



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

Universidad Autónoma de Nuevo León
Secretaría Académica
Dirección del Sistema de Estudios de Licenciatura
Área curricular de formación inicial disciplinar:
Artes
Programa analítico

1. Datos de identificación:

Nombre de la unidad de aprendizaje:		Tecnología aplicada al arte y diseño		
Modalidad de la unidad de aprendizaje:		Escolarizada		
Número y tipo de periodo académico:		2° semestre		
Tiempo guiado por semana:		Aula presencial:		Campus digital (aula virtual y plataforma educativa):
		3 horas		0 horas
Distribución total del tiempo por periodo académico	Tiempo guiado:	Aula presencial:	Aula virtual:	Plataforma educativa:
		60 horas	0 horas	0 horas
	Tiempo autónomo:	Plataforma educativa:		En cualquier espacio:
		0 horas		30 horas
	Tiempo aula empresa:	0 horas		
Créditos UANL:		3		
Tipo de unidad de aprendizaje:		Obligatoria		
Ciclo:		Primero		
Área curricular:		Formación inicial disciplinar (ACFI-D)		
Fecha de elaboración:		11/03/2020		
Responsable(s) de elaboración:		M.C. Luis Rodrigo Fortuna Martínez, Dra. Mayela del Carmen Villarreal Hernández		
Fecha de última actualización:		30/09/2024		
Responsable(s) de actualización:		M.C. Luis Rodrigo Fortuna Martínez, Dra. Mayela del Carmen Villarreal Hernández		

2. Presentación:

La unidad de aprendizaje (UA) de Tecnología aplicada al arte y diseño tiene la intención de que el/la estudiante sea capaz de seleccionar las herramientas tecnológicas físicas (impresión 3D) y digitales (generación de imágenes).

Está constituida por tres fases, la primer fase Herramientas digitales y su aplicación en el arte y el diseño, el/la estudiante aprenderá a identificar las herramientas aplicadas a las artes y el diseño; así como categorizar las herramientas tecnológicas



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

Universidad Autónoma de Nuevo León
Secretaría Académica
Dirección del Sistema de Estudios de Licenciatura
Área curricular de formación inicial disciplinar:
Artes
Programa analítico

para distinguir sus características, cualidades, alcances y limitaciones, y evaluar la pertinencia de las herramientas tecnológicas para su aplicación en proyectos multidisciplinarios.

En la segunda fase, denominada Experimentación de la tecnología en las artes y el diseño, el/la estudiante debe seleccionar los elementos necesarios para el desarrollo de la experimentación; así como emplear los recursos para la construcción del proyecto artístico o de diseño y determinar las herramientas y elementos necesarios para el desarrollo de la experimentación.

En la tercera fase, denominada la Construcción del discurso creativo, donde el/la estudiante deberá diseñar un discurso creativo en un proyecto audiovisual, así como desarrollar mensajes artísticos en un medio digital y reconocer el impacto social de los mensajes artísticos y de diseño.

Finalmente, el proceso de aprendizaje culmina con la creación del producto integrador de aprendizaje que consiste en la propuesta artística y/o de diseño que incite la experimentación y manipulación de herramientas tecnológicas como mediode expresión.

3. Propósito:

En esta unidad de aprendizaje (UA) tiene la finalidad de que el estudiante sea capaz de seleccionar las herramientas tecnológicas físicas (impresión 3D) y digitales (generación de imágenes) para la construcción de lenguajes, símbolos o conceptos, pertinentes y/o nuevas, utilizados en los proyectos de arte y diseño.

La pertinencia radica en que el estudiante tendrá un acercamiento a la innovación social a través del arte en proyectos artísticos y de diseño con el objetivo de vincular el dialogo entre los productores de arte y la sociedad (espectadores del arte); así como proveer una visión transdisciplinar en las producciones artísticas que le permitan enfrentar los desafíos del mercado laboral contemporáneo.

