

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
 COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA
 COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN					
1. Unidad Académica: Facultad de Arquitectura y Diseño					
2. Programa de estudio: Diseño Gráfico, Diseño Industrial y Arquitectura				3. Vigencia del plan: 2006-2	
4. Unidad de aprendizaje: Formulación de proyectos culturales				5. Clave: 21419	
6. HC: 2	HL: 0	HT: 0	HPC: 2	HE: 2	CR: 6
7. Ciclo escolar: 2016-1			8. Etapa de formación a la que pertenece: Terminal		
9. Carácter de la unidad de aprendizaje: Optativa					
10. Requisitos para cursar la unidad de aprendizaje:				Ninguno	

Elaboró: M.AV. Martha Patricia Alcaraz Flores	Vo.Bo.: Arq. Mario Macalpin Coronado
Fecha: Diciembre 2015	Puesto: Subdirector

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO.

Esta unidad de aprendizaje optativa de la etapa terminal, corresponde al área de humanidades y busca capacitar a los alumnos de los programas educativos de diseño gráfico, diseño industrial y arquitectura, en la comprensión e importancia del desarrollo de proyectos culturales de manera metodológica y estructurada, buscando el beneficio directo de la sociedad y la ampliación de públicos locales, gestionando los espacios y recursos necesarios para ejecutar los proyectos. Lo anterior permite al alumno reflexionar sobre el consumo cultural de la localidad y las dinámicas del mercado regional, identificando los productos creativos que se pueden desarrollar desde las distintas profesiones.

III. COMPETENCIA DEL CURSO.

Fortalecer las habilidades de planeación, organización individual y colectiva, para el desarrollo de proyectos con fines culturales mediante la comprensión de la estructura de los pre-proyectos y protocolos de acción, evaluando las viabilidades de los mismos, en el marco cultural de la comunidad junto al público al que va dirigido, desarrollando proyectos que enriquezcan y aporten beneficios a la sociedad desde las diversas líneas de profesionalización de los alumnos con ética, creatividad y sentido de responsabilidad.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO.

Elaborar una carpeta ejecutiva del proyecto cultural con la debida delimitación metodológica para su implementación, a la par del desarrollo práctico del proyecto.

V. DESARROLLO POR UNIDADES	
Encuadre del curso.	Duración: 1 hora
<p>Descripción temática del contenido del curso. Descripción del procedimiento de evaluación. Bibliografía.</p>	
Unidad I:	Duración: 19 horas
GESTIÓN CULTURAL.	
Competencia:	
<p>Analizar e identificar las necesidades de la comunidad en relación al entorno sociocultural, para definir los procesos necesarios, y la metodología que interviene en la formulación adecuada de un proyecto cultural.</p>	
Contenido:	
<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Concepto de cultura. 1.2. Revisión teórica de estudios culturales. 1.3. Análisis de contexto sociocultural de la ciudad. 1.4. Dinámica territorial y sectorial. 1.5. ¿Qué es la gestión cultural? 1.6. La gestión como proceso de desarrollo social. 1.7. Ejemplos de proyectos de gestión cultural. 1.8. ¿Qué es un proyecto? 1.9. Fases del proyecto. 1.10. Marco contextual de los proyectos. 1.11. Motivaciones y origen del proyecto. 1.12. Clasificación de eventos (exposiciones, convenciones, congresos, simposios, foros, etc.). 1.13. Descripción de planes, programas y proyectos. 	

Unidad II:

DISEÑO DEL PROYECTO

Duración: 20 horas

Competencia:

Desarrollar la estructura del proyecto a nivel teórico y conceptual, describiendo cada una de las etapas que deberán cumplirse para la implementación del proyecto final.

Contenido:

- 2.1. Antecedentes del proyecto.
- 2.2. Objetivos.
- 2.3. Descripción del proyecto.
- 2.4. Justificación.
- 2.5. Metas.
- 2.6. Destinatarios.
- 2.7. Beneficiarios de los proyectos.
- 2.8. Cronograma.
- 2.9. Imagen y difusión.
- 2.10. Plan de medios.
- 2.11. Recursos técnicos y humanos.
- 2.12. Presupuesto.
- 2.13. Organigrama.
- 2.14. Currículum Vitae de integrantes.
- 2.15. Carpeta ejecutiva del proyecto.

Unidad III:

Duración: 10 horas

FINANCIAMIENTO DEL PROYECTO

Competencia:

Generar las estrategias necesarias para la obtención de recursos económicos para la realización del proyecto. Establecer un panorama general de posibilidades para la colaboración de esfuerzos y la gestión de los fondos.

Contenido:

- 3.1. Evaluación de fuentes para la obtención de recursos.
- 3.2. Panorama de procuración de fondos concursables.
- 3.3. Financiamientos internacionales.
- 3.4. Gestión de recursos en instituciones públicas.
- 3.5. Gestión de recursos en iniciativas privadas.
- 3.6. Mercadotecnia social y posibles donantes.
- 3.7. Relaciones de cooperación y auspicios.
- 3.8. Desarrollo de contratos y convenios.

Unidad IV:

Duración: 10 horas

EJECUCIÓN DEL PROYECTO

Competencia:

Desarrollar los elementos requeridos para la implementación del proyecto cultural, mediante la coordinación de un equipo de trabajo integrador.

Contenido:

- 4.1. Planificación del proyecto.
- 4.2. Identidad visual del evento.
 - 4.2.1. Logotipo.
 - 4.2.2. Manual de identidad.
 - 4.2.3. Material gráfico.
 - 4.2.4. Material impreso.
 - 4.2.5. Material digital.
 - 4.2.6. Material audiovisual.
- 4.3. Desarrollo e implementación de campaña mediática.
- 4.4. Rueda de prensa.
- 4.5. Implementación técnica.
- 4.6. Diseño de espacios y delimitaciones espaciales.
- 4.7. Ambientación del evento.
- 4.8. Maqueta de evento.

