

CARTA DESCRIPTIVA (FORMATO MODELO EDUCATIVO UACJ VISIÓN 2020)

I. Identificadores de la asignatura			
Instituto:	IADA	Modalidad:	Presencial y online
Departamento:	Diseño	Créditos:	10
Materia:	Taller de Procesos Creativos I	Carácter:	Obligatoria
Programa:	Maestría en Estudios y Procesos Creativos	Tipo:	Taller
Clave:			
Nivel:	Principiante (1er semestre)		
Horas:	102 totales	Teoría: 20%	Práctica: 80%

II. Ubicación	
Antecedentes: Ninguno	Clave : MEP000200
Consecuente: Taller de Procesos Creativos II	

III. Antecedentes
<p>Conocimientos: Humanísticos y profesionales. Conocimientos básicos de la construcción, el abordaje conceptual, desarrollo y resolución de la proyección y producción creativa en el ámbito de las artes, el diseño y la comunicación.</p> <p>Conocimientos básicos de la construcción, el abordaje conceptual, desarrollo y resolución de la proyección y producción creativa en el ámbito de las artes, el diseño y la comunicación.</p> <p>Humanísticos y profesionales. Conocimientos básicos sobre la historia de la filosofía.</p>
<p>Habilidades: De pensamiento, informativas y de aplicación de conocimiento.</p> <p>De observación y facilidad en el manejo de los métodos, procedimientos, técnicas y herramientas básicas utilizadas en la praxis del artista, el diseñador y/o el comunicólogo.</p> <p>Análisis de argumentos filosóficos.</p>

Actitudes y valores: Apreciación y capacidad crítica en torno al beneficioso potencial de los procesos y metodologías híbridas y la conjugación intra, multi, inter y transdisciplinar entre las artes, la ciencia y la tecnología.

Respeto, honestidad, responsabilidad, actitud crítica y auto-crítica, valores estéticos y apreciación por la multiculturalidad y la identidad cultural.

Participativo y responsable.

IV. Propósitos Generales

Dar a conocer al alumno:

Valores.- Conjunto de principios y actitudes que sirven como elementos de juicio para conducir la actuación personal y profesional.

Conocimientos.- Adquisición de conceptos básicos, teorías, principios, criterios, prácticas, procedimientos, procesos y técnicas por medio del acercamiento a diferentes investigaciones específicas y formas de abarcar un estudio que ayuden a conformar una visión intradisciplinar del proceso de la creación como base del proyecto de titulación a realizar por cada maestrante, con el fin de que el alumno sustente la base de su ejercicio profesional de una manera más creativa e integral.

Habilidades.- Adquisición de capacidades, destrezas y actitudes de índole humanista que el alumno desarrollará durante su estadía universitaria. Estas habilidades le permitirán la ejecución eficiente de las actividades, así como el cumplimiento de las metas trazadas en el ejercicio profesional y en la vida personal.

Que el alumno desarrolle habilidades para aplicar el dibujo en la resolución de problemas.

Que el alumno utilice el pensamiento creativo en su quehacer diario y en su profesión.

Que el alumno desarrolle y aplique habilidades creativas en ejercicios artísticos y de diseño.

Que el alumno pueda tomar la experiencia vivencial como materia creativa.

Que el alumno pueda explicar y narrar visualmente tomando:

- Valor del azar en la creatividad
- Carácter lúdico de la creatividad
- Trabajo en grupo como motor de la creatividad
- Actitud emocional ante el aprendizaje y la creatividad
- Transversalidad del pensamiento en la creatividad
- Enfoques y puntos de vista en la creatividad

Que el alumno utilice la expresión gráfica como un tipo de manifestación del pensamiento y como herramienta analítica y actividad intelectual que se relaciona con su comprensión del entorno (Exploración, percepción e investigación).

Que el alumno aprenda a desarrollar un proyecto creativo y a establecer diferentes rangos o alcances en el mismo.

