



Pregrado en Creación

Plan de estudios + resúmenes asignaturas

—
Lidera, emprende o gestiona proyectos culturales colaborativos para satisfacer las demandas actuales y futuras de las industrias creativas y culturales.



Universidad del
Rosario



**Facultad
de Creación**

El Programa en Creación consta de tres ciclos principales: Ciclo Básico de Creación, Mayor en Creación y Menores de Facultad. El **Ciclo Básico de Creación** es donde se aprenden las bases esenciales de las artes, la arquitectura, el diseño y la creación de manera transversal.

Después de completar el Ciclo Básico Común, los estudiantes del programa en Creación avanzan al **Mayor en Creación**, donde adquieren herramientas técnicas, teóricas y metodológicas para conceptualizar, desarrollar y ejecutar proyectos creativos de manera responsable y sensible al entorno, la cultura y la sociedad.

Al finalizar el ciclo Mayor, el estudiante del programa en Creación podrá escoger entre las opciones de **Menores en Arquitectura, en Diseño, en Artes, o el Menor en Creación**, conforme sus propios intereses y en sintonía con la diversidad de campos para el ejercicio de la profesión.



CICLO BÁSICO, IGUAL PARA TODOS LOS PROGRAMAS		MAYOR EN CREACIÓN					MENOR EN INDUSTRIAS CREATIVAS		MENOR EN ARQUITECTURA EFÍMERA		MENOR EN ARTES PLÁSTICAS		MENOR EN ARTES DIGITALES		MENOR EN ARTES ESCÉNICAS Y DEL TIEMPO		MENOR EN COMUNICACIÓN VISUAL		MENOR EN MODA Y DISEÑO TEXTIL		MENOR EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS Y ANIMACIÓN			
SEMESTRE 1	SEMESTRE 2	SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6	SEMESTRE 7	SEMESTRE 8	SEMESTRE 9	SEMESTRE 8	SEMESTRE 9	SEMESTRE 8	SEMESTRE 9	SEMESTRE 8	SEMESTRE 9	SEMESTRE 8	SEMESTRE 9	SEMESTRE 8	SEMESTRE 9	SEMESTRE 8	SEMESTRE 9	SEMESTRE 8	SEMESTRE 9		
Taller de experimentación con materiales 1. Fibras y maderas — 5 créditos	Taller de experimentación con materiales 2. Metales y cerámica — 5 créditos	Taller de artes 1. Naturaleza — 4 créditos	Taller de arquitectura 1. Consideraciones ambientales y del entorno físico — 4 créditos	Taller de artes 2. Cultura — 4 créditos	Taller de arquitectura 2. Consideraciones sensoriales, formales y culturales — 4 créditos	Estudio de diseño 5. Gerencia y administración de proyectos de diseño — 4 créditos	Taller avanzado en industrias creativas — 4 créditos	Proyecto de grado en industrias creativas — 12 créditos	Taller avanzado de arquitectura y ciudad "S" (pequeña escala) — 4 créditos	Proyecto de grado en arquitectura efímera — 12 créditos	Taller avanzado en artes plásticas. Bidimensionalidad/ Tridimensionalidad avanzada — 4 créditos	Proyecto de grado en artes plásticas — 12 créditos	Taller avanzado en artes digitales. Videoarte — 4 créditos	Proyecto de grado en artes digitales — 12 créditos	Taller avanzado en artes escénicas y del tiempo. Corporeidad avanzada — 4 créditos	Proyecto de grado en artes escénicas y del tiempo — 12 créditos	Estudio avanzado en comunicación visual. Visualización y conceptos — 4 créditos	Proyecto de grado en comunicación visual — 12 créditos	Estudio avanzado en diseño de moda y textil — 4 créditos	Proyecto de grado en moda y diseño textil — 12 créditos	Estudio avanzado en diseño de videojuegos y animación — 4 créditos	Proyecto de grado en diseño de videojuegos y animación — 12 créditos		
Análisis de obras y estrategias creativas 1 — 2 créditos	Análisis de obras y estrategias creativas 2 — 2 créditos	Análisis en artes 1. Naturaleza — 3 créditos	Electiva del área de análisis de cualquier mayor — 2 créditos	Análisis en artes 2. Cultura — 3 créditos	Electiva del área de análisis de cualquier mayor — 2 créditos	Electiva del área de análisis de cualquier mayor — 2 créditos	Análisis de casos y estrategias en industrias creativas — 3 créditos	Electiva — 2 créditos	Técnicas de arquitectura y sostenibilidad 1. Técnicas sostenibles activas y pasivas — 3 créditos	Electiva — 3 créditos	Técnicas plásticas. Técnicas bidimensionales/ tridimensionales — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Técnicas digitales avanzadas. Audiovisual — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Técnicas escénicas y del tiempo — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Técnicas avanzadas en comunicación visual. Producción para medios digitales y análogos — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Técnicas avanzadas en diseño de moda y textil — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Técnicas avanzadas en diseño de videojuegos y animación — 2 créditos	Electiva — 2 créditos		
