



Universidad Veracruzana
Dirección General de Desarrollo Académico e Innovación Educativa
Dirección de Innovación Educativa / Departamento de Desarrollo Curricular
Programa de experiencia educativa
Área de Formación de Elección Libre

1. Área Académica

Todas las áreas académicas

2. Programa Educativo

Todos los programas educativos

3. Entidad(es) Académica(s)	4. Región(es)
Talleres Libres de Artes	<ul style="list-style-type: none">• Xalapa;• Veracruz-Boca del Río;• Poza Rica-Tuxpan;• Coatzacoalcos-Minatitlán;• Orizaba-Córdoba

5. Código	6. Nombre de la Experiencia Educativa
TLAR 00001	Composición y Perspectiva

7. Área de Formación del Modelo Educativo Institucional	8. Carácter
Área de Formación de Elección Libre	N/A

9. Agrupación curricular distintiva
Manifestaciones artísticas y culturales

10. Valores

Horas Teóricas	Horas Prácticas	Horas Otras	Total de horas	Créditos	Equivalencia (s)
1	1	No Aplica	30	3	No Aplica

11. Modalidad y ambiente de aprendizaje		12. Espacio	13. Relación disciplinaria	14. Oportunidades de evaluación
Curso-Taller	Presencial.	Múltiples	Multidisciplinaria	Ordinario

15. EE prerequisite(s)

No Aplica

16. Organización de los estudiantes en el proceso de aprendizaje

Máximo	Mínimo
10	5

17. Justificación

La EE “Composición y perspectiva” busca desarrollar en los participantes las habilidades necesarias para analizar, interpretar y aplicar conceptos de composición visual y perspectiva en diferentes áreas creativas, como el dibujo, la fotografía, la pintura y el diseño gráfico. Estos conocimientos fomentan la expresión artística, el pensamiento crítico y la capacidad para representar espacios tridimensionales en superficies bidimensionales, habilidades clave en disciplinas artísticas y creativas.

La intención formativa se enfoca en una diversidad de alumnos, capaces de crear comunicaciones visuales-gráficas efectivas y significativas.

Esto implica cultivar habilidades técnicas, creativas y conceptuales en los estudiantes, así como fomentar una comunicación profunda de los principios de composición y perspectiva y su aplicación práctica en diversos contextos.

18. Unidad de competencia (UC)

Los/las alumnos/as realizarán composiciones visuales al conocer los principios básicos de la composición visual, los elementos visuales y los tipos de perspectiva, los cuales les permitirán resolver problemas de representación espacial, tomando en cuenta valores estéticos y éticos, a través del análisis de obras la experimentación con responsabilidad, colaboración y creatividad.

19. Saberes:

Heurísticos	Teóricos	Axiológicos
Analiza críticamente obras maestras para identificar estrategias compositivas y el uso de la perspectiva. Experimenta prácticamente con bocetos y maquetas que representan diferentes perspectivas. Resuelve problemas visuales aplicando técnicas de composición y perspectiva. Uso de herramientas digitales y tradicionales (como software de diseño, lápiz, papel, regla, entre otros). Para realizar proyectos visuales.	Principios básicos de composición visual: regla de tercios, simetría, equilibrio y contraste. Tipos de perspectiva: perspectiva lineal, aérea y curvilínea. paralela, oblicua Elementos visuales: punto, línea, forma, textura y color. Formato, generación, división (partes iguales, partes proporcionales) RA, sección áurea y cuadro, rectángulo, pentágono Fundamentos históricos: la evolución de la perspectiva en el arte (Renacimiento, Barroco, Modernismo).	Valoración de la perspectiva como herramienta para comunicar ideas y emociones. Apreciación de la diversidad cultural reflejada en estilos de composición y representación espacial. Responsabilidad ética al representar imágenes visuales que muestran el contexto cultural y social. Colaboración y respeto en el trabajo grupal y la crítica constructiva. Creatividad en sus propuestas

