la creación de propuestas

CONTENIDO

Comunicación base del Diseño Publicitario

1. Competencia: Identificar los intereses del estudiante y motivarlos a la investigación cognitiva promovida desde sus propios intereses, de modo que permita al estudiante aplicar la teoría a la realidad dando lugar a la aplicación propositiva en y para la sociedad. La identidad: un concepto incorporado en la introducción para dar lugar a la investigación inicial y la reflexión

UNIDAD
TEMÁTICA 1

SIGLA

DIS-304



UNIDAD
TEMÁTICA 1

Comunicación base del Diseño Publicitario

2. Objetivo.- Formar en el estudiante la capacidad de interpretar y aplicar métodos que transforman los elementos comunicacionales, desde las percepciones del consumidor y los modos de mediación en un lenguaje simbólico para lograr un producto publicitario innovador y bien logrado.
3. Contenidos
 - Introducción participante, presentación y reflexión personal en torno al diseño gráfico.
 - La identidad: conocer y plantear una propuesta gráfica de auto interpretación.
 - Alternativa a seleccionar medios y materiales, considerando la diversidad de lenguajes y materiales que le permita al estudiante, la expresión de la idea.

UNIDAD
TEMÁTICA 2

Candelabro de los siete brazos

1. Competencia.- Identificar la estructura que propone James Webb Young para reconocer lo varios aspectos que involucra La Publicidad, siendo en sistema completo, para constituir la base Teórica.
2. Contenidos
 - Conocimiento De La Propuesta
 - Conocimiento De Los Mercados
 - Conocimiento De Los Mensajes
 - Conocimiento De Los Portadores De Medios
 - Conocimiento De Los Canales Comerciales
 - Conocimiento De Los Cómo Funciona la Publicidad
 - Conocimiento De una situación específica

UNIDAD
TEMÁTICA 3

Identificación de mercados

1. Contenidos
 - Las Funciones De La Publicitaria
 - Espiral Publicitaria y Planeación
 - Mercadotecnia Meta

Medios de comunicación

UNIDAD TEMÁTICA 4

1. Contenidos

- Estrategia Básica De Los Medios
- Uso De La Revista
- Promoción De Ventas
- La Z creativa

Como se crea la publicidad

UNIDAD TEMÁTICA 5

1. Contenidos

- La investigación en la Publicidad
- Creación del texto
- El concepto total
- La campaña completa



TEORÍA Y TÉCNICA DE LA PUBLICIDAD II

CUARTO AÑO

DOCENTE : MEJIA RIOS ROSARIO

CARGA HORARIA: 36 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Definir la Teoría y Técnica de la publicidad II como una función comunicacional integrada a una metodología
- Conocer que es el marketing en el contexto de la publicidad de ideas
- Identificar funciones y efectos de la publicidad en un libre mercado
- Aplicar el efecto de la publicidad y el diseño en la sociedad desde la perspectiva del patrocinador
- Describir los aspectos actitudinales de los prospectos, explica la gama de trabajos, debate como las agencias consiguen nuevos clientes
- Clasificar los tipos de agencias y la gama de servicios que atiende
- Estudiar los proveedores de la publicidad y los medios
- Formular las estrategias del marketing y la publicidad

CONTENIDO

Valor de Marca

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencia.- Posicionar un producto, servicio, idea, a uno mismo contenido
2. Contenidos
 - Posicionamiento
 - La Marca

Perspectivas de la publicidad

UNIDAD TEMÁTICA 2

1. Competencia.- Identificar el enfoque innovador para reconocer varias tendencias recientes, entre ellas la importancia en continuo crecimiento de los medios digitales.
2. Contenidos
 - La Vaca Púrpura
 - El Libro Rojo
 - Qué es La Publicidad en la Actualidad
 - La evolución de la publicidad

SIGLA

DIS-404

Elaboración de estrategias de mercadotecnia y publicidad

UNIDAD TEMÁTICA 3

2. Competencia.- identificar el enfoque en la elaboración de una estrategia efectiva de mercadotecnia/ publicidad
3. Contenidos
 - Mercadotecnia y comportamiento del consumidor
 - Segmentación del mercado y la mezcla de mercadotecnia
 - Investigación: recopilación de información para la planeación de publicidad
 - Planeación de mercadotecnia y de publicidad: descendente, ascendente e IMC

Creación de anuncios y comerciales

UNIDAD TEMÁTICA 4

1. Competencia.- Conocer cómo Google ha llegado a dominar la búsqueda en Internet y cómo es capaz de apalancar su popularidad para generar miles de millones de dólares en ingresos por publicidad con productos. Conocer los materiales ya disponibles en el sitio web de Publicidad: www.mhhe.com/arens11e. Aplicar la experiencia de la publicidad
2. Contenidos
 - Estrategia Creativa y Proceso Creativo
 - Ejecución Creativa. Arte y Texto

El uso de los medios impresos de publicidad

UNIDAD TEMÁTICA 5

1. Competencia.- Apreciar la importancia del efecto global de la mercadotecnia y la publicidad en los negocios, la industria y las economías nacionales.
2. Contenidos
 - Planeación de la estrategia de medios: encontrar vínculos con el mercado
 - El uso de los medios impresos de publicidad
 - El uso de los medios interactivos y digitales
 - Planeación de la estrategia de medios: encontrar vínculos con el mercado





COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Los alumnos pueden asimilar las relaciones y diferencias entre la práctica del arte y las disciplinas que lo estudian en forma teórica, consiguen aplicar las técnicas más antiguas practicadas por el hombre a sus propios trabajos artísticos

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Brindar a los alumnos de 1er. Año un conocimiento básico de los orígenes del arte y de sus más antiguas manifestaciones

