

Universidad Autónoma del Estado de México
Escuela de Artes Escénicas
Licenciatura en Estudios Cinematográficos



Guía Pedagógica:
NARRATIVA MITOLÓGICA

Elaboró: Sonia Cejudo Escamilla

Fecha: Septiembre
2018

Fecha de
aprobación

Director

Consejo Técnico



Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación de la guía pedagógica	4
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	5
IV. Objetivos de la formación profesional	5
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	7
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización	7
VII. Acervo Bibliográfico	12
VIII. Mapa curricular	13-14



I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Licenciatura

Unidad de aprendizaje Clave

Carga académica
Horas teóricas Horas prácticas Total de horas Créditos

Período escolar en que se ubica

Seriación
UA Antecedente UA Consecuente

Curso Curso taller

Tipo de UA Seminario Taller

Laboratorio Práctica profesional

Otro tipo (especificar)

Modalidad educativa
Escolarizada. Sistema rígido
Escolarizada. Sistema flexible
No escolarizada. Sistema virtual
No escolarizada. Sistema a distancia
No escolarizada. Sistema abierto
Mixta (especificar).

Formación académica común

Formación académica equivalente UA



II. Presentación de la Guía Pedagógica

La Guía Pedagógica de la Unidad de Aprendizaje: Narrativa Mitológica, conforme lo señala el Artículo 87 del Reglamento de Estudios Profesionales vigente, es un documento que complementa al programa de estudios, documento de observancia obligatoria para autoridades, alumnos, personal académico, administrativo en el cual se recuperan los principios y objetivos de los estudios profesionales, su relación con el modelo curricular y el plan de estudios de la formación profesional es referente para definir las estrategias de conducción del proceso de enseñanza-aprendizaje, el desarrollo de las formas de evaluación y acreditación de la UA, la elaboración de materiales didácticos y los mecanismos de organización de la enseñanza.

La Guía Pedagógica, no tiene carácter normativo, sin embargo, proporciona recomendaciones para la conducción del proceso de enseñanza aprendizaje. Su carácter indicativo otorgará autonomía al personal académico para la selección y empleo de los métodos, estrategias y recursos educativos que considere más apropiados para el logro de los objetivos.

El diseño de esta guía pedagógica responde a un modelo de enseñanza centrado en el aprendizaje y en el desarrollo de habilidades, actitudes y valores que brinda al estudiantado la posibilidad de Analizar la estructura del mito, sus personajes arquetípicos y sus representaciones en diferentes religiones politeístas. Investigar exhaustivamente la mitología grecorromana ya que esta representa la base de la producción artística de tradición occidental a través de varias etapas de la historia humana. Conocer el contexto y ejemplos de la narración mitológica (Tolkien y mitos germánicos) y su influencia en la producción artística de los siglos XIX-XXI. Construir las bases para la lectura inteligente y el conocimiento de la estructura formal de la obra literaria (prosa y poesía). Mejorar la habilidad de argumentar ideas propias y luego redactarlas.

El enfoque y los principios pedagógicos que guían el proceso de enseñanza aprendizaje de esta UA tienen como referente la corriente constructivista del aprendizaje y la enseñanza, según la cual el aprendizaje es un proceso constructivo interno que realiza la persona que aprende a partir de su actividad interna y externa y, por intermediación de un facilitador que propicia diversas situaciones para facilitar la construcción de aprendizajes significativos contextualizando el conocimiento. Por tanto, la selección de métodos, estrategias y recursos de enseñanza aprendizaje está enfocada a cumplir los siguientes principios:

- El uso de estrategias motivacionales para influir positivamente en la disposición de aprendizaje de los estudiantes.