Mantiene relación antecedente con Fundamentos de investigación creación, ya que el estudiante previamente reconoce el proceso de investigación a partir de los procesos metodológicos aplicados a las artes y al diseño lo que le permitirá determinar la metodología adecuada para la producción artística que llevará a cabo. Además, aporta a la formación básica de los estudiantes del grupo de Artes, ya que brindan una sensibilización y el discurso de un mensaje a través de las tecnologías aplicadas en el arte y diseño para ampliar las posibilidades de expresión para el creador, así como expandir la experiencia estética en el espectador permitiendo emplear procesos creativos y experimentales.

Contribuye al desarrollo de las competencias generales de la UANL ya que el estudiante aprende a conocer los contextos del arte y diseño en que están inmersos los signos en las herramientas físicas y digitales a través la producción artística (2.1.2); aceptar la diversidad cultural y social como condición humana debido a que se fomenta el trabajo interdisciplinar, por ello, los mensajes en los proyectos serán variados e innovadores (9.1.3); y finalmente generar diversas ideas sus creaciones a fin de brindar soluciones innovadoras a la necesidad o reto (12.1.3).

Contribuye al desarrollo de las competencias específicas del perfil de egreso, de cada uno de los programas educativos, del grupo de Artes, ya que el manejo de las tecnologías fomenta el desarrollo en la construcción del pensamiento creativo en función del arte y diseño.

4. Competencias del perfil de egreso:

Competencias generales a las que contribuye esta unidad de aprendizaje:

Competencias instrumentales:

2. Utilizar los lenguajes lógico, formal, matemático, icónico, verbal y no verbal de acuerdo con su etapa de vida, para comprender, interpretar y expresar ideas, sentimientos, teorías y corrientes de pensamiento con un enfoque ecuménico.

Competencias personales y de interacción social:

9. Mantener una actitud de compromiso y respeto hacia la diversidad de prácticas sociales y culturales que reafirman el principio de integración en el contexto local, nacional e internacional con la finalidad de promover ambientes de convivencia pacífica.

Competencias integradoras:

12. Construir propuestas innovadoras basadas en la comprensión holística de la realidad para contribuir a superar los retos del ambiente global interdependiente.

Competencias específicas a las que contribuye la unidad de aprendizaje:

Cada programa educativo determinará en la propuesta de diseño curricular del programa educativo, las competencias específicas de contribución, acorde al contexto disciplinar en el que se encuentra esta unidad de aprendizaje.