Que el alumno aprenda a dar visualidad a sus relatos a través de herramientas gráficas

V. Compromisos formativos

Intelectual: (conocimiento) Que el alumno sepa identificar y reconocer las diversas formas de entender el ámbito creativo y comprender las posibilidades y los diferentes acercamientos al campo de la proyección creativa y de la investigación, desde la percepción del artista, el diseñador y el comunicólogo en la actualidad, por medio de sus investigaciones personales, así como, indagar, debatir y disertar sobre los aportes y limitantes actuales de las mismas con un enfoque personal y coherentemente fundamentado y documentado.

Que el alumno aplique las formas de pensamiento adecuadas en la implementación de estrategias para generar ideas originales y soluciones creativas a los problemas de su profesión.

Que el alumno utilice el pensamiento crítico y creativo en la organización de información para su proyecto de investigación creación y la realización del mismo.

Humano: (actitudes y valores) Aprendizaje orientado al desarrollo humano, como el cultivo de valores, las letras y las artes por medio de la investigación de carácter intra, multi, inter y transdisciplinares.

Respeto.

- Reconocer su propia dignidad y la dignidad de los demás, traducido como el reconocimiento al valor de la vida, la naturaleza, así como la tolerancia a las distintas ideas y a los diferentes comportamientos de sus semejantes.

- Actuar y participar respetuosamente en la vida colegiada, y en las discusiones o debates con una actitud constructivista y crítica, fundamentando adecuadamente sus opiniones y propuestas.

Honestidad.

- Buscar y practicar la verdad, así como el cumplimiento de las obligaciones respecto a los demás y a sí mismo, convertida en el ámbito universitario como el respeto a la ética profesional.

Responsabilidad.

- Asumir las consecuencias de las acciones y elecciones, el cumplimiento de los compromisos y obligaciones.

Actitud crítica.

- Examinar, juzgar e interpretar las ideas, los fenómenos o condiciones que se presentan en la sociedad y en la vida académica, haciendo propuestas y actuando en consecuencia.

Valores estéticos.

- Reconocer el sentido estético (belleza, equilibrio, armonía, simetría, etc.) para apreciar y hacer juicios que relacionen forma y materia, como mecanismos de comunicación de las manifestaciones de la vida humana.

Identidad cultural.

- Asimilar, respetar y cultivar los modos de actitud de ésta, así como entender con respeto las diferencias existentes con otras culturas.

- Actitud que le permita reconocer la importancia del conocimiento y la resolución anticipada de los problemas.

- Integrar en su vida cotidiana el ejercicio de la meta cognición para comprender y desarrollar diversas habilidades del pensamiento.

Social: (habilidades) De pensamiento.

-Que el alumno sepa construir, estructurar y operar abstracciones y contenidos de tipo simbólico y conceptual.

Informativas.

-Que el alumno sepa buscar, evaluar, organizar y usar adecuadamente información procedente de diferentes fuentes.

De aplicación de conocimiento.

-Que el alumno sepa establecer conscientemente su propio rumbo en un corto, mediano y largo plazo; para orientar sus esfuerzos y acciones hacia el logro de metas previamente seleccionadas. Abordando

problemas reales de forma ordenada y metódica

-Que el alumno sepa concretar y abordar el campo creativo y de investigación tanto de manera grupal y colaborativa como individualmente.

-Que el alumno desarrolle las habilidades para lograr un procesamiento de la información y uso de la misma con un pensamiento crítico y creativo.

Profesional: (conocimiento) Basándonos en los beneficios de la relación simbiótica entre la ciencia, la tecnología, las humanidades y sus aplicaciones, así como los de la especialización profesional por medio de la investigación aplicada que nutren a dicha relación.

Identificar, reconocer, debatir y disertar sobre el proceso creativo, aportes y limitantes actuales de diferentes campos de investigación de carácter intra, multi, inter y transdisciplinarios desde la percepción del artista, el diseñador y el comunicólogo con un enfoque personal, coherentemente fundamentado y documentado.