- La activación de los conocimientos previos de los estudiantes a fin de vincular lo que ya sabe con lo nuevo que va a aprender.
- Diseñar diversas situaciones y condiciones que posibiliten diferentes tipos de aprendizaje (por recepción, por descubrimiento, por repetición y significativo).
- Facilitar la búsqueda de significados y la interpretación mediada de los contenidos de aprendizaje mediante la organización de actividades colaborativas.
- Favorecer la contextualización de los contenidos de aprendizaje mediante la realización de actividades prácticas, investigativas y creativas.

Los métodos, estrategias y recursos didácticos que integran las secuencias didácticas, tienen el propósito de crear situaciones de aprendizaje variadas que faciliten la adquisición, integración y transferencia de lo aprendido.

La combinación de escenarios y recursos busca propiciar ambientes de aprendizaje variados que estimulen el deseo de aprender en situaciones concretas, simuladas o cercanas al contexto en el que el estudiante realizara su práctica profesional.

La UA es un taller de acuerdo con lo que se busca que los alumnos y alumnas se acercan a la literatura mitológica desde una parte creativa, es decir que la lectura/visión y el análisis de libros/películas les de material para crear sus propias piezas creativas. Así la primera parte es un análisis desde la perspectiva jungiana y la segunda parte crea adaptaciones de mitos griegos.

III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación:	Básico
Área Curricular:	Disciplinas complementarias
Carácter de la UA:	Obligatorio

IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

Formar profesionales en Estudios Cinematográficos poseedores de una crítica concepción del Cine y una clara visión del papel que este juega en los ámbitos social, educativo y Cinematográfico, para así desempeñarse cabalmente en la expresión audiovisual, con conocimientos sólidos, habilidades técnicas y un alto sentido de responsabilidad para:



- *Crear obras filmicas de Ficción y Documental que trasciendan y motiven a la reflexión a través de la expresión artística.*
- Investigar temáticas y necesidades sociales que aquejan a la población para divulgarse a través de la Producción Documental.
- Realizar proyectos documentales basados en investigaciones concisas para profundizar y enriquecer el conocimiento y la cultura.
- Abordar los temas a expresar por medio de una metodología específica para ser expuestos por medio del Cine Documental.
- Desarrollar una cultura crítica y analítica por medio de la expresión Cinematográfica.
- Exponer la realidad social a través de discursos visuales para crear sinergias que ayuden a la solución de problemas específicos.
- Fomentar a través de ensayos visuales la relevancia que adquiere el Cine como archivo histórico de nuestro acontecer.
- Incentivar a la población a través de la comunicación audiovisual a proteger y preservar el patrimonio cultural y artístico.
- Fomentar valores y pautas de conducta a través de los mensajes de la obra Cinematográfica.
- Dirigir proyectos Cinematográficos de Ficción y de Documental.
- Realizar la preproducción, la producción y la postproducción de proyectos Cinematográficos de Ficción y Documental.
- Fotografiar cortometrajes, medimetrajes, largometrajes, y documentales.
- Escribir cortometrajes, medimetrajes, largometrajes, y documentales.
- Sonorizar cortometrajes, medimetrajes, largometrajes, y documentales.
- Editar proyectos Cinematográficos y televisivos.
- Gestionar sus propios proyectos Cinematográficos.
- *Analizar el Lenguaje Cinematográfico y aplicarlo en sus realizaciones.*
- *Diseñar el plan de producción de proyectos Cinematográficos.*
- Ensamblar montajes haciendo uso de la sintaxis Cinematográfica.
- Diferenciar las distintas corrientes Cinematográficas.
- Musicalizar adecuadamente sus relatos visuales.
- *Construir estructuras dramáticas de acuerdo con el género y formato requerido.*
- Evaluar la estética de la composición y el color.
- Categorizar las ventajas y desventajas en la selección de locaciones, sets, actores, vestuario, maquillaje, utilería, etc.
- Valorar el tiempo otorgado para la realización del proyecto.
- *Desarrollar la crítica Cinematográfica.*
- Realizar proyectos televisivos y publicitarios.
- Integrar el uso de las nuevas tecnologías digitales.
- Diseñar la producción artística (ambientación, escenografía).



- Formular cuestionamientos universales en sus discursos.
- Sintetizar un estilo propio en la realización de sus discursos.
- Causar una impronta en la sociedad.
- Proponer nuevos razonamientos a través de una visión contemporánea.
- Experimentar creativamente hasta donde su propia imaginación lo limite.

Objetivos del núcleo de formación: Básico

Promover en el alumno/a el aprendizaje de las bases contextuales, teóricas y filosóficas de sus estudios, la adquisición de una cultura universitaria en las ciencias y las humanidades, y el desarrollo de las capacidades intelectuales indispensables para la preparación y ejercicio profesional, o para diversas situaciones de la vida personal y social.

Objetivos del área curricular o disciplinaria: Disciplinas complementarias

Examinar los fundamentos de las diferentes disciplinas que subyacen en la expresión cinematográfica para integrarlas conceptualmente dentro de su proceso creativo.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Analizar la estructura del mito, sus personajes arquetípicos y sus representaciones en diferentes religiones politeístas. Investigar exhaustivamente la mitología grecorromana ya que esta representa la base de la producción artística de tradición occidental a través de varias etapas de la historia humana. Conocer el contexto y ejemplos de la narración mitológica (Tolkien y mitos germánicos) y su influencia en la producción artística de los siglos XIX-XXI. Construir las bases para la lectura inteligente y el conocimiento de la estructura formal de la obra literaria (prosa y poesía). Mejorar la habilidad de argumentar ideas propias y luego redactarlas.

VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje y su organización.

Unidad 1. Estructura arquetípica del mito.

Objetivo general:

Revisar la teoría de los arquetipos de C.G. Jung en función de la estructura del mito, construcción de los personajes-clave, desarrollo de la trama y su propósito didáctico como la presencia indispensable del cierre-moraleja que concluye toda la narración mitológica.

Temáticas

1.1 Estructura arquetípica del mito.

- 1.1.1 Teoría de los arquetipos de C.G. Jung
- 1.1.2 Arquetipos mitológicos
- 1.1.3 Estructura y función del mito

Métodos, estrategias y recursos para la enseñanza.-

Para orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos de la unidad temática, se sugiere seguir el método analítico.

Estrategias:



Para facilitar la selección, elaboración, integración, organización, recuperación y transferencia de la información se han seleccionado las estrategias como videoforos, estudio de casos, estructuras textuales y expositivas.

Recursos:

Los recursos educativos seleccionados como apoyo para el alcance del objetivo de la unidad temática son textos académicos, artículos científicos, ejercicios prácticos y videos.

Actividades para el aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Acción docente Diagnóstico del nivel en el que se presenta el grupo. Presentación del programa de estudios, la guía pedagógica y la guía de evaluación. Presentación de la plataforma digital con los archivos disponibles para el curso.</p> <p>Acción estudiante A1. Firma del programa y de las guías por parte de los estudiantes.</p> <p>Acción docente Lectura grupal y breve análisis de "La casa de Asterión" (Borges)</p>	<p>Acción estudiante A2. Lectura en casa de "Sobre el concepto de arquetipo" de C. G. Jung. Resolución de andamio de lectura.</p> <p>Acción docente Discusión grupal de la lectura y preguntas de reflexión.</p>	<p>Acción estudiante A3. Prueba escrita de los arquetipos jungianos.</p>
<p>Tiempo 1 horas</p>	<p>Tiempo 2 horas</p>	<p>Tiempo 1 horas</p>

Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)

Escenarios	Recursos
<p>Aula</p>	<p>Apuntes Borges, J. L. "La casa de Asterión". <i>El Aleph</i>. Jung, C. G. (2002). <i>Los arquetipos y lo inconsciente colectivo</i>. En Jung, C.G. <i>Obra Completa volumen 9.</i>, Ed. Trotta, Madrid.</p>



Unidad 2. Mitología grecorromana		
<p>Objetivo general: Examinar la estructura y los personajes principales de la mitología grecorromana; aprender los nombres de los personajes en ambas tradiciones, conocer la correspondencia entre ellos. Analizar la influencia de la mitología grecorromana en algunas de las actividades de la humanidad como psicología (Freud), Artes Plásticas, Literatura, Música.</p>		
<p>Temáticas.- 2.1. Mitología grecorromana. 2.1.1 Estructura del Panteón Griego y su correspondencia en la tradición romana 2.1.2 Líneas temáticas principales 2.1.3 Mitología grecorromana en la literatura y las Artes 2.1.4 Revisión de las adaptaciones televisivas y cinematográficas</p>		
<p>Métodos, estrategias y recursos para la enseñanza.- Para orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos de la unidad temática, se sugiere seguir el método analítico. Estrategias: Para facilitar la selección, elaboración, integración, organización, recuperación y transferencia de la información se han seleccionado las estrategias como videoforos, estudio de casos, estructuras textuales y expositivas. Recursos: Los recursos educativos seleccionados como apoyo para el alcance del objetivo de la unidad temática son textos académicos, artículos científicos, ejercicios prácticos y videos.</p>		
Actividades para el aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Actividad docente Con apoyo de obras de arte (pintura y escultura), llevar a cabo la narración de los mitos de la creación griegos así como de los dioses olímpicos</p>	<p>Actividad estudiante A1. Investigación individual y diagrama de aprendizaje sobre la correspondencia entre deidades griegas y romanas.</p> <p>Actividad docente Proyección guiada de fragmentos de adaptaciones cinematográficas de mitos griegos.</p> <p>Actividad estudiante A2. Lectura de <i>Edipo Rey</i> y resolución de andamio de lectura</p>	<p>Actividad estudiante A4. Exposición oral de <i>Ida</i> con base en los arquetipos jungianos y en <i>La odisea</i>.</p>



	<p>Actividad docente</p> <p>Exposición sobre la importancia de <i>Edipo Rey</i> a partir de Sófocles y Pasolini.</p> <p>Actividad estudiante</p> <p>A3. Lectura de <i>La odisea</i> y resolución de andamio de lectura.</p> <p>Actividad docente</p> <p>Reflexión grupal para identificar arquetipos e intertextualidades mitológicas y bíblicas en películas modernas.</p>	
Tiempo	Tiempo	Tiempo
2 hrs	8 hrs	2 hrs
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
Salón	<p>Apuntes Proyector Computadora Del Toro, Guillermo. <i>La forma del agua</i>. (2017) Merlet, Agnes. <i>Artemisia</i>. (1997). Pawlikowski, Pawe. <i>Ida</i>. (2013). Sófocles. <i>Edipo Rey</i>. Homero. <i>La odisea</i>.</p>	

Unidad 3. Mitología germánica

Objetivo general: Examinar la estructura y los personajes principales de la mitología germánica; aprender los nombres de los personajes, conocer la correspondencia entre la mitología germánica y otras tradiciones mitológicas. Revisar la obra de Tolkien y las interpretaciones de los mitos germánicos en el teatro musical (Wagner) y en el cine.

Temáticas.-

3.1 Mitología germánica.

- 3.1.1 Estructura de la mitología germánica y sus personajes principales.
- 3.1.2 Líneas temáticas principales.



