

**CURSO ACADÉMICO 2008-2009**  
**PROGRAMA OFICIAL DE ASIGNATURAS**

COURSE NAME		<b>SCENOGRAPHIC DESIGN I (taught in Spanish)</b>			
ESTUDIOS (TITULACIÓN)		FINE ARTS			
FACULTAD/ESCUELA		UNIVERSIDAD FRANCISCO DE VITORIA			
YEAR	<b>3°</b>				
TIPO (1)		OPTATIVA	PERÍODO DOCENTE (2)		<b>CUATRIMESTRAL</b>

*1. OBJETIVOS*

1.1 OBJETIVOS GENERALES

- Dotar al alumno de conocimientos y herramientas para la búsqueda de la función escénica del espacio.
- Analizar y enseñar estrategias para la creación de espacios escénicos.
- Acercar al alumno a la labor del profesional, orientándolo hacia la reflexión y la relación de conceptos.
- Interrelacionar conocimientos teórico-prácticos adquiridos en otras asignaturas, dándoles aplicación en el mundo del diseño espacial.
- Situar al alumno más allá del mundo escenográfico de la tradición teatral, extendiendo los campos de acción.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- **Estudiar la evolución de las artes escénicas.**
- **Familiarizar al alumno con la estética escenográfica**, introduciéndole en las peculiaridades de los diversos géneros y el proceso de creación de un espacio escénico.
- **Explorar posibilidades creativas a la hora de construir espacios y relacionar diferentes modos de expresión**, para fomentar la capacidad de investigación teórica y práctica del alumno.
- **Analizar la capacidad del lenguaje plástico para conjugar lo real y lo virtual**, situándonos ante una reflexión profunda sobre el lugar que ocupamos y nuestra propia identidad.
- **Dotar de herramientas al alumno para lograr la sugestión, la reflexión del espectador, sin privarle de su lucidez y libertad de elección.**

(1) Troncal, Obligatoria, Optativa, Libre Configuración, Títulos Propios

(2) Anual, Primer Cuatrimestre, Segundo Cuatrimestre, Cuatrimestral

- **Utilizar la semiótica, la lógica de los signos, los pictogramas y el metalenguaje.**
- **Resolver en términos creativos espacios inherentes al diseño escenográfico:** eventos corporativos e institucionales, arquitecturas efímeras de nuestro tiempo, espacios expositivos...
- **Proveer al alumno de las nociones básicas de los sistemas de representación más utilizados en escenografía.**

## 2. CONTENIDOS (TEMARIO)

Temario abierto, los contenidos programados, pueden estar sometidos a modificación por distintos motivos, tales como: sugerencias del alumno, decisiones del profesor, elementos externos a la asignatura, visitas a un taller profesional de realización escenográfica o a un teatro, proyecciones de películas, conferencias, eventos...

### I- TEORIA Y CULTURA

#### - **Historia de las artes escénicas:**

Antecedentes históricos y formales, influencias artísticas y conceptuales vinculadas a la escenografía:

Evolución del arte escénico occidental, desde Grecia y Roma hasta finales del S XIX.

Corrientes escénicas del S XX, Las Vanguardias, Espacios escénicos contemporáneos, Appia y Craig.

Nuevos planteamientos escenográficos, Función Escénica del Espacio: Escaparatismo, Instalaciones, Arquitecturas Efímeras, Stands, Directos, Galas, Eventos culturales.

#### - **Escenografía en el S XXI:**

Introducción a la escenografía, diferentes conceptos y filosofías que comprenden la disciplina.

Estudio de los pasos a seguir a la hora de enfrentarse con la realización de un diseño escenográfico: teatral, televisivo, cinematográfico, instalaciones, arquitecturas efímeras...

Realización escenográfica, el papel del técnico de realización y el escenógrafo, el encargo escenográfico.

Estudio de las leyes del espacio: perspectiva, luz, color, forma, textura y materiales.