CONTENIDO

SIGLA

ART-106

	Arte Prehistórico
UNIDAD TEMÁTICA 1	1. Competencia: Comprende y analiza críticamente los orígenes del arte en la prehistoria y antiguas civilizaciones 2. Objetivo: Conocer las obras y artistas más destacados de la antigüedad 3. Contenidos: • Introducción A La Historia Del Arte • Historia Del Arte Prehistórico: Paleolítico, Neolítico Y De La Edad De Los Metales (Ca. 30.000-100 A.C.) • Historia Del Arte De Las Antiguas Civilizaciones Del Próximo Oriente: Sumeria, Acadia, Babilonia, Hitita, Asiria Y Persa (Ca. 3.500-323 A.C.)
UNIDAD TEMÁTICA 2	1. Competencia: Alcanza la capacidad de cotejar las técnicas artísticas de estas civilizaciones con las aprendidas en taller 2. Objetivo: Discernir las semejanzas y diferencias apreciables entre las distintas culturas mesopotámicas y prehelénicas, y entre los distintos periodos del arte egipcio, 3. Contenidos: • Historia Del Arte Egipcio: Periodos Predinástico Y Protodinástico (Ca. 3.500-2.700 A.C.) • Arte Egipcio Del Imperio Antiguo, Medio Y Nuevo. (Ca. 2.700-1.100 A.C.) • Arte Egipcio Dela Baja Época Y Greco-Romana (Ca. 700-30 A.C.) • Arte Prehelénico: Cicládico, Cretense Y Micénico (Ca. 2.000-1.100 A.C.)

Historia del arte griego y romano en la Antigüedad

UNIDAD TEMÁTICA 3

1. Competencia: El alumno sopesa las nociones de tradición e innovación en el arte a través de la herencia greco-etrusca en el arte romano
2. Objetivo: Comprender la vitalidad e importancia del arte griego y romano a lo largo del tiempo
3. Contenidos:
 - Historia Del Arte Griego Geométrico Y Arcaico (Siglos VIII-VI A.C.)
 - Historia Del Arte Clásico Y Helenístico (Siglos V-I A.C.)
 - Historia Del Arte Etrusco (Siglos VII-I A.C.)
 - Historia Del Arte Romano Republicano (Siglos V-I A.C.) E Imperial (S. I A.C.-V D.C.)



HISTORIA GENERAL DEL ARTE II

SEGUNDO AÑO

DOCENTE : VILA DA VILA MARIA MARGARITA

CARGA HORARIA: 32 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Brinda al alumno la capacidad de respeto y admiración por dos de las culturas, la cristiana y la islámica, más extensas, ricas y complejas del mundo actual, fomentando, por tanto, su enriquecimiento personal y social. Comprensión de la impronta de la iconografía medieval en el arte virreinal y moderno. Familiaridad con nuevas técnicas artísticas

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Familiarizar a los alumnos de 2º curso con las características generales y obras más destacadas del arte medieval, es decir, el desarrollado desde la caída del Imperio Romano hasta los albores de la Era Moderna (siglos V al XV)

CONTENIDO

Historia del arte paleocristiano , bizantino y musulmán

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencia: Comprende y analiza críticamente los orígenes del arte medieval, descubriendo la vinculación entre los valores religiosos y el arte a su servicio, además de cómo una nueva cultura puede transformar el pensamiento y la estética de una sociedad
2. Objetivo: Conocer los orígenes y obras más destacados del arte paleocristiano y bizantino
3. Contenidos:
 - Historia del Arte Paleocristiano (S.III-V): Arquitectura, Escultura y técnicas ligadas al color
 - Historia del Arte Bizantino (S. VI-XV) en sus tres Edades de Oro y diversas técnicas artísticas
 - Historia del Arte Islámico (S. VII-XVII): Omeya, Abasida, Hispano-musulmán, Mameluco, Safávida, Otomano y Mogol en su arquitectura, miniatura y artes aplicadas

SIGLA

ART-206



UNIDAD
TEMÁTICA 2

Historia del arte alto-medieval y Pre-Románico en la Europa cristiana

1. Competencia: Entiende, a través de variados ejemplos, cómo el arte temprano medieval es el resultado de la fusión de tradiciones artísticas ligadas a los pueblos invasores del Imperio Romano con el legado clásico y la religión cristiana
2. Objetivo: Comprender el desarrollo del arte cristiano durante los siglos VI-X mediante el análisis de las obras más señeras de la época
3. Contenidos:
 - Historia del Arte del periodo de las Invasiones (S. VI-X): Ostrogodo, visigodo, merovingio, lombardo, anglo-irlandés y vikingo.
 - Historia del arte Carolingio (Siglos VIII-IX)
 - Historia del Arte Otoniano (Siglos X-XI)

UNIDAD
TEMÁTICA 3

Historia del arte Románico y Gótico

1. Competencia.- Capacidad para discernir la grandeza del espíritu humano a través de la construcción de catedrales, talla de elaborados portales o coloridos vitrales, además de la evolución estilística del Románico al Gótico.
2. Objetivo.- Entender el desarrollo de las etapas y principales características del arte Románico y Gótico entre los siglos XI y XV
3. Contenidos:
 - Introducción al arte Románico (S. XI-XII):-El Primer Románico (S. XI),
 - El Románico Pleno y Tardío: Arquitectura, escultura y artes del color
 - Historia del Arte Gótico (S. XII-XV): El Gótico Temprano: Arquitectura y Escultura
 - La difusión del Gótico por Europa
 - La evolución de la escultura gótica
 - Los vitrales, la miniatura y la pintura gótica en Italia
 - El arte gótico internacional hacia 1400



COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- El alumno entiende el interés del arte renacentista por la naturaleza, el desnudo, la perspectiva y el arte clásico, Aprende el valor del esfuerzo y la importancia del talento a través de los ejemplos de artistas señeros. Aprecia la importancia de la integridad intelectual y ética al evitar los plagios y la competencia desleal con sus compañeros.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Conocer el desarrollo del arte occidental desde el siglo XV al XVII, familiarizándose con los principales artistas y obras del Renacimiento, Manierismo y Barroco

CONTENIDO

Historia del arte del Renacimiento temprano en Flandes e Italia durante el siglo XV

