



PROYECTO “LA ESCUELA DE INICIACIÓN ARTÍSTICA NO. 2 COMO GENERADORA DE ARTISTAS ACTIVOS”

Gema Arianne Ramírez Mejía

Descripción breve

Presentación del Proyecto generado por la Lic. en Canto de Ópera, Gema Arianne Ramírez Mejía, para la postulación a la dirección de la EIA 2 del Instituto Nacional de Bellas Artes

PROYECTO: “La Escuela de Iniciación Artística 2 como generadora de artistas activos”

1.- COBERTURA SOCIAL Y GEOGRÁFICA

DELIMITACIÓN SOCIAL:

NIÑOS: Población que vive en la modernidad y que no vivieron la transición del mundo analógico al mundo digital y a pesar de las comunicaciones, ignoran que las disciplinas artísticas son una profesión. Generalmente sufren de poca tolerancia a la frustración, producto de un entorno automatizado y la competencia insana.

JÓVENES: Son la población que vivió lo último de la transición de la era análoga a la digital, viven el día a día con las tendencias de las redes sociales, Suelen ser individualistas y les cuesta trabajo elaborar un criterio propio; sus lazos de comunicación se generan a través de la tecnología y tienen poca objetividad con respecto a la vida. Algunos han recibido educación artística a temprana edad, sin embargo, muchos otros ignoran que la educación artística es formal y debe estudiarse con una técnica y práctica y no a través de un tutorial

DELIMITACIÓN GEOGRÁFICA:

CIUDAD DE MEXICO (COLONIA DOCTORES, ROMA, JUAREZ, CONDESA)
CON VISTA A PODER LLEVARLO A TRAVÉS DE REDES SOCIALES Y DIFUSIÓN A OTRAS ALCALDÍAS.

2.- RESUMEN EJECUTIVO

El proyecto surge como la necesidad de crear y fortalecer las herramientas para contrarrestar algunas de las muy diversas problemáticas a las que nuestra sociedad, el arte y su educación se enfrenta en nuestros días, desde el desconocimiento de cómo generar proyectos hasta la problemática de la generación de nuevos públicos y por supuesto la competitividad acelerada, producto un mundo centralizado en los resultados inmediatos, por un lado, y el querer solamente tener lecturas “artísticas” que no cuesten trabajo de entender y generen emociones inmediatas y superficiales. Esto repercute en la forma de enseñanza y abordaje de los jóvenes que han decidido iniciar una carrera artística pues hay que entender que estas carreras requieren de constancia, paciencia, trabajo y por supuesto una alta tolerancia a la frustración.

El proyecto apuesta completamente al trabajo colectivo como la forma de contrarrestar la alienación. Está abierto a trabajar con las diversas corrientes artísticas partiendo siempre de la educación formal en las Bellas Artes, sentando a la técnica y tradición como las bases más importantes para desarrollar futuros proyectos culturales dentro del Arte Popular y las Bellas Artes, que puedan ser exitosos y figurar a nivel nacional e internacional.

El proyecto contempla trabajar no solamente con escuelas involucradas en el arte, sino con aquellas de las cuales al arte también necesita como son las ciencias de la comunicación, el marketing y la psicología. También busca colaborar y ser una instancia que apoyo a los programas gubernamentales.

3.- OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Generación de **comunidades, integración, colaboración, comunicación y revalorización del arte** en niños, jóvenes y adultos de la EIA 2 y sus comunidades

OBJETIVOS ESPECIFICOS

1. La violencia que destruye a la comunidad
2. La falta de programas sociales de integración y sensibilización
3. La ausencia de lugares recreativos y de esparcimiento
4. Las carencias en la difusión de las artes
5. La desensibilización de los seres humanos.

4.- METAS DE LOS OBJETIVOS

El proyecto busca conseguir sus objetivos a través de la siguiente serie de metas:

- 1.- Generar proyectos artísticos con temáticas de concientización sobre los diferentes tipos de violencia
- 2.- Generación de proyectos colectivos multidisciplinarios con los alumnos avanzados de la EIA2
- 3.- Hacer de la EIA2 un espacio cultural abierto a la comunidad.
- 4.- Generación y actualización de las plataformas digitales que contienen la información sobre la EIA2
- 5.- Crear conciencia en los alumnos de la EIA2, de la importancia del arte en la vida de los seres humanos

5.- ACTIVIDADES

<p>META 1.1: Generar proyectos artísticos con temáticas de concientización sobre los diferentes tipos de violencia</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Delimitar públicos (niños, jóvenes y adultos) 2.- Investigación sobre los diferentes tipos de violencia que aquejan a la comunidad dentro y fuera de la EIA2. 3.- Investigar las obras artísticas de autores formales que contengan o hagan énfasis en el tema de violencia (ya sea ejemplificándola o combatiéndola) y sean viables para su representación, o crear obras que hablen sobre violencia (exposiciones, instalaciones, performance etc.)
<p>META 1.2: Presentación de los proyectos, dentro y fuera de las instalaciones de la EIA2</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Preguntar a las instituciones sobre las formas en las que la sociedad encubre o minimiza la violencia, así como los programas de prevención. 2.- Plantear estrategias para abordar la violencia, a través de los diversos proyectos, en grupos de vulnerabilidad como son los tutelares de menores, casas de asistencia social y escuelas de educación básica, media y media superior. 3.- Crear temporadas artísticas dentro de las instalaciones, con alumnos y profesores de la EIA2, que expongan el tema de la violencia.
<p>META 2.1: Generación de proyectos colectivos multidisciplinarios con los alumnos avanzados de la EIA2</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Organizar un proyecto anual colectivo a manera de presentación final de graduación para los alumnos que están por egresar de la EIA 2. Se dividirá en dos categorías: infantil y juvenil-adulto. En ambos casos todas las academias que tengan alumnos por egresar deberán estar involucradas, esto con la finalidad de aprender a trabajar en equipo, generar la experiencia de trabajar a nivel profesional y explotar cada uno de los puntos fuertes de los integrantes del proyecto, creando comisiones internas para la división del trabajo. Las actividades y designación de tareas deberán ser coordinadas por los presidentes de academia. 2.- Generar un escrito que describa la dinámica del proyecto, así como los tiempos de realización, recursos materiales etc. 3.- Crear dinámicas con los públicos, donde la gente exprese lo que la obra expuesta le hizo sentir y su opinión ante la propuesta de usar el arte como parte de una misión social que nos confronte e invite a la sensibilización y a la integración entre los seres humanos.

<p>META 2.2: Creación del ciclo de conferencias “El arte y la sociedad a través del tiempo”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Se pedirá a alumnos, personal administrativo y docente de la EIA2, su participación en este ciclo de conferencias como expositores y asistentes, de manera obligatoria. Estas conferencias estarán abiertas al público de igual manera. 2.- Se organizarán las exposiciones partiendo desde la investigación de temas como “la importancia del arte en los seres humanos y su inferencia en la integración y sensibilización de los mismos” de igual manera, se podrá hablar desde la experiencia personal al estar en contacto con las diversas disciplinas artísticas 3.- Pensar estrategias para trabajar con los públicos la cuestión del valor del arte
<p>META 3.1: Hacer de la EIA2 un espacio cultural abierto a la comunidad.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Generar actividades continuas para dar una alternativa de entretenimiento a la colonia Doctores y sus alrededores, de forma gratuita. 2.- Ofrecer platicas de temas de interés general al público 3.- Invitar a artistas de otras escuelas de arte o colectivos independientes a exponer su obra en las instalaciones de la EIA2, siempre y cuando entreguen un proyecto escrito con la justificación del proyecto y la petición del espacio.
<p>META 3.2: Generar una cartelera interna que integre a las Bellas Artes, el Arte Popular y el Arte Urbano</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Plantear una cartelera que integre diversos tipos de expresiones artísticas. 2.- Formar públicos con una mente abierta a las Bellas Artes y los nuevos tipos de expresiones artísticas propias de nuestra época y que son un reflejo de nuestra situación actual. 3.- Abrir el espacio no solamente a miembros de la EIA2, sino a artistas independientes o estudiantes profesionales, de los cuales los alumnos de la EIA2 pueden aprender de la experiencia estética al confrontar la obra presentada.