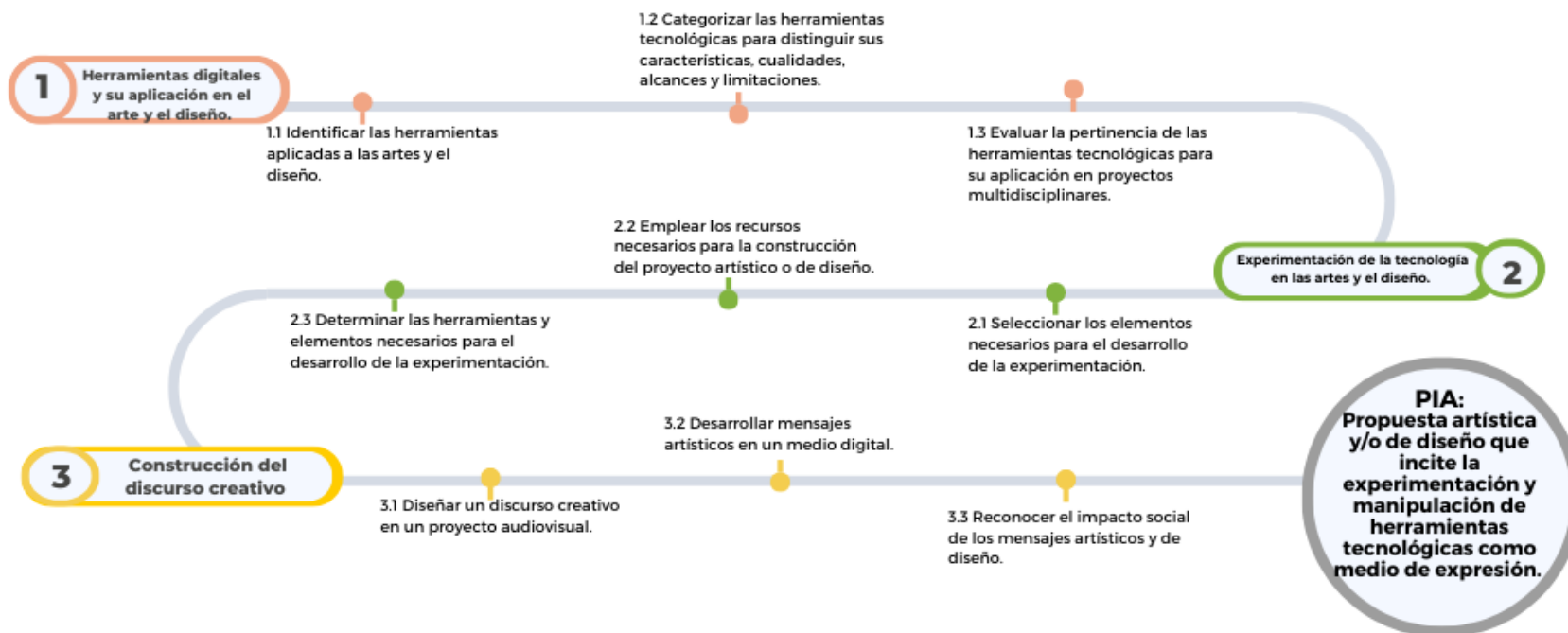


UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

5. Representación gráfica:

Universidad Autónoma de Nuevo León
Secretaría Académica
Dirección del Sistema de Estudios de Licenciatura
Área curricular de formación inicial disciplinar:
Artes
Programa analítico





UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

Universidad Autónoma de Nuevo León
Secretaría Académica
Dirección del Sistema de Estudios de Licenciatura
Área curricular de formación inicial disciplinar:
Artes
Programa analítico

6. Estructuración en fases:

Fase 1. Herramientas digitales y su aplicación en el arte y el diseño.

Elemento de competencia: Distinguir las herramientas tecnológicas aplicadas a las artes y el diseño, según sus características para la categorización de las mismas para su posible aplicación en proyectos multidisciplinarios.

Evidencia de aprendizaje	Criterios de evaluación de la evidencia	Actividades de enseñanza y aprendizaje	Contenidos	Recursos
1. Cuadro comparativo de las distintas herramientas tecnológicas aplicadas a las artes y el diseño.	Realiza una búsqueda de la tecnología aplicada en las artes y el diseño. Identifica las distintas herramientas tecnológicas aplicadas al arte y el diseño. Categoriza las herramientas tecnológicas por sus cualidades, alcances y limitaciones. Incluye referencias del empleo de la herramienta digital (Link de video, foto, audio o muestra) Entrega en un formato proporcionado por el profesor. Entrega en tiempo y forma de acuerdo con	El/la profesor/a presenta el encuadre de la unidad de aprendizaje a los estudiantes. El/la estudiante realiza un reporte de investigación documental sobre las herramientas tecnológicas aplicadas a las artes y al diseño. El/la profesor/a explica mediante una línea del tiempo el recorrido histórico sobre la presencia de la tecnología de las artes y el diseño. El/estudiante elabora un mapa mental sobre algún movimiento artístico, enfatizando	a. Antecedentes históricos sobre el uso de tecnologías aplicadas en el arte y el diseño. a.1 Reflexiones estéticas. a.2. Análisis de los movimientos artísticos en la historia. a.3 Impacto de los movimientos artísticos en la sociedad. b. Tendencias actuales y su impacto en la sociedad. b1. Proyectos de aplicación de arte y tecnología. b.2. Tipos de arte análogo y digital	Aula con medios audiovisuales: proyector, computadora, sistema de audio. Presentación digital. <i>Contenido a.</i> Gombrich, E. H. (1995). <i>Contenido b.</i> Helmreich, A. (2020). Riboulet, C. (2013) Veloz Arce, A. E. (2022) Fernández Castrillo, C. (2014). Manovich, L. (2001). Ascott, R. (2003). Paul, C. (2015) <i>Contenido b.</i>



