



CREA DESDE TUS ORIGENES / FACULTAD DE CREACION

# Pregrado en Artes

## Plan de estudios + resúmenes asignaturas

—  
Desarrolla tu expresión artística y conceptual a través de la práctica y la experimentación con técnicas y tecnologías innovadoras y con las expresiones culturales colombianas.



Universidad del  
**Rosario**



**Facultad  
de Creación**

El Programa en Artes tiene un plan de estudios compuesto por tres ciclos: el **Ciclo Básico de Creación** (2 semestres), el Mayor en Artes (5 semestres) y los Menores en Artes (2 semestres). Durante el Ciclo Básico de Creación, se enseñan los fundamentos de las artes, arquitectura, diseño y creación de forma transversal y comparativa.

Una vez concluido el ciclo básico, ingresarás al **Mayor en Artes**, donde adquirirás herramientas técnicas, teóricas y metodológicas para desarrollar procesos artísticos. Abordarás la disciplina de manera sensible y responsable con la cultura y la sociedad.

Una vez terminado el Mayor en Artes, podrás elegir entre diversas opciones de **Menores en Artes** según tus intereses y objetivos profesionales. Además, también podrás cursar cualquier Menor que ofrezca la Facultad para diversificar tus conocimientos.



**CICLO BÁSICO, IGUAL PARA TODOS LOS PROGRAMAS**

SEMESTRE 1	SEMESTRE 2
Taller de experimentación con materiales 1. Fibras y maderas — 5 créditos	Taller de experimentación con materiales 2. Metales y cerámica — 5 créditos
Análisis de obras y estrategias creativas 1 — 2 créditos	Análisis de obras y estrategias creativas 2 — 2 créditos
Medios de representación en artes, arquitectura y diseño 1 — 3 créditos	Medios de representación en artes, arquitectura y diseño 2 — 3 créditos
Historias de la cultura y la creatividad 1 — 2 créditos	Historias de la cultura y la creatividad 2 — 2 créditos
Cátedra Rosarista — 2 créditos	NFR — 2 créditos
Electiva — 3 créditos	NFR — 2 créditos

17 CRÉDITOS	16 CRÉDITOS
33 CRÉDITOS	



**MAYOR EN ARTES**

SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6	SEMESTRE 7
Taller de artes 1. Naturaleza — 4 créditos	Taller de artes 2. Cultura — 4 créditos	Taller de artes 3. Cuerpo — 4 créditos	Taller de artes 4. Tiempo — 4 créditos	Taller de artes 5. Espacio — 4 créditos
Análisis en artes 1. Naturaleza — 3 créditos	Análisis en artes 2. Cultura — 3 créditos	Análisis en artes 3. Cuerpo — 3 créditos	Análisis en artes 4. Tiempo — 3 créditos	Artes mediales 3. Artes electrónicas — 2 créditos
Artes mediales 1. Fotografía — 2 créditos	Artes mediales 2. Video y animación — 2 créditos	Medios de representación en artes 3. Técnicas mixtas — 2 créditos	Medios de representación en artes 4. Técnicas contemporáneas — 2 créditos	Historias de la cultura y la creatividad 7. Seminario de investigación — 3 créditos
Medios de representación en artes 1. Pintura — 2 créditos	Medios de representación en artes 2. Escultura — 2 créditos	Historias de la cultura y la creatividad 5 — 3 Créditos	Historias de la cultura y la creatividad 6 — 3 Créditos	Electiva — 2 créditos
Historias de la cultura y la creatividad 3 — 3 créditos	Historias de la cultura y la creatividad 4 — 3 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos
NFR — 2 créditos	NFR — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos

16 CRÉDITOS	16 CRÉDITOS	16 CRÉDITOS	16 CRÉDITOS	16 CRÉDITOS
80 CRÉDITOS				



Puedes elegir uno o más de estos menores para graduarte

**MEJOR EN ARTES PLÁSTICAS**

SEMESTRE 8	SEMESTRE 9
Taller avanzado en artes plásticas. Bidimensionalidad/ Tridimensionalidad avanzada — 4 créditos	Proyecto de grado en artes plásticas — 12 créditos
Técnicas plásticas. Técnicas bidimensionales/ tridimensionales — 2 créditos	Electiva — 2 créditos
Emprendimiento y práctica en industrias creativas — 3 créditos	
Electiva — 3 créditos	
Electiva — 2 créditos	