<p>META 4.1: Generación y actualización de las plataformas digitales que contienen la información sobre la EIA2</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Mantener actualizada de manera regular la información de la página web oficial de la EIA2, con contenido audiovisual, cartelera, noticias, convocatorias etc. 2.- Vinculación de la página web con un perfil en redes sociales, para que los alumnos y el público en general, den su opinión acerca de las actividades y su experiencia en la EIA2 3.- Generar un canal de televisión vía YouTube, para la difusión de las actividades de la EIA2, así como capsulas informativas y entrevistas.
<p>Meta 4.2: Programa de difusión cultural en la colonia Doctores con la colaboración de la comunidad de la EIA2</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Impresión de posters, volantes y lonas sobre las que ofrece la EIA2 2.- Crear comisiones voluntarias con integrantes de la EIA2 para la distribución de los volantes con amigos, familiares y vecinos.
<p>META5.1: Crear conciencia en los alumnos de la EIA2, de la importancia del arte en la vida de los seres humanos</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Platicas introductorias a padres de familia y alumnos de nuevo ingreso a la EIA2, sobre por qué es importante tener una educación artística de calidad. 2.- Generar una postura a nivel institucional que ayude a sustentar nuestra misión como escuela de educación básica artística.
<p>META 5.2: Generación de dinámicas y estrategias que cultiven la tolerancia e integren a los diferentes perfiles de estudiantes de la EIA2.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Aplicación de un test de personalidad a los alumnos de la EIA2 acorde a cada grupo (niños, jóvenes y adultos), para conocer las fortalezas y debilidades de cada integrante. 2.- Juntas académicas en coordinación con la dirección de la escuela para conocer si existe algún tipo de problemática con algún o algunos alumnos de la EIA2 y encontrar soluciones y estrategias para poder abordar de la mejor manera la psicología de cada estudiante.

6.- PRODUCTOS

El proyecto plantea generar los siguientes productos desde sus actividades:

- 1.- Obtener un convenio para trabajar en colaboración con instituciones gubernamentales que traten la problemática de la violencia
- 2.- Generar una documentación de la problemática, así como generar un mapa de estrategias para trabajar en conjunto con las Instituciones desde la producción artística.

- 3.- Generar un convenio con escuelas públicas y privadas que se dediquen al marketing, diseño gráfico y psicología y que participen con nosotros en el proyecto a manera de servicio social y experiencia curricular
- 4.- Generar los proyectos artísticos y platicas con la comunidad para trabajar con los distintos planteamientos del proyecto.
- 5.- Tener una efectiva plataforma de publicidad para el beneficio de la EIA2, su comunidad interna y las colonias aledañas.
- 6.- Generar estrategias para garantizar un alto estándar de calidad en el aprendizaje de las distintas disciplinas artísticas y la integración de todos los alumnos de la comunidad de la EIA2
- 7.- Documentar a través de textos y material audiovisual la evolución y resultados del proyecto

7.- CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

METAS	AÑO	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4
META 1.1				
META 2.1				
META 2.2				
META 3.1				
META 3.2				
META 4.1				
META 5.1				
META 5.2				

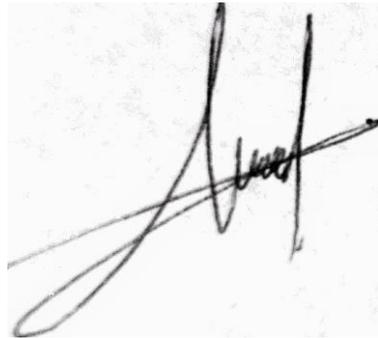
8.- INDICADORES

TIPO	NOMBRE	META	FORMULA	UNIDAD	MÉTODOS	PERIODI CIDAD
Impacto (O.G)	- Comunidades integrales	Tener un aumento en el no. de adultos jóvenes en CDMX que buscan crear comunidades que se integren y colaboren por un fin común.	Adultos jóvenes que buscan a través del arte, crear comunidades que se integren y colaboren por un fin común	No. de adultos jóvenes que viven en la CDMX	Documentos de resultados del proyecto y la participación de la comunidad	Anual
	- Conciencia e impacto del arte	Tener un aumento en el no. de jóvenes en CDMX que buscan concientizar a la población sobre el valor del arte, su impacto en la vida del hombre y su valor como una profesión que debe ser bien remunerada -	Adultos jóvenes que buscan concientizar a la población sobre el valor del arte, su impacto en la vida del hombre y su valor como una profesión que debe ser bien remunerada	-No. de jóvenes que viven en la CDMX		
Impacto (O.G.)	- Valor del arte y su impacto	Tener un aumento en el número de jóvenes que buscan a través del arte crear comunidades que se integren y colaboren por un fin común.	Jóvenes que buscan a través del arte crear comunidades que se integren y colaboren por un fin común	No. de adultos jóvenes que consumen arte	Documentos de resultados del proyecto y la participación de la comunidad	Anual
	- Jóvenes y sus comunidades	Tener un aumento en el número de jóvenes que buscan a través del arte crear comunidades que se integren y colaboren por un fin común.	Jóvenes que buscan a través del arte crear comunidades que se integren y colaboren por un fin común	-No. de jóvenes que viven en la CDMX		

Resultados (O.E 1)	Comunidad, problemáticas y violencia	Incrementar el no. de comunidades que vivan con menos violencia	Personas que buscan sanar a la comunidad/ Personas de una comunidad que sufren violencia	No. de asistentes que reflexionen sobre la violencia	Documentos escritos y videograbados sobre los proyectos y la asistencia del público	Anual
--------------------	--------------------------------------	---	---	--	---	-------

Resultados (O.E 1)	- La violencia y la sanación	Incremental el no. de personas que hayan o estén logrando superar las situaciones de violencia	Personas que buscan sanarse a sí mismas / Personas que son o han sido violentadas	No. de asistentes con una nueva conciencia del ser	Documentos de resultados escritos y audiovisuales	Anual
Resultados (O. E 2)	No. de personas que buscan ser sensibles e integrarse	Crear un no. de personas que entiendan la importancia de la empatía	Sociedad que busca integración y sensibilización/Sociedad que vive en un sistema de competencia (escolar o laboral)	No. de asistentes generando empatía	Documentos de resultados escritos y audiovisuales	Anual
	-sociedad que trabaja con programas sociales	Crear un no. de personas que busquen actividades que los ayuden a sentirse integrados y aceptados.	Sociedad que busca solventar la falta de integración y sensibilización a través de algún programa social/Sociedad que carece de programas sociales	No de asistentes que buscan al arte como medio de ayuda		
Resultados (O.E 3)	- La monopolización del entretenimiento - Número de personas que buscan lugares recreativos	Generar proyectos artísticos como una alternativa a la recreación Hacer de la EIA un lugar seguro para la recreación y el esparcimiento para la comunidad interna y los visitantes.	Ausencia de lugares recreativos/ Recreación de alto costo - Gente que busca lugares de esparcimiento/pocos lugares de esparcimiento seguro en la ciudad	No. de asistentes que reflexionan sobre el entretenimiento	Documentos de resultados escritos y audiovisuales	Anual
Resultados (O.E 4)	Personas que tienen curiosidad por las artes	Generar un no. de medios que difundan el arte	Personas que quieren conocer y acercarse a las artes/Falta de medios que se encarguen de la difusión de las artes	No. de asistentes a los proyectos artísticos	Documentos de resultados escritos y audiovisuales	Anual

Resultados (O.E 5)	Evasión y confrontación de problemas sociales	Generar un no. de personas que se sensibilicen ante las situaciones difíciles	Personas que evaden las problemáticas sociales/Personas que buscan confrontar y buscar soluciones	No. de asistentes que reflexionan y son sensibles a su entorno.		Anual
--------------------	---	---	---	---	--	-------



Elaboró: Lic. en Canto de Ópera y Música de Concierto, Gema Arianne Ramírez Mejía

No.	ACTIVIDADES Y TAREAS META 1.1	RECURSOS	TIEMPOS	PLANIFICACIÓN A 4 AÑOS				
				1 AÑO	2 AÑO	3 AÑO	4 AÑO	
1	<p>Delimitar públicos en (niños, jóvenes y adultos)</p> <p>-Tareas:</p> <p>1.- Clasificar a nuestros públicos 2.- Determinar las características y necesidades de cada tipo de público</p> <p>Investigación sobre los diferentes tipos de violencia que aquejan a la comunidad dentro y fuera de la EIA2.</p> <p>-Tareas:</p> <p>1.- Verificar las estadísticas en cuanto a la violencia a través de encuestas dentro de la escuela, así como revisar las estadísticas que ofrecen las instancias de gobierno.</p> <p>2.- Definir que nos interesa de la violencia y qué podemos proponer. 3.- Hacer documentación de las estadísticas de cada tipo de violencia</p>	<p>Humanos:</p> <p>-Personas involucradas en las instituciones gubernamentales que traten la violencia. Comunidad de la EIA2 que participen en hacer las encuestas internas</p> <p>- Comunidad de la EIA2 que participen en hacer las encuestas internas</p>	<p>ESTIMADOS:</p> <p>- CORTO PLAZO</p>					
2								