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

Universidad Autónoma de Nuevo León
Secretaría Académica
Dirección del Sistema de Estudios de Licenciatura
Área curricular de formación inicial disciplinar:
Artes
Programa analítico

	lo indicado por el profesor. Realiza en forma individual.	en lo que se expresa y materiales utilizados. El/la estudiante realiza un reporte de investigación sobre el impacto de los movimientos artísticos en la sociedad. El/la profesor/a organiza un foro de discusión sobre el impacto de los movimientos artísticos en la sociedad. El/la estudiante participa en el foro de discusión sobre el impacto de los movimientos artísticos en la sociedad. El/la profesor/a explica mediante ejemplos la aplicación de la tecnología usada en el arte y el diseño. El/la profesor/a organiza una dinámica de series intercaladas sobre las tendencias actuales y su impacto en la sociedad.	empleando la tecnología. c. Herramientas tecnológicas aplicadas a las artes y al diseño c.1. Software. c.2. Plataformas digitales. c.3. Simuladores virtuales. c.4. Impresoras 3D.	Carrillo, J. (2004). Carrillo, J., & Carrillo, J. (2004). Hernández, D. (2003). Kac, E. (2010). Benjamin, W. (2008). Dalle, A. (2012). Giannetti, C. (2005). Manovich, L. (2005). Marchán, S. (2006). Martin, S., & Grosenick, U. (2006). Prada, J. (2012). Shanken, E. (2013). Tribe, M., & Jana, R. (2006). Veloz Arce, A. E. (2022). Riboulet, C. (2013). Fernández Castrillo, C. (2014). <i>Contenido c.</i> Shanken, E. (2013). Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea. (2021). Animum 3D. (2023). Atienza y Climent. (2023). Sicnova. (2023).
--	--	---	--	---



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

Universidad Autónoma de Nuevo León
Secretaría Académica
Dirección del Sistema de Estudios de Licenciatura
Área curricular de formación inicial disciplinar:
Artes
Programa analítico

		El/la estudiante realiza un portafolio sobre tres proyectos de la aplicación de arte y la tecnología en una obra artística. El/la estudiante elabora una infografía de los diferentes tipos de arte en los cuales se mezcle la tecnología, tanto análogos como digitales. El/la estudiante diseña una tabla con la tecnología actual y sus alcances en el ámbito del arte y el diseño. El/la estudiante desarrolla un ensayo explicando que herramienta tecnológica es más compatible a su profesión, o les gustaría explorar El/la profesor/a organiza un foro de discusión para exponer las ideas		
--	--	--	--	--



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

Universidad Autónoma de Nuevo León
Secretaría Académica
Dirección del Sistema de Estudios de Licenciatura
Área curricular de formación inicial disciplinar:
Artes
Programa analítico

		plasmadas en los ensayos de los estudiantes.		
--	--	--	--	--

Fase 2: Experimentación de la tecnología en las artes y el diseño.

Elemento de competencia: Determinar las aplicaciones de cada herramienta tecnológica explorando sus usos y alcances para expresar un discurso artístico y/o de diseño.