20. Estrategias generales para el abordaje de los saberes y la generación de experiencia

Señale las actividades necesarias, puede indicar más de una.	(x) Actividad presencial	() Actividad virtual/ () En línea
De aprendizaje	Aprendizaje experiencial Trabajarán en escenarios reales o simulados para experimentar cómo la composición y la perspectiva influyen en la representación visual. Aprendizaje experiencial	

	-Aplicación práctica de los conceptos básicos a través de ejercicios y proyectos -Uso de software de diseño en situaciones reales o simuladas Aprendizaje reflexivo -Autoevaluación y reflexión sobre el proceso de composición y perspectiva -Análisis crítico de los resultados y de las decisiones de diseño tomadas	
De enseñanza	Proyectos interdisciplinarios Vincular el taller con otras disciplinas como arquitectura, diseño gráfico o fotografía para potencializar el aprendizaje significativo Talleres prácticos Sesiones de trabajo en grupo para la aplicación de técnicas de composición y perspectiva Ejercicios prácticos con retroalimentación directa Discusión y reflexión Debates sobre la importancia de la inclusividad y la ética de la composición y la perspectiva Reflexión crítica sobre el impacto de la composición y la perspectiva en la sociedad	

21. Apoyos educativos.

Espacios adecuados, para impartir y desarrollar las actividades del taller.
 Herramientas y materiales de la disciplina, desde Lápiz y papel, escuadras, compás cúter, regla, Proyector, libros (físicos y digitales), revistas, copias.

22. Evaluación integral del aprendizaje.

Evidencias de desempeño por productos	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
---------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------	------------

Proyecto individual de cada sesión (carpeta de trabajo Proyecto individual de cada sesión)	Atención, dedicación y disciplina. Realización, técnica y creatividad. Recopilación de proyecto finalizado en fecha de entrega. Disciplina y calidad	Técnica: evaluación por producto, análisis de desempeño. Instrumento: Lista de asistencia y cotejo, registro de avance, crítica constructiva y evaluación con retroalimentación en el aula. Evaluación y desarrollo del pensamiento creativo y ejercicios de análisis crítico para la valoración de su producto gráfico.	60 %
---	---	--	------

Evidencias de desempeño por demostración	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
Presentación de trabajos gráficos	Presentación y creatividad	Técnica: Observación directa	40%
	Puntualidad y compromiso	Instrumentos: registro de observación	
		Porcentaje total:	100%

23. Acreditación de la EE

Para acreditar, el/la estudiante deberá cumplir con el 80% de asistencia al curso, y con al menos el 60% en las evidencias de desempeño, de acuerdo con el Estatuto de Alumnos 2008.

24. Perfil académico del docente

Formación académica: Licenciado en artes plásticas, diseño gráfico, artes visuales o comunicación visual o afín.

Experiencia docente: en el nivel superior en IES públicas o privadas, mínimo 2 años.

Experiencia: Con experiencia comprobable de 2 años de diseño gráfico, geometría descriptiva, composición y perspectiva.

25. Fuentes de información

Arnheim, R. (2004). Arte y percepción visual: Una psicología del ojo creador. Alianza Editorial.
 Edwards, B. (1999). Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Ediciones Urano.
 Gombrich, E. H. (2008). La historia del arte. Phaidon Press.
 Loomis, A. (2011). Successful Drawing. Titan Books.
 Wong, W. (1993). Fundamentos del diseño bi y tridimensional. Limusa.

26. Formalización de la EE

Fecha de elaboración	Fecha de modificación	Cuerpo colegiado de aprobación
----------------------	-----------------------	--------------------------------

13/02/2001	25/11/2024	Órgano equivalente a Consejo Técnico de Talleres Libres de Artes
------------	------------	--

27. Nombre de los académicos que elaboraron/modificaron

Perla Margarita Ibarra Cortés