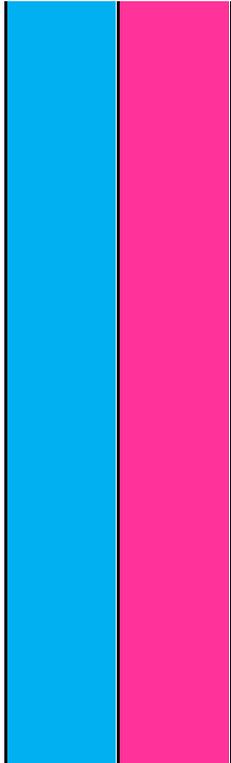
3	<p>Investigar las obras artísticas de autores formales, que contengan o hagan énfasis en el tema de violencia (ejemplificándola o combatiéndola) y sean viables para su representación o en su defecto crear obras como: exposiciones, instalaciones, performance, etc.</p> <p>-Tareas</p> <p>1.- Recopilación y análisis del material de trabajo</p> <p>2.- Planeación del proyecto artístico en base a la temática de la violencia, delimitando el tiempo de elaboración y los requerimientos técnicos para su ejecución.</p>	<p>Materiales</p> <p>-1 computadora</p> <p>- Conexión a internet</p> <p>- Línea telefónica</p> <p>- Servicio de transporte (particular o público)</p> <p>-1 impresora o 1 USB</p>				
4	<p>Ponerse en contacto con las instituciones para ofrecer los proyectos que sean viables para su representación fuera de la EIA2</p> <p>-Tareas:</p> <p>1.- Basado en el listado de instituciones, checar vías de contacto</p> <p>2.- A través de los contactos, buscar cita de trabajo con cada institución para ofrecer los proyectos</p>	<p>-Instrumentos musicales, equipo de amplificación de audio, iluminación, música impresa, salones de ensayo, materiales para artes plásticas y vestuario.</p>				

5	<p>EVALUACIÓN: Documento en donde tengamos un registro de las presentaciones internas y externas que tratan el tema de la violencia, a lo largo del ciclo escolar.</p>	<p>Económicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Viáticos de transportación - Petición a las instancias del INBA el préstamo de vestuario, utilería, foros. - Insumos para el taller de artes plásticas. - Pago de servicios y aparatos de computo 					

CRONOGRAMA

No.	ACTIVIDADES Y TAREAS META 2.1	RECURSOS	TIEMPOS	PLANIFICACIÓN			
1	<p>Organizar un proyecto anual colectivo a manera de presentación final de graduación para los alumnos que están por egresar de la EIA 2. Se dividirá en dos categorías: infantil y juvenil-adulto. En ambos casos todas las academias que tengan alumnos por egresar deberán estar involucradas, esto con la finalidad de aprender a trabajar en equipo, generar la experiencia de trabajar a nivel profesional y explotar cada uno de los puntos fuertes de los integrantes del proyecto, creando comisiones internas para la división del trabajo. Las actividades y designación de tareas deberán ser coordinadas por los presidentes de academia.</p> <p>Tareas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Determinar el número de alumnos de cada área que están por graduarse 2.- Determinar cuáles academias tienen alumnos por graduarse 3.- Tener una junta de academias para la planeación de proyecto colectivo y analizar su viabilidad. 4.- planeación de los tiempos de elaboración, así como la definición de los requerimientos técnicos. 5.- Determinar las comisiones encargadas de la planeación y logística 	<p>Humanos:</p> <p>-Personas involucradas en la logística para la realización del proyecto, personas involucradas en la gestión de los permisos para la realización del proyecto, alumnos y maestros</p>	<p>ESTIMADOS: Corto-mediano plazos</p>				

Viáticos de transporte, petición a las instancias del INBA para el préstamo de vestuario y utilería, préstamo de foros externos a la EIA2 para presentaciones, apoyos para la compra de insumos del taller de artes plásticas, pago de servicios y aparatos (computadora, conexión a internet, línea telefónica, impresora, USB).



CRONOGRAMA

No.	ACTIVIDADES Y TAREAS META 2.2	RECURSOS	TIEMPOS	PLANIFICACIÓN				
1	<p>Se pedirá a alumnos, personal administrativo y docente de la EIA2, su participación en este ciclo de conferencias como expositores y asistentes, de manera obligatoria. Estas conferencias estarán abiertas al público de igual manera.</p> <p>Tareas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Planteamiento del tema a exponer. 2. Pedir por escrito los requerimientos técnicos para la exposición 3. Las exposiciones se llevaran a cabo de una a dos veces por mes dentro de los horarios laborales 	<p>Humanos</p> <p>-Investigador del tema para generación del Document, personal de logística</p>	<p>ESTIMADOS: corto - mediano plazos</p>					
2	<p>Se organizarán las exposiciones partiendo desde la investigación de temas como “la importancia del arte en los seres humanos y su inferencia en la integración y sensibilización de los mismos” de igual manera, se podrá hablar desde la experiencia personal al estar en contacto con las diversas disciplinas artísticas</p> <p>-Tareas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Planteamiento de preguntas sobre ¿por qué estudiar arte? 2. ¿Cuál es el impacto del arte en nuestra sociedad actual? 							

3	<p>Pensar en estrategias para trabajar con los públicos la cuestión del valor del arte</p> <p>-Tareas:</p> <p>1.- ¿ qué es la experiencia estética?</p> <p>2- ¿De qué forma vamos a abordar el tema de la cuestión del valor del arte desde la visión de otras culturas y las visiones personales?</p> <p>3.- Confrontar al público a una obra artística</p>	<p>Materiales</p> <p>- : Computadora con conexión a internet, salón, sillas, impresora y dispositivo USB, proyector, fotocopias.</p>					
	<p>EVALUACIÓN: documento cuestionario abierto sobre la significación del arte para cada persona</p>						

5		Económicos						
6		<p>- Se ocupará una hora dentro del horario de labores del expositor y las actividades de la EIA2, impresión múltiple del material para los participantes de la conferencia.</p> <p>-Pago de aparatos y servicios.</p> <p>-Impresión múltiple de los cuestionarios para los participantes de taller.</p>						

CRONOGRAMA

No.	ACTIVIDADES Y TAREAS META 3.1	RECURSOS	TIEMPOS	PLANIFICACIÓN				
1	<p>1.- Generar actividades continuas para dar una alternativa de entretenimiento a la colonia Doctores y sus alrededores, de forma gratuita.</p> <p>-Tareas: 1.- elaboración de una cartelera de fácil acceso a la colonia 2.- abrir una convocatoria que contemple a artistas internos e invitados, con temáticas que vayan desde las bellas artes, el arte popular y el arte urbano 3.- evaluar las propuestas para la elaboración de la cartelera</p>	<p>Humanos</p> <p>-Artistas, conferencistas, personal de logística.</p>	<p>ESTIMADOS: Mediano – largo plazos</p>					
2	<p>Ofrecer platicas de temas de interés general al público</p> <p>1.- Plantear a las instancias de gobierno que tratan distintas problemáticas, colaboren con nosotros con información o pláticas, de los temas que manejan durante sus campañas de difusión.</p>							
3	<p>Invitar a artistas de otras escuelas de arte o colectivos independientes a exponer su obra en las instalaciones de la EIA2, siempre y cuando</p>	<p>Materiales</p>						

<p>entreguen un proyecto escrito con la justificación del proyecto y la petición del espacio.</p> <p>-Tareas:</p> <p>1.- Pensar en que intereses particulares están operando las obras a presentarse</p> <p>2.- Explicar de qué desea hablar la pieza desde un fundamento de experiencia personal con emociones, contexto social y fundamentación artística.</p>	<p>Hojas blancas y fotocopidora, foro, computadora con conexión a internet, sillas, salón con pizarrón, impresora y dispositivo USB, proyector, instrumentos musicales, equipo de amplificación de audio, iluminación, música impresa, textos impresos, libros, salones de ensayo, materiales para artes plásticas y vestuario.</p>						
<p>4</p>							

		Económicos					
		-Económicos: Petición a las instancias del INBA para el préstamo de vestuario y utilería, préstamo de foros externos a la EIA2 para presentaciones, apoyos para la compra de insumos del taller de artes plásticas, pago de servicios y aparatos (computadora, conexión a internet, línea telefónica, impresora, USB). En el caso de las conferencias, estas se harán dentro de los horarios de trabajo de la EIA2 y requerirá de una hora.					

