

1. Datos de identificación:

Nombre de la unidad de aprendizaje:		Fundamentos de investigación creación				
Modalidad de la unidad de aprendizaje:		Escolarizada				
Número y tipo de periodo académico:		1° 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 virt	ual:	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:		10/03/2020				
Responsable(s) de elaboración:		M.A. Diana Raquel Vallines Solís, M.A. Gretchen Cortés Salas				
Fecha de última actualización:		24/11/2022				
Responsable(s) de actualización:		No aplica				

2. Propósito:

En la unidad de aprendizaje (UA) Fundamentos de investigación creación el estudiante será capaz de comprender los procesos metodológicos de investigación para su aplicación en la producción creativa de las artes. Es pertinente la inserción a los procesos metodológicos para el desarrollo de su producción creativa que le permita tener una visión general de las



diferentes técnicas y herramientas aplicadas a la investigación del arte y el diseño.

Del Nivel medio superior mantiene relación con Apreciación de las Artes ya que el estudiante ha desarrollado la capacidad de realizar análisis estético, la reflexión sensitiva y valoración artística de las diferentes manifestaciones del arte que le permitirá su primera inmersión al proceso de investigación y creación. Asimismo, con Los Caminos del Conocimiento retomando las formas de construcción del conocimiento científico para su aplicación en las artes y humanidades. Además, mantiene relación de manera subsecuente con Tecnología aplicada al arte y diseño, ya que el estudiante hace uso de la herramienta de la experimentación artística y del diseño.

Contribuye al desarrollo de las competencias generales de la UANL; proporciona al estudiante al capacidad de identificar las variables que corresponden a diferentes disciplinas del arte y el diseño, mediante la documentación bibliográfica de la problemática (7.1.3), además, usar la información de acuerdo a los formatos o estilos de presentación para documentar propuestas artísticas, respetando los derechos del autor y la obra (8.1.3); buscar información sobre acontecimientos locales y globales de los diferentes ámbitos culturales (10.1.2) e identificar necesidades o retos significativos y atendibles en el área de desempeño del arte (12.1.1).

Contribuye a desarrollar competencias específicas de los perfiles de egreso, de cada uno de los programas educativos que pertenecen al Grupo de artes, ya que promueve la aplicación de metodologías de investigación creación que apoyen al desarrollo de propuestas y productos de arte y diseño.

3. Competencias del perfil de egreso:

Competencias generales a las que contribuye esta unidad de aprendizaje:

Competencias instrumentales:

7. Elaborar propuestas académicas y profesionales inter, multi y transdisciplinares de acuerdo con las mejores prácticas mundiales para fomentar y consolidar el trabajo colaborativo.



- 8. Utilizar los métodos y técnicas de investigación tradicionales y de vanguardia para el desarrollo de su trabajo académico, el ejercicio de su profesión y la generación de conocimientos.

 Competencias personales y de interacción social:
- 10. Intervenir frente a los retos de la sociedad contemporánea en lo local y global con actitud crítica y compromiso humano, académico y profesional para contribuir a consolidar el bienestar general y el desarrollo sustentable.

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 su propuesta de diseño curricular las competencias específicas de contribución, acorde al contexto disciplinar en el que se encuentra esta unidad de aprendizaje.

4. Factores a considerar para la evaluación:

- Mapa conceptual
- Síntesis
- Cuadro sinóptico
- Reseñas
- Producto integrador de aprendizaje

5. Producto integrador de aprendizaje:

Reporte de un estudio de caso sobre un proyecto artístico que incluya el análisis de la investigación creación de su disciplina.



6. Fuentes de consulta:

- Acaso, M. Megías, C. (2017). Art Thinking (Primera ed.). Barcelona: Ediciones Paidós.
- Burset, S., Calderón, D., Gustems, J. (2016). *Proyectos artísticos interdisciplinares: La creación al servicio del bienestar.* (*Primera ed.*). España: Universidad de Murcia.
- Cox, R. [Universidad EAFIT]. (2019 julio 3). *Taller sobre investigación-creación, vínculo arte-ciencia e investigación con impacto*. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=pvoL7A7UALM
- DanzaNet TV. [DanzaNet TV]. (2017 abril 29). Charlas académicas, #DID17. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=UxKjedxzdDs&list=UUviZfdIUdUMqA81h v7E7VQ&index=63
- El Sol del Centro. [El Sol del Centro]. (2018 OCTUBRE 17]. 46 Aniversario del Instituto de Investigación y Difusión de la Danza Mexicana A.C. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v= sTYj2motPA
- Gómez Vargas, M., Galeano Higuita, C., & Jaramillo Muñoz, D. (2015). *El estado del arte: una metodología de investigación*. En Revista Colombiana de Ciencias Sociales, **6**(2), 423-442. doi: https://doi.org/10.21501/22161201.1469
- Grajales Guerra, Tevni (2004) *Cómo elaborar una propuesta de investigación*. México: Universidad de Montemorelos Nuevo León.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández C.y Baptista, O. (2014). *Metodología de la investigación (Sexta ed.).* McGraw- Hill Interamerican.
- Kelley, D. Kelley, T.(2013). *Creative confidence: Unleashing the Creative potencial within us all.* Estados Unidos: Editorial, William Colling.



- Losseau, Valentine. (2017). Introducción: Componer con el arte: experimentos en arte- investigación, pedagogía y metodología de la antropología. En Dimensión Antropológica, 24(71), pp. 7-24. Disponible en: https://www.dimensionantropologica.inah.gob.mx/?p=14216
- Martin, C. D. [Universidad de Jaén]. (2020 marzo 11). *Investigación y desarrollo en Ingeniería gráfica, diseño industrial y SIG*. Recuperado de: https://www.ujaen.es/investigacion-y-transferencia/grupos-de-investigacion/investigacion-y-desarrollo-en-ingenieria-grafica-diseno-industrial-y-sig
- Maya Esther P. (1998) Métodos y técnicas de investigación. México: UNAM, Facultad de arquitectura.
- Morte, C. (2018) El alabastro: Uso artístico y procedencia. (Primera ed.). España: Prensa de la Cuidad de Zaragoza.
- Munari, B. (1989). Como nacen los objetos. (Primera ed.). Editorial Gustavo Gil, S.A. Barcelona.
- Raba, T., García, M.J., Vizcaíno, T. (2017). *Antropologías en transformación: Sentidos, compromiso y utopías. (Primera ed.*) España: Universidad de Valencia.
- Ramírez, K. (2018). La (re) construcción del perfil idóneo del diseñador gráfico a través de una formación centrada en la investigación. Una intervención educativa. (Tesis Doctoral). Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Rondy, A. T. [Universidad de los Andes]. (2018 septiembre 14). Sí, en música también se hace investigación. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=-bdon4YyxtU
- Schaeffer, P. (1996). Tratado de objetos musicales. España: Alianza Editorial.
- Tackels, B. [Universidad Nacional de Colombia-UN Televisión]. (2017 mayo 15). *La investigación en el Arte-Bruno Tackels*. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=8AzNXgGKXsc



	de formación inicial d Consejo Universitario 2022	Vo. Bo.	
Registro de versiones	del programa:		
V1- 10/03/2020			Dr. Gerardo Tamez González Director del Sistema de Estudios de Licenciatura