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencia.- Comprende y analiza críticamente el desarrollo del arte durante el siglo XV, comparando las características de la pintura gótica flamenca con las del Quattrocento italiano
2. Objetivo.- Conocer los orígenes y autores más destacados del primer renacimiento nórdico e italiano, junto con los temas y técnicas característicos del periodo.
3. Contenidos
 - La pintura del siglo XV en Flandes y los inicios de la pintura al óleo
 - Introducción al Renacimiento italiano: el redescubrimiento del desnudo y las ruinas clásicas, junto con el desarrollo de la perspectiva en la plasmación del espacio.
 - El Renacimiento temprano en Florencia, Milán, Roma y Venecia: escultura, pintura y arquitectura

SIGLA

ART-306

Historia del Arte del Renacimiento Pleno y Manierismo en Italia y su difusión por Europa durante el siglo XVI

UNIDAD TEMÁTICA 2

1. Competencia.- Alcanza la capacidad de cotejar la actividad de los artistas en el pasado con la suya propia. Reconoce las obras de los artistas más destacados del periodo. Desarrolla empatía por otros artistas al comprender sus esfuerzos e inquietudes. Valora la importancia del concepto creativo y la idea concretada en el diseño
2. Objetivo.- Conocer las características y desarrollo del Renacimiento Pleno y del Manierismo, para mejor apreciar sus repercusiones en el ámbito americano y virreinal
3. Contenidos
 - La arquitectura del Renacimiento pleno en Italia
 - La pintura renacentista en Florencia, Roma y Venecia
 - La escultura del Renacimiento Pleno
 - El Manierismo italiano: arquitectura, escultura y pintura
 - Difusión del Renacimiento y manierismo por Europa durante el siglo XVI

Historia del Arte Barroco durante el siglo XVII

UNIDAD TEMÁTICA 3

1. Competencia.- Comprende las características del arte clasicista y barroco en Europa durante el siglo XVII y su repercusión en la América virreinal. Identifica las novedades temáticas de la época y el valor emocional de las imágenes. Valora la importancia de la luz y la sombra para la expresividad de las obras. Contrasta la idealización del arte clasicista con la búsqueda del naturalismo en el Barroco.
2. Objetivo.- Conocer el desarrollo del arte barroco del Siglo XVII, familiarizando a los alumnos de 3er. Año con los principales artistas y obras del periodo.
3. Contenidos
 - El arte barroco en Italia: Arquitectura, Escultura y Pintura del siglo XVII
 - El Clasicismo francés del siglo XVII: Arquitectura, Escultura y Pintura
 - La Pintura flamenca y holandesa del siglo XVII
 - El arte barroco español del siglo XVII: Pintura, Escultura y arquitectura

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Se capacitara par desenvolverse en el mundo del gran arte internacional.
- Valorara y respetara toda obra de arte.
- Formara un espíritu de libertad de ideas.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Adquirir concimiento sobre arte occidental siglos XVIII- XIX- XX

	CONTENIDO
UNIDAD TEMÁTICA 1	El barroco en Holanda 1. Competencia.- Conocer el arte holandes del siglo XVIII.
UNIDAD TEMÁTICA 2	El arte del siglo XIX 1. Competencia.- Conocer y valora el sistema de derecho, como sistema de organización social
UNIDAD TEMÁTICA 3	La escuela romántica 1. Competencia.- Comprender la existencia de dos realidades en arte, objetiva y subjetiva
UNIDAD TEMÁTICA 4	El siglo XX 1. Competencia.- Comprensión que el mundo del arte es el lienzo, no la realidad tangible.

SIGLA

ART-406

	El expresionismo Alemán
UNIDAD TEMÁTICA 5	1. Competencia.- Comprender el arte como sistema de difusión de ideas netamente políticas.
	Ingenuos y folkloristas
UNIDAD TEMÁTICA 6	
	Arte cubista
UNIDAD TEMÁTICA 7	1. Competencia.- Comprender el arte como un método de experimentación contante en busca de nuevas psibilidades estéticas. Conocer la gran obra de Picasso.
	El futurismo
UNIDAD TEMÁTICA 8	1. Competencia.- Comprender que los objetos sin cuerpo, son motivo de análisis como inspiración artística.
	La pintura abstracta
UNIDAD TEMÁTICA 9	1. Competencia.- Impulsar el gran espíritu del arte abstracto en el estudiante.
	EL dadaismo
UNIDAD TEMÁTICA 10	1. Competencia.- Encontrar lo bello de lo feo, lo lógico de lo ilógico, el arte del no arte.
	Surrealismo
UNIDAD TEMÁTICA 11	1. Competencia.- Entender que existe un centauro en una papa.
	La escultura del siglo XIX y XX
UNIDAD TEMÁTICA 12	1. Competencia.- Tener una idea clara de las posibilidades modernas del gran arte de la es-cultura.

UNIDAD
TEMÁTICA 13

Las tendencias de la post guerra

1. Competencia.- Adquirir un imaginario del arte occidental europeo, su influencia en nuestro continente y nuestro territorio.

UNIDAD
TEMÁTICA 14

El arte del siglo XX en Estados Unidos

1. Competencia.- Conocimiento de la pintura norteamericana

UNIDAD
TEMÁTICA 15

El arte Op y arte Pop

1. Competencia.- Se tendra un panorama amplísimo acerca de las tendencias actuales.

UNIDAD
TEMÁTICA 16

El arte del siglo XXI

1. Competencia.- Estar al tanto de todo lo que ocurre a nivel artístico en occidente.

HISTORIA DEL ARTE AMERICANO Y NACIONAL I

TERCER AÑO

DOCENTE : SANZ SANTILLAN ALEJANDRO B.