CRONOGRAMA

No.	ACTIVIDADES Y METAS 3.2	RECURSOS	TIEMPOS	PLANIFICACIÓN				
1	<p>Plantear una cartelera que integre diversos tipos de expresiones artísticas.</p> <p>-Tareas</p> <p>1.-Elegir los proyectos de acuerdo a su viabilidad de presentación y temática</p> <p>2.-Reflexionar si queremos crear una cartelera que aborde diversos temas o algún tema en específico</p> <p>3.- Elaboración de la cartelera</p>	<p>Humanos</p> <p>-Personal apoyo de la institución, diseñador gráfico, entrevista con los artistas, expectadores.</p>	<p>ESTIMADOS: Mediano– largo plazos</p>					
2	<p>Formar públicos con una mente abierta a las Bellas Artes y los nuevos tipos de expresiones artísticas propias de nuestra época y que son un reflejo de nuestra situación actual.</p> <p>1.- Registrar el numero de participantes por evento</p> <p>2.- En base a las ruedas de preguntas y respuestas conocer las inquietudes del público.</p>							
3	<p>3.- Abrir el espacio no solamente a miembros de la EIA2, sino a artistas independientes o estudiantes profesionales, de los cuales los alumnos de la EIA” pueden aprender de la experiencia estética al estar en contacto con la obra presentada.</p> <p>1.- crear una convocatoria de proyectos profesionales</p>	<p>Materiales</p> <p>Pizarrón y plumones, impresiones a color, computadora, proyector, espacio con sillas dentro de la EIA2, foro.</p>						

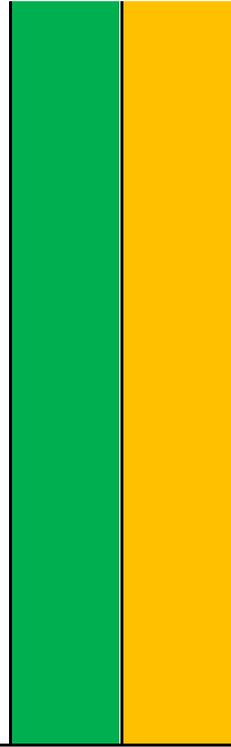
<p>2.- analizar las propuestas y elegir las con respecto a las tareas para elección de proyecto y elaboración de la convocatoria</p> <p>3.- Los alumnos de la EIA a quienes el proyecto vaya dirigido, deberán entregar por escrito a sus maestros de especialización un reporte sobre la experiencia estética y deberá haber retroalimentación por parte del maestro hacia el alumno, con la finalidad de ir creando un correcto juicio estético, dado que habrá, quizás, algunas partes de la obra que por su inexperiencia el alumno aún no comprenda.</p>							
	Económicos						
	<p>Salario del diseñador gráfico o en su defecto personal de servicio social, pago de impresiones de posters y servicios, difusión de la cartelera en las páginas digitales oficiales. *viáticos para transportación, en caso de ser necesario</p>						

CRONOGRAMA

No.	ACTIVIDADES Y TAREAS META 4.1	RECURSOS	TIEMPOS	PLANIFICACIÓN			
1	<p>- Mantener actualizada de manera regular la información de la página web oficial de la EIA2, con contenido audiovisual, cartelera, noticias, convocatorias etc.</p> <p>-Tareas</p> <p>1.- Investigar la relación de la evolución de la tecnología y el arte, y como puede beneficiarse el arte de la tecnología en pro de abrir un mercado atractivo a las nuevas generaciones</p> <p>2.- Reflejar en la información, los valores que definen a la EIA2 y la misión y visión del INBA</p> <p>3.- Tener una planeación escrita sobre el contenido de la página y los periodos de actualización, para estar actualizados y a la vanguardia</p>	<p>Humanos</p> <p>personal de diseño gráfico o en su defecto, alumnos que hagan servicio social en la EIA2 de las carreras de diseño gráfico y ciencias de la comunicación.</p>	<p>ESTIMADOS: Largo plazo</p>				
2	<p>Vinculación de la página web con un perfil en redes sociales, para que los alumnos y el público en general, den su opinión acerca de las actividades y su experiencia en la EIA2</p> <p>Tareas:</p> <p>1.- Diseñar una imagen fresca y renovada de la EIA2 acorde a la demanda de las generaciones actuales, sin dejar de lado la misión y los valores de la escuela</p>						

	<p>2.- Tener un contenido responsable, entretenido y educativo, que ayude al desarrollo de los estudiantes y sirva como un medio de difusión de las artes.</p> <p>3.- ser una plataforma que permita la libertad de expresión, los foros de discusión artística y la publicación de información relevante para la comunidad; siempre partiendo desde el respeto y la tolerancia.</p>							
3	<p>Generar un canal de televisión vía YouTube, para la difusión de las actividades de la EIA2, así como capsulas informativas y entrevistas.</p> <p>1.- Definir el tipo de contenido del canal</p> <p>2.- organizar un cronograma de publicaciones y la periodicidad en la que la información deberá ser difundida.</p> <p>3.- abrir convocatoria a quienes quieran aportar información para el contenido del canal (entrevistas, clases magistrales, tutoriales etc) siempre y cuando sea enfocado a la actividad artística.</p>	Materiales						
		<p>Equipo de cómputo, cámara de video o web cam, fotografías y videos.</p> <p>Económicos Solicitud a las escuelas profesionales que imparten las carreras de diseño gráfico y ciencias de la comunicación que colaboren con nosotros a través de alumnos que</p>						

desean realizar su servicio social, para el trabajo con la página web y el canal de televisión.
Sueldo para diseñador gráfico



CRONOGRAMA

No.	ACTIVIDADES Y TAREAS META 5.1	RECURSOS	TIEMPOS	PLANIFICACIÓN			
1	<p>Platicas introductorias a padres de familia y alumnos de nuevo ingreso a la EIA2, sobre por qué es importante tener una educación artística de calidad.</p> <p>Tareas:</p> <p>1.- Investigar y exponer los valores del INBA y la función de las EIA</p> <p>2.- Investigar y exponer cual es el impacto del arte en el desarrollo de los seres humanos</p>	<p>Humanos</p> <p>- Alumnos, ex alumnos directivos y docentes.</p>	<p>ESTIMADOS: Largo plazo</p>				
2	<p>Generar una postura a nivel institucional que ayude a sustentar nuestra misión como escuela de educación básica artística.</p> <p>Tareas:</p> <p>1.- Recalcar la diferencia entre entretenimiento recreativo, educación artística profesional y disciplina.</p> <p>2.- cultivar la educación artística a través del amor a la disciplina, la enseñanza el respeto y la tolerancia.</p> <p>3.- Concientizar a los estudiantes que la EIA2, imparte educación básica profesional y representa el cimiento para la formación de profesionistas.</p>						

		Materiales					
		Computadora con conexión a internet, pizarrón de ideas, bitácora de trabajo, impresora, dispositivo USB					
5		Económicos					
6		Las pláticas se realizarán en los horarios de labores de la EIA2. -Pago de aparatos y Servicios, información impresa.					

CRONOGRAMA

No.	ACTIVIDADES Y TAREAS META 5.2	RECURSOS	TIEMPOS	PLANIFICACIÓN			
1	<p>Aplicación de un test de personalidad a los alumnos de la EIA2 acorde a cada grupo (niños, jóvenes y adultos), para conocer las fortalezas y debilidades de cada integrante</p> <p>Tareas:</p> <p>1.- En base a los resultados de personalidad, se podrá tener un panorama general de las posibles dinámicas a aplicar con un estudiante o un grupo de estudiantes</p> <p>2.- Planificación de clases pensando no solamente en el contenido académico sino en la unificación del grupo para el aprendizaje integral y el apoyo mutuo</p> <p>3.- Hacer a un lado los sentimientos de mala competitividad , los sentimientos de superioridad y cultivar el trabajo en equipo y resaltar las fortalezas del grupo y detectar las debilidades para resolverlas.</p>	<p>Humanos - Alumnos, psicólogo directivos y docentes.</p> <p>Materiales: Computadora con conexión a internet, pizarrón de ideas, bitácora de trabajo, impresora, dispositivo USB</p> <p>Económicos: Pedir a las escuelas que tengan pasantes en</p>	ESTIMADOS: Largo plazo				

	<p>psicología, nos ayuden a elaborar y aplicar los test de personalidad, así como a cubrir horas con nosotros a manera de servicio social.</p>
<p>Juntas académicas en coordinación con la dirección de la escuela para conocer si existe algún tipo de problemática con algún o algunos alumnos de la EIA2 y encontrar soluciones y estrategias para poder abordar de la mejor manera la psicología de cada estudiante.</p> <p>Tareas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Tener una amplia comunicación entre maestro y alumno 2.- Discutir las problemáticas suscitadas con los directivos del plantel para entablar soluciones y diálogos. 3.- Mantener una sana convivencia partiendo de la tolerancia y el respeto mutuo. 	