Medios de representación en artes, arquitectura y diseño 1 — 3 créditos	Medios de representación en artes, arquitectura y diseño 2 — 3 créditos	Electiva del área de medios de representación de cualquier mayor — 2 créditos	Electiva del área de medios de representación de cualquier mayor — 3 créditos	Electiva del área de medios de representación de cualquier mayor — 3 créditos	Electiva del área de medios de representación de cualquier mayor — 3 créditos	Electiva del área de medios de representación de cualquier mayor — 3 créditos	Emprendimiento y práctica en industrias creativas — 3 créditos	Electiva — 2 créditos	Análisis de obras y estrategias en arquitectura y ciudad "S" (pequeña escala) — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Emprendimiento y práctica en industrias creativas — 3 créditos	Electiva — 3 créditos	Emprendimiento y práctica en industrias creativas — 3 créditos	Electiva — 3 créditos	Emprendimiento y práctica en industrias creativas — 3 créditos	Electiva — 2 créditos	Emprendimiento y práctica en industrias creativas — 3 créditos	Electiva de cualquier menor de Artes, Arquitectura o Diseño — 3 créditos	Electiva — 2 créditos	Emprendimiento y práctica en industrias creativas — 3 créditos	Electiva de cualquier menor de Artes, Arquitectura o Diseño — 3 créditos	Electiva — 2 créditos		
Historias de la cultura y la creatividad 1 — 2 créditos	Historias de la cultura y la creatividad 2 — 2 créditos	Gestión y emprendimiento en industrias creativas 1 — 2 créditos	Gestión y emprendimiento en industrias creativas 2 — 2 créditos	Historias de la cultura y la creatividad 5 — 3 créditos	Gestión y emprendimiento en industrias creativas 3 — 2 créditos	Historias de la cultura y la creatividad 7. Seminario de investigación — 3 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Emprendimiento y práctica en industrias creativas — 3 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva de cualquier menor de Artes, Arquitectura o Diseño — 3 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva de cualquier menor de Artes, Arquitectura o Diseño — 3 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva de cualquier menor de Artes, Arquitectura o Diseño — 3 créditos	Electiva — 2 créditos		
Cátedra Rosarista — 2 créditos	NFR Lectura crítica para las artes, la arquitectura y el diseño — 2 créditos	Historias de la cultura y la creatividad 3 — 3 créditos	Historias de la cultura y la creatividad 4 — 3 créditos	Electiva — 3 créditos	Historias de la cultura y la creatividad 6 — 3 créditos	Historias de la cultura y la creatividad — 3 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Emprendimiento y práctica en industrias creativas — 3 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva de cualquier menor de Artes, Arquitectura o Diseño — 3 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva de cualquier menor de Artes, Arquitectura o Diseño — 3 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva de cualquier menor de Artes, Arquitectura o Diseño — 3 créditos	Electiva — 2 créditos		
Electiva — 3 créditos	NFR Constitución política e instrucción cívica — 2 créditos	NFR Ética — 2 créditos	NFR Escritura crítica para las artes, la arquitectura y el diseño — 2 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 3 créditos	Electiva — 2 créditos	Electiva — 2 créditos		
17 CRÉDITOS	16 CRÉDITOS	16 CRÉDITOS	16 CRÉDITOS	16 CRÉDITOS	16 CRÉDITOS	15 CRÉDITOS	14 CRÉDITOS	14 CRÉDITOS	17 CRÉDITOS	17 CRÉDITOS	14 CRÉDITOS	14 CRÉDITOS	14 CRÉDITOS	14 CRÉDITOS	14 CRÉDITOS	14 CRÉDITOS	14 CRÉDITOS	14 CRÉDITOS	14 CRÉDITOS	14 CRÉDITOS	14 CRÉDITOS	14 CRÉDITOS		
33 CRÉDITOS		79 CRÉDITOS					28 CRÉDITOS		34 CRÉDITOS		28 CRÉDITOS		28 CRÉDITOS		28 CRÉDITOS		28 CRÉDITOS		28 CRÉDITOS		28 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. Electivas. Núcleo de formación Rosarista. El/la estudiante debe cursar 6 créditos de electivas HM y dentro de estos, 2 créditos deben ser de electiva de núcleo mutis.

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

Lectura crítica para las artes, la arquitectura y el diseño.

NFR

Constitución política e instrucción cívica.

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.