CARGA HORARIA: 32 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- El estudiante es capaz de establecer las diferentes etapas de la historia del arte desarrollado en América en general y en lo que hoy es Bolivia en particular, con sus respectivas características particulares, desde la aparición del hombre en América hasta mediados del período Virreinal, reconociendo y valorando el patrimonio artístico y cultural que nos han legado, desarrollando un sentido de pertenencia y actitudes de preservación y conservación del mismo.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- La materia de Historia del Arte Americano y Nacional I, pretende que los estudiantes adquieran una visión general del desarrollo de las Artes Plásticas en América en general y en Bolivia en particular, desde la aparición del hombre en América hasta mediados del período virreinal, logrando establecer sus características particulares y sus patrones de evolución, conforme a su contexto, contribuyendo a la búsqueda y afirmación de nuestras identidades e incentivando las inquietudes investigativas en el estudiantado.

CONTENIDO

Introducción a la Historia del Arte Americano y Nacional

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencia.- Conoce y establece los conceptos básicos de Historia, Arte, Prehispánico, Virreineal, Republicano y Contemporáneo, así como también conoce y establece nomenclaturas de periodificación, comparando nuestra historia con la occidental y estableciendo coincidencias, diferencias, paralelismos y diacronías.
2. Objetivo.- Concientizar de las diferencias conceptuales entre la historia occidental (mal llamada universal) con la nuestra (americana y nacional), que el estudiante conozca los desarrollos culturales y sus características particulares, así como las causas y consecuencias de dichos desarrollos. Así poder desarrollar un sentido de pertenencia que le permita construir su concepto de identidad, así como generar un sentimiento de valorización y preservación de nuestro patrimonio artístico y cultural.
3. Contenidos
 - El origen del hombre americano. Diversas teorías y evidencias.
 - Periodificación general de nuestra historia cultural.
 - Sub períodos del período prehispánico. (establecimiento de conceptos y terminología).

SIGLA

ART-307



185

UNIDAD
TEMÁTICA 2

El Período Prehispánico - El Pre Cerámico (Horizonte Temprano)

1. Competencia.- Conoce las causas y consecuencias del primer sub período prehispánico, denominado Pre Cerámico y su legado en cultura material.
2. Objetivo.- Establecer los conceptos y principios de los primeros desarrollos culturales de nuestro territorio en general y de la cultura Viscachani en particular.
3. Contenidos
 - Primeras evidencias de presencia del ser humano en América.
 - Folsom y Clovis. Evidencias líticas.
 - Cultura Viscachani y sus períodos. Estadios culturales y cultura material.
 - Arte rupestre. Tipologías y periodificaciones.

UNIDAD
TEMÁTICA 3

El Período Prehispánico - El Pre Formativo (Horizonte Intermedio Temprano)

1. Competencia.- Conoce las causas y consecuencias del segundo sub período prehispánico, denominado formativo y su legado en cultura material.
2. Objetivo.- Establecer los conceptos y principios de los primeros desarrollos culturales de nuestro territorio en general y de las culturas Wankarani, Chiripa y Tiwanaku (período aldeano) en particular.
3. Nivel de aplicación. Puesta en valor del legado arqueológico, cultura material y sitios patrimoniales en nuestro territorio.
4. Contenidos
 - Del nomadismo al sedentarismo.
 - Primeros asentamientos. Pueblos pastores y pueblos agricultores.
 - Cultura Wankarani. Economía y sociedad. Arquitectura. Escultura. Cerámica. Metalistería. (textiles y cestería, aproximaciones sin evidencia física)

UNIDAD
TEMÁTICA 4

El Período Prehispánico - Clásico (horizonte medio)

1. Competencia.- Conoce las causas y consecuencias del tercer sub período prehispánico, denominado clásico y su legado en cultura material.
2. Objetivo.- Establecer los conceptos y principios de los primeros desarrollos culturales de nuestro territorio en general y de la cultura Tiwanaku en particular.
3. Nivel de aplicación. Conocimiento y puesta en valor de la más importante cultura desarrollada en nuestro territorio.
4. Contenidos
 - Tiwanaku: de la aldea al Estado.
 - Religión, ciencia y tecnologías tiwanakotas.
 - Arquitectura sagrada..
 - Arte y diseño. Restos materiales y directivas.
 - Cerámica sagrada y utilitaria. Pariti y el cambio de paradigmas.

El Período Prehispánico - Señoríos (horizonte intermedio tardío)

UNIDAD TEMÁTICA 5

1. Competencia.- Conoce las causas y consecuencias del cuarto sub período prehispánico, denominado de Señoríos y su legado en cultura material.
2. Objetivo.- Establecer los conceptos y principios de los primeros desarrollos culturales de nuestro territorio en general y de la cultura Mollo y Señoríos Aymaras en particular.
3. Nivel de aplicación. Conocimiento y puesta en valor del legado material y conceptual de estos desarrollos culturales..
4. Contenidos
 - Colapso de Tiwanaku y atomización.
 - Cultura Mollo. Cultura y sociedad. Arquitectura. Cerámica. Metalistería.
 - Señoríos aymaras. Organizaciønn social y económica. Arquitectura militar y funeraria. Cerámica

El Período Prehispánico - Inkario (horizonte tardío)

UNIDAD TEMÁTICA 6

1. Competencia.- Conoce las causas y consecuencias del quinto sub período prehispánico, correspondiente al Inkario y su legado en cultura material.
2. Objetivo.- Establecer los conceptos y principios de los primeros desarrollos culturales de nuestro territorio en general y de la cultura Inka en particular.
3. Nivel de aplicación. Conocimiento y puesta en valor del legado cultural del Inkario.
4. Contenidos
 - Orígenes y mitos de origen de los inkas. Su relación mítica con Tiwanaku.
 - Cusco ombligo del mundo. Arquitectura, urbanismo y arte.
 - Inkario en Boliva. Copacabana, Isla del Sol, Isla de la Luna, Incallajta y Samai-pata.
 - Cerámica y textiles. Tócapus.