Que el alumno desarrolle las competencias necesarias para trascender sus conocimientos ejercitando estrategias visuales para analizar, ejecutar, planificar y evaluar.

VI. Condiciones de operación

Espacio: Aula tradicional / taller o laboratorio

Laboratorio:

Mobiliario:

Mesas y sillas

Población: 10

Material de uso frecuente:

- A) Computadora
- B) Videoprojector

Condiciones especiales:

Según
alumnado y
ejercicio a
realizar

VII. Contenidos y tiempos estimados

Temas	Contenidos	Actividades
INTRODUCCIÓN TALLER PROCESOS CREATIVOS Lunes 11 agosto	Objetivos, contenidos y evaluación de la materia. Explicación de la mecánica del taller.	Presentación de los maestrantes y del docente. Lectura de la carta descriptiva (explicación de la mecánica del taller, descripción de las actividades, sistemas de evaluación y seguimiento de la materia). Lista de Roukes Bitácora (hace patente el proceso llevado a cabo en la creación)

Miércoles 13 agosto No presencial	Lista de N. Roukes Lectura	Verbos acción a aplicar en la imagen: - Sustraer - Repetir Explicar el proceso llevado a cabo y la solución obtenida (200/300 palabras aprox.) Comentario de lectura (hasta 500 palabras)
Creatividad por los 5 sentidos Lunes 18 agosto	Oído, olfato y gusto.	Presentación del docente. Expresión gráfica a partir del sonido. La influencia del sonido en la imagen. Olor e imagen El gusto y el color
Miércoles 20 agosto No presencial	Lista de N. Roukes	Verbos acción a aplicar en la imagen: - Combinar - Añadir Explicar el proceso llevado a cabo y la solución obtenida (200/300 palabras aprox.)
Creatividad por los 5 sentidos Lunes 25 de agosto	Tacto	Presentación del docente. <i>Frottage</i> como apropiación del mundo Exploración y tacto La experiencia del tacto
Miércoles 27 agosto No presencial	Lista de N. Roukes Lectura	Verbos acción a aplicar en la imagen: - Transferir - Ponerse en su lugar Explicar el proceso llevado a cabo y la solución obtenida (200/300 palabras aprox.) Comentario de lectura (hasta 500 palabras)
Creatividad por los 5 sentidos Lunes 1 septiembre	Visión	Presentación del docente. Contorno ciego Contorno controlado Gesto de la línea
Miércoles 3 septiembre No presencial	Lista de N. Roukes	Verbos acción a aplicar en la imagen: - Enfatizar - Animar Explicar el proceso llevado a cabo y la solución obtenida (200/300 palabras aprox.)
Creatividad por los 5 sentidos Lunes 8 septiembre	Visión	Presentación del docente. Volumen y figura Luces y sombras El retrato

Miércoles 10 septiembre No presencial	Lista de N. Roukes Lectura	Verbos acción a aplicar en la imagen: - Superponer - Cambiar de escala Explicar el proceso llevado a cabo y la solución obtenida (200/300 palabras aprox.) Comentario de lectura (hasta 500 palabras)
Creatividad por los 5 sentidos Lunes 15 septiembre	Visión	Presentación del docente. Visión y tacto: el espacio plástico Suma de elementos
Miércoles 17 septiembre No presencial	Lista de N. Roukes	Verbos acción a aplicar en la imagen: - Sustituir - Fragmentar Explicar el proceso llevado a cabo y la solución obtenida (200/300 palabras aprox.)
Creatividad por los 5 sentidos Lunes 22 septiembre	Visión	Presentación del docente. La materia El cuerpo como herramienta
Miércoles 24 septiembre No presencial	Lista de N. Roukes Lectura	Verbos acción a aplicar en la imagen: - Aislar - Distorsionar Explicar el proceso llevado a cabo y la solución obtenida (200/300 palabras aprox.) Comentario de lectura (hasta 500 palabras)
Creatividad por los 5 sentidos Lunes 29 septiembre	Visión	Presentación del docente. Variaciones y representación Espacio y tiempo.
Miércoles 1 octubre No presencial	Lista de N. Roukes	Verbos acción a aplicar en la imagen: - Disfrazar - Contradecir Explicar el proceso llevado a cabo y la solución obtenida (200/300 palabras aprox.)
Proyectos conceptuales Lunes 6 octubre	Zombie: El cuerpo	Presentación del docente. Trabajo de campo y búsqueda de información y ejemplos. Selección de elementos y variaciones posibles. Presentación del proyecto (idea) Visualización de problemáticas y concreción del proceso.