Electiva del área de medios de representación de cualquier mayor

A elegir de la amplia oferta de cursos del área de medios de representación de los mayores en artes, arquitectura o diseño de la Facultad de Creación.

Gestión y emprendimiento en industrias creativas 1

El curso presenta las industrias creativas y culturales en Colombia, abordando su evolución histórica y actual. Analiza la interacción entre el arte, el diseño, la arquitectura y el comercio, utilizando diferentes medios.

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

Ética.

Taller de arquitectura 1. Consideraciones ambientales y del entorno físico

El curso aborda las variables fundamentales que la arquitectura ha considerado desde su origen, enfocado en el entorno físico y el medio ambiente, a través del desarrollo de proyectos arquitectónicos.

Electiva del área de análisis de cualquier mayor

Se puede elegir dentro de la amplia oferta de cursos del área de análisis de los mayores en artes, arquitectura o diseño de la Facultad de Creación.

Electiva del área de medios de representación de cualquier mayor

Se puede elegir dentro de la amplia oferta de cursos del área de medios de representación de los mayores en artes, arquitectura o diseño de la Facultad de Creación.

Gestión y emprendimiento en industrias creativas 2

El curso analiza las políticas culturales y los derechos de autor en Colombia y su impacto en las industrias creativas. A través de estudios de caso, se contextualiza a estas industrias en su marco histórico y político.

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

Escritura crítica para las artes, la arquitectura y el diseño.

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.

Electiva del área de medios de representación de cualquier mayor

A elegir de la amplia oferta de cursos del área de medios de representación de los mayores en artes, arquitectura o diseño de la Facultad de Creación.

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.

Taller de arquitectura 2. Consideraciones sensoriales, formales y culturales

El curso desarrolla proyectos arquitectónicos a través de ejercicios prácticos para aplicar las cargas simbólicas y culturales, el potencial sensorial y fenoménico del espacio y la materia, y la capacidad comunicativa de la forma en arquitectura.

Electiva del área de análisis de cualquier mayor

A elegir de la amplia oferta de cursos del área de análisis de los mayores en artes, arquitectura o diseño de la Facultad de Creación.

Electiva del área de medios de representación de cualquier mayor

A elegir de la amplia oferta de cursos del área de medios de representación de los mayores en artes, arquitectura o diseño de la Facultad de Creación.

Gestión y emprendimiento en industrias creativas 3

El curso enseña los enfoques metodológicos para el estudio de las industrias culturales y creativas en Colombia, abordando los problemas de sostenibilidad y modelos de negocio. Proporciona herramientas para analizar el sector en el contexto nacional.

Historias de la cultura y la creatividad 6

Haciendo hincapié en la historia global 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.

Estudio de diseño 5. Gerencia y administración de proyectos de diseño

El curso trata sobre gestión y administración, análisis de mercado y desarrollo de marca en áreas de profundización del diseño vistas en semestres anteriores. Se enfoca en los intereses del estudiante para elegir un menor.

Electiva del área de análisis de cualquier mayor

A elegir de la amplia oferta de cursos del área de análisis de los mayores en artes, arquitectura o diseño de la Facultad de Creación.

Electiva del área de medios de representación de cualquier mayor

A elegir de la amplia oferta de cursos del área de medios de representación de los mayores en artes, arquitectura o diseño de la Facultad de Creación.

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.

El estudiante de Creación puede elegir un Menor según sus intereses. Las opciones disponibles son Industrias Creativas, Arquitectura Efímera, Artes Plásticas, Artes Digitales, Artes Escénicas y del Tiempo, Comunicación Visual, Moda y Diseño Textil o Diseño de Videjuegos y Animación.

Posibles menores para Creación

Menor en industrias creativas +

El menor brinda herramientas para desarrollar, gestionar y ejecutar proyectos en industrias creativas y culturales.

Menor en arquitectura efímera +

En este menor se desarrollan y ejecutan proyectos arquitectónicos efímeros y de pequeña escala, así como la adecuación, rehabilitación y remodelación de espacios existentes y el diseño de interiores.

Menor en artes plásticas +

El Menor en Artes Plásticas profundiza 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.

Menor en Comunicación Visual +

El menor en Comunicación Visual profundiza en el diseño y la creación de piezas gráficas y editoriales, digitales o análogas, a través de ejercicios prácticos.

Menor en Moda y Diseño Textil +

El menor en moda y diseño textil proporciona conocimientos aplicables a la industria de la moda y el diseño textil en Colombia. Se enfatiza en la sostenibilidad ambiental y social en los procesos y productos creativos, incorporando técnicas y tradiciones locales.

Menor en Diseño de Videojuegos y Animación +

En este menor se abordan los diferentes niveles y etapas asociadas al desarrollo de video juegos y de metodologías para crear animaciones 2D y 3D para múltiples plataformas.