CRONOGRAMA

METAS	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4
META 1.1				
META 2.1				
META 2.2				
META 3.1				
META 3.2				
META 4.1				
META 5.1				
META 5.2				

PROYECTO: **“La Escuela de Iniciación Artística 2, como generadora de artistas activos”**

INCONFORMIDAD ANTE LA APATIA Y VIOLENCIA + ESTRATEGIAS DE CAMBIO

La existencia de problemas en relación a como se vive y se educa en la escena artística, producto de una sociedad alienada y el uso irresponsable de la tecnología

Hacer una reflexión sobre las problemáticas sociales y crear una escuela con artistas proactivos que busquen un cambio a partir de la integración, la responsabilidad la tolerancia el respeto y el trabajo en equipo.

CAMPO DE ACCIÓN: Individualismo, desintegración, competencia, exceso de comunicación digital en infra valor del arte en niños, jóvenes y adultos de la EIA2 y sus comunidades

DELIMITACIÓN SOCIAL:

NIÑOS: Población que vive en la modernidad y que no vivieron la transición del mundo analógico al mundo digital y a pesar de las comunicaciones, ignoran que las disciplinas artísticas son una profesión. Generalmente sufren de poca tolerancia a la frustración, producto de un entorno automatizado y la competencia insana.

JÓVENES: Son la población que vivió lo último de la transición de la era análoga a la digital, viven el día a día con las tendencias de las redes sociales, suelen ser individualistas y les cuesta trabajo elaborar un criterio propio, sus lazos de comunicación se generan a través de la tecnología y tienen poca objetividad con respecto a la vida. Algunos han recibido educación artística a temprana edad, sin embargo, muchos otros ignoran que la educación artística es formal y debe estudiarse con una técnica y práctica y no a través de un tutorial

ADULTOS JÓVENES: Vivieron la transición del mundo analógico al mundo digital y más fácilmente pueden ser críticos. La mayoría no recibió educación artística a temprana edad, sin embargo, son una generación más consiente con respecto a los problemas del árbol, muchos usan la tecnología de manera más responsable y buscan dar soluciones a problemas sociales, aunque también suelen ser individualistas y con poca tolerancia a la frustración.

DELIMITACIÓN GEOGRÁFICA:

CIUDAD DE MÉXICO (COLONIA DOCTORES, ROMA, JUÁREZ, CONDESA) CON VISTA A PODER LLEVARLO A TRAVÉS DE REDES SOCIALES Y DIFUSIÓN A OTRAS CIUDADES DEL PAÍS.

OBJETIVOS Y METAS

OBJETIVO 1: La violencia que destruye a la comunidad

META 1.1: Generar proyectos artísticos con temáticas de concientización sobre los diferentes tipos de violencia

1.1.1 ACTIVIDAD (ES):

- 1.- Delimitar públicos (niños, jóvenes y adultos)
- 2.- Investigación sobre los diferentes tipos de violencia que aquejan a la comunidad dentro y fuera de la EIA2.
- 3.- Investigar las obras artísticas de autores formales que contengan o hagan énfasis en el tema de violencia (ya sea ejemplificándola o combatiéndola) y sean viables para su representación, o crear obras que hablen sobre violencia (exposiciones, instalaciones, performance etc.)

1.1.2 RECURSO(S):

- Materiales: Acceso a equipos de cómputo para la investigación, conexión a internet, línea telefónica, servicio de transporte (particular o público), impresora, 1 USB, instrumentos musicales, equipo de amplificación de audio, iluminación, música impresa, salones de ensayo, materiales para artes plásticas y vestuario.
- Humanos: Personas involucradas en las instituciones gubernamentales que traten la violencia. Comunidad de la EIA2 que participen en hacer las encuestas internas
- Económicos: Viáticos de transporte, petición a las instancias del INBA para el préstamo de vestuario y utilería, préstamo de foros externos a la EIA2 para presentaciones, apoyos para la compra de insumos del taller de artes plásticas, pago de servicios y aparatos (computadora, conexión a internet, línea telefónica, impresora, USB).

1.1.3 PRODUCTO(S):

- 1.- Obtener un convenio para trabajar con al menos dos instituciones que traten la problemática de la violencia.
- 2.- Obtener préstamo de vestuario y utilería de parte del INBA

META 1.2: Presentación de los proyectos, dentro y fuera de las instalaciones de la EIA2

1.2.1 ACTIVIDAD(ES):

- 1.-Preguntar a las instituciones sobre las formas en las que la sociedad encubre o minimiza la violencia, así como los programas de prevención.
- 2.-Plantear estrategias para abordar la violencia, a través de los diversos proyectos, en grupos de vulnerabilidad como son los tutelares de menores, casas de asistencia social y escuelas de educación básica, media y media superior.

- 3.- Crear temporadas artísticas dentro de las instalaciones, con alumnos y profesores de la EIA2, que expongan el tema de la violencia.

1.2.2 RECURSO(S):

- Materiales: Instrumentos de investigación: entrevista y encuestas a la comunidad de la EIA2 sobre los diferentes tipos de violencia, tabúes y prejuicios. Proceso de información: computadora con conexión a internet, impresora o dispositivo USB. Materiales de elaboración artística: instrumentos musicales, equipo de amplificación de audio, iluminación, salones de ensayo, insumos para la producción del taller de artes plásticas, vestuario y materiales para utilería y escenografía.
- Humanos: Personal de las instituciones, alumnos y trabajadores de la EIA2 que participen en las encuestas, encuestadores.
- Económicos: Viáticos de transporte o préstamo de transporte, petición a las instancias del INBA para el préstamo de vestuario y utilería, préstamo de foros externos a la EIA2 para presentaciones, apoyos para la compra de insumos del taller de artes plásticas, pago de servicios y aparatos (computadora, conexión a internet, línea telefónica, impresora, USB).

1.2.3 PRODUCTO(S):

- 1.- Documentación de la problemática
- 2.- Mapa de trabajo de estrategias para trabajar la problemática y apoyar a las instituciones a través de colaboraciones artísticas
- 3.- Registro de las actividades externas en una bitácora de proyectos

OBJETIVO 2: Falta de programas sociales de integración y sensibilización

META 2.1: Generación de proyectos colectivos multidisciplinarios con los alumnos avanzados de la EIA2

2.1.1 ACTIVIDAD(ES):

- 1.-Organizar un proyecto anual colectivo a manera de presentación final de graduación para los alumnos que están por egresar de la EIA 2. Se dividirá en dos categorías: infantil y juvenil-adulto. En ambos casos todas las academias que tengan alumnos por egresar deberán estar involucradas, esto con la finalidad de aprender a trabajar en equipo, generar la experiencia de trabajar a nivel profesional y explotar cada uno de los puntos fuertes de los integrantes del proyecto, creando comisiones internas para la división del trabajo. Las actividades y designación de tareas deberán ser coordinadas por los presidentes de academia.
- 2.- Generar un escrito que describa la dinámica del proyecto, así como los tiempos de realización, recursos materiales etc.
- 3.- Crear dinámicas con los públicos, donde la gente exprese lo que la obra expuesta le hizo sentir y su opinión ante la propuesta de usar el arte como parte de una misión social que nos confronte e invite a la sensibilización y a la integración entre los seres humanos.

2.1.2 RECURSO(S):

- Materiales: Acceso a equipos de cómputo para la planeación y organización del proyecto, salón, sillas, conexión a internet, línea telefónica, servicio de transporte (particular o público), impresora, 1 USB, instrumentos musicales, equipo de amplificación de audio, iluminación, música impresa, textos impresos, libros, salones de ensayo, materiales para artes plásticas y vestuario.
- Humanos: Personas involucradas en la logística para la realización del proyecto, personas involucradas en la gestión de los permisos para la realización del proyecto, alumnos y maestros.
- Económicos: Viáticos de transporte, petición a las instancias del INBA para el préstamo de vestuario y utilería, préstamo de foros externos a la EIA2 para presentaciones, apoyos para la compra de insumos del taller de artes plásticas, pago de servicios y aparatos (computadora, conexión a internet, línea telefónica, impresora, USB).

2.1.3 PRODUCTO(S):

- 1.- Documento de planeación del proyecto que contemple las dinámicas y estrategias para trabajar con el público.
- 2.- Registro documental y audiovisual de los resultados conseguidos en las presentaciones.
- 3.- Bitácora del proyecto

META 2.2: Creación del ciclo de conferencias “El arte y la sociedad a través del tiempo”

2.2.1 ACTIVIDAD(ES):

- 1.- Se pedirá a alumnos, personal administrativo y docente de la EIA2, su participación en este ciclo de conferencias como expositores y asistentes, de manera obligatoria. Estas conferencias estarán abiertas al público de igual manera.
- 2.- Se organizarán las exposiciones partiendo desde la investigación de temas como “la importancia del arte en los seres humanos y su inferencia en la integración y sensibilización de los mismos” de igual manera, se podrá hablar desde la experiencia personal al estar en contacto con las diversas disciplinas artísticas
- 3.- Pensar estrategias para trabajar con los públicos la cuestión del valor del arte

2.2.2 RECURSO(S):

- Materiales: Computadora con conexión a internet, salón, sillas, impresora y dispositivo USB, proyector.
- Humanos: Investigador del tema para generación del documento, personal de logística.
- Económicos: Se ocupará una hora dentro del horario de labores del expositor y las actividades de la EIA2, impresión múltiple del material para los participantes de la conferencia.