Miércoles 8 octubre No presencial	Lista de N. Roukes Lectura	Verbos acción a aplicar en la imagen: - Parodiar - Tergiversar Explicar el proceso llevado a cabo y la solución obtenida (200/300 palabras aprox.) Comentario de lectura (hasta 500 palabras)
Proyectos conceptuales Lunes 13 de octubre	Zombie: El cuerpo	Realización y presentación. Recordar incluir en bitácora: - La relación entre el contenido y el continente (cuerpo y sentido) - Reflexión del proceso y la solución llevada a cabo Presentación del próximo proyecto (La pantera Rosa)
Miércoles 15 octubre No presencial	Lista de N. Roukes Lectura	Verbos acción a aplicar en la imagen: - Buscar semejanzas - Mezclar (hibridar) Explicar el proceso llevado a cabo y la solución obtenida (200/300 palabras aprox.) Comentario de lectura (hasta 500 palabras) Búsqueda de experiencias y lugares elaboración de la idea y considerar posibilidades.
Proyectos conceptuales Lunes 20 de octubre	La Pantera Rosa: El lugar	Presentación de las ideas y exposición de sus posibilidades. Ejemplos Presentación del docente.
Miércoles 22 octubre Inhábil	-	-
Proyectos conceptuales Lunes 27 de octubre	La Pantera Rosa: El lugar	Presentación del proyecto en sí y el proceso llevado a cabo para su ideación y elaboración. Presentación del docente acerca del proyecto final
Miércoles 29 octubre No presencial	Lista de N. Roukes Lectura	Verbos acción a aplicar en la imagen: - Metamorfosear - Simbolizar Explicar el proceso llevado a cabo y la solución obtenida (200/300 palabras aprox.) Comentario de lectura (hasta 500 palabras)

Lunes 3 noviembre Inhábil		
Miércoles 5 noviembre No presencial	Lista de N. Roukes Lectura	Verbos acción a aplicar en la imagen: - Mitificar - Fantasear Explicar el proceso llevado a cabo y la solución obtenida (200/300 palabras aprox.) Comentario de lectura (hasta 500 palabras)
Proyecto final Lunes 10 noviembre	Frankenstein: La memoria y el relato	Presentación del docente. Selección de la historia Selección de los personajes. Recopilación de información y concretar el relato.
Miércoles 12 noviembre No presencial	Proyecto Lectura	Proponer y aplicar un verbo acción sobre una imagen. Comentario de lectura (hasta 500 palabras) Elaboración del proyecto final (relato)
Lunes 17 de noviembre Inhábil		
Miércoles 19 noviembre No presencial	Proyecto	Elaboración visual del proyecto final
Proyecto final Lunes 24 de noviembre	Frankenstein: La memoria y el relato	Presentación del relato y del proceso que se llevó a cabo para realizarlo. Presentación del docente. Último día de clases
Miércoles 26 noviembre No presencial (Último día de clases)	Proyecto	Elaboración visual del proyecto final
Proyecto final Lunes 1 diciembre	Frankenstein: La memoria y el relato	Realización de la solución gráfica
Miércoles 3 diciembre	Presentación y entrega	Entrega del trabajo final y exposición del proyecto. Entrega de bitácora.