Taller avanzado en industrias creativas

El curso aplicado conecta a los estudiantes con las Industrias Creativas y Culturales del país mediante análisis de casos, planes de negocios y estrategias de circulación.

Análisis de casos y estrategias en industrias creativas

El curso analiza casos y estrategias de éxito y problemas en las industrias creativas, examinando la relación entre el trabajo creativo, la sociedad, los consumidores y las culturas locales y globales.

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 Culturales.

Electiva

De cualquier menor de Artes, Arquitectura o Diseño.

Electiva

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

Proyecto de grado en industrias creativas

Existen varias opciones para el proyecto de grado, como un proyecto integrador, un proyecto de práctica en un entorno laboral, un emprendimiento, 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 de arquitectura y ciudad “S” (pequeña escala)

El curso introduce a los estudiantes en la simulación de la complejidad del diseño, planeación y coordinación sistémica de obras arquitectónicas a pequeña escala, incluyendo remodelaciones, interiorismo y adecuaciones, con un límite máximo de 600 m².

Técnicas de arquitectura y sostenibilidad 1. Técnicas sostenibles activas y pasivas

El curso tiene como objetivo proporcionar herramientas técnicas a los estudiantes para abordar la sostenibilidad en la arquitectura mediante el uso de estrategias pasivas.

Análisis de obras y estrategias en arquitectura y ciudad “S” (pequeña escala)

El curso se centra en el estudio de proyectos arquitectónicos a pequeña escala (hasta 600 m²), como remodelaciones, interiorismo y obras efímeras, con diversas aplicaciones y ubicaciones según los requisitos del taller avanzado.

Emprendimiento y práctica en industrias creativas

El objetivo de este curso es familiarizar a los estudiantes con los procesos y dinámicas prácticas del sector laboral colombiano, especialmente en las áreas relacionadas con las Industrias Creativas, incluyendo la Arquitectura.

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 arquitectura efímera

Existen varias opciones para el proyecto de grado, como un proyecto integrador, un proyecto de práctica en un entorno laboral, un emprendimiento, 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.

Electiva

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

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, un emprendimiento, 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, un emprendimiento, 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.

Menor en artes escénicas y del tiempo +

Semestre 8

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.

Menor en artes escénicas y del tiempo +

Semestre 9

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, un emprendimiento, 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.

Estudio avanzado en comunicación visual. **Visualización y conceptos.**

La asignatura se enfoca en profundizar en los ámbitos del diseño gráfico y editorial y su aplicación a través de proyectos prácticos y específicos.

Técnicas avanzadas en comunicación visual. **Producción para medios digitales y análogos.**

El curso explora técnicas para representar visualmente ideas o conceptos, aplicándolas en ejercicios prácticos para desarrollar piezas de comunicación visual análogas o digitales.

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 hace parte el Diseño.

Electiva

De cualquier menor de Artes, Arquitectura o Diseño.

Electiva

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

Proyecto de grado en comunicación visual

Existen varias opciones para el proyecto de grado, como un proyecto integrador, un proyecto de práctica en un entorno laboral, un emprendimiento, 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.

Estudio avanzado en diseño de moda y textil

Este curso explora la moda, el diseño textil y de ropa en un entorno de expertos y enfatiza su naturaleza interactiva y en constante evolución.

Técnicas avanzadas en diseño de moda y textil

Este curso se enfoca en las técnicas y habilidades necesarias para el diseño de moda y textil. Su objetivo es familiarizar e identificar las herramientas y maquinarias necesarias para la construcción de textiles y prendas, así como para la creación de bocetos y diseños de moda.

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 hace parte el Diseño.

Electiva

De cualquier menor de Artes, Arquitectura o Diseño.

Electiva

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

Proyecto de grado en moda y diseño textil

Existen varias opciones para el proyecto de grado, como un proyecto integrador, un proyecto de práctica en un entorno laboral, un emprendimiento, 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.

Estudio avanzado en diseño de videojuegos y animación

En este curso se abordan y estudian los diferentes niveles y etapas asociadas al desarrollo de video juegos y de metodologías para crear animaciones 2D y 3D para múltiples plataformas.

Técnicas avanzadas en diseño de videojuegos y animación

Este curso tiene por objeto profundizar en técnicas y tecnologías para el diseño de personajes y atmósferas para el diseño de videojuegos.

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 hace parte el Diseño.

Electiva

De cualquier menor de Artes, Arquitectura o Diseño.

Electiva

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

Proyecto de grado en diseño de videojuegos y animación

Existen varias opciones para el proyecto de grado, como un proyecto integrador, un proyecto de práctica en un entorno laboral, un emprendimiento, 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.