El Período Prehispánico - Mesoamérica

UNIDAD TEMÁTICA 7

1. Competencia.- Conoce las características, causas y consecuencias de los desarrollos culturales en Mesoamérica y su legado en cultura material.
2. Objetivo.- Establecer los conceptos y principios de los desarrollos culturales Mesoamérica en el período prehispánico.
3. Nivel de aplicación. Conocimiento y puesta en valor de las culturas prehispánicas meso-americanas.
4. Contenidos
 - Conceptos y periodificación. Pre clásico, clásico y postclásico.
 - Olmecas.
 - Mayas.
 - Mexicas o Aztecas



El Período Prehispánico - Perú Pre Inka

UNIDAD TEMÁTICA 8

1. Competencia.- Conoce las causas y consecuencias de los desarrollos culturales en Perú anteriores al inkario y su legado en cultura material.
2. Objetivo.- Establecer los conceptos y principios de los primeros desarrollos culturales en el Perú, anteriores al inkario.
3. Nivel de aplicación. Conocimiento y puesta en valor de las más antiguas evidencias de los primeros desarrollos culturales en el Perú pre incaico.
4. Contenidos
 - Características y conceptos. Norte fértil y sur desértico..
 - Caral. Sechín. Chavín. Mochicas. Paracas. Nazca. Lambayeque .

Período Virreinal - Antecedentes. España pre americana

UNIDAD TEMÁTICA 9

1. Competencia.- Conoce lo básico de la historia cultural de la España antes del descubrimiento de América.
2. Objetivo.- Establecer los antecedentes del descubrimiento y conquista de América, para luego entender las consecuencias.
3. Nivel de aplicación. Conocimiento y puesta en valor de los antecedentes culturales del descubrimiento y conquista de América.
4. Contenidos
 - Primeros pobladores de la península ibérica.
 - Celtas, Romanos, celtíberos, Godos, Musulmanes.
 - La guerra de Reconquista y los mitos cristianos.
 - Isabel y Fernando. Toma de Granada. Expulsión de musulmanes y judíos.
 - La ruta de la seda. El comercio de especias. Los viajes de Colón.

Período Virreinal - Descubrimiento y conquista de América

UNIDAD TEMÁTICA 10

1. Competencia.- Conoce causas, procesos y consecuencias del descubrimiento de América.
2. Objetivo.- Establecer los antecedentes, el proceso y las consecuencias del descubrimiento y conquista de América.
3. Nivel de aplicación. Conocimiento y puesta en valor de los antecedentes, procesos y consecuencias culturales del descubrimiento y conquista de América.
4. Contenidos
 - La administración Colón en las Antillas.
 - Viajes de exploración y conquista de Islas y Tierra firme.
 - Cortéz y la conquista de México Tenochtitlán.
 - Pizarro y la conquista del Perú.
 - Almagro en el Collao.

UNIDAD
TEMÁTICA 11

Período Virreinal - Arte en el siglo XVI

1. Competencia.- Conoce características básicas del arte importado en América.
2. Objetivo.- Establecer los antecedentes del desarrollo artístico virreinal en América y Charcas.
3. Nivel de aplicación. Conocimiento y puesta en valor del legado artístico y cultural del primer periodo de conquista de América.
4. Contenidos
 - Guerra civil española en América.
 - Descubrimiento del Sumaj Orko.
 - Primeras obras importadas. Tablas, láminas de metal y lienzos.
 - La administración de Toledo.
 - Primeros maestros europeos en América.
 - Bitti, Alessio y Medoro.

UNIDAD
TEMÁTICA 12

Período Virreinal - Arte en el siglo XVII. Escuelas Locales.

1. Competencia.- Conoce las características fundamentales de las artes del siglo XVII en américa y el desarrollo de las escuelas locales..
2. Objetivo.- Establecer los antecedente y el desarrollo de las artes en el siglo XVII, así como el surgimiento de los estilos locales, denominados escuelas.
3. Nivel de aplicación. Conocimiento y puesta en valor del patrimonio artístico del siglo XVII en nuestro territorio.
4. Contenidos
 - La escuela del Lago, paceña o del Collao.
 - Leonardo Flores. José López de los Ríos. Maestro de Calamarca. Otros maestros anónimos.
 - Escuela Potosina.
 - Melchor Pérez de Holguín. Gaspar Miguel de Berrío. Maestros anónimos.
 - Escuela Cusqueña. Diego Quispe Tito. Marcos Zapata. Maestros anónimos.
 - Iconografía, recurrencias y estilo.

HISTORIA DEL ARTE AMERICANO Y NACIONAL II

CUARTO AÑO

DOCENTE : SALAZAR MANUEL MIGUEL

CARGA HORARIA: 32 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Al desarrollar al arte latinoamericano en general, también nos amplía el panorama de acción enormemente, pues casi es una materia que no existe en el currículo de estudios secundarios y universitarios, adquiriendo de este modo un amplio panorama laboral para el estudiante
- El estudio de la realidad circunstante, reflejado en arte forma un aspecto crítico en la mente del estudiante. Se trata de comprender al arte y no describir al arte. Describir al arte sin relación con la realidad, es como ver un concierto de música sin sonido, queda vacío sin la esencia de su existencia.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- La formación de artistas con un criterio formado acerca los valores y desarrollo del arte nacional y latinoamericano, comprometido con las transformaciones sociales que nos lleven a vislumbrar un futuro glorioso de conocimiento artístico.

CONTENIDO

Melchor Pérez de Holguínorigen del arte nacional

UNIDAD TEMÁTICA 1

- Objetivo de la Unidad.- Marcar un inicio de enlace de la historia nacional desde la colonia a nuestros días por medio de la obra de M .P .de Holguín.
- Actividades.-. Dar un examen sobre el tema y revisión del examen en forma de debate o aclaración de dudas por parte del alumno. Esta actividad se repetirá cada tema por avanzar al inicio de clases.
- Competencias.- Conocer la obra de M. P. Holguín.

La escultura en el Coloniaje

UNIDAD TEMÁTICA 2

- Objetivo de la Unidad.- Conocer la escultura realizada en el coloniaje.
- Actividades.- Control de lectura,(examen) proyección de slides
- Competencias.- Conocimiento de la escultura en el coloniaje.