VIII. Metodología y estrategias didácticas

Metodología Institucional:

- a) Elaboración de ensayos, monografías e investigaciones (según el nivel) consultando fuentes bibliográficas,

hemerográficas y en Internet.

- b) Elaboración de reportes de lectura de artículos en lengua inglesa, actuales y relevantes.
- c) Elaboración de proyectos individuales y colectivos.

Estrategias del Modelo UACJ Visión 2020 recomendadas para el curso:

Siguiendo los lineamientos institucionales el modelo estará centrado en el aprendizaje, el cual se sustentará por medio de:

- Teorías de aprendizajes cognoscitivo-constructivista y por descubrimiento.
- Los factores de los procesos de aprendizaje: inteligencias múltiples, estilos de aprendizaje y procesos críticos, creativos y motivacionales.
- Estrategias para proporcionar el aprendizaje: La enseñanza, la asesoría y tutoría académica.
- La relación corresponsable profesor-alumno.
- Intervención pedagógica-didáctica del profesor.

Fortaleciendo:

- El aprendizaje centrado del alumno. Estrategias orientadas al estudiante como individuo que tiene participación sobre el qué y cómo aprender.
- Trabajo en equipo colaborativo, proveyendo la oportunidad de que los alumnos se incorporen a investigaciones de profesionales en su área de interés.
- Aprendizaje flexible y sensible al contexto. Solución de problemas planteados en el proyecto.
- Solución de problemas como elemento central de la adquisición y manejo de la información y el desarrollo de la investigación.

Las estrategias a utilizar serán:

- Aproximación empírica de la realidad.- Evitan el aislamiento y los excesos teóricos, mediante el contacto directo con las condiciones, problemas y actividades del mundo no escolar. Incrementar la conciencia social y construir un andamiaje de ida y vuelta entre teoría y realidad.
- Búsqueda, organización y recuperación de información.
- Facultar a los alumnos para la localización, sistematización, reconocimiento y el uso de la información disponible.
- Comunicación horizontal.
- Posibilitar el desarrollo humano, enriquecer el aprendizaje a través de alternativas y visiones diversas.
- Vincular la práctica con la teoría.
- Proveer criterios para el mejoramiento, ajuste y corrección de procesos, productos, acciones y decisiones.
- Posibilitar el análisis de las causas y condiciones, la comprobación, reacción y crítica del conocimiento existente y la generación de conocimiento.
- Propiciar que los aprendizajes del discurso a los hechos, permeando otros campos de acción y de conocimiento.
- Promover la comprensión y uso de metodologías para la generación y aplicación del conocimiento y desarrollar la objetividad y racionalidad así como las capacidades para aprender, explicar, predecir y promover la transformación de la realidad.
- Posibilitar la revisión de porciones de la realidad en tres ejes: causas, hechos y condiciones y el de alternativas de solución.
- Dar sustento a la racionalidad, expandir la posibilidad de análisis, síntesis y comprensión tanto de la teoría, como de la realidad, mediante procesos analógicos, inductivos, indiferenciales, deductivos y dialécticos, posibilitando la conceptualización, clasificación, juicios y conclusiones fundamentadas.
- Incitar el uso de la intuición y la imaginación para promover la revisión, adaptación y creación innovadora.
- E incrementar la solidaridad, la tolerancia, el respeto, la capacidad argumentativa; la apertura de nuevas ideas, procedimientos y formas de entender la realidad y poder dar solución a problemas.