2.2.3 PRODUCTO(S):

- 1.- Registro escrito y audiovisual de la conferencia.

OBJETIVO 3: Ausencia de lugares recreativos y de esparcimiento
META 3.1: Hacer de la EIA2 un espacio cultural abierto a la comunidad.

ACTIVIDADES 3.1.1

- 1.- Generar actividades continuas para dar una alternativa de entretenimiento a la colonia Doctores y sus alrededores, de forma gratuita.
- 2.- Ofrecer platicas de temas de interés general al público
- 3.- Invitar a artistas de otras escuelas de arte o colectivos independientes a exponer su obra en las instalaciones de la EIA2, siempre y cuando entreguen un proyecto escrito con la justificación del proyecto y la petición del espacio.

3.1.2 RECURSO(S):

- Materiales: Hojas blancas y fotocopidora, foro, computadora con conexión a internet, sillas, salón con pizarrón, impresora y dispositivo USB, proyector, instrumentos musicales, equipo de amplificación de audio, iluminación, música impresa, textos impresos, libros, salones de ensayo, materiales para artes plásticas y vestuario.
- Humanos: Artistas, conferencistas, personal de logística.
- Económicos: Petición a las instancias del INBA para el préstamo de vestuario y utilería, préstamo de foros externos a la EIA2 para presentaciones, apoyos para la compra de insumos del taller de artes plásticas, pago de servicios y aparatos (computadora, conexión a internet, línea telefónica, impresora, USB). En el

caso de las conferencias, estas se harán dentro de los horarios de trabajo de la EIA2 y requerirá de una hora.

3.1.3 PRODUCTO(S):

- 1.- Registro por escrito de las actividades realizadas en la bitácora de proyectos de la EIA2

META 3.2: Generar una cartelera interna que integre a las Bellas Artes, el Arte Popular y el Arte Urbano

3.2.1 ACTIVIDAD(ES):

- 1.- Plantear una cartelera que integre diversos tipos de expresiones artísticas.
- 2.- Formar públicos con una mente abierta a las Bellas Artes y los nuevos tipos de expresiones artísticas propias de nuestra época y que son un reflejo de nuestra situación actual.
- 3.- Abrir el espacio no solamente a miembros de la EIA2, sino a artistas independientes o estudiantes profesionales, de los cuales los alumnos de la EIA” pueden aprender de la experiencia estética al confrontar la obra presentada.

3.2.2 RECURSO(S):

- Materiales: Pizarrón y plumones, impresiones a color, computadora, proyector, espacio con sillas dentro de la EIA2, foro.
- Humanos: Personal apoyo de la institución, diseñador gráfico, entrevista con los artistas.
- Económicos: Salario del diseñador gráfico o en su defecto personal de servicio social, pago de impresiones de posters y servicios, difusión de la cartelera en las páginas digitales oficiales.

3.2.3 PRODUCTO(S):

- 1.- Material impreso y digital de la cartelera

OBJETIVO 4: Carencias en la difusión de las artes

META 4.1: Generación y actualización de las plataformas digitales que contienen la información sobre la EIA2

4.1.1 ACTIVIDAD(ES):

- 1.- Mantener actualizada de manera regular la información de la página web oficial de la EIA2, con contenido audiovisual, cartelera, noticias, convocatorias etc.
- 2.- Vinculación de la página web con un perfil en redes sociales, para que los alumnos y el público en general, den su opinión acerca de las actividades y su experiencia en la EIA2
- 3.- Generar un canal de televisión vía YouTube, para la difusión de las actividades de la EIA2, así como capsulas informativas y entrevistas.

4.1.2 RECURSO(S):

- Materiales: Equipo de cómputo, cámara de video o web cam, fotografías y videos
- Humanos: Personal de diseño gráfico o en su defecto, alumnos que hagan servicio social en la EIA2 de las carreras de diseño gráfico y ciencias de la comunicación.
- Económicos: Solicitud a las escuelas profesionales que imparten las carreras de diseño gráfico y ciencias de la comunicación que colaboren con nosotros a través de alumnos que desean realizar su servicio social, para el trabajo con la página web y el canal de televisión.

4.1.3 PRODUCTO(S):

- 1.- Reporte mensual de las actividades a realizar para la página web y los contenidos del canal de televisión

Meta 4.2: Programa de difusión cultural en la colonia Doctores con la colaboración de la comunidad de la EIA2

4.2.1 ACTIVIDAD(ES):

- 1.- Impresión de posters, volantes y lonas sobre las actividades que ofrece la EIA2
- 2.- Crear comisiones voluntarias con integrantes de la EIA2 para la distribución de los volantes con amigos, familiares y vecinos.

4.2.2 RECURSO(S):

- Materiales: Equipo de cómputo, fotografías, impresiones digitales de volantes, lonas y posters.
- Humanos: Alumnos que hagan servicio social en la EIA2 de las carreras de diseño gráfico y ciencias de la comunicación. Alumnos voluntarios de la EIA2 que quieran participar en el programa de difusión cultural
- Económicos: Solicitud a las escuelas profesionales que imparten las carreras de diseño gráfico y ciencias de la comunicación que colaboren con nosotros a través de alumnos que desean realizar su servicio social, para el diseño de la publicidad impresa. Presupuesto para el material de impresión y el pago de los servicios de impresión.

4.2.3 PRODUCTO(S):

- 1.- Reporte del número de volantes solicitados al semestre, el número de impresión de posters y el contenido de la información.

OBJETIVO 5: Desensibilización de los seres humanos

META5.1: Crear conciencia en los alumnos de la EIA2, de la importancia del arte en la vida de los seres humanos

5.1.1 ACTIVIDAD(ES):

- 1.- Platicas introductorias a padres de familia y alumnos de nuevo ingreso a la EIA2, sobre por qué es importante tener una educación artística de calidad.
- 2.- Generar una postura a nivel institucional que ayude a sustentar nuestra misión como escuela de educación básica artística.

5.1.2 RECURSO(S):

- Materiales: Computadora con conexión a internet, pizarrón de ideas, bitácora de trabajo, impresora, dispositivo USB
- Humanos: Alumnos, ex alumnos y docentes que participen en las pláticas introductorias.
- Económicos: Las pláticas se realizarán en los horarios de labores de la EIA2.

5.1.3 PRODUCTO(S):

- 1.- Investigación teórica sobre la misión y visión del INBA
- 2.- Registro documental de la reflexión con el público ante los problemas de sensibilización en la sociedad.

META 5.2: Generación de dinámicas y estrategias que cultiven la tolerancia e integren a los diferentes perfiles de estudiantes de la EIA2.

5.2.1 ACTIVIDAD(ES):

- 1.- Aplicación de un test de personalidad a los alumnos de la EIA2 acorde a cada grupo (niños, jóvenes y adultos), para conocer las fortalezas y debilidades de cada Integrante.

- 2.- Juntas académicas en coordinación con la dirección de la escuela para conocer si existe algún tipo de problemática con algún o algunos alumnos de la EIA2 y encontrar soluciones y estrategias para poder abordar de la mejor manera la psicología de cada estudiante.

5.2.2 RECURSO(S):

- Materiales: Computadora con conexión a internet, pizarrón de ideas, bitácora de trabajo, impresora, dispositivo USB.
- Humanos: Alumnos, maestros y un psicólogo.
- Económicos: Pedir a las escuelas que tengan pasantes en psicología, nos ayuden a elaborar y aplicar los test de personalidad, así como a cubrir horas con nosotros a manera de servicio social.

5.2.3 PRODUCTO(S):

- 1.- Planeación anual de las actividades a desarrollar en las aulas
- 2.- Reporte de las actividades en conjunto con los psicólogos.

DOCUMENTO ABCD

A: VALORES

Tolerancia, integración, cooperación, responsabilidad social, sensibilización, concientización.

B: EMOCIONES

Unión, solidaridad, respeto, amor, apoyo, cooperación, empatía, aceptación, integridad.

C: INTUICIONES

Hoy en día es muy importante rescatar al arte para que a su vez el arte nos rescate como seres humanos empáticos, pensantes y sensibles; en consecuencia, se puede generar una sociedad emocionalmente más equilibrada, consiente de sus problemas y dispuesta a trabajar colectivamente haciendo un lado el individualismo.