SIGLA

ART-407



UNIDAD
TEMÁTICA 3

La Arquitectura Colonial.

1. Objetivo de la Unidad.- Distinguir La arquitectura como símbolo de dominio colonial
2. La pintura mural como resistencia al dominio colonial
3. Actividades.- Control de lectura, proyección de slides, paseo por la ciudad
4. Competencias.-Distinguir entre los diferentes estilos arquitectónicos

UNIDAD
TEMÁTICA 4

La pintura boliviana del siglo XIX

1. Objetivo de la Unidad.-comprender elsistema feudal de producción como perpetuador del arte sacro y la formación del nuevo Estado y búsqueda de una identidad visual.
2. Actividades.- Control de lectura, proyección de slides,
3. Competencias.-Comprender la influencia occidental en arte nacional por medio del arte neoclásico.

UNIDAD
TEMÁTICA 5

La arquitectura en el siglo XX.

1. Objetivo de la Unidad.- La formación de un imaginario urbano de la primera mitad de siglo XX, trasfondo de la aparición del arte moderno en La Paz y Bolivia. Control de lectura
2. Actividades.- Proyección de slides, mapas de la ciudad .Control de lectura
3. Competencias.- Conocimiento acerca los diferentes estilos arquitectónicos en la ciudad de La Paz..

UNIDAD
TEMÁTICA 6

Arturo Borda, gestor del arte moderno en Bolivia

1. Objetivo de la Unidad.- Revalorizar al maestro Arturo Borda y G. de Rojas como buscadores de la nacionalidad por medio del arte indigenista.
2. Actividades.- Visita a museo David Crespo Gastelù, visita Museo Nacional de Arte.Control de lectura.
3. Competencias.- Comprender que significa ser indio.

UNIDAD
TEMÁTICA 7

Arte y la revolución.

1. Objetivo de la Unidad.- Distinguir claramente las tendencias artísticas en arte en la segunda mitad de siglo XX.
2. Actividades. Visita a museos, control de lectura, exposición de slides.
3. Competencias.-Ubicación de estilo de los diferentes maestros a nivel nacional. Toma de posición ante el arte. Reflexión sobre el estado actual del arte en Bolivia y su relación con el mundo.

UNIDAD
TEMÁTICA 8

La escultura en Bolivia siglo XX.

1. Objetivo de la unidad.- Conocer la historia de la escultura en Bolivia
2. Competencias.- Incentivar al alumno a continuar esta senda del arte escultórico



UNIDAD
TEMÁTICA 9

Arte latinoamericano siglo XX

1. Objetivo de la Unidad. Tener una amplia información sobre México y su arte
2. Actividades. Control de lectura.proyección de slides
3. Competencias. Información de arte mexicano.

UNIDAD
TEMÁTICA 10

Arte en América Central siglo XX

1. Objetivo de la Unidad.- Conocer y analizar el por que de la unidad en estos países y como se desarrolla su arte en las condiciones sociales propias de américa central.
2. Actividades. Control de lectura proyección de slides
3. Competencias Tener una idea clara del acontecer político y artístico de América Central

UNIDAD
TEMÁTICA 11

Venezuela siglo XX

1. Objetivo de la Unidad.-Conocer y debatir el arte venezolano, sus medios de expresión y su posición política.
2. Actividades.- Control de lectura, debate de ideas, proyección de slides
3. Competencias.-Conocer la cultura venezolana

UNIDAD
TEMÁTICA 12

Colombia siglo XX

1. Objetivo de la Unidad.-Comprender al arte colombiano y su relación con los grupos de poder y el peso de las tradiciones.
2. Actividades.- Control de lectura, proyección de slides, debate.
3. Competencias.- Conocer la cultura colombiana

UNIDAD
TEMÁTICA 13

Ecuador y el arte del siglo XX

1. Objetivo de la Unidad.-Estudio y análisis de la corriente indigenista-abstracto y sus posibilidad de conexión con el indigenismo boliviano.
2. Actividades.-Control de lectura, debate, proyección de slides.
3. Competencias.-Relacionar los ismos indigenistas y su relación con nuestro arte

UNIDAD
TEMÁTICA 14

Perù en el siglo XX.

1. Objetivo de la Unidad.- Interpretar la realidad política peruana y sus manifestaciones en arte.
2. Actividades.-Control de lectura.- debate, proyección de slides.
3. Competencias.-Conocer nuevos "indigenismos".

UNIDAD
TEMÁTICA 10

Brasil en el siglo XX

- Objetivo de la Unidad.-Comprender la historia del arte brasilero, su concepto y su imaginario social.
- Actividades.- Control de lectura, proyección de slides, intercambio de ideas.
- Competencias.-Incentivar la curiosidad por arte brasilero

UNIDAD
TEMÁTICA 10

Paraguay en arte del siglo XX

- Objetivo de la Unidad.- Conocer a Paraguay por medio de su arte, su política y concepto de arte.
- Actividades.- Control de lectura, proyección de slides, dialogo en aula.
- Competencias.-Tener una idea más clara acerca de este país.

UNIDAD
TEMÁTICA 10

Uruguay en arte del siglo XX

- Objetivo de la Unidad.-Adquirir el conocimiento del concepto "El sur es nuestro Norte
- Actividades.- Control de lectura, proyección de slides, debate.
- Competencias.-Relacionar el concepto uruguayo y relacionar con nuestra realidad.

UNIDAD
TEMÁTICA 10

Argentina, el arte de resistencia.

- Objetivo de la Unidad.- Concebir al arte abstracto como una forma de arte de resistencia a estados Totalitarios.
- Actividades.- Control de lectura, proyección de slides, debate.
- Competencias.-Comprensión de las posibilidades varias del arte abstracto.

UNIDAD
TEMÁTICA 10

Chile, siglo XX

- Objetivo de la Unidad.- Conocer las diversas realidades de la sociedad chilena, su arte, su política su poesía.
- Actividades.- Control de lectura, proyección de slides, debate en aula.
- Competencias.- Conocer más a Chile y sus artistas.