Evidencia de aprendizaje	Criterios de evaluación de la evidencia	Actividades de enseñanza y aprendizaje	Contenidos	Recursos
2. Video de tema libre que aplique las herramientas tecnológicas	Realiza una experimentación con diversas herramientas tecnológicas. Transmite un mensaje estético en uno o más lenguajes artísticos o de diseño. Justifica los elementos expresados en el video. Entrega de un proyecto audiovisual/videoarte el cual contenga: Un discurso de temática libre. Duración mínima de 2 minutos, máxima de 4 minutos. Desarrolla el formato - MPEG, AVI. *formato	El/la profesor/a guiará al estudiante a través de análisis de casos sobre la aplicación de las herramientas tecnológicas en las disciplinas. El/la estudiante realiza una tabla comparativa sobre las herramientas tecnológicas aplicadas en artes y el diseño. El/la profesor/a organiza un foro de discusión sobre los intereses de la herramienta tecnológica de su interés. El/la estudiante participa en el foro de discusión exponiendo las	a. Herramientas tecnológicas aplicadas en las disciplinas y sus alcances: a.1. Artes visuales. a.2. Artes escénicas. a.3. Música. a.4. Arquitectura. a.5. Diseño industrial. b. La multidisciplinariedad en las artes y el diseño.	Aula con medios audiovisuales: proyector, computadora, sistema de audio. Contenido a. Carrillo, J., & Carrillo, J. (2004) Hernández, D. (2003) Kac, E. (2010). Lieberman, Z., & Powderly y Roth, E. (2009). Lozano Hemmer, R. (1994). Martin, S., & Grosenick, U. (2006). Prada, J. (2012) Shanken, E. (2013)



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

Universidad Autónoma de Nuevo León
Secretaría Académica
Dirección del Sistema de Estudios de Licenciatura
Área curricular de formación inicial disciplinar:
Artes
Programa analítico

	compatible con teléfonos inteligentes. Entrega en tiempo y forma de acuerdo con lo indicado por el profesor. Realiza en forma individual. Presenta frente al grupo y retroalimentación de los compañeros.	herramientas tecnológicas de su interés. El/la profesor/a explica los alcances con la realización y observación de videos, dentro de las artes, la arquitectura y el diseño. El/la estudiante desarrolla una infografía sobre las herramientas tecnológicas aplicadas en las disciplinas y su alcance. El/la estudiante participa de manera activa en el salón clase, por medio de un debate se examina los alcances y limitaciones que pueden tener los proyectos en video. El/la profesor/a expone mediante ejemplos la multidisciplinariedad en las artes y el diseño. El/la estudiante realiza un texto reflexivo sobre los ejemplos brindados por el profesor de la multidisciplinariedad en las artes y el diseño		<i>Contenido b.</i> Janet Cardiff and George Bures Miller. (2011). Neil Harbisson, (2013) Arboskin porobject, (2018) Orionlab, Axioma. (2016)
--	--	--	--	--



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

Universidad Autónoma de Nuevo León
Secretaría Académica
Dirección del Sistema de Estudios de Licenciatura
Área curricular de formación inicial disciplinar:
Artes
Programa analítico

Fase 3. Construcción del discurso creativo.

Elemento de competencia: Desarrollar un proceso creativo que involucre un medio tecnológico con el fin de generar un mensaje reflexivo a partir de la construcción o intervención de un espacio, objeto o experiencia.