Es de suma relevancia que se deje atrás la figura del artista inalcanzable y lleno de sufrimientos, para así poder revalorar su figura como un ser que tiene una aportación a la sociedad y nos enseña a plasmar nuestras emociones en su obra y posteriormente a compadecerla. El arte como una forma de vida y como un trabajo en sí mismo.

El proceso creativo no depende solamente del aprendizaje de la técnica, es una vivencia que involucra las situaciones políticas, sociales y culturales del artista. La forma en la que apreciamos la obra no debe ser solo a través del marketing que se le da a un objeto terminado, ya que, en consecuencia, es imposible enfrentarnos como espectadores al proceso hermenéutico.

D: GLOSARIO

VIOLENCIA: estado/situación de agresividad, desorden, caos o saturación provocado por uno mismo o por un factor externo. Puede ser situacional, mental o emocional. Afecta a los seres en general, de manera particular o de forma colectiva.

PROCESO CREATIVO: Todos aquellos factores que impulsan al artista a elaborar y dar sentido a su obra, participan la técnica, las vivencias, la madurez y la historia de vida del creador.

SENSIBILIZACIÓN: consciencia individual y colectiva de los factores que modifican o alteran las emociones de los humanos/ proceso en el cual se busca devolver al hombre la conciencia de sus emociones para lograr empatía con el resto de la gente.

INDIVIDUALISMO: Conducta que afecta a los seres humanos, producto del abuso de las redes sociales y la posmodernidad.

INTEGRACIÓN: La forma en la que los seres humanos de un grupo de trabajo, se enfoca en las cualidades de cada miembro sin discriminación.

COMUNIDAD: sistema de organización de un grupo de personas que tienen vínculos de convivencia.

RELACIÓN: interacción entre dos partes; lleva una carga emocional de conectar con el otro en algún punto.

VIDA: potencia; camino; sentido de existencia

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto surge como la necesidad de crear y fortalecer las herramientas para contrarrestar algunas de las muy diversas problemáticas a las que nuestra sociedad, el arte y su educación se enfrenta en nuestros días, desde el desconocimiento de cómo generar proyectos hasta la problemática de la generación de nuevos públicos y por supuesto la competitividad acelerada producto un mundo centralizado en los resultados inmediatos, por un lado, y en lecturas artísticas que no cuesten trabajo de entender y generen emociones inmediatas y superficiales. Esto repercute en la forma de enseñanza y abordaje de los jóvenes que han decidido iniciar una carrera artística pues hay que entender que estas carreras requieren de constancia, paciencia, trabajo y por supuesto una lata tolerancia a la frustración.

Como joven artista y siendo parte de una generación que pasó de la tecnología análoga a la digital, he vivido una fuerte transición en cuanto a cómo procesábamos la información hace unas décadas y hoy en día, por un lado la internet es el parteaguas para conectar al mundo y conocer las propuestas artísticas y educativas de muchos países, pero también, ha sido la causante del abandono de actividades que nos eran saludables como el hecho de ir a una biblioteca y darnos la tarea de leer y procesar la información y por lo tanto comprender un tema.

En el caso del arte y la educación, las escuelas se enfrentan a un gran reto pues estamos obligados a formar artísticamente a futuras generaciones bajo una disciplina y un rigor que no conocen o ha sido distorsionado, pues han vivido en una sociedad absorbida por las tendencias que nos muestran las redes sociales (contenidos que no siempre son apropiados a la edad o simplemente el contenido es banal), la desintegración familiar, la desensibilización y la violencia explícita, aunado a la falta de presupuesto para generar eficientes programas sociales y el abandono a la cultura. Esto trae como consecuencia la confrontación de dos generaciones (alumnos y maestros) que necesitan llevar nuevas dinámicas para conocerse y crear un sólido lazo de comunicación que garantice a ambas partes un desarrollo integral en los procesos artísticos.

Por otro lado, es indispensable que las EIA, no solamente hagan la labor de dar los cimientos de educación artística a un grupo de personas, sino que estas escuelas también están formando humanistas que deben estar involucrados con las problemáticas de sus comunidades para volver a sensibilizarnos y ser empáticos como sociedad.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto apuesta completamente al trabajo colectivo como la forma de contrarrestar la alienación. Está abierto a trabajar con las diversas corrientes artísticas partiendo siempre de la educación formal en las Bellas Artes, sentando a la técnica y tradición como las bases más importantes para desarrollar futuros proyectos culturales dentro del Arte Popular y las Bellas Artes, que puedan ser exitosos y figurar a nivel nacional e internacional.

El proyecto contempla trabajar no solamente con escuelas involucradas en el arte, sino con aquellas de las cuales al arte también necesita como son las ciencias de la comunicación, el marketing y la psicología, de esta manera se pueden solventar gastos de una manera más eficiente, dar promoción y ayudarnos de la tecnología para aportar contenido de calidad a los medios digitales y demostrar que a su vez, estos pueden trabajar responsablemente y ser una plataforma para que los nuevos artistas puedan darse a conocer, aun cuando se trabaja a un nivel básico.

INDICADORES

OBJETIVO GENERAL: Generación de comunidades, integración, colaboración, comunicación y revalorización del arte en niños, jóvenes y adultos de la EIA 2 y sus comunidades		
NOCIONES CLAVE:		SIGNIFICADO
Reflexión	Generación de comunidades	A través del arte, crear comunidades que se integren y colaboren por un fin común
	Revalorización del arte	Concientizar a la población sobre el valor del arte, su impacto en la vida del hombre y su valor como una profesión que debe ser bien remunerada
Adultos jóvenes en la Ciudad de México		Adultos jóvenes (de los 25-40 años) que viven en CDMX.
Jóvenes en la Ciudad de México		Jóvenes (de los 15-24 años) que viven en CDMX.

PERMUTACIONES

Adultos jóvenes que buscan a través del arte, crear comunidades que se integren y colaboren por un fin común

Jóvenes que buscan concientizar a la población sobre el valor del arte, su impacto en la vida del hombre y su valor como una profesión que debe ser bien remunerada

Adultos jóvenes que buscan concientizar a la población sobre el valor del arte, su impacto en la vida del hombre y su valor como una profesión que debe ser bien remunerada

Jóvenes que buscan a través del arte, crear comunidades que se integren y colaboren por un fin común

INDICADORES DE IMPACTO

Adultos jóvenes que buscan a través del arte, crear comunidades que se integren y colaboren por un fin común	x100
No. de adultos jóvenes que viven en CDMX	

Meta: Tener un aumento en el no. de adultos jóvenes en CDMX que buscan crear comunidades que se integren y colaboren por un fin común. Periodicidad: Anual

Jóvenes que buscan concientizar a la población sobre el valor del arte, su impacto en la vida del hombre y su valor como una profesión que debe ser bien remunerada	X 100
No. de jóvenes que viven en CDMX	

Meta: Tener un aumento en el no. de jóvenes en CDMX que buscan concientizar a la población sobre el valor del arte, su impacto en la vida del hombre y su valor como una profesión que debe ser bien remunerada. Periodicidad: Anual

Adultos jóvenes que buscan concientizar a la población sobre el valor del arte, su impacto en la vida del hombre y su valor como una profesión que debe ser bien remunerada.	X100
No. de adultos jóvenes que viven en CDMX	

Meta: Tener un aumento en el no. de adultos jóvenes que buscan concientizar a la población sobre el valor del arte, su impacto en la vida del hombre y su valor como una profesión que debe ser bien remunerada.
Periodicidad: Anual

Jóvenes que buscan a través del arte crear comunidades que se integren y colaboren por un fin común	X 100
No. de jóvenes que viven en CDMX	

Meta: Tener un aumento en el número de jóvenes que buscan a través del arte crear comunidades que se integren y colaboren por un fin común.
Periodicidad: Anual

INDICADORES ESPECÍFICOS

OBJETIVO ESPECIFICO: LA VIOLENCIA QUE DESTRUYE A LA COMUNIDAD	
NOCIONES CLAVE:	SIGNIFICADO
La violencia que destruye	Todos aquellos factores que disturben la salud física, mental y emocional de una persona y la llevan a un desequilibrio.
Comunidad y violencia	Grupo de personas de una localidad, escuela, colonia, ciudad etc. afectadas por los diferentes tipos de violencia que conocemos

PERMUTACIONES
Personas que buscan sanar a la comunidad.
Personas que buscan sanarse a sí mismas .