SOCIOLOGÍA DEL ARTE

PRIMER AÑO

DOCENTE : VILA DA VILA MARIA MARGARITA

CARGA HORARIA: 32 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- El alumno, al comprender las relaciones entre arte y sociedad, alcanza y experimenta con plena conciencia de la vivencia artística.
- La materia promueve entre los estudiantes el respeto y la comprensión por el oficio artístico. Con ella, los estudiantes comprenden las relaciones entre los valores políticos. Culturales, religiosos y económicos y la producción artística

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Entender las variadas relaciones y dependencia entre artistas, patronos, mecenas, clientes y público artístico a lo largo del tiempo, para así poder afrontar con seguridad su futuro profesional

CONTENIDO

Introducción a la Sociología del arte

1. Competencia.- Comprende y analiza críticamente los orígenes de la Sociología del Arte y, al hacerlo, crece como persona y artista
2. Objetivo.- Conocer los orígenes y autores más destacados de cuantos se han aplicado al estudio de la Sociología del Arte
3. Contenidos
 - Introducción a la Sociología del arte.
 - Precursores de la aproximación sociológica al arte en el siglo XIX.
 - Estudiosos de la Sociología del Arte en los siglos XX y XXI

UNIDAD TEMÁTICA 1

Posición social del artista y del aprendizaje, práctica y patronazgo artísticos desde la Antigüedad hasta la Edad Media

UNIDAD TEMÁTICA 2

1. Competencia.- El alumno tiene la capacidad de cotejar la actividad de los artistas en el pasado con la suya propia y, al hacerlo, crece como persona y artista
2. Objetivo.- Comprender las relaciones entre artistas y patronos, así como el desarrollo de la práctica artística desde la Prehistoria hasta fines de del siglo XV

SIGLA

ART-107

Posición social del artista y del aprendizaje, práctica y patronazgo artísticos desde la Antigüedad hasta la Edad Media

UNIDAD TEMÁTICA 3

1. Contenidos
 - Producción y práctica artística en la Prehistoria
 - La posición social del artista en las antiguas civilizaciones
 - Artistas, patronazgo y coleccionismo artístico en el Mundo clásico
 - Artesanos y artistas en el periodo medieval
 - Artes liberales y mecánicas en la Edad Media
 - Patronazgo, gremios y contratos en el periodo medieval

Aprendizaje y práctica artística, además del mecenazgo y coleccionismo artístico desde el Renacimiento a la Edad Moderna

UNIDAD TEMÁTICA 4

1. Competencia.- Respeto y comprensión del oficio artístico a lo largo del tiempo
2. Objetivo.- Entender la evolución social de artesano a artista intelectual durante la época moderna
3. Nivel de aplicación. Aplicar lo aprendido respecto al mercado artístico en su proyección personal como artista
4. Contenidos
 - El encumbramiento social e intelectual del artista durante el Renacimiento
 - Relaciones entre artistas y mecenas en la Edad Moderna
 - Gremios y academias artísticas; orígenes y desarrollo
 - Profesionalización y diletantismo artístico
 - Coleccionismo y mercado del arte entre los siglos XV y XIX

Aprendizaje y práctica artística, además del mecenazgo y coleccionismo artístico desde el Renacimiento a la Edad Moderna

UNIDAD TEMÁTICA 5

1. Competencia.- El alumno discierne las complejas relaciones entre artistas, galeristas, instituciones y público en el presente
2. Objetivo.- Familiarizar a los estudiantes con el mercado artístico actual
3. Nivel de aplicación. Concluir el trabajo de investigación personal aplicando lo aprendido a lo largo del curso
4. Contenidos
 - Mercado y promoción artística en la actualidad: Exposiciones, ferias, concursos y bienales
 - Los gestores culturales y la promoción y conservación del patrimonio artístico
 - Recepción pública de la obra y gusto artístico
 - Arte y clases sociales
 - Repercusión de las políticas culturales en la producción y práctica artística
 - Las funciones del arte a lo largo del tiempo

INICIACIÓN A LA INVESTIGACIÓN

PRIMER AÑO

DOCENTE : AILLÓN SORIA ESTHER

CARGA HORARIA: 32 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- Comprende las características de la actividad investigativa en el área de las artes y del diseño gráfico como un proceso de creación y producción de conocimiento a partir de prácticas lectoras y de producción escrita y visual que favorezcan el desarrollo de competencias orales, de lectura, escritura y capacidad de exposición, fortaleciendo su formación profesional y autoestima personal.
- Aplica métodos, técnicas y procedimientos de investigación integrando sensibilidad, apreciación estética y comunicación al proyecto de investigación.
- Reflexiona acerca de la relevancia social de los proyectos en el campo artístico, como culminación del proceso de investigación.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Estimular y desarrollar competencias básicas en investigación en el campo del arte y del diseño gráfico, aplicando recursos metodológicos, técnicas e instrumentos, promoviendo entornos creativos para el logro de resultados acordes al contexto de la Universidad y la sociedad

CONTENIDO

Investigación en el siglo XXI

1. Competencia.- Reflexiona críticamente sobre la relación Universidad – investigación - sociedad. Comprende la investigación como un proceso de reflexión y producción de conocimiento. Acopia información de diversas fuentes diferenciando información pertinente y relevante. Elabora de manera práctica las primeras fichas y resúmenes escritos para ser explicados verbalmente, desarrollando el sentimiento de satisfacción inter personal por el trabajo bien realizado.
2. Objetivo.-Reflexionar, comprender y generar materiales pertinentes sobre investigación y su aplicación práctica preparando fichas y síntesis para exponerlas con claridad, creando informes parciales respectivos
3. Contenidos

SIGLA

ART-108

UNIDAD
TEMÁTICA 1



196

UNIDAD
TEMÁTICA 1

Investigación en el siglo XXI

- Mundo de la cultura a inicios del siglo XXI
- Investigación, universidad y sociedad
- Investigación en arte y diseño gráfico. Investigación y creación
- Investigación e información en el siglo XXI: Bibliotecas, Centros de Documentación
- Las NTICs como herramienta en la investigación. Información en línea
- Lectura, escritura e investigación