Evidencia de aprendizaje	Criterios de evaluación de la evidencia	Actividades de enseñanza y aprendizaje	Contenidos	Recursos
3. Boceto de objeto artístico o de diseño.	Determina la temática del proyecto artístico. Justifica la razón de la elección de la temática. Identifica el discurso comunicativo verbal o no verbal mediante el arte o diseño. Transmite un mensaje para la cohesión social. Selecciona la herramienta tecnológica adecuada. Distingue las disciplinas artísticas y de diseño que intervienen en su proyecto. Identifica los elementos artísticos que intervienen. Establece el proceso del proyecto artístico o de diseño. Emplea un medio, red o sistema digital para la	El estudiante realiza u reporte de investigación breve sobre la hibridación en el arte. El profesor/a organiza un foro de discusión sobre la hibridación de cómo se aplican que recursos aplicados al proyecto. El/la profesor/a ejemplifica mediante casos de estudio, las posibilidades para la creación de un discurso creativo locales, nacionales e internacionales. El/la estudiante participa en una sesión de preguntas intercaladas sobre los proyectos mostrados en clase.	a. La hibridación de las disciplinas y la tecnología en el arte y el diseño contemporáneo: b. Arte multimedia b.1. Arte cibernético b.2. Arte robótico b.3. Arte Cinético b.4. Arte óptico b.5. Net art / arte web b.6. Arte Paramétrico b.7. Escenografía virtual b.8. Video mapping b.9. Arte sonoro b.10. Instalaciones b.11. Intervenciones Body Art b.12. Arte transgénico/Bioart	Aula con medios audiovisuales: proyector, computadora, sistema de audio. <i>Contenido a.</i> Benjamin, W. (2008). Dalle, A. (2012). Giannetti, C. (2005). Manovich, L. (2005). Marchán, S. (2006). Martin, S., & Grosenick, U. (2006). Prada, J. (2012). Shanken, E. (2013). Tribe, M., & Jana, R. (2006). Veloz Arce, A. E. (2022). Riboulet, C. (2013). Fernández Castrillo, C. (2014). Pons Escuela de Negocios. (2023)



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

Universidad Autónoma de Nuevo León
Secretaría Académica
Dirección del Sistema de Estudios de Licenciatura
Área curricular de formación inicial disciplinar:
Artes
Programa analítico

	muestra de su proyecto artístico. Desarrolla en equipo.	El/la estudiante expone una reseña sobre la obra de un artista en diferentes niveles (local, nacional, internacional). El/la estudiante participa en un seminario organizado por el profesor sobre las ideas del proyecto artístico a desarrollar. El/la estudiante desarrolla el bosquejo del boceto artístico que se desea desarrollar.		<i>Contenido b.</i> Peter Weijmarshausen,(2015) Natalia Krasnodebska, (2015) Gil Akos, Modelab, (2015) Mary Huang, (2015). Janet Cardiff and Goerge Bures Miller, (2014). Eduardo Kac, (2013) La Fura dels Baus, el Oro del Rin, (2009)
--	--	---	--	---

1. Evaluación de los aprendizajes:

Fase	Actividades y evidencias	Ponderación
1	Evidencia 1. Cuadro comparativo de las distintas herramientas tecnológicas aplicadas a las artes y el diseño.	20%
2	Evidencia 2. Video de tema libre que aplique las herramientas tecnológicas.	30%
3	Evidencia 3. Boceto de objeto artístico o de diseño.	10%
	Producto integrador de aprendizaje	40%
	Total	100%



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

Universidad Autónoma de Nuevo León
Secretaría Académica
Dirección del Sistema de Estudios de Licenciatura
Área curricular de formación inicial disciplinar:
Artes
Programa analítico

8. Producto integrador de aprendizaje:

Propuesta artística y/o de diseño que incite la experimentación y manipulación de herramientas tecnológicas como mediode expresión. El estudiante puede seleccionar que sea un producto físico o digital, además debe incluir un reporte sobre la justificación del proyecto.