IX. Criterios de evaluación y acreditación

a) Institucionales de acreditación:

Acreditación mínima de 80% de clases programadas
Entrega oportuna de trabajos
Pago de derechos
Calificación ordinaria mínima de 7.0
Permite examen único: no

b) Evaluación del curso

- **Participaciones en clase (5%), se evalúa:**

- Asistencia
- Razonamiento autocrítico
- Cumplimiento de ejercicios
- Participación: Intervenciones y discusión
- Actitud y motivación

- **Creatividad por los 5 sentidos (30%):**

Se evalúa:

- Originalidad y complejidad
- Elaboración técnica
- Consecución de los objetivos
- Solución visual (estética)
- Reflexiones (opinión y aportaciones personales)

- **Proyectos conceptuales (20%).**

Se evalúa:

- Originalidad y complejidad (ideación y proyección)
- Experimentación y búsqueda (teorías, prácticas, materiales, técnicas y formas de expresión propias del arte y/o el diseño)
- Consecución de los objetivos
- Proceso creativo llevado a cabo (documentación y concienciación)
- Solución creativa
- Reflexiones (opinión y aportaciones personales)

- **Proyecto final en equipo (15%)**

Se evalúa:

- Originalidad y complejidad (ideación y proyección)
- Experimentación y búsqueda (teorías, prácticas, materiales, técnicas y formas de expresión propias del arte y/o el diseño)
- Consecución de los objetivos
- Proceso creativo llevado a cabo (documentación y concienciación)
- Solución creativa
- Reflexiones escritas (opinión y aportaciones personales) (sintaxis y ortografía, claridad en las ideas, referencias, estructura)

- **Lista de Roukes (10%)**

Se evalúa:

- Calidad (Originalidad y complejidad)
- Procesamiento de información (objetivos)
- Solución creativa
- Reflexiones

- **Presentaciones (10%)**

Se evalúa:

- Procesamiento de información
- Calidad e inducción a debate
- Argumentación

<ul style="list-style-type: none"> - <i>Dinamismo</i> - <i>Conclusiones</i> <ul style="list-style-type: none"> • Bitácora de trabajo (10%) <ul style="list-style-type: none"> - (5%) <i>Apuntes, reflexiones, autores, citas, dibujos, esquemas, anotaciones, mapas conceptuales, imágenes, opiniones, etc. de la materia y actividades extracurriculares (dentro y fuera del aula)</i> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Contenido</i> - <i>Presentación</i> - <i>Relación con la materia</i> - (5%) <i>En ella se incluirán los <u>comentarios de las lecturas</u> ofrecidas durante la materia. <u>Máximo 500 palabras</u> donde se sintetice:</i> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Contexto del escrito</i> - <i>Resumen del escrito (estructura, contenido, lenguaje, etc.)</i> - <i>Reflexión personal (posición)</i> 	
Total	100 %