Unidad V:

EVALUACIÓN DEL PROYECTO

Duración: 4 horas

Competencia:

Delimitar los indicadores que se desprende del resultado final del proyecto, para generar una retrospectiva de su implementación y evaluar la factibilidad del mismo en el contexto cultural.

Contenido:

- 5.1. ¿Por qué evaluar un proyecto?
- 5.2. Evaluación cuantitativa del proyecto.
- 5.3. Evaluación cualitativa del proyecto.
- 5.4. Técnicas y herramientas para la evaluación.
- 5.5. Indicadores.
- 5.6. FODA general del proyecto.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS				
No. de Práctica	Competencia	Descripción	Material de Apoyo	Horas
1	Analizar los elementos de la gestión cultural y la oferta del entorno social, obteniendo un marco conceptual sólido, entendiendo el valor de la colaboración y el trabajo colectivo.	Lluvia de ideas. Panel de discusión. Proyección de videos.	Hojas Blancas. Proyector. Sonido.	4
2	Evaluar las posibilidades creativas de los eventos culturales de la región.	Visitas a eventos. Reporte critico de eventos a los que se asistió.	Proyector. Viáticos.	4
3	Comprender la relevancia del manejo de imagen de las producciones culturales, para comunicar el mensaje y la obtención de resultados planeados, desarrollando habilidades estéticas y una visión conceptual de su trabajo de manera congruente.	Diseño de cartel y volante digital. Selección de imágenes. Cotización en medios. Plan de distribución.	Uso de programa de diseño.	6
4	Emplear el proceso y uso de las relaciones públicas para obtener un reconocimiento profesional, por medio de análisis de las experiencias de gestores de la región.	Cotización de un evento. Trabajo de campo. Taller de creatividad. Práctica de proveedores. Salidas guiadas.	Vehículo oficial. Viáticos.	4
5	Generar de manera integral la adaptación de espacios, elaboración de estructuras conceptuales de su producto cultural, con el uso de principios ecológicos y de economía óptima, con innovación, responsabilidad social y constancia.	Planeación de rueda de prensa. Ambientación de evento.	Sala Aula Magna.	6
6	Presentar públicamente el proyecto cultural, aplicando las bases teóricas y metodológicas de gestión cultural vistas en la asignatura.	Realización de proyecto final.	Patio central.	10

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

Estructura de la unidad de aprendizaje teórico-práctico donde se utilizarán herramientas metodológicas como:

- La exposición en clase por parte del docente.
- Participación de los alumnos a través del análisis y la reflexión de los contenidos.
- Ejercicios prácticos de investigación individual y/o colectiva, que permitan identificar las realidades culturales de la localidad.
- Participación en convocatorias de apoyos para la realización de los proyectos.
- Implementación de dinámicas grupales (mesas de discusión, investigaciones, etc.).
- Asignación de lecturas y documentos relativos a la clase.
- Presentación de miembros de instituciones culturales.
- Presentación de avances del proyecto.
- Asesoría individual para el desarrollo de los proyectos.
- Exposición, presentación y entrega del proyecto final.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios y medios de acreditación de acuerdo con el Estatuto Escolar de la UABC:

- La calificación mínima aprobatoria para esta asignatura es de 60.
- La calificación obtenida se expresará en escala centesimal de 0 a 100.
- Si la calificación final obtenida es mayor o igual que las 5 centésimas de cada unidad decimal, ésta no subirá a la unidad decimal superior. Ejemplo: 65 NO SUBIRÁ A 70.
- El alumno deberá cubrir el 80% de asistencias para tener derecho a la calificación final ordinaria.

Medios	Criterios de evaluación	Valor
Participación.	Pertinencia de participación y aportación a los puntos vistos en clase.	10%
Prácticas y exposiciones.	Atender en la fecha y hora acordada las prácticas y/o exposiciones. Con capacidad de síntesis, análisis, claridad y dominio en el tratamiento del tema.	20%
Tareas.	Entrega de los trabajos asignados para realizar extra clase.	10%
Entregas de proyectos.	Manejo adecuado de los temas del curso evaluado por medio de un examen práctico.	30%
Trabajo final.	*Presentación del proyecto final, desarrollado de acuerdo a los principios vistos durante el curso y a los estándares previstos.	30%
CALIFICACIÓN FINAL		100%

IX. BIBLIOGRAFÍA	
Básica	Complementaria
<ul style="list-style-type: none"> • Ander-Egg, Ezequiel (2000) "Cómo elaborar un proyecto". Argentina: Lumen • Cañete, Fabiola (Ed.) (2009) "Guía para la gestión de Proyectos culturales". Chile: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. • García Canclini, Néstor (1990) "Culturas Híbridas". México: Grijalbo • García Martínez, Carlos (2006) "Cómo elaborar un proyecto cultural". México: CONACULTA • Gras, Aline (2005) "Procuración de fondos para la promoción cultural"; México : Coedición CONACULTA, Instituto Mexiquense de Cultura • Ortega Villa, Luz María (2005) "Donde empieza la carne asada", México: UABC • Roselló, D. (2004) "Diseño y evaluación de proyectos culturales". España: Ariel 	<ul style="list-style-type: none"> • Dirección General de Vinculación Cultural y Ciudadanización. "Metodología de la Gestión Cultural". CONACULTA: México. • Tamayo, M. (2005) "El proceso de la investigación científica". México: Noriega editores • Piedras, E. (2004) "¿Cuánto vale la cultura?" Contribución económica de las industrias protegidas por el derecho de autor en México. México: Sociedad de Autores y Compositores de Música. Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana