



UNIVERSIDAD DE MONTEMORELOS
Escuela de Artes y Comunicación

**IMPORTANCIA Y BENEFICIOS DE IMPULSAR UN
TALLER DE CREATIVIDAD PARA ALUMNOS DE LA
ESCUELA DE ARTES Y COMUNICACIÓN DE LA UM.**

Informe de investigación presentado en cumplimiento
parcial de los requisitos para el grado de Licenciatura
en Diseño de Comunicación Visual

por:

Ingrid Betsabé Gallardo Ramírez

Maestro asesor:

Rubí Janet López Aguirre

Montemorelos NL, Mayo de 2015

Abstract

This research answers the research line 3 and 4 which is part of the project entitled From the exhibition for sale. Model creative and innovative venture for the production and sale of design and art, promoted by the School of Arts and Communication, for the implementation of a pilot test creative workshop at the University of Montemorelos.

In the current context, college students are being challenged by new trends in art creation and development; facing the demand for quality and more rigorous powers to the stretching in previous years. This is due to the rapidly changing environment in which they develop.

Within the powers offered by the University of Montemorelos, they are acquiring various job skills, which are developed through workshops / components offered within the institution.

In the last five years has been watching the creative market it has increased by various means, one of which is the emergence of new platforms for the promotion and presentation of products / projects personal brand.

Concern about the present increase in competition in this market, has opened the possibility of a prototype workshop for creative development and production for the same UM students; both those within the School of Arts and Communication, as those belonging to other races. ↯

A project titled Artcom Shop display is performed on each final project of the semester, where students have the opportunity to offer some works prepared for sale.

The Artcom Store to leave the Expo ARTCOM protocol, becomes the Bazart Artcom, held in the square May 5 with the same purpose of exhibiting services and personal projects ready for sale.

"One of the objectives of the University of Montemorelos, on comprehensive education is to provide programs that promote the dignity of manual and

technical activities through which students have the opportunity to develop their practical use, and offer programs that are the appreciation of artistic expression.”

Student Agenda, page 7.

Keywords

Creativity, Component, Innovation, Entrepreneurship, Creativity Workshop, New Products, Sales, Design, Art

Resumen

La presente investigación responde a las línea de investigación 3 y 4 que es parte del proyecto titulado De la exposición a la venta. Modelo de emprendimiento creativo e innovador para la producción y venta de diseño y arte, Promovido por la Escuela de Artes y comunicación, para la implementación de una prueba piloto de taller creativos en la Universidad de Montemorelos.

En el contexto actual, los estudiantes universitarios están siendo desafiados por las nuevas tendencias de creación y desarrollo del arte; enfrentándose a la exigencia de calidad y competencias más rigurosas a las que se extendían en años anteriores. Esto debido a la rápida evolución del medio en el que se desarrollan.

Dentro de las competencias que ofrece la Universidad de Montemorelos, están la adquisición de diversas aptitudes de trabajo, las cuales son desarrolladas por medio de talleres/componentes impartidos dentro de la Institución.

En los últimos cinco años se ha observando que el mercado creativo se ha incrementado por diversos medios, uno de los cuales es el surgimiento de nuevas plataformas para la promoción y presentación de productos/proyectos de marca personal.

La preocupación por el presente incremento de la competencia dentro de este mercado, ha abierto la posibilidad de un prototipo de taller para el desarrollo creativo y producción para los mismos estudiantes de la UM; tanto para los que están dentro de la escuela de Artes y Comunicación, como los que pertenecen a otras carreras.

Existe un proyecto titulado la *Tienda Artcom* que se realiza en cada exhibición de

proyectos finales del semestre, en donde los alumnos tienen la oportunidad de ofrecer algunas obras preparadas para la venta.

La *Tienda Artcom* al salir del protocolo de la *Expo ARTCOM*, se transforma en el *Bazart Artcom*, que se realiza en la plaza 5 de Mayo con la misma finalidad de exhibir servicios y proyectos personales preparados para la venta.

“Uno de los objetivos de la Universidad de Morelia, respecto a la educación integral, es ofrecer programas que promuevan la dignidad de las actividades técnicas y manuales, mediante las cuales los estudiantes tengan la oportunidad de desarrollar su utilidad práctica, y ofrecer programas que formen el aprecio por las expresiones artísticas.”

Pág. 7 Agenda Estudiantil

En la Biblia que es la Palabra de Dios, encontramos que el Señor dotó al hombre y a la mujer de diversos dones y dependiendo de lo que hagamos él nos llama, así lo menciona en Éxodo 31:1-6 “Habló Jehová a Moisés, diciendo: Mira, yo he llamado por nombre a Bezaleel hijo de Uri, hijo de Hur, de la tribu de Judá y lo he llenado del Espíritu de Dios, en sabiduría y en inteligencia, en ciencia y en todo arte, para inventar diseños, para trabajar en oro, en plata y en bronce, y en artificio de piedras para engastarlas, y en artificio de madera; para trabajar en toda clase de labor. Y he aquí yo he puesto con él a Aholiab hijo de Ahisamac, de la tribu de Dan; y he puesto sabiduría en el ánimo de todo sabio de corazón, para que hagan todo lo que te he mandado”. Es Dios quien nos capacita, la promesa que tiene es para aquella persona que sea solícita en su trabajo y este será siempre una bendición.

En cuanto a los talentos, Dios hizo al ser humano con ciertas habilidades muy específicas a cada uno, al explotarlos le dan la capacidad de entender otras áreas de trabajo diferentes a las propias. Cuanto más sean desarrolladas el Señor le bendecirá con más talentos.

El Señor ha dado a los hombres tacto y capacidad. Los que usen para la gloria de él los talentos que les confió y entretejan con su vida los principios bíblicos, recibirán éxito. Hemos de trabajar, orar y poner nuestra confianza en Aquel que nunca fracasará.”

White (2010)

“De la misma manera en el libro de La Educación menciona: “Diversas industrias deben instalarse en nuestras escuelas. La instrucción industrial debe incluir la teneduría de libros, la carpintería, y todo lo que abarca la agricultura. Deben hacerse preparativos para enseñar los trabajos de herrería, pintura, zapatería, arte culinario, panadería, lavandería, zurcidos, dactilografía, e imprenta. Debe dedicarse a este trabajo de adiestramiento toda facultad que disponemos, para que los alumnos puedan salir bien preparados para los deberes de la vida práctica”. White ()

Así mismo las exigencias del trabajo pueden llegar a influir positivamente en el desarrollo profesional de cada alumno; el escrito de la reforma de salud menciona que aunque no exista un ojo crítico físicamente, el trabajo tiene que ser realizado como si el Señor mismo estuviera presente en el proceso de éste.

Dentro de este contexto cabe mencionar cuán importante es el tomar una preparación profesional. “Hay que instruir a los jóvenes para que sepan que la educación tiene como propósito enseñarles las responsabilidades de la vida y que el verdadero propósito de esto no consiste en obtener toda la ganancia posible para sí mismo, sino en honrar a su Creador. Esta educación hará que los jóvenes sean amos y no esclavos del trabajo”. {ED 199.1;199.3}

Agradecimientos:

A Dios por crearnos únicos y especiales.

A mis padres por ser una inspiración ejemplar.

A mis abuelos.

Índice

Sección 1

Antecedentes de Investigación Mayor	2
Problema de la Investigación Mayor	3
Definición de Problema de Investigación Mayor	3
Objetivos de Investigación del Estudiante	4
Pregunta de la Investigación del Estudiante	4
Hipótesis de la Investigación del Estudiante	5
Delimitaciones de Investigación del Estudiante	5
Limitantes de la Investigación del Estudiante	5
Definición de Términos de Investigación	6

Sección 2

Marco teórico	7
Metodología	14
Beneficios Esperados	14
Resultados	15

Sección 3

Conclusiones	18
Reflexión	19
Recomendaciones	20
Futuros Aportes	20
Bibliografía	21
Apéndice	22

Antecedentes

En la actualidad los estudiantes de nivel pregrado, se enfrentan con una nueva modalidad en cuanto a su nivel de profesionalismo y requisitos de egreso. Ahora se busca no tanto ser un profesionista empleador sino un profesionista emprendedor, haciendo honor a las competencias propias de la carrera que cursan. En los últimos 5 años aproximadamente, a comenzado un auge por la venta de diseño y de arte. Teniendo así un ingreso económico extra, donde se aprovecha y desarrollan sus habilidades técnicas y manuales. Enriqueciendo la creatividad e innovación propias con los conocimientos de su profesión (diseño gráfico y artes visuales).

En la Expo Artcom de invierno 2012 se inició con La Tienda ARTCOM, espacio para la venta de producciones artísticas y de diseño de los alumnos en curso de la escuela ARTCOM. Es una buena iniciativa, pero faltó promoción de la misma, por tal motivo los asistentes a la exposición no venían preparados para comprar artículos. También por parte de los alumnos faltó más participación.

En cuestión de las opciones existentes que los alumnos tienen del componente manual, muchas veces no llegan a desarrollar su creatividad e innovación por completo. Ya que tienen como objetivo enseñar una técnica de profesiones cómo costura, mecánica, refrigeración, manualidades, entre otras..

Problema

Dentro de la escuela ARTCOM no hay una plataforma para los diseñadores y artistas para generar ingresos a través de sus creaciones por medio de sus habilidades manuales y técnicas.

Actualmente no existe un espacio ni tiempo designado para la producción personal de diseño y de arte para los estudiantes de Artcom ni de otras carreras.

Dentro del plan de estudios académicos de los estudiantes de universidad existen los componente manuales, los cuales enseñan oficios para hombres y para mujeres. La situación es que estos talleres se enfocan en enseñar el oficio, mas no se impulsa la creatividad del estudiante para dichos proyectos.

Por esta razón se dio a la tarea de observar dos cuestiones

1. Cuales son las tendencias y/o opciones de talleres del mercado creativo en Montemorelos y Monterrey, que abren oportunidades de adquirir ingresos económicos basados en proyectos personales.
2. Cuales son las opciones de componentes ofrecidos actualmente dentro de la Universidad de Montemorelos y cual es el impacto que tienen en los estudiantes de primero, segundo y tercer año de licenciatura.

Definición del problema

Con la necesidad de saber cual es el punto en que estamos como universidad de Montemorelos, en el desarrollo de alumnos innovadores y aptos para solucionar problemas de manera rápida y creativa, se crea esta línea de investigación para visualizar cuales tienden a ser las corrientes de emprendimiento entre los estudiantes universitarios de Montemorelos y que opciones de talleres para el desarrollo de ideas creativas de emprendimiento personal existen actualmente en Monterrey.

Dando a conocer resultados reales y precisos para la creación de una propuesta de Componente/Taller de desarrollo creativo, donde se utilizarán las herramientas necesarias para dar impulso a los proyectos que se quedan en ideas por la falta de conocimiento técnico o dirección creativa.

Objetivos

El resultado esperado será una tabla comparativa con los resultados de la investigación externa e interna de los Componentes Creativos, dando datos certeros y la realización de un análisis sobre los componentes actuales con los que cuenta la Universidad de Morelos. Con la finalidad de comparar cuales son las posibles opciones que se podrán proponer para la realización del Componente Creativo.

Pregunta

Fase 1: ¿Cómo son los talleres existentes de creatividad?, ¿existen prototipos similares de talleres creativos y de producción?, ¿cómo es la producción?, ¿quiénes son los que asisten?, ¿tiene un costo?, ¿cuánto es la duración del taller, días, horas?, ¿existe algún método de enseñanza o cómo se desarrolla el aprendizaje?

Fase 2: ¿Cuáles son las opciones de componentes manuales de los alumnos de la Escuela ARTCOM?, ¿qué tan conformes están con las elecciones que tienen?, ¿desarrollan, o qué tanto desarrollan su creatividad e innovación?, ¿les gustaría un componente de creatividad y producción?, ¿cuántos de los alumnos de la Escuela ARTCOM preferirían un Workshop creativo y de producción personal?, ¿hubiera interés de alumnos de otras facultades en tomar este tipo de workshop-componente?, ¿cuántos de los entrevistados se inscribirían?

Hipótesis

Existen actualmente diversos métodos para la implementación de un taller creativo, muchos de ellos son presenciales, de duración extensa, otros son realizados únicamente por bloques de uno a dos meses, y la creciente ola es la oferta de los talleres por Internet.

La principal área de producción consiste en la educación del pensamiento creativo, que a su vez da opción para la exploración de nuevas técnicas para la realización de proyectos personales.

La Universidad de Montemorelos ofrece actualmente los componentes de costura, mecánica, finca, belleza, primeros auxilios y manualidades, donde los estudiantes pueden aprender dichos oficios, Sin embargo para un óptimo desarrollo profesional, se ha de proponer un prototipo de componente creativo para la Escuela de Artes y Comunicación, favoreciendo los intereses personales de los alumnos, por ejemplo el desarrollo de una marca personal o la implementación de nuevos productos para la venta.

Delimitación

La presente investigación consta de dos líneas de investigación, la primera se delimitó únicamente en el área de Monterrey, donde se investigó por vía internet los lugares donde se ofrecen talleres que impulsan la creatividad, en base a oficios o artes manuales.

La segunda se llevó a cabo con alumnos que estuvieran o hubieran cursando los componentes manuales que ofrece la Universidad de Montemorelos. Llevándose a cabo el durante el ciclo escolar 2013-2014.

Limitantes

Las limitantes que se encontraron fue, la falta de continuidad en el proceso de respuesta en el artefacto cultural, al responder una pregunta se saltaban a otra. O dejaban las demás en blanco.

Definición de Términos

Infografía: Es aquel conjunto de gráficos y texto que tienen como fin dar a conocer un tema, concepto, investigación, o la presentación de un mapa didáctico.

Artefacto cultural: Son aquellas instalaciones dinámicas, que ofrecen una experiencia al espectador, con la finalidad de obtener de ellos datos sobre alguna encuesta, sin ocasionar una carga o pérdida de tiempo.

Componente creativo: Se le denomina Componente creativo, al conjunto de estrategias implementadas en un taller, que tendrá como objetivo el desarrollo creativo.

Competencias: son las capacidades con diferentes conocimientos, habilidades, carácter y valores que forman de manera integral las interacciones humanas.

Marco teórico

Introducción

La siguiente sección a la que se introduce, presenta de manera clara y detallada la información recolectada que da cuerpo a la presente investigación, describiendo y dando respuesta a las preguntas planteadas en el problema de investigación.

Cuenta con dos principales secciones, la primera parte recopila la información de los datos obtenidos en las encuestas presentadas como artefactos culturales, los cuales se aplicaron a los alumnos que asistieron a la exposición por artefacto cultural que se llevó a cabo en la Galería Eleanor Jackson, en el ciclo escolar 2013-2014. Contextualizando con referencias de diversos autores la importancia de impulsar la creatividad en los Alumnos de nivel universitarios.

La segunda se especifica en la proyección que tienen los talleres de creatividad, como medios de aprendizaje oportuno para el óptimo desarrollo intelectual de los Estudiantes.

Importancia del desarrollo de la Creatividad

En estos momentos entendemos como creatividad, aquella habilidad que, ante algún problema existente, permite elaborar soluciones alternativas, originales y en ocasiones novedosas. Sin embargo el primer reto al que se desafía a un estudiante creativo es abandonar su estancia en la zona de confort. De esta manera se dará oportunidad de ir desarrollándose y evolucionando el pensamiento creativo.

Es claro que el proceso creativo es una de las características que más distinguen al pensamiento humano, dotándole de complejidad, que a su vez implica la dirección de las habilidades del pensamiento menos complicado, hasta los conocidos como superiores, sin embargo se ha determinado que para que esto se produzca, es necesario contar con el entorno facilitador donde se pueda interactuar y experimentar. Por otro lado, durante la edad media el vocablo “creatio” no estuvo referido a las actividades humanas, sino a las de Dios, circunstancia que dio un giro total en el Renacimiento. Según Tatariewicz, los hombres de este período fueron plenamente conscientes de su independencia, libertad y creatividad propia. Haciendo de esto la oportunidad de buscar su propia definición y voz entre las obras personales.

Actualmente la importancia de los aportes creativos en la resolución de problemas se ha incrementado, esto gracias a la importancia que se les está dando en escuelas, empresas, museos, instituciones sin fines de lucro, o incluso emprendimientos de personas profesionales en el área, quienes se han dedicado a compartir ciertos espacios para el aprendizaje de nuevas técnicas que impulsan el desarrollo creativo, siendo esto de gran utilidad para la competitividad profesional, siendo muchos veces un impulso de emprendimiento.

Sin embargo, Lesbia González en su artículo *Potenciación del pensamiento creativo en estudiantes universitarios*, recalca que “El desarrollo de la creatividad requiere de ciertas condiciones señaladas por Rogers, estas condiciones están referidas en tres direcciones: a) la persona, b) el acto creativo y c) el entorno.” (1975).

Entre las condiciones personales se encuentra el hecho de ser abierto al aprendizaje continuo, la autoevaluación, la aceptación de la crítica, donde la creatividad está relacionada con la cantidad de experiencia acumulada. Dentro de las características del acto creativo propio, está el perfeccionamiento de la obra por el mismo autor, a pesar de generar dudas, la toma de decisión de publicarla. Aunado a esto las condiciones del entorno, así como la libertad psicológica implícita en la aceptación de la obra publicada al ambiente que le permite la libre expresión de ideas. (2007).

Finalmente el pensamiento visual está muy relacionado con la innovación ya que el objetivo último de éste es mejorar sistemas o ideas. En el ámbito de la innovación se trabaja constantemente con "metas difusas" e "hipótesis", por lo que el pensamiento visual se convierte en un vehículo idóneo para explorar nuevos terrenos, contrastar hipótesis y, como resultado, tomar mejores decisiones. Así pues, el pensamiento visual se puede utilizar para resolver problemas de sistemas, estudiar y explorar conceptos y sistemas e innovar, permitiendo entender visualmente cómo funcionan los sistemas, las personas y los flujos entre los elementos de los sistemas.

“La creatividad y la innovación no se consideran un hobby para el tiempo libre, son competencias imprescindibles para todo profesional; razón por la cual deben ser motivadas y desarrolladas por la educación superior en particular, al formar profesionales integrales con capacidad de generación de

ideas y resolución de problemas; significando estudiantes creativos e innovadores; no aprendices, repetidores e imitadores.” Mon (2008)

La educación basada en competencias

Dentro del marco de las competencias que como profesionales tendrán que demostrar los ahora estudiantes Universitarios, cabe mencionar que es de suma importancia obtener la capacidad de resolver problemas, comunicar ideas e información de manera eficaz, ser creativo, mostrar dotes de mando y escrupulosidad, y evidenciar capacidades empresariales. Las personas necesitan estas competencias para poder adaptarse a distintos entornos laborales y aumentar así sus posibilidades de permanecer en empleos bien remunerados. (Rose, Unesco, 2012).

Por esta razón “Uno de los objetivos de la Universidad de Montemorelos, respecto a la educación integral, es ofrecer programas que promuevan la dignidad de las actividades técnicas y manuales, mediante las cuales los estudiantes tengan la oportunidad de desarrollar su utilidad práctica, y ofrecer programas que formen el aprecio por las expresiones artística. (Agenda Estudiantil UM, 7) Por lo cual se cuenta con los componentes de finca, primeros Auxilios, cocina, mecánica, manualidades, refrigeración, costura, electricidad, belleza y plomería. Dando así la oportunidad de desarrollar el conocimiento generalizado en diversos oficios que generan un valor agregado al egresar con un título académico.

Es de vital importancia que los estudiantes logren entender cuales son las posibilidades que se abren al adquirir una educación basada en el desarrollo flexible y dinámico, como lo es la creatividad, ya que le permite a cada uno aprender a su propio ritmo, desarrollando las áreas a las que son afines, y logrando conectar ese conocimiento a nuevas áreas que complementarán sus competencias. Tomando en cuenta la siguiente cita de Gardner “Cada persona tiene la capacidad de ampliar sus múltiples inteligencias con la motivación apropiada.

“Any person can strengthen an intelligence if he or she is well motivated, if the ambient culture values that intelligence, and if there are human and artifactual resources on which the person can draw” Gardner (2006).

Es importante que se ofrezca a los estudiantes “las experiencias enriquecidas que avivan el entusiasmo de aprender y la confianza de resolver problemas cotidianos con los nuevos conocimientos. Además, debemos pensar en la “escuela del futuro”. (Argüello Botero & Collazos Muñoz, 2008:56).

Visto de otro modo, dentro de el marco de desarrollo universitario “De todas las cualidades que son el sustento del desarrollo de las competencias transferibles se debería priorizar la creatividad. Ya que la creatividad es concebida como la interacción entre la aptitud, el proceso y el ambiente mediante el cual un individuo (o un grupo) produce un producto perceptible que es novedoso y útil en un contexto social determinado (Plucker, Beghetto y Dow Gayle, 2004). Sin embargo el utilizar los procesos de desarrollo creativo implica usar “las habilidades de cuestionar, de enlazar conceptos, innovar, resolver problemas, colaborar y reflexionar de forma crítica, entre otras aptitudes que los jóvenes necesitarían para ser responsables de su propio aprendizaje.” Como mencionan Dorst y Corss “En todo proyecto de diseño podemos encontrar la creatividad; si no la encontramos de manera aparente como un elemento creativo distintivo, entonces encontraremos creatividad en la evolución de una propuesta única para arribar a una solución”(2011). De esta manera “Con la implementación del diseño como herramienta pedagógica, además de lograr un aprendizaje integral que comprende la teoría y la práctica, el estudiante “logra enfrentarse a una situación seria y real, la misma que lo prepara en su formación como profesional” (Jiménez y Pérez, 2010).

En el estudio realizado en la Universidad de Montemorelos, se les preguntó a los estudiantes si les gustaría tener como componente un espacio donde se puedan desarrollar conceptos, ideas y proyectos creativos. Esto con la finalidad de ver que posibilidad existe de la creación de un componente, con la participación estudiantil se busca citar los pros y los contras de esta posibilidad. Sin embargo, cabe mencionar que uno de las posibles negativas se extrae del artículo publicado en la revista de *Educación y Sociedad*, “No basta con las oportunidades que se ofrezcan si estas no son aprovechadas por los estudiantes”. (Jonatan Alejandro Cuadros Rodríguez, Jackeline Valencia, Alejandro Valencia Arias, 2012).

Claro, si bien es cierta esta posición y hay que tomarla en cuenta, también se enfatiza la existencia de la contraparte de la afirmación anterior, si hay estudios que marcan que

los estudiantes necesitan poner mas interés de su parte, también “Algunos estudiantes han advertido la necesidad de dedicar más tiempo a experimentar la creatividad: “en dos horas a la semana hay tiempo para una hora de teoría y otra hora de práctica. Tienes que salir de la asignatura y decir, ¿hoy, de aquí, qué me llevo?, ¿qué me llevo después de estar aquí dos horas?” (Hava Salmón, Calvo Salvador, Concepción López y María Serrano, 2013).

“La promoción de ideas y pensamientos creativos parece ser una de las finalidades relevantes para el sistema universitario, sin embargo muchas prácticas educativas no están orientadas hacia el logro de este objetivo general. Investigadores de diversos países han subrayado la escasa contribución de las universidades en la promoción de la creatividad”. Aunado a este tema se persigue demostrar que los “programas centrados en contenidos conceptuales acabados, desactualizados e irrelevantes no ofrecen demasiadas posibilidades para que los alumnos desplieguen sus potencialidades creadoras. Si el interés es promover pensamientos y desempeños creativos, se tiene la creencia que los contenidos curriculares deben estar actualizados, diversos y pertinentes.

De acuerdo con la iniciativa de proponer un componente creativo se tomó en cuenta la opinión de los alumnos ajenos que no están familiarizado con el lenguaje creativo como lo están las carreras de diseño, artes y comunicación, esto por la razón de abrirles la posibilidad de encontrarse con nuevas técnicas de desarrollo e impulse creativo. Que enriquecerán el conocimiento de los participantes, así lo menciona Elisondo, Donolo, & Rinaudo. Las producciones creativas dependen de los conocimientos que la persona posee sobre el campo en donde trabaja. Resulta difícil pensar que alguien pueda hacer contribuciones significativas en algún área sin conocer los supuestos conceptuales y procedimentales básicos de la misma. (2009).

Proyección de los talleres creativos

De acuerdo al rápido incremento tecnológico las exigencias de las sociedad también cambian de manera abrupta, es por eso que la actualización de los enfoques a tratar en los componentes debería ir de la mano con el tiempo en que se está viviendo, “Se estima que actualmente el crecimiento de las ciudades metropolitanas de México, incrementa sus ingresos debido al sector creativo que allí se alberga o a la vinculación

con industrias del mismo, el cual cuenta una mayor capacidad para generar opciones de empleo y la capacidad de atracción de gente calificada. (Valdivia, 2014) Con el propósito de dar bases alternativas de emprendimientos que los profesionales en curso, podrán hacer en su transición como profesionistas.

Jeffrey (2006) sostiene que para el desarrollo de contextos y experiencias de aprendizaje creativo es indispensable promover la participación de los alumnos en eventos y proyectos reales en los que puedan interactuar con personas externas a la institución educativa como por ejemplo, artistas, especialistas, profesionales, personalidades de ámbitos específicos, etc. El uso creativo del espacio también es una estrategia para la construcción de contextos de aprendizaje creativo.

Se ha considerando seriamente los datos arrojados el artículo *Ocasiones para la creatividad en contextos de educación superior*, que hace referencia sobre que la participación en actividades extracurriculares está vinculada con la creatividad, y se considera que para promover el despliegue de las potencialidades creativas de los alumnos se deben atender procesos de formación y creación de conocimiento, desarrollándose en contexto fuera de las aulas. De manera que al diseñar clases de apoyo, al elaborar proyectos de investigación, el proceso de edición de una revista, un taller de creatividad y muchas otras actividades, puedan estas desarrollarse totalmente fuera del aula Elisondo (2009). Siempre contando con el beneficio de adquirirse como competencia profesional.

A través de las anteriores declaraciones, se afirma que “Educar en la creatividad es educar para el cambio y formación de personas innovadoras, originales, flexibles, con visión futurista, iniciativa propia y confianza en sí mismos; personas amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentando en su vida escolar y cotidiana”, lo cual refleja que el aprendizaje creativo debe ser personalizado, independiente y autónomo, en cuanto a la proposición de nuevos conocimientos, manifestando su poder transformador en los sujetos y su entorno. (Velásquez, 2010).

El enfoque del aprendizaje basado en diseño demanda que los estudiantes planifiquen y reflexionen durante el proceso de construcción (Gómez et al., 2012). En cuanto al valor del diseño como estética, experimentar y acceder a un rango diverso de actividades

culturales puede aumentar las aspiraciones, los logros y las habilidades de los alumnos (O'Connor, 2010). Para los estudiantes universitarios “Es importante reconocer que la creatividad no siempre viene desarrollada en el individuo, por lo cual es necesario estimularla para que el individuo puede producir soluciones, teorías o ideas innovadoras para determinado contexto (Altuve, 2009)

De tal modo, que educar en la creatividad es reconocer que se está formando a un individuo en sus capacidades potenciales para enfrentar situaciones personales y profesionales a futuro, caracterizadas por su grado de complejidad y múltiples variables implicadas, que por las condiciones del entorno cambian constantemente, siendo necesario estimular la creatividad en el estudiante, para que este planteé estrategias creativas de diversa naturaleza, con alto grado de innovación y sentido práctico (Porto, 2008).

Un buen ejemplo de lo dicho anteriormente, son los talleres que se ofrecen actualmente en los museos de Marco y en las casas de la cultura como CONACULTA. Estos talleres de creatividad ofrecen un amplio abanico de posibilidades tanto para aquellas personas que no han tenido la oportunidad de tener un grado académico, como también para aquellas que a pesar de tener una profesión, se deleitan en aprender nuevas técnicas de desarrollo creativo.

En los últimos años se ha descubierto que los estudiantes que tienen la oportunidad de desarrollar su potencial creativo, en cual sea su área de interés, durante sus años universitarios, egresan con la capacidad de solucionar los problemas de una formas más rápida y muchas veces con métodos que ellos mismos desarrollan. En el artículo titulado *Creatividad: concepciones, estrategias y su estimulación en entornos educativos*, el autor dice que “la creatividad debe considerarse un valor educativo que ha de plantearse en normas legales, proyectos y programaciones, no debe convertirse en una palabra de relleno, sino incorporarse a todas las materias curriculares y traducirse en actividades concretas”. (Sternberg y Lubart, 1997).

Metodología:

La presente investigación comprende a la categoría básica, ya que se busca conocer los prototipos de talleres manuales que existen en diferentes lugares y ver que probable nivel de aceptación se tendría si se impartiera algún prototipo de componente creativo en la Universidad de Morelos. Cuenta con el alcance temporal seccional, porque se mide el grado de interés por un promedio determinado de tiempo y de individuos.

La profundidad es Exploratoria-Descriptiva, porque al mismo tiempo de describir cuales son los tipos de talleres creativos existen, se describe cual es el posible alcance y la importancia de implementarlo en la UM. De la misma manera utilizamos fuentes Mixtas, porque la investigación utiliza fuentes primarias y secundarias.

Siendo también de carácter cualitativo-cuantitativo, porque describe las cualidades del componente y los talleres de creatividad que se promueven, mientras que se hace un estudio de campo en los alumnos de la universidad.

La naturaleza de la siguiente investigación es de alcance experimental, ya que la información obtenida se realizó por medio del artefacto cultural. Sin embargo logra adquirir el alcance documental ya que se comparan componentes y talleres de diferentes fuentes y lugares.

Beneficios y productos esperados

- Dentro de los beneficios que se espera de el presente trabajo de investigación están:
- El proveer de resultados fiables y actuales a la investigación mayor, para la óptima implementación de el prototipo de componente creativo.
- Proveer datos fieles del nivel de satisfacción hacia los componentes, que presentan los Alumnos de la escuela de Artes y Comunicación.

Resultados

Fase 1

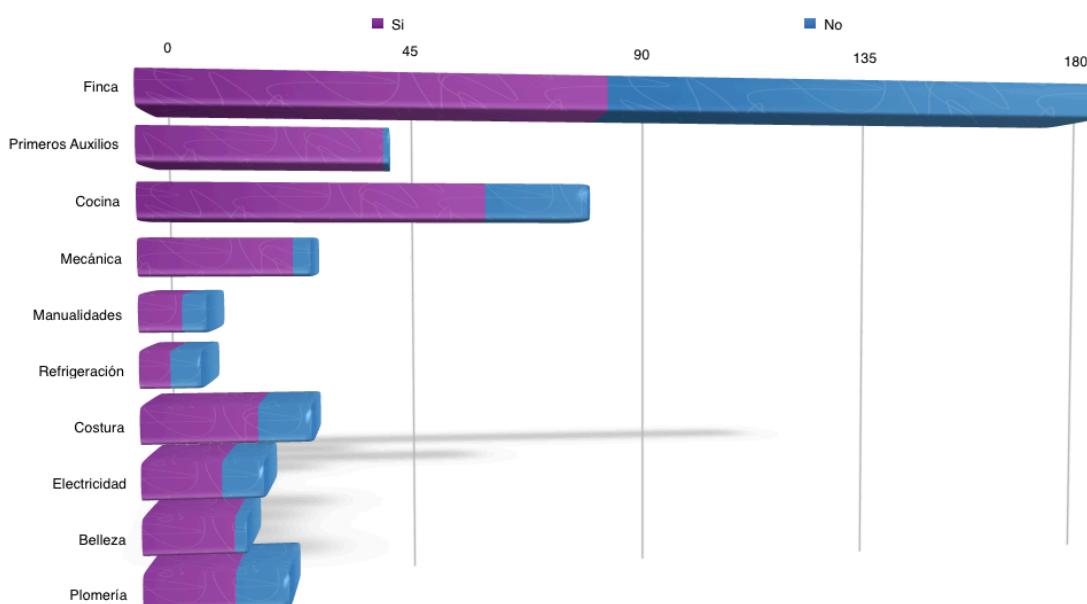
Tabla Comparativa de Talleres Creativos en el área de Monterrey.

(Apéndice Tabla 1 y para mas detalles ver Apéndice 2)

Los datos del material presente se han obtenido utilizando el alcance de la investigación exploratoria, donde el principal objetivo ha sido conocer a profundidad la actual experiencia que experimentan los jóvenes estudiantes universitarios pertenecientes a la escuela de Artes y comunicación, en los talleres manuales impartidos actualmente dentro de la Universidad de Montemorelos. De esta manera, la técnica utilizada para la obtención de datos, fue a manera de artefacto cultural, el cual consistía de 4 pliegos de papel Kraft, donde a manera de respuesta, se pintaba sobre el papel un punto negro que refería NO y un punto blanco que refería SI. (Para mas detalles ver Apéndice 3)

La primera fase quedó de la siguiente manera:

¿Qué tan satisfecho te encuentras con el componente de: finca, 78 alumnos votaron SI estar satisfechos y 90 NO estaban satisfechos con la experiencia; primeros Auxilios, 40 SI, y un voto NO; cocina, 58 SI, y 18 votaron NO; mecánica, 25 votaron SI y tres votaron NO; manualidades, 7 votaron SI y 4 votaron NO; refrigeración, 5 votaron SI y 5 votaron NO; costura, 19 votaron SI y 9 votaron NO; electricidad, 13 votaron SI y 7 votaron NO; belleza, 15 votaron SI y 2 NO, plomería 15 votaron SI y 9 NO. Siendo un total de 422 alumnos participantes.



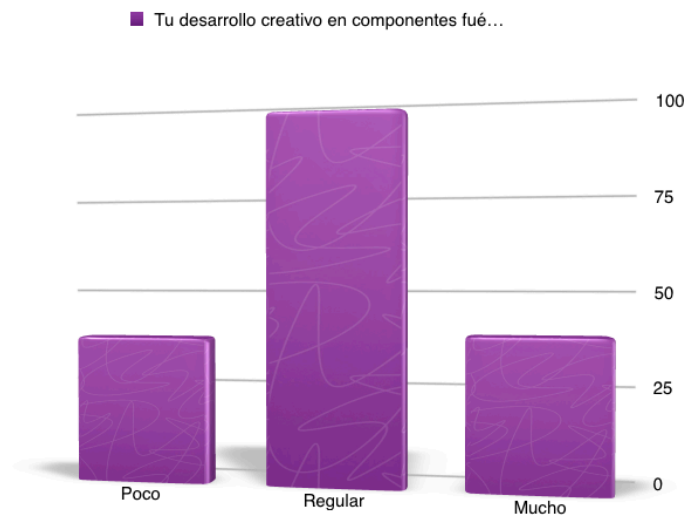
La segunda encuesta fue de carácter exploratoria, con la finalidad de saber específicamente de que manera los alumnos consideran que pueden desarrollar la creatividad en dichos componentes, por lo tanto la pregunta formulada fue: Respecto a la estancia en los componentes manuales, ¿Cuánto consideras que influyó en tu desarrollo creativo?. Contando con el inciso:

a) Poco, que tuvo el apoyo de 38 alumnos,

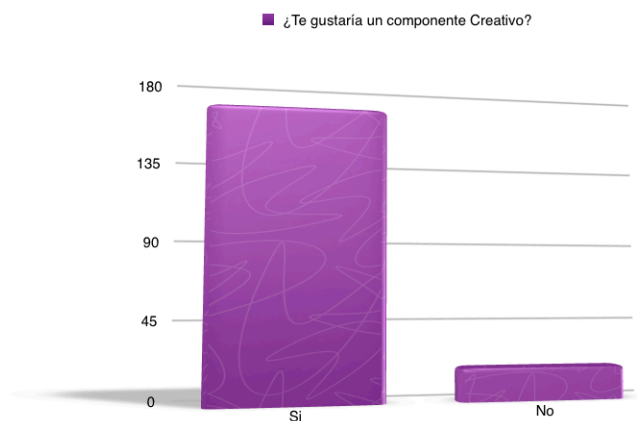
b) Regular, 96 alumnos y

c) Mucho, con 39 votos.

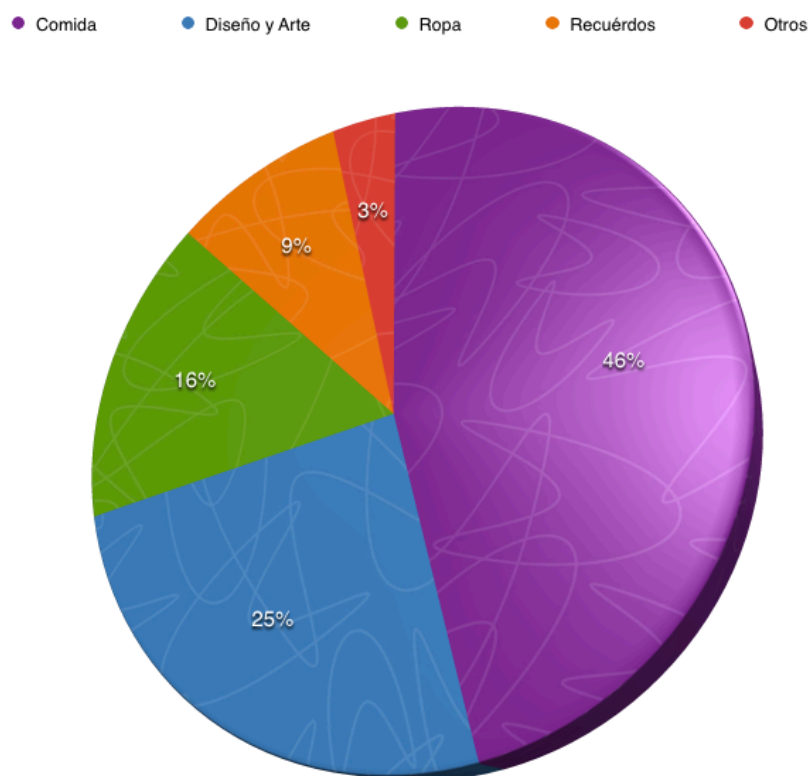
Dando un total de 173 alumnos participantes.



La segunda parte de esta encuesta contaba con la pregunta ¿Te gustaría tener opción de un componente creativo? Para la cual 162 alumnos votaron SI y 19 votaron NO, dando un total de 181 alumnos participantes de esta etapa de la encuesta.



Como parte de la segunda fase de investigación se realizó otra pregunta de enfoque mixto, con un alcance exploratorio y descriptivo, las dos técnicas estuvieron presentes con la finalidad de lograr comprender mejor el punto de vista del participante. Se les planteó a los alumnos que si existiera la posibilidad de tener un componente creativo, ¿Qué cosas les gustaría desarrollar para la producción y venta en la tienda Artcom?, de las cuales se desprendieron 5 diferentes temáticas ordenadas de mayor a menor demanda: comida, diseño y arte, recuerdos, ropa y artículos diversos.



El artefacto cultural se instaló en la *Galería Eleanor Jackson*, y se promovió la participación estudiantil con el beneficio de la obtención de legado cultural. Así se logró reunir la opinión de alumnos de primero, segundo y hasta tercer año de las diferentes carreras de la universidad, quienes asisten regularmente una vez por semana a los componentes. Lo que se buscó con esta implementación es mover a reflexión a los alumnos involucrados en los componente manuales, sobre el nivel de satisfacción que ellos presentan en la participación de dichos talleres.

Conclusiones

A manera de conclusión del presente trabajo de Investigación, sobre los datos obtenidos de la oferta de talleres que impulsan la creatividad impartidos en Monterrey, es importante mencionar que la mayoría cuenta con un costo por evento, a excepción de los que imparte CONARTE, los cuales son patrocinados por el gobierno estatal, y solo cobran el costo de los materiales, para incentivar el desarrollo creativo dentro de la población regiomontana. Por otro lado la estructura como clasifican los talleres es especialmente diseñados por cada grupo, tomando en cuenta el nivel de profesionalismo que su empresa promueve.

Otra característica es el nivel de lenguaje expresado en las descripciones, deja entrever la necesidad de tener conocimientos previos del tema o ser totalmente iniciales. Esto tomando en cuenta las necesidades que cada Institución prevé que puede beneficiar a su público meta. Posiblemente lo mas interesante responde a que en su mayoría los lugares que ofrecen mayor cantidad de cursos de forma especializada y actualizada, son los patrocinados por personas o empresas independientes, mientras que los que patrocinan los museos y las casas de arte son meramente del conocimiento habitual, esto por el interés de conservar la cultura y las artes.

Seguidamente cabe mencionar como conclusión que la creciente demanda de innovación en los procesos de resolución de problemas, ha traído consecuencias en el mundo laboral, esto exige que a su vez los alumnos que egresen requieran cierto grado de competencias con un giro creativo, las cuales no están únicamente agregadas a las competencias que ofrece la escuela de Artes y comunicación, si no, tener la posibilidad de albergar estudiantes de otras carreras, que tengan el interés de desarrollar proyectos y productos independientes, los cuales tengan un proceso detallado y fino para su venta.

Teniendo en cuenta que será necesario contextualizar un poco a dichos estudiantes, acerca de los conceptos utilizados en diseño y arte sobre el proceso que conlleva la creación y lanzamiento de un producto/servicio, esto con la finalidad de proporcionarles un marco referencial de las exigencias requeridas dentro del mercado de diseño y arte, sobre la preparación para la presentación y la promoción de las mismas.

Reflexión

De manera personal, es interesante llevar a cabo de la presente investigación, la cual representa dos líneas de la investigación primaria de la Expo a la Venta, dirigida por la Maestra Rubí López, en la cual se presentó la oportunidad de analizar una de las verdaderas causas sobre las dificultades competitivas que se desarrollan actualmente en el mundo laboral, muchas de ellas por falta de conocimiento de un proceso creativo, o meramente por falta de un pensamiento lateral.

Me es grato haber tenido la oportunidad de cerciorar que en términos de desarrollo creativo la Universidad de Montemorelos ha contado por años con la implementación de curso talleres que ofrecen al estudiante la oportunidad de adquirir experiencia en oficios de diversas índoles, sin embargo muchas veces estos componentes manuales no cumplen las expectativas de todos los estudiantes, debido a la amplia gama de perfiles con los que ingresan a la universidad.

Al tener la oportunidad de comparar algunos centros y empresas que ofrecen talleres creativos en la zona de Monterrey, me impacta los resultados que arroja al ver la respuesta que la población tiene hacia estos, muchas veces a pesar de ser talleres caros, por tener un alto grado de valor curricular, se da la apertura hacia la obtención de este conocimiento. Lo que hace que las personas sean mas innovadoras al momento de la resolución de problemas.

Sin embargo tener la oportunidad de colaborar con la presente investigación, abre la esperanza a la posibilidad de que estos componentes no solo estén al alcance de la comunidad regia, sino, también de la comunidad estudiantil UM.

Esto con el fin de crear egresantes de nuestra institución mas preparados, y competentes, listos para desarrollar su visión para emprender y su pasión para servir.

Recomendaciones:

- Se sugiere la actualizar constantemente los datos obtenidos sobre las temáticas de los talleres impartidos en Monterrey, debido a su constante caducidad.

Futuros Aportes

Una vez terminado el trabajo de Investigación se recomienda:

- Investigar a profundidad cuales la áreas de desarrollo creativo mas requeridas dentro del contexto de la Iglesia Adventista.
- Investigar el nivel de desarrollo creativo que se está implementando en las Instituciones Adventistas de Interamérica.

Bibliografía

Alonso Sáez, I., & Arandia Loroño, M. (2014). Aprender creando: "Factoría Creativa" en las aulas universitarias. (Spanish). *Revista De Docencia Universitaria*, 12(1), 443-468.

Arteaga, I. H., Alvarado Pérez, J. C., & Luna, S. M. (2015). Creatividad e innovación: competencias genéricas o transversales en la formación profesional. (Tibetan). *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, (44), 135-151

ARTEAC. (2015). Recuperado el 28 abril de 2015, de <http://www.artec.edu.mx/ccartec/cursos.html>

CEDIM. (2015). Recuperado el 25 abril de 2015, de <http://www.cedim.edu.mx/cursos/workshop-direccion-de-fotografia/>

Conarte. (2015). Recuperado el 20 abril de 2015, de <http://www.conarte.org.mx/workshops/>

Coworking. (2015). Recuperado el 28 abril de 2015, de <http://coworkingmy.com/>

Cuadros Rodríguez, J. A., Valencia, J., & Valencia Arias, A. (2012). CREATIVIDAD: CONCEPCIONES, ESTRATEGIAS Y SU ESTIMULACIÓN EN ENTORNOS EDUCATIVOS. (Spanish). *Revista De Educacion Y Desarrollo Social*, 6(2), 138-153.

Elizabeth Welsh. (2015). Recuperado el 28 abril de 2015, de <http://www.elizabethwelsh.com/#!innovation-workshops/c16eq>

Elisondo, R. C., Donolo, D. S., & Rinaudo, M. C. (2009). Ocasiones para la creatividad en contextos de educación superior. (Spanish). *Revista De Docencia Universitaria*, (4), 1-16.

González Cubillán, L. (2007). Potenciación del pensamiento creative en estudiantes universitarios. Recuperado <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/remo/v5n11/v5n11a08.pdf>

González González, C. S. (2014). Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos. (Spanish). *Revista De La Educación A Distancia*, (40), 1-15.

Haya Salmón, I., Calvo Salvador, A., Concepción López Fernández, M., & María Serrano Bedia, A. (2013). Mejorar la formación en creatividad como antecedente del emprendimiento. Una experiencia de evaluación en la Universidad de Cantabria. (Spanish). *Revista De Docencia Universitaria*, 11(3), 251-278.

HazloTU. (2015). Recuperado el 28 abril de 2015, de <http://hazlotu.com.mx/>

INSTRUMENTO PEDAGÓGICO PARA INCREMENTAR LA CREATIVIDAD. (Spanish). *Ciencia Y Sociedad*, 39(2), 311-351

Kalhil, J. j., Mondéjar Rodríguez, J. J., Miranda del Real, M. L., & Souza, M. R. (2011). Importancia social de la creatividad en la actualidad en el desarrollo de la personalidad a través de la enseñanza de la Física. (Spanish). *Latin-American Journal Of Physics Education*, 5(1), 281-284.

López, M. V. (2014). Presencia e impacto espacial de los sectores creativos en las zonas metropolitanas de México. (Spanish). *Estudios Fronterizos*, 15(30), 215-259.

MARCO. (2015). Recuperado el 28 abril de 2015, de <http://www.marco.org.mx/index.pl?i=246>

MARÍA CRISTINA, R. R., & WILLIAM, P. C. (2013). DE LA CREATIVIDAD A LA INNOVACIÓN, DE LA INNOVACIÓN A LA PROPIEDAD INTELECTUAL. (Spanish). *Propiedad Inmaterial*, (17), 283-324.

Peñalver, A. (2014). La creatividad: Un arma de construcción masiva. (Spanish). *Capital Humano*, 27(291), 28-31.