INDICADORES DE RESULTADOS

Personas que buscan sanar a la comunidad	X 100
Personas de una comunidad que sufren violencia	

Meta: Incrementar el no. de comunidades que vivan con menos violencia

Periodicidad: Anual

Personas que buscan sanarse a si mismas	X 100
Personas que son o han sido violentadas	

Meta: Incremental el no. de personas que hayan o estén logrando superar las situaciones de violencia

Periodicidad: Anual

OBJETIVO ESPECIFICO: FALTA DE PROGRAMAS SOCIALES DE INTEGRACIÓN Y SENSIBILIZACIÓN		
NOCIONES CLAVE:		SIGNIFICADO
FALTA	INTEGRACIÓN Y SENSIBILIZACIÓN	Desconocemos como sociedad que la educación artística es un medio que nos enseña a conocer nuestras emociones
SOCIEDAD	PROGRAMAS SOCIALES	Hay un sentimiento de individualismo
		Falta de contacto debido al excesivo uso de redes sociales

PERMUTACIONES
sociedad que busca integración y sensibilización.
sociedad que busca solventar la falta integración y sensibilización a través de algún programa social.

INDICADORES DE RESULTADOS

Sociedad que busca integración y sensibilización	X 100
Sociedad que vive en un sistema de competencia (escolar o laboral)	

Meta: Crear un no. de personas que entiendan la importancia de la empatía
Periodicidad: Anual

Sociedad que busca solventar la falta de integración y sensibilización a través de algún programa social	X 100
Sociedad que carece de programas sociales	

Meta: Crear un no. de personas que busquen actividades que los ayuden a sentirse integrados y aceptados.
Periodicidad: Anual

OBJETIVO ESPECIFICO: AUSENCIA DE LUGARES RECREATIVOS Y DE ESPARCIMIENTO		
NOCIONES CLAVE:		SIGNIFICADO
	RECREACIÓN	Ausencia de recreación
LUGAR	ESPARCIMIENTO	Ausencia de esparcimiento
AUSENCIA		Ausencia de lugares

PERMUTACIONES
Ausencia de lugares recreativos
Gente que busca lugares de esparcimiento

INDICADORES DE RESULTADOS

Ausencia de lugares recreativos	X 100
Recreación de alto costo	

Meta: Generar proyectos artísticos como una alternativa a la recreación comercial

Periodicidad: Anual

Gente que busca lugares de esparcimiento	X 100
Pocos lugares de esparcimiento seguro en la ciudad	

Meta: Hacer de la EIA un lugar seguro para la recreación y el esparcimiento para la comunidad interna y los visitantes.

Periodicidad: Anual

OBJETIVO ESPECIFICO: CARENCIAS EN LA DIFUSIÓN DE LAS ARTES		
NOCIONES CLAVE:		SIGNIFICADO
Carencia	Difusión	Deficiencias en la forma en la que se promueve el arte Carencia de personas que conozcan el arte y trabajen en su difusión
Artes		Todas las disciplinas artísticas

PERMUTACIONES
Personas que quieren conocer y acercarse a las artes

Personas que quieren conocer y acercarse a las artes	X 100
Falta de medios que se encarguen de la difusión de las artes	

Meta: Generar un no. de medios que difundan el arte

Periodicidad: Anual.

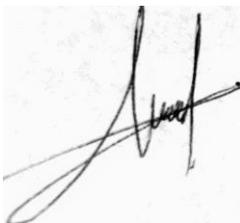
OBJETIVO ESPECIFICO: DESENSIBILIZACIÓN DE LOS SERES HUMANOS		
NOCIONES CLAVE:		SIGNIFICADO
	DESENSIBILIZACIÓN	La falta de empatía y de capacidad de asombro
	Vida	Las situaciones que dan sentido a la existencia del hombre
SERES HUMANOS		Gente que vive inmersa en el ámbito de la violencia y la tecnología

PERMUTACIONES
Personas que evaden las problemáticas sociales

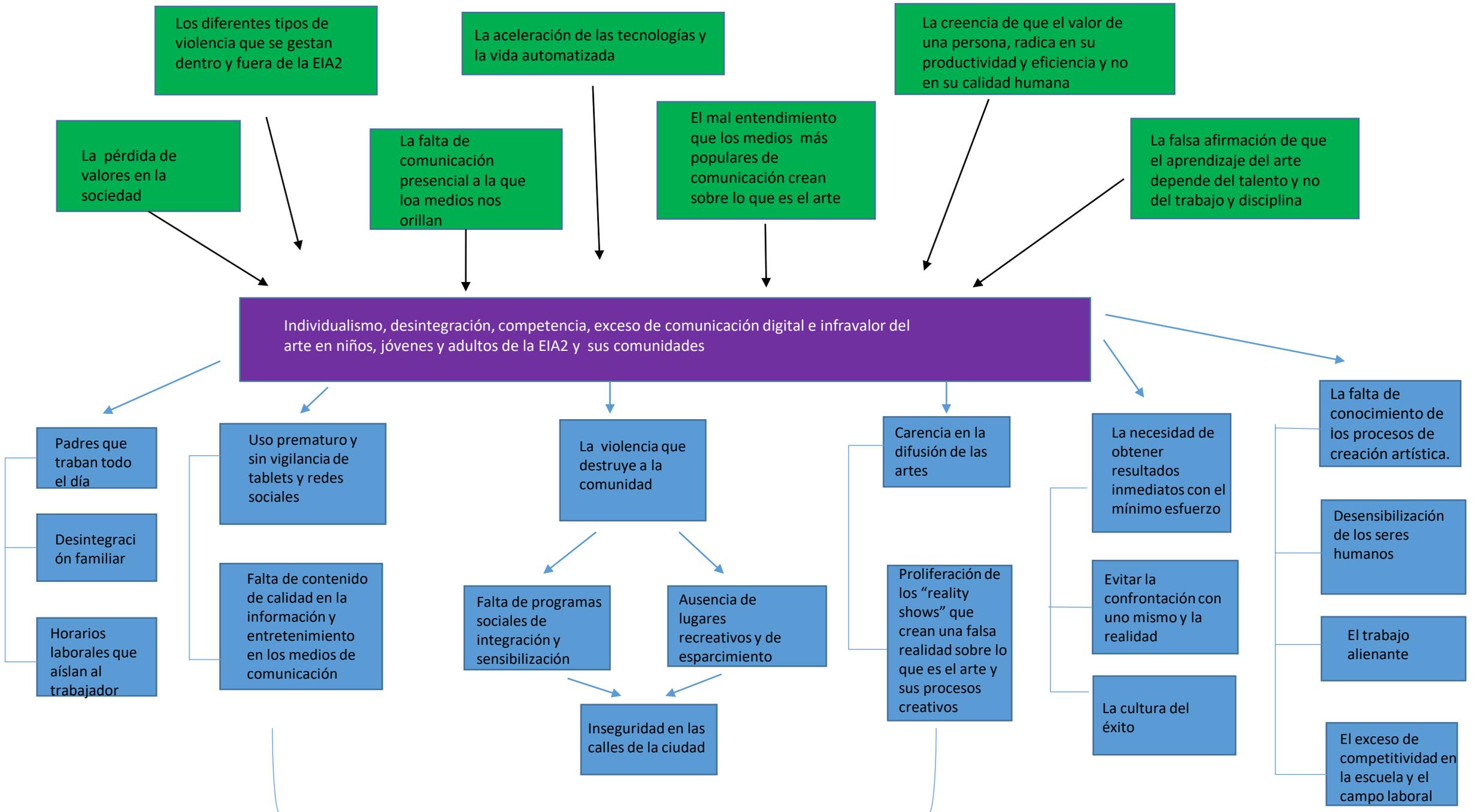
INDICADORES DE RESULTADOS

Personas que evaden las problemáticas sociales	X100
Personas que buscan confrontar y buscar soluciones	

Meta: Generar un no. de personas que se sensibilicen ante las situaciones difíciles
 Periodicidad: Anual



Elaboró: Lic. en Canto de Ópera y Música de Concierto, Gema Arianne Ramírez Mejía



- 1.- Desintegración familiar
- 2.- Violencia que destruye a la comunidad
- 3.- Falta de programas sociales de integración y sensibilización
- 4.- Ausencia de lugares recreativos y de esparcimiento
- 5.- Carencia en la difusión de las artes
- 6.- La necesidad de obtener resultados inmediatos con el mínimo esfuerzo
- 7.- Falta de conocimiento de los procesos de creación artística
- 8.- Desensibilización de los seres humanos

	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	TOTAL
C1		2	3	2	1	0	0	3	11
C2	2		3	3	3	1	0	3	15
C3	3	3		3	3	2	3	3	20
C4	2	3	3		3	1	3	2	17
C5	1	3	3	3		2	3	3	18
C6	0	2	1	1	2		3	3	12
C7	0	0	3	3	3	3		1	13
C8	3	3	2	3	3	3	3		20

0: NADA 1: POCO 2: REGULAR 3: MUCHO