14 CRÉDITOS	14 CRÉDITOS
28 CRÉDITOS	

**MEJOR EN ARTES DIGITALES**

SEMESTRE 8	SEMESTRE 9
Taller avanzado en artes digitales. Videoarte — 4 créditos	Proyecto de grado en artes digitales — 12 créditos
Técnicas digitales avanzadas. Audiovisual — 2 créditos	Electiva — 2 créditos
Emprendimiento y práctica en industrias creativas — 3 créditos	
Electiva — 3 créditos	
Electiva — 2 créditos	

14 CRÉDITOS	14 CRÉDITOS
28 CRÉDITOS	

**MEJOR EN ARTES ESCÉNICAS Y DEL TIEMPO**

SEMESTRE 8	SEMESTRE 9
Taller avanzado en artes escénicas y del tiempo. Corporeidad avanzada — 4 créditos	Proyecto de grado en artes escénicas y del tiempo — 12 créditos
Técnicas escénicas y del tiempo — 2 créditos	Electiva — 2 créditos
Emprendimiento y práctica en industrias creativas — 3 créditos	
Electiva — 3 créditos	
Electiva — 2 créditos	

14 CRÉDITOS	14 CRÉDITOS
28 CRÉDITOS	

El área de historias de la cultura y la creatividad y el área de emprendimiento y práctica en industrias creativas se comparten para todos los programas

Núcleo de formación Rosarista | Electivas

### Taller de experimentación con materiales 1. Fibras y maderas

Curso práctico en talleres especializados para aprender haciendo y experimentando con las posibilidades y técnicas de los materiales naturales: fibras y maderas que son la base de obras creativas en artes, arquitectura, diseño y creación.

### Análisis de obras y estrategias creativas 1

En esta asignatura se conocen estrategias y procesos creativos en arquitectura, artes, diseño y creación a partir del estudio de referentes y casos ejemplares asociados a los temas tratados en el taller de experimentación 1.

### Medios de representación en artes, arquitectura y diseño 1

La asignatura busca comprender la visualidad y su construcción histórica, los procesos de figuración y abstracción, y las posibilidades del lenguaje formal y la expresión artística, a través de ejercicios prácticos.

### Historias de la cultura y la creatividad 1

La clase explora momentos históricos como la prehistoria, el periodo clásico y la revolución industrial, a través de una perspectiva historiográfica y revisionista desde el sur global, a partir del estudio crítico de la noción de origen.

### Cátedra Rosarista

Esta cátedra busca que los estudiantes de la Universidad del Rosario adquieran las herramientas básicas para desarrollar una cultura académica que esté inmersa en la institucional.

### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

### Taller de experimentación con materiales 2. Metales y cerámica

Curso práctico en talleres especializados para aprender haciendo y experimentando con las posibilidades y técnicas de los materiales naturales: metales y cerámicas que son la base de obras creativas en artes, arquitectura, diseño y creación.

### Análisis de obras y estrategias creativas 2

En esta asignatura se conocen estrategias y procesos creativos en arquitectura, artes, diseño y creación a partir del estudio de referentes y casos ejemplares asociados a los temas tratados en el taller de experimentación 2.

### Medios de representación en artes, arquitectura y diseño 2

La asignatura desarrolla habilidades para la representación y comunicación de obras creativas en medios que muestren dimensiones espaciales, temporales y narrativas, a través de ejercicios prácticos.

### Historias de la cultura y la creatividad 2

Esta asignatura introduce a los estudiantes a la importancia y alcance teórico e histórico de las modernidades y los modernismos a escala global con un énfasis en la primera mitad del siglo XX.

### NFR

Asignatura del Núcleo de Formación Rosarista.

### NFR

Asignatura del Núcleo de Formación Rosarista.

### Taller de artes 1. Naturaleza

En este taller se exploran metodologías y cuestionamientos propios del hacer artístico en relación al concepto y a la percepción de la naturaleza. Se enfatiza en el desarrollo del lenguaje artístico personal del/la estudiante.

### Análisis en artes 1. Naturaleza

La clase se centra en la pregunta sobre cómo el arte nos permite conocer nuestro contexto. El curso establece herramientas y métodos para explorar y analizar obras de arte propias y de otros, e incentiva distintas formas para expresar dichos análisis.

### Artes mediales 1. Fotografía

Esta asignatura introduce la práctica de la fotografía como vehículo de creación y pensamiento visual útil a la hora de formular proyectos. Se exponen referentes y planteamientos artísticos de los cuales se desprenden, a manera de retos prácticos, los ejercicios fotográficos.