<p>3.1.3 Mitología germánica en la literatura y las artes. 3.1.4 Revisión de las adaptaciones en el teatro musical y en el cine.</p>		
<p>Métodos, estrategias y recursos para la enseñanza Para orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos de la unidad temática, se sugiere seguir el método analítico y, finalmente, el globalizado.</p> <p>Estrategias: Para facilitar la selección, elaboración, integración, organización, recuperación y transferencia de la información se han seleccionado las estrategias como lluvia de ideas, videoforos, debates, diálogos simultáneos y proyectos.</p> <p>Recursos: Los recursos educativos seleccionados como apoyo para el alcance del objetivo de la unidad temática son textos académicos, artículos científicos, ejercicios prácticos y videos.</p>		
<p>Actividades para el aprendizaje</p>		
Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Acción docente Lectura grupal del <i>Voluspá</i></p> <p>Acción estudiante A1. Andamio de lectura del <i>Beowulf</i>.</p> <p>Acción docente Diagrama de aprendizaje de los dioses nórdicos con mitos narrados.</p>	<p>Acción estudiante A2. Andamio de lectura de Lewis C. <i>El sobrino del mago</i>.</p> <p>Acción docente Reflexión sobre el efecto de inmersión en la obra de Lewis.</p> <p>Acción estudiante A3. Maqueta a partir de la obra de Lewis.</p> <p>Acción docente Proyección guiada de <i>El señor de los anillos</i> para identificar relación con la mitología nórdica.</p> <p>Acción estudiante A4. Elaboración de reporte sobre <i>El señor de los anillos</i>.</p>	<p>Acción docente Guía para elaboración de la adaptación de un mito.</p> <p>Acción estudiante A5. Dramatización de <i>Las Metamorfosis</i> de Ovidio</p>
Tiempo	Tiempo	Tiempo
4 hrs	10 hrs	4 hrs
<p>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</p>		
Escenarios		Recursos
Salón y Auditorio		Apuntes Presentaciones



	Anónimo. <i>Beowulf</i> . Disponible en línea. Lewis, C. S. (2010). <i>Crónicas de Narnia: El sobrino del mago</i> . Ovidio. <i>Las metamorfosis</i> .
--	--

VII. Acervo bibliográfico

Básico

- Anónimo. *Beowulf*. Disponible en línea.
- Anónimo. *La odisea*.
- Bernárdez, E. (2002). *Los mitos germánicos*. Ed. Alianza, Madrid.
- Borges, J. L. "La casa de Asterión". *El Aleph*.
- Calabrese, Omar (1997). *El lenguaje del arte*. Ed. Paidós, Barcelona.
- Dahlhaus, Carl. (1979). *Richard Wagner's Music Dramas*. Cambridge UP.
- Jung, C. G. (2002). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. En Jung, C.G. *Obra Completa volumen 9.*, Ed. Trotta, Madrid.
- Lewis, C. S. (2010). *Crónicas de Narnia: El sobrino del mago*.
- López, F. (2008). *Breve historia de la mitología griega*. Ed. Nowtilus, Madrid.
- Tolkien, J.R.R. (1993). *El Señor de los Anillos*. Ed. Minotauro, Madrid.
- Sófocles. *Edipo Rey*.
- Strauss-Levi, Claude. (1987). "La estructura de los mitos". *Antropología estructural*.
Barcelona: Paidós,
- Young-Eisendrath, T. (1999). *Introducción a Jung*. Ed. Akal, Madrid.
- Zavala, L. (2006). *La precisión de la incertidumbre: posmodernidad, vida cotidiana y escritura*. UAEMex, Toluca.

Complementario

- Coll, C., Martín, E., Mauri, T., Miras, M., Onrubia, J., Solé, I., & Zabala, A. (2007). *El constructivismo en el aula* (17a ed.). México: Graó.
- Díaz-Barriga, Á. (s.f.). Guía para la elaboración de una secuencia didáctica. Recuperado el 10 de abril de 2018, de http://www.setse.org.mx/ReformaEducativa/Rumbo%20a%20la%20Primera%20Evaluaci%C3%B3n/Factores%20de%20Evaluaci%C3%B3n/Pr%C3%A1ctica%20Profesional/Gu%C3%ADa-secuencias-didacticas_Angel%20D%C3%ADaz.pdf



- Díaz-Barriga, F., & Hernández, G. (2010). El aprendizaje de diversos contenidos curriculares. En F. Díaz-Barriga, & G. Hernández, Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. (Tercera ed.). México: Mc Graw Hill.
- Pimienta Prieto, J. H. (2012). Estrategias de enseñanza-aprendizaje. Docencia universitaria basada en competencias. México, México: Pearson Educación.