XI. Bibliografía

- Acha, J., (1992) *Introducción a la creatividad artística*. México: Trillas.
- Allen, Robert y otros (2009). *Mighty mindbenders*. New York: Metro Books.
- Amestoy de Sánchez, Margarita (1993). *Desarrollo de habilidades del pensamiento: procesos básicos del pensamiento: guía del instructor*. México: Trillas; ITESM, 558 pp.
- Amestoy de Sánchez, Margarita (1992). *Desarrollo de habilidades del pensamiento: Razonamiento verbal y solución de problemas: guía del instructor*. México: Trillas, 656 pp.
- Berger, J. (2010) *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Bohm, D. (2009). *Sobre la creatividad*. Barcelona: Kairós.
- Blake, Q. y Cassidy, J. (2009). *Dibujo para artistas por descubrir*. Buenos Aires: Catapulta Children Entertainment.
- Carnap, R. (1956). *Meaning and necessity: A study in semantics and modal logic*. Chicago: University of Chicago Press.
- Chávez, J.; Sánchez, N.; Zamora, F. (2010). *Arte y diseño. Experiencia, creación y método*. México: UNAM-ENAP
- De Bono, Edward (2000). *Serious Creativity. Using the Power of Lateral Thinking to Create New Ideas*. The McQuaig Group, Inc. 1992. Traducción al castellano: Ofelia Castillo. *El pensamiento creativo*. Ediciones Paidós Ibérica, 1ª. Ed. 1994. 464 pp.
- Edwards, Betty (1988). *Drawing on the right side of the brain*. 2da.reimpresión. Madrid: Blume.
- Esteve de Quesada, A. (2001). *Creación y proyecto*. Valencia: Alfons el Magnànim.
- Galán Martínez, R. (2010). *Creatividad y solución creativa de problemas en estudiantes de una universidad pública*. Tesis para obtener el grado de Maestro en Investigación Educativa. UAY: Yucatán.
- González Casanova, J.M. (2008). *Gramática del dibujo en 100 lecciones*. México: CONCACULTA.
- Gómez Molina, J.J. (2006). *Las lecciones del dibujo*. Madrid: Cátedra.
- Hoffman, D.D. (2000). *Inteligencia visual. Cómo creamos lo que vemos*. Barcelona: Paidós.
- Hinojosa Mora, M. (2007). *Pensamiento crítico*. Libro del maestro. Trillas, México.
- López Frías, B.S. (2000). *Pensamientos crítico y creativo*. México: Trillas, ITESM.
- Marciales Vivas, Gloria Patricia. (2004) *Pensamiento crítico: diferencias en estudiantes universitarios en el tipo de creencias, estrategias e inferencias en la lectura crítica de textos*. PhD thesis, Universidad Complutense de Madrid.
- Marone y González del Solar (2007). *Crítica, creatividad y rigor: vértices de un triángulo culturalmente valioso*. *Interciencia*, mayo, vol.32, no. 5.
- Petroski, Henry. (1992). *The Evolution of Useful Things: How Everyday Artifacts-From Forks and Pins to*

Paper Clips and Zippers-Came to be as They are. Vintage Books, Random House Inc., NY.

Porcar de Yelós, M. (2008). La resolución de problemas y la creatividad. *Revista Mendomática* No. 17, Mendoza, Argentina.

Ricard, André (2000). *La aventura creativa. Las raíces del diseño.* Barcelona: Ariel

Rodríguez, M., (1993) *Manual de Creatividad.* México: Trillas.

Rojas, M. E. (2007). *La creatividad desde la perspectiva de la enseñanza del diseño.* México: Universidad Iberoamericana.

Torre, Saturnino de la (1999). *Creatividad y formación: Identificación, diseño y evaluación.* Editorial Trillas. México, 217 pp.

Viar Pérez, R. (2007). *Estrategias en la resolución de problemas.* Documento sin publicar, Alagón, Zaragoza.

VVAA. (2011) *Robert Morris. El dibujo como pensamiento.* Valencia: IVAM. Disponible en línea desde: <https://www.ivam.es/catalogopdf/0581/>

X. Perfil deseable del docente

Maestría preferentemente doctorado (diseño, arte y/o comunicación)

Experiencia en actividades docentes.

Dominio en la práctica y las técnicas, métodos y procedimientos de la investigación en el ámbito del arte, el diseño y la comunicación. Dominio de la teoría y las herramientas y estrategias para desarrollar el pensamiento crítico y creativo. Conocimientos acerca de la investigación holista, intra, multi, inter y transdisciplinar, y del estado del arte de los campos de mayor relevancia que indagan y generan nuevos conocimiento bajo dicha filosofía.

XII. Institucionalización

Responsable del Departamento: Mtra. Guadalupe Gaytán

Coordinador/a del Programa: Dra. Verónica Ariza Ampudia

Fecha de elaboración: Agosto 2014

Elaboró: Dr. Carles Méndez Llopis

Fecha de rediseño: -

Rediseño: -

XIII. Observaciones

DOCENTE RESPONSABLE

- Dr. Carles Méndez Llopis. Doctor y Maestro en Bellas Artes, Especialista en Grabado y Sistemas de Estampación y Licenciatura en Bellas Artes, por la Universidad Politécnica de Valencia, España. Actualmente, adscrito al Departamento de Diseño, UACJ. Distinciones: Perfil PROMEP, SNI-1.