9. Fuentes de consulta:

- Gombrich, E. H. (1995). La historia del arte. Alianza Editorial. <https://www.alianzaeditorial.com/libros/la-historia-del-arte-9788420676663>
- Helmreich, A. (2020). Digital methods and the study of the art market. Routledge. <https://revistas.uniandes.edu.co/index.php/hart/article/download/3585/2771?inline=1>
- Riboulet, C. (2013). En el arte de los nuevos medios. Calle 14 Revista de Investigación en el Campo del Arte. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/c14/article/view/4602>
- Veloz Arce, A. E. (2022). El arte de los nuevos medios: un concepto y prácticas artísticas docentes. Revista Cubana de Educación Superior. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142022000200001
- Fernández Castrillo, C. (2014). Media art: Arte, ciencia y tecnología presentación. ICONO 14 Revista de Comunicación y Tecnologías Emergentes. <https://www.redalyc.org/pdf/5525/552556574001.pdf>
- Manovich, L. (2001). The language of new media. MIT Press. <https://mitpress.mit.edu/books/language-new-media>
- Ascott, R. (2003). Telematic embrace: Visionary theories of art, technology, and consciousness. University of California Press. <https://www.ucpress.edu/book/9780520235452/telematic-embrace>
- Paul, C. (2015). Digital art. Thames & Hudson. <https://www.thamesandhudson.com/digital-art-9780500239243>
- Carrillo, J. (2004). Arte en la red. Madrid: Paidós.
- Carrillo, J., & Carrillo, J. (2004). Arte en la red. Madrid: Universidad de Sevilla.
- Hernández, D. (2003). Arte, cuerpo, tecnología. Salamanca: Universidad de Salamanca y los autores.
- Kac, E. (2010). Telepresencia y bioarte: Interconexión en red de humanos, robots y conejos. Murcia: CENDEAC.
- Benjamin, W. (2008). The work of art in the age of its technological reproducibility and other writings on media (M. W. Jennings, Ed.). Harvard University Press.
- Dalle, A. (2012). Film, art, new media: Museum without walls? USA.
- Giannetti, C. (2005). Arte en la era electrónica: Perspectivas para una nueva estética. Barcelona: L'Angelot.
- Manovich, L. (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital. Barcelona: Paidós.
- Marchán, S. (2006). Real/virtual en la estética y la teoría de las artes. Barcelona: Paidós.
- Martin, S., & Grosenick, U. (2006). Videoart. Madrid: Taschen.
- Prada, J. (2012). Prácticas artísticas e internet en las épocas de las redes. Sevilla: Universidad de Sevilla.



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

Universidad Autónoma de Nuevo León
Secretaría Académica
Dirección del Sistema de Estudios de Licenciatura
Área curricular de formación inicial disciplinar:
Artes
Programa analítico

Shanken, E. (2013). Inventar el futuro: Arte, electricidad, nuevos medios. Fran Ilich.

Tribe, M., & Jana, R. (2006). Arte y nuevas tecnologías. Madrid: Taschen.

Pons Escuela de Negocios. (2023). New media art: Una simbiosis entre creatividad y tecnología
<https://www.ponsescueladenegocios.com/new-media-art-una-simbiosis-entre-creatividad-y-tecnologia/>)

WE AND THE COLOR. (2016, febrero 23). 'Axioma' - Mapping 3D por Onionlab para LLUM BCN Festival 2016 en Barcelona [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=CpRLwLcLHNA>

Bartilotti, D. (2017, mayo 13). Dorabartilotti. ://www.dorabartilotti.com/video-experimental/

Margarita Bali. (2014, 30 mayo). BALI ZABALA Espacio de Arte y Tecnología. Video instalaciones Margarita Bali [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=GgguyJJJaN8>

Margarita Bali. (2022, 6 febrero). MUJER OCEÁNICA3 MARGARITA BALI registro de videoinstalacion [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=V2yPL9Qw6Gw>

TEDx Talks. (2013, 6 enero). a + t = i, Arte y Tecnología para la Innovación: Alberto Levy at TEDxSanMigueldeAllende[Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pnrjbjDn9Q4>

Anele. (2023, 4 abril). VR Concerts; Virtual Reality concert apps & examples. Metamandrill.com. <https://metamandrill.com/es/vr-conciertos/>

Admin. (2024, 27 mayo). Realidad virtual en museos: ¿Cómo se está aplicando? Imascono | Estudio de Tecnologías Creativas Líder En Realidad Extendida y Metaverso. <https://imascono.com/realidad-virtual-en-museos-como-se-esta-aplicando/>

Área curricular de formación inicial disciplinar (ACFI-D) Aprobada por el H. Consejo Universitario el 24 de noviembre de 2022						Vo. Bo.  Dr. Gerardo Tamez González Director del Sistema de Estudios de Licenciatura
Registro de versiones del programa:						
V1_11/03/2020	V2_24/11/2022					