UNIDAD
TEMÁTICA 2

Proyecto de Investigación

1. Competencia.- Diseña estrategias para concebir un tema de investigación, obtener información, ordenar para posibilitar la interpretación, la pertinencia social y factibilidad de aplicación de un proyecto de investigación, manifestando creatividad en el proceso de elaboración e incorporando las normas de la escritura académica.
2. Objetivo.-Planifica la gestión investigativa de un proyecto en el campo del arte y/o el diseño gráfico; trazando estrategias de obtención de información, seleccionando y organizando lo averiguado; desarrollando la metodología de la investigación, y preparando diferentes formatos de redacción y devolución de resultados. Valora el trabajo sistemático, su desarrollo individual y la cooperación en grupo.
3. Contenidos
 - El proyecto de investigación. Características que debe reunir una investigación
 - Selección del tema. Relevancia y viabilidad
 - Marco teórico. Revisión de la literatura
 - Pregunta de Investigación. Justificación. Formulación de objetivos
 - Nivel metodológico-técnico cualitativo y cuantitativo

UNIDAD
TEMÁTICA 3

El Proyecto de Investigación: ADADG en Bolivia, en el siglo XX

1. Competencia.- Planifica su aporte al Proyecto "Archivo del Arte y del Diseño Gráfico en Bolivia en el siglo XX" (ADADG) seleccionando y organizando la estrategia a seguir en la búsqueda y recopilación de información, aplicando técnicas e instrumentos presentados en la Unidad 2, para un resultado sistemático.
2. Objetivo.-Aplica técnicas e instrumentos específicos en la recopilación de información para su contribución individual-grupal sobre el artista/diseñador seleccionado, mostrando la efectividad y factibilidad del proceso investigativo en un resultado sistemático.
3. Contenidos



El Proyecto de Investigación: ADADG en Bolivia, en el siglo XX

UNIDAD TEMÁTICA 3

- El proyecto de investigación ADADG. Sus características
- Tema de investigación colectivo: relevancia social y aporte grupal
- Estado de la cuestión
- Metodología: selección de técnicas e instrumentos
- Recolección de datos, análisis y sistematización
- Resultados: informe escrito, informe visual. Defensa oral.



METODOLGIA DE LA INVESTIGACIÓN

CUARTO AÑO

DOCENTE : ARRAYA DURAN JULIO CESAR

CARGA HORARIA: 32 HORAS / MES

COMPETENCIAS DE LA MATERIA

- El estudiante, comprenderá las técnicas científico- metodológicas para la realización de trabajos científicos.
- El estudiante manejará técnicas científico-metodológicas para la elaboración de tesis de grado
- Facilitar el acceso a la investigación científica, adecuando el método a cada una de las investigaciones en cuestión.

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

- Establecer postulados sobre la ciencia y el metodo científico para acceder a la comprensión y aplicación en la práctica de la investigación sistemática para la elaboración del perfil de tesis.

CONTENIDO

Justificación del proyecto de tesis

UNIDAD TEMÁTICA 1

1. Competencia.- El estudiante será capaz de fijar los fundamentos básicos para acceder a la investigación.
2. Objetivo.- Explicar las razones por las cuales se pretende llevar adelante la investigación
3. Contenidos
 - El porqué de la temática.
 - El cómo de la temática.
 - La relevancia temática.

Planteamiento del problema

UNIDAD TEMÁTICA 2

1. Competencia.- El estudiante estará capacitado para plantearse científicamente un problema
2. Objetivo.- Descubrir nuevos conocimientos en base al ordenamiento metódico y sistemático del problema para arribar a una pregunta científica.
3. Contenidos

SIGLA

ART-412



UNIDAD
TEMÁTICA 2

Planteamiento del problema

- La existencia de resultados contradictorios del fenómeno a investigar.
- La existencia de una laguna en el conocimiento.
- La ausencia de conocimiento de una parte del fenómeno en cuestión.

Objetivos generales y específicos

UNIDAD
TEMÁTICA 3

1. Competencia.- El estudiante será capaz de concebir clara y objetivamente el propósito de la investigación.
2. Objetivo.- Construir y constituir la síntesis del propósito de la investigación
3. Contenidos
 - Planteamiento de objetivos generales.
 - Planteamiento de objetivos específicos.
 - Planteamiento de objetivos de la investigación

Definición de variables

UNIDAD
TEMÁTICA 4

1. Competencia.- El estudiante adecuará la conceptualización terminológica a la investigación.
2. Objetivo.- Definir y delimitar operacionalmente las variables comprendidas en la investigación.
3. Contenidos
 - Variables independientes.
 - Variables dependientes.
 - Variables continuas.
 - Variables discontinuas.
 - Variables extrañas.

Marco teórico

UNIDAD
TEMÁTICA 5

1. Competencia.- El estudiante podrá elaborar y seleccionar teóricamente información, datos y teorías respecto a la temática en particular.
2. Objetivo.- Comprender el conjunto de conceptos y conocimientos que hacen al problema de investigación.
3. Contenidos
 - Recolección de teorías y datos pertinentes a la investigación.
 - Selección de teorías relativas a la investigación
 - Selección de información y datos que se adecúan a la investigación.

UNIDAD
TEMÁTICA 6

Método

1. Competencia.- El estudiante estará capacitado para incursionar en el trabajo sistematizado y minucioso que hace abordaje científico de la investigación.
2. Objetivo.- Conocer detallada y minuciosamente el método, las técnicas e instrumentos y todos los futuros pasos que se van a considerar en la elaboración de la tesis.
3. Contenidos
 - Delimitación del universo de estudio.
 - Recursos para la investigación.
 - Metas y tareas.



BITÁCORA ACADÉMICA



CARRERA DE ARTES & DISEÑO GRÁFICO

Universidad Mayor de San Andrés