### Medios de representación en artes 1. Pintura

Este taller propone desarrollar un discurso narrativo y reflexivo de la pintura a través de la familiarización y experimentación con el óleo, el acrílico y diferentes herramientas técnicas y compositivas.

### Historias de la cultura y la creatividad 3

Partiendo del concepto de memoria como narrativa alternativa a las historias hegemónicas del arte, la arquitectura y el diseño, esta asignatura se centrará en la producción creativa de África, Oceanía y América Latina.

### NFR

Asignatura del Núcleo de Formación Rosarista.

### Taller de artes 2. Cultura

Mediante ejercicios prácticos el curso analiza el arte como una creación artificial producto de la técnica y la manipulación, explorando cómo la contextualización y descontextualización de objetos puede transformar su realidad y utilidad.

### Análisis en artes 2. Cultura

El curso ofrece herramientas metodológicas y fundamentos teóricos y estéticos para analizar obras de arte que se centran en el objeto como arte y sus procesos de creación y contexto.

### Artes mediales 2. Video y animación

La asignatura se enfoca en enseñar al estudiante a planificar, capturar y editar videos y películas, así como en el uso de los medios tecnológicos, cámaras, iluminación y audio.

### Medios de representación en artes 2. Escultura

El curso fomenta la creación de proyectos personales y obras escultóricas, guiados y asesorados por el docente, en un entorno de trabajo autónomo que estimula la experimentación con diferentes medios y técnicas de producción escultóricas.

### Historias de la cultura y la creatividad 4

La asignatura se centra en el concepto de espacio y explora la historia de la creatividad en el periodo colonial latinoamericano como un momento de encuentros, desencuentros y resistencias.

### NFR

Asignatura del Núcleo de Formación Rosarista.

### Taller de artes 3. Cuerpo

Esta asignatura explora el papel del cuerpo, su movimiento, sensibilidad, presencia, ausencia, fortaleza y fragilidad. Se utilizan técnicas adquiridas en otras áreas del programa y se aplican a ejercicios prácticos.

### Análisis en artes 3. Cuerpo

El curso analiza obras, movimientos artísticos y artistas que usan el cuerpo como punto de partida para la exploración artística y estudia las acciones, medios y espacios que involucran al cuerpo del artista y su interacción con el público.

### Medios de representación en artes 3.

#### Técnicas mixtas

La asignatura utiliza ejercicios prácticos para experimentar con técnicas mixtas y desarrollar obras y proyectos con perspectivas, aproximaciones y metodologías variadas.

### Historias de la cultura y la creatividad 5

Enfatizando la importancia de la estética como directriz teórica, este curso hace un paralelo del periodo que conocemos como medioevo en distintas culturas a nivel global con particular énfasis en Europa, Asia y las Américas.

### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

### Taller de artes 4. Tiempo

El taller se enfoca en desarrollar propuestas artísticas a partir de la exploración de procesos y fenómenos del tiempo y de las artes del tiempo, considerando lo efímero y lo permanente en la obra artística.

### Análisis en artes 4. Tiempo

La asignatura brinda herramientas metodológicas y fundamentos teóricos y estéticos para el análisis de obras artísticas, incluyendo su proceso de creación y contexto, y se enfoca en el tiempo y la temporalidad en prácticas y referentes artísticos representativos.

### Medios de representación en artes 4.

#### Técnicas contemporáneas

El curso proporciona herramientas de expresión para apoyar los proyectos de los estudiantes en relación con el Taller 4, incluyendo expresión corporal, improvisación, sonidos y técnicas de intervención en el espacio artístico.

### Historias de la cultura y la creatividad 6

Haciendo hincapié en la historia de la creatividad en la segunda mitad del siglo XX, este curso se ocupa de las nociones de proceso y práctica y de algunas vertientes del diseño —como *human-centered design*, *design thinking* y *nature-centered design*—.

### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

### Taller de artes 5. Espacio

Este taller se enfoca en comprender el papel del espacio en la obra de arte y explora las posibilidades y el potencial del espacio expositivo.

### Artes mediales 3. Artes electrónicas

Esta asignatura presenta recursos y herramientas relacionados con los nuevos medios y las artes electrónicas. A través de ejercicios prácticos, se explora la planificación, ejecución y postproducción de información, gráficos de datos, *processing* y *mapping*.