Filmografía

- Cocteau, Jean. *Orfeo*. (1950)
- Del Toro, Guillermo. *La forma del agua*. (2017)
- Merlet, Agnes. *Artemisia*. (1997).
- Ovidio. *Las metamorfosis*.
- Pawlikowski, Pawe. *Ida*. (2013).





Licenciatura en Estudios Cinematográficos

MAPA CURRICULAR DE LA LICENCIATURA EN ESTUDIOS CINEMATOGRAFICOS 2014

PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10																
						<table border="1"> <tr><td>Ambientación, escenografía y vestuario</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> </table>	Ambientación, escenografía y vestuario	1		2		3		4	<table border="1"> <tr><td>Distribución y exhibición Cinematográfica</td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> </table>	Distribución y exhibición Cinematográfica	2		0		2		4		
Ambientación, escenografía y vestuario	1																								
	2																								
	3																								
	4																								
Distribución y exhibición Cinematográfica	2																								
	0																								
	2																								
	4																								
						<table border="1"> <tr><td>Análisis del Cine contemporáneo</td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> </table>	Análisis del Cine contemporáneo	2		0		2		4	<table border="1"> <tr><td>Efectos especiales</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> </table>	Efectos especiales	1		2		3		4		
Análisis del Cine contemporáneo	2																								
	0																								
	2																								
	4																								
Efectos especiales	1																								
	2																								
	3																								
	4																								
						<table border="1"> <tr><td>Análisis de series televisivas</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> </table>	Análisis de series televisivas	1		2		3		4	<table border="1"> <tr><td>Óptica iluminación</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> </table>	Óptica iluminación	1		2		3		4		
Análisis de series televisivas	1																								
	2																								
	3																								
	4																								
Óptica iluminación	1																								
	2																								
	3																								
	4																								
						<table border="1"> <tr><td>Animación digital</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> </table>	Animación digital	1		2		3		4	<table border="1"> <tr><td>Producción audiovisual</td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> </table>	Producción audiovisual	0		4		4		4		
Animación digital	1																								
	2																								
	3																								
	4																								
Producción audiovisual	0																								
	4																								
	4																								
	4																								
						<table border="1"> <tr><td>Caracterización y maquillaje</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> </table>	Caracterización y maquillaje	1		2		3		4	<table border="1"> <tr><td>Producción radiofónica</td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> </table>	Producción radiofónica	0		4		4		4		
Caracterización y maquillaje	1																								
	2																								
	3																								
	4																								
Producción radiofónica	0																								
	4																								
	4																								
	4																								
						<table border="1"> <tr><td>Creatividad publicitaria</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> </table>	Creatividad publicitaria	1		2		3		4	<table border="1"> <tr><td>Producción de spots publicitarios</td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> </table>	Producción de spots publicitarios	0		4		4		4		
Creatividad publicitaria	1																								
	2																								
	3																								
	4																								
Producción de spots publicitarios	0																								
	4																								
	4																								
	4																								
						<table border="1"> <tr><td>Dirección de arte 1</td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> </table>	Dirección de arte 1	2		0		2		4	<table border="1"> <tr><td>Radio y televisión</td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> </table>	Radio y televisión	2		0		2		4		
Dirección de arte 1	2																								
	0																								
	2																								
	4																								
Radio y televisión	2																								
	0																								
	2																								
	4																								
						<table border="1"> <tr><td>Dirección de arte 2</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> </table>	Dirección de arte 2	1		2		3		4											
Dirección de arte 2	1																								
	2																								
	3																								
	4																								

Escuela de Artes Escénicas
SUB-DIRECCIÓN
ACADÉMICA