Rodríguez Bencosme, A. M. (2014). EL DISEÑO COMO UN INSTRUMENTO PEDAGÓGICO PARA INCREMENTAR LA CREATIVIDAD. (Spanish). *Ciencia Y Sociedad*, 39(2), 311-351

Rose, P (2012). Los jóvenes y las competencias. (Español). *Educación, Ciencia y la Cultura* 7(27).

Shannon, A. M. (2013). LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL. (Spanish). *Lengua y Cultura*, 39(2), 311-351.

Yellow Hellow. (2015). Recuperado el 28 abril de 2015, de <http://www.yellowhellow.mx/>

White, E. (1867) JOYAS DE LOS TESTIMONIOS.

Cursos del Centro cultural.	Artes: Muebles Creativos, Dibujo a mano alzada, Pintura y escultura.		Agosto – Diciembre 2014	Centro Cultural de Monterrey.	6 Meses 12 Sesiones	\$4,200.00 MXN	SI	Teórico/Práctico	Interesados en Adquirir conocimientos especializados en las áreas descritas.	Ninguno
-----------------------------	--	--	-------------------------	-------------------------------	---------------------	----------------	----	------------------	--	---------

Tabla 1

Apendice 1.1

Cursos/Talleres de Creatividad en Monterrey

Talleres Especializados

Nombre de taller: Workshop, Dirección de fotografía

Descripción del taller: Imparte: Juan Ávalos, Juansa Avalos es un dedicado director de fotografía y prolífico fotógrafo profesional. Se ha desempeñado como fotógrafo de moda y de naturaleza para revistas de talla internacional

Taller teórico práctico sobre la dirección de fotografía. Podrás conocer la función del Director de Fotografía en una producción audiovisual, así como los aspectos, tanto técnicos como artísticos, involucrados en la construcción de una imagen.

Procesos creativos, formatos, uso de cámaras y lentes, diseño de iluminaciones son algunas de las bases de esta profesión que aprenderás de primera mano de un destacado director de fotografía contemporáneo.

El público de este taller es cualquier persona con interés en la expresión audiovisual que desee obtener formación en capacidades técnicas y narrativas que un Director de Fotografía debe tener.

Fechas de presentación: *Inicia 09 / MAR / 2015 Termina 12 / MAR / 2015*

Lugar donde se imparte: CEDIM MTY, *Antiguo Camino a la Huasteca No. 360 Col. Mirador de la Huasteca. Santa Catarina, N.L. 6635*

Duración: 4 días

Costo: *Público en general:\$3,000.00 MXN. Alumno CEDIM: Gratis*

Existen prototipo similares: Si

Método empleado para enseñar: Charlas presenciales, Teórico-Práctico

Público meta: Profesionales de diseño, artes y comunicación. Público interesado en la dirección fotográfica.

Link web: <http://www.cedim.edu.mx/cursos/workshop-direccion-de-fotografia/>

Requisitos: Ninguno

Nombre de taller: Yellow Hellow

Descripción y talleres: Los talleres los ofrecemos un fin de semana de cada mes, el proyecto y técnica depende de la temporada. Por ejemplo, en primavera/verano realizamos de Costura. Y en otoño/invierno hacemos de crochet y tejido con agujas. Es intensivo de una sola sesión. Inicia a las 9:30am y concluye a las 4:30pm, aproximadamente. El proyecto está diseñado para que aprendas las cosas básicas, que ilustraremos en una proyección en grande, y veas todo muy bien. La idea es que termines el proyecto aquí mismo, ya que fue planeado y cronometrado para que así sea. Todos, parten del nivel cero, y algunas veces hacemos un avanzado para darle seguimiento a quienes quieren realizar más cosas. Aquí te proporcionamos todo el material que requieras. En el caso de los de costura, no necesitas tener máquina de coser, tenemos varias que podemos prestarte sin costo alguno.

Te pasamos las fechas de los primeros talleres del 2015 en Monterrey, para que te programes y hagas planes en venir. Nos encantará tenerte en alguno de ellos!

Taller de Costura: Lo imparte Alexiz Sylvania que es Diseñadora de Modas. Tratamos de hacer que el taller sea lo más práctico posible y básico, diseñado para que le pierdan el miedo a la máquina, que conozcan las partes básicas de la misma, y su funcionamiento. Si no tienes máquina de coser, nosotras te prestamos una para el día del taller, sin costo extra. Y si tienes tu propia máquina, te enseñamos a usarla.

Con las redes sociales, acostumbramos ver muchas imágenes y pensar "ahh, yo podría hacer esto", "me encantaría aprender a hacer aquello". Estamos convencidas de que podrás hacerlo. Es cuestión de decidirse a hacer una pausa en nuestro ajetreado día y regalarnos la oportunidad de aprender cosas nuevas. Sí, es un regalo. Te lo agradecerás mucho.

Taller de Tejido: El taller es para aprender a tejer con dos agujas, y es desde "no tengo ni idea para qué sirven estos palitos". Tratamos de hacer que el taller sea muy práctico y básico, con un vocabulario casual, fresco y relajado.

El tejido con agujas es una técnica de origen europeo, muy elegante y en un principio, solo los hombres podían realizarla. Las piezas hechas con esta técnica eran muy valiosas y las familias que lo dominaban poseían un gran respeto en la comunidad.

Seguramente tu abuela o madre saben tejer, por que en sus tiempos era muy común esta enseñanza, ya que otorgaba una manera de instruir a los hijos la paciencia y dedicación.

Taller de crochet: El taller es para aprender a tejer con gancho (ganchillo o crochet), y es desde "cómo se agarra este ganchito!?"

El crochet es una técnica ancestral y compleja, que se basa en mucha repetición y constancia. Hay muchos tamaños de ganchos, estilos y materiales. Nosotros enseñamos con ganchos de bambú, que a nuestro parecer son más cómodos y fáciles de manejar. Los proyectos que se realizamos son diseñados para ser terminados dentro del tiempo que dure el taller. Dependiendo de la técnica y asignatura a realizar, se elige el material. No te preocupes por traer nada el día de los talleres, aquí te proporcionamos lo necesario para que aprendas esta técnica.

Duración: 6 Hrs. y ponencia por mes.

Costo: Varía por el costeo de los materiales.

Existen prototipo similares: SI

Método empleado para enseñar: Presencial, Práctico.

Quienes Asisten: Mamás, futuras mamás, tías, esporádicamente algún caballero.

Link web: <http://www.yellowhellow.mx/>

Fechas de presentación: Mayo 24, Junio 6 y 7, Julio 4 y 5.

Requisitos: Ninguno

Talleres Comunitarios

Lugar: CONARTE:

Descripción y talleres: Este es un espacio dedicado a la población, donde se imparten talleres de oficios y cultura. Entre ellos encontramos: Taller de Acuarela, Taller de sensibilización de educación y artes, Dibujo y pintura, Abecé del a redacción, Taller de Novela corta: La marquesa salió a las cinco, Fuelles del corazón, Taller de pintura con hilos: Entre colores se va bordando mi barrio, Proceso de selección I: Programa COLOR, análisis y traducción desde las artes visuales, Introducción al imaginario mundo de los mitos griegos, Biblioteca comunitaria I: Cómo crear y dirigir una biblioteca comunitaria y/o pública, Aproximaciones a las culturas Prehispánicas Mexicanas, Haciendo fotografía con Aristeo Jiménez, I Seminario I Nuestro Patrimonio Industrial, Arte en Movimiento I aplicación de las técnicas de animación clásica, V Encuentro de Arte y significación I Laboratorio I Exploraciones relativas al espacio, Taller de Canto, Dibujo I: figura humana, Iluminación: Medios visuales, Técnicas de la producción artística en Madera, Taller de Piano, Programa básico de fotografía, cuarta edición, Taller de creación escénica con base en la narraturgia, Taller de teatro I Avanzados, Luz Intactica I: Procesos análogos en la fotografía en blanco y negro, Óleo para intermedios: el cuerpo humano, Taller de teatro I, Principiantes, Artes plásticas en acción I: Principiantes del dibujo y la pintura.