### Historias de la cultura y la creatividad 7. Seminario de investigación

El curso desarrolla un proyecto de investigación/creación semestral que pone en práctica las competencias adquiridas en la línea de Historias y que refleja los intereses de lxs estudiantes. El proyecto será complementado por sesiones y seminarios de apoyo a la investigación.

### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

Al finalizar el ciclo Mayor, los estudiantes del programa de Artes pueden elegir una opción de Menor en Artes según sus intereses personales y la diversidad de campos profesionales. Además, también tienen la opción de elegir cualquier otro menor que ofrezca la facultad para ampliar su formación.

## Posibles menores para Artes

### Menor en artes plásticas +

El Menor en Artes Plásticas profundiza en la técnica y conceptualización propositiva para fortalecer el pensamiento plástico y desarrollar proyectos artísticos.

### Menor en artes digitales +

El Menor en Artes Digitales se enfoca en la digitalización en la creación e interacción con obras y procesos artísticos, combinando tecnologías en áreas como las artes plásticas, el video, el cine, el performance, los juegos, el diseño y el arte en línea.

### Menor en artes escénicas y del tiempo +

El menor fortalece la capacidad del estudiante para plantear proyectos artísticos en performance y arte sonoro, a través de herramientas y metodologías.

### Taller avanzado en artes plásticas.

#### Bidimensionalidad/Tridimensionalidad avanzada

Esta asignatura se enfoca en profundizar en las problemáticas del contexto y en crear una intervención artística utilizando representaciones bidimensionales y tridimensionales, relacionadas con una temática común a los menores en artes.

### Técnicas plásticas.

#### Técnicas bidimensionales/tridimensionales

La asignatura busca reforzar y profundizar en el trabajo plástico, incluyendo técnicas históricas y contemporáneas, y enfocándose en los procesos de preparación, desarrollo y montaje de obras artísticas en dos y tres dimensiones.

### Emprendimiento y práctica en industrias creativas

Este curso busca introducir a los estudiantes en las dinámicas y procesos prácticos que se llevan a cabo en el sector laboral colombiano en las áreas afines a las Industrias Creativas y de las cuales hacen parte las Artes.

### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

### Proyecto de grado en artes plásticas

Existen varias opciones para el proyecto de grado, como un proyecto integrador, un proyecto de práctica en un entorno laboral, una coterminal en un programa de posgrado o un proyecto de investigación/creación dirigido y articulado con proyectos de la facultad.

### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

### Taller avanzado en artes digitales. Videoarte

Este curso se enfoca en el arte digital, específicamente en la imagen digital y la experimentación con medios cruzados. El enfoque se basa en habilidades, técnicas y conceptos críticos del arte digital.

### Técnicas digitales avanzadas. Audiovisual

El curso explora y profundiza en técnicas relevantes a las artes digitales y audiovisuales como la interacción, redes sociales, programación, cine digital, instalación, arte público y arte interactivo.

### Emprendimiento y práctica en industrias creativas

Este curso busca introducir a los estudiantes en las dinámicas y procesos prácticos que se llevan a cabo en el sector laboral colombiano en las áreas afines a las Industrias Creativas y de las cuales hacen parte las Artes.

### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

### Proyecto de grado en artes digitales

Existen varias opciones para el proyecto de grado, como un proyecto integrador, un proyecto de práctica en un entorno laboral, una coterminal en un programa de posgrado o un proyecto de investigación/creación dirigido y articulado con proyectos de la facultad.

### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.



### Taller avanzado en artes escénicas y del tiempo. Corporeidad avanzada

La asignatura se centra en explorar las problemáticas del contexto a través de una propuesta artística relacionada con el cuerpo, su presencia o ausencia. El proyecto aborda una problemática común a los grados menores en artes.

### Técnicas escénicas y del tiempo

El curso se enfoca en profundizar conocimientos previos sobre fundamentos técnicos para la escenificación, lo performativo y la corporeidad. Busca instruir en el reconocimiento, control y expresión corpórea mediante el movimiento y la expresión corporal.

### Emprendimiento y práctica en industrias creativas

Este curso busca introducir a los estudiantes en las dinámicas y procesos prácticos que se llevan a cabo en el sector laboral colombiano en las áreas afines a las Industrias Creativas y de las cuales hacen parte las Artes.

### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

### Proyecto de grado en artes escénicas y del tiempo

Existen varias opciones para el proyecto de grado, como un proyecto integrador, un proyecto de práctica en un entorno laboral, una coterminal en un programa de posgrado o un proyecto de investigación/creación dirigido y articulado con proyectos de la facultad.

### Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.