Lugar donde se imparte: Torre administrativa, Washington 2000, Piso 32, Obrera, 64720 Monterrey, N.L.

Duración: 3:30 horas, una vez por semana, durante 2 meses.

Costo: \$0.00 - \$200.00 MXN

Existen prototipo similares: NO

Método empleado para enseñar: Presencial, Teórico/Práctico, divididos por horarios y por disciplinas.

Quienes Asisten: Público general.

Link web: <http://www.conarte.org.mx/workshops/>

Fechas de presentación: un día a la semana dependiendo del curso.

Requisitos: Ninguno

Lugar: MARCO

Descripción y talleres: El Museo de Arte Contemporáneo cuenta en su estructura con un área especial para brindar curso/talleres de desarrollo creativo para las personas interesadas en diversas áreas. Entre los cuales figuran:

Pintura y Dibujo: Introducción a la Pintura, Introducción al dibujo, Taller básico de Pintura, Experimentación Plástica.

Escultura: Modelado en barro cerámico.

Fotografía: Introducción a la fotografía, Iluminación, Técnica de composición, desarrollo de lenguaje visual, Retrato, Ligthroom, Documental.

Literatura: Herramientas para la escritura literaria, Introducción a la narrativa.

Teatro: Laboratorio de Actuación: Me conozco, reconozco y actúo.

Cine: reflexiones en torno al Cine.

Diseño: InDesign, Photoshop, Illustrator.

Lugar donde se imparte: Instalaciones MARCO

Duración: 3 horas durante 11 semanas.

Costo: \$2000.00 sin materiales MXN

Existen prototipo similares: SI

Método empleado para enseñar: Presencial, Teórico/Práctico

Quienes Asisten: Artistas, Diseñadores y comunicadores Principiantes, Publico interesado.

Link web: <http://www.marco.org.mx/index.pl?i=246>

Fechas de presentación: Fechas por calendario, estas tienden a estar fijas.

Requisitos: Ninguno

Lugar: COWORKING

Descripción y taller: Coworking Monterrey es un espacio de trabajo para freelancers y emprendedores, que ofrece un punto de encuentro para generar un mayor valor creativo.

- Ilustración Técnica mixta con Gabi Fuentes: Taller que incorpora técnicas como la acuarela, pintura acrílica, tintas y collage en la elaboración de imágenes que ilustren el texto.
- Curso de diseño y desarrollo web: Curso de Diseño y Desarrollo Web para principiantes, diseñadores que requieren conocimientos de HTML%, CSS3, JQuery y sitios responsivos.
- Curso de Excel: Ideal para mentes emprendedoras o quienes buscan mas organización y velocidad. Un gran curso a precio accesible.
- Ilustración digital con Photoshop: Curso de Ilustración digital en Photoshop. No se requiere experiencia previa con Photoshop.
- Curso de C# y programación orientada a objetos: Aprende los fundamentos de la programación orientada a objetos, así como la lógica para mejores prácticas en la programación .net.
- Taller de desarrollo de Apps en Android: Aprende a desarrollar una aplicación básica para android en ambiente de desarrollo Android Studio.
- Taller de Guionismo: Desarrollo de Contenido Creativo: En este taller, se aprenderá a considerar y valorar los recursos e ideas con potencial suficiente para componer un a historia, así como el desarrollo y proceso creativo de la misma para volverla un producto audiovisual.

Lugar donde se imparte: Isaac Garza #735 Oriente, Barrio La Luz, Centro, Monterrey NL. Tel. (81) 19369480

Duración: Una ponencia de 3 horas, con invitados especiales.

Costo: Existe una variación de costos dependiendo de la temática a abordar y el ponente invitado.

Existen prototipo similares: SI

Método empleado para enseñar: Taller teórico/práctico.

Quienes Asisten: Dirigido al público relacionado a las arte, diseño y comunicación.

Link web: <http://coworkingmtty.com/>

Fechas de presentación: Fechas por calendario. Tiempo limitado.

Requisitos: Ninguno

Nombre de taller: Elizabeth Welsh Workshops

Descripción y talleres : El futuro económico de una organización depende de su capacidad para crear riqueza mediante el fomento de la innovación, la creatividad y el espíritu emprendedor ".

- Taller de Innovación: El taller de innovación es un entrenamiento ejecutivo que ha sido creado cuando la experiencia en los negocios y el arte se encontraron en el mismo camino. Ser un artista es desarrollar una actividad emprendedora así como entender como en un bastidor en blanco puede convertirse es una pieza de inversión cuando el artista le da ese valor. Los ejecutivos deben utilizar su creatividad para soñar en nuevas oportunidades así como el artista innova al cambiar el mundo. Los talleres de innovación sobre arte y negocios están diseñados a través del "Arte-terapia" enfocada a desarrollar la creatividad y desarrollar un plan de negocios en empresas, instituciones educativas y organizaciones
- Taller “El plan maestro del Marketing”: Crea y desarrolla tu Artist Marketing Plan. Aplica las filosofías de Michel Porter y Philip Kotler para desarrollar tu Marketing Plan, ser artista es ser emprendedor. Este taller es para artistas emergentes y con gran experiencia, los temas son como crear tu artist statement, define tu misión y visión, establece tus objetivos, que estrategias utilizaras, lleva a cabo tus planes de acción incluyendo social media y presupuesto.
- Taller de Abstracción y Color: El objetivo del Taller Abstracto & Color es desarrollar tu habilidad para ver el color y abstraer riqueza de la realidad al ser expresado a través de tu obra. En este taller, se enfatizará la composición, la armonía, la relación entre las formas y la combinación de los colores complementarios y secundarios.
- Taller en la Plaza: El objetivo de crear ésta iniciativa altruista del Taller de Arte en la Plaza para acercar el arte a la comunidad de niños mexicanos que no tienen acceso, esta iniciativa se realiza desde el 2006 durante el veranos recibiendo los domingos a más de 200 niños de 5 a 12 años en el Kiosco de la Plaza Juárez de San Pedro Garza García, N.L. México.

Lugar donde se imparte: Guayana Holandesa #307 Col. Vista Hermosa, Monterrey, N.L. México. CP 64620

Duración: 7 – 8 horas, una sesión al mes.

Costo: Varían dependiendo de la temática.

Existen prototipo similares: No

Método empleado para enseñar: Presencial Teórico/Práctico

Quienes Asisten: Personas afines al área de innovación y emprendimiento, empresas y emprendedores principiantes.

Link web: <http://www.elizabethwelsh.com/#!innovation-workshops/c16eq>

Fechas de presentación: Por calendarización.

Requisitos: Ninguno

Lugar: Cursos del Centro cultural.

Descripción y taller: Arte: Muebles Creativos, Dibujo a mano alzada, Pintura y escultura.

Lugar donde se imparte: Centro Cultural de Monterrey.

Duración: 6 Meses 12 Sesiones

Costo: \$4,200.00 MXN

Existen prototipo similares: SI

Método empleado para enseñar: Teórico/Práctico

Quienes Asisten: Interesados en Adquirir conocimientos especializados en las áreas descritas.

Link web: <http://www.artec.edu.mx/ccartec/cursos.html>

Fechas de presentación: Agosto – Diciembre 2014

Requisitos: Ninguno

Nombre de taller: HazloTu

Lugar donde se imparte: Centro Internacional Mexicano (CINTERMEX) Av. Parque Fundidora N 501 Local 16 PB Col. Obrera. C.P. 64010 Monterrey, N.L.

Duración: 9 horas, 2 días

Costo: \$90.00 MXN

Existen prototipo similares: SI

Método empleado para enseñar: Seminario Teórico 2 días, y Práctico 1.

Quienes Asisten: Público general,

Link web: <http://hazlotu.com.mx/>

Fechas de presentación: 17-19 abril, 4-6 junio, 3-5 julio, 30-1 Noviembre. Tiempo limitado.

Requisitos: Ninguno

Apéndice 3