#### - **Historia del diseño:**

Acercamiento a las tendencias, estilos y movimientos propios al diseño arquitectónico.

Instalación como nueva forma de expresión artística. Obras efímeras pensadas para un lugar y tiempo concreto, que necesitan la interacción con el público para adquirir un sentido completo,

## II- TÉCNICAS Y MEDIOS APLICADOS AL DISEÑO ESCENOGRÁFICO

- Conocimientos básicos de **técnicas constructivas**, tipología de los materiales, descripción técnica y su aplicación, tanto de técnicas tradicionales como de las nuevas tecnologías.
- **Técnicas escénicas**, espacio y equipamiento escénico, descripción técnica y sus aplicaciones: iluminación, sonido, audiovisual y vestuario.
- **Nociones de sistemas de representación** más utilizados (diédrico, axonométrico, cónico central...), aplicación de las técnicas gráficas en la comprensión y representación del espacio: El croquis, la escala, el formato, el detalle, el volumen, la perspectiva... Interpretación de bocetos, planos, maquetas...
- **Uso de herramientas informáticas específicas**. Representación en soporte digital de la documentación propia del proyecto: Formatos, simbologías, normalizaciones. Expresión y comunicación de los contenidos del proyecto aplicando criterios gráficos básicos: Tipología, tipografías, maquetación. Tratamiento de la imagen.
- **Contenidos visuales**, selección de imágenes de diversos géneros y medios, de los procedimientos técnicos que se vayan a desarrollar en el taller.

## III- EL PROYECTO

- **Análisis** de un texto para el desarrollo teórico y técnico de un proyecto de espacio escénico, teatral, TV, Cine o evento cultural o directo. Método y técnicas creativas.
- **Proyecto** para desarrollar modelos espaciales aplicables a la planificación de eventos efímeros. Escaparatismo, Instalaciones, Arquitecturas Efímeras, Stands, Directos, Galas, Eventos culturales.

Metodología del proyecto:  
Instrumentos de acercamiento al proyecto, análisis, investigación y documentación.  
Elección del alumno del modo de representación del briefing propuesto.  
Para concebir una escenografía hay que: hacer una lectura propia y tener la capacidad de estructurarla visual y verbalmente.

### 3. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Durante el curso se seguirá una metodología teórico-práctica, intercalando de continuo clases magistrales, horas de trabajo de taller y sesiones críticas del trabajo realizado. Serán sesiones dinámicas con participación e implicación directa del alumno. Los dos bloques (teórico y práctico) se irán intercalando a lo largo de la asignatura.

**Conocimientos teóricos:** como base para su aplicación en los nuevos campos a explorar. Análisis, investigación, experimentación y documentación como instrumentos de acercamiento al proyecto. Como apoyo para las charlas usaremos proyecciones y presentaciones en distintos soportes digitales.

Visionado de películas, comentarios de texto y otras actividades complementarias. Tareas de enseñanza- aprendizaje fuera del aula, visitas a exposiciones, ferias y estudios de diseño, platos cinematográficos, de TV, teatros..., actividades culturales relacionadas con el temario que ayudan a entender la aplicación de lo tratado dentro del aula.

Apoyo de clases magistrales impartidas por profesionales de las distintas áreas de aplicación de la escenografía en el s XXI; como reflexión sobre los procesos espaciales que nos rodean y las múltiples posibilidades creativas que tenemos a la hora de construir espacios.

**Clases prácticas:** trabajo de taller en el aula, donde se dirige y asesora a nivel técnico para la resolución de los proyectos. Para las clases prácticas el aula debe estar acondicionada con un taller de carácter interdisciplinar. Se desarrollarán varios trabajos prácticos individuales y en grupo.

**El alumno activo:** Los estudiantes pueden hacer sugerencias sobre los contenidos teóricos y los trabajos prácticos a realizar en clase, para conseguir el objetivo que se ajuste a sus propias aspiraciones.  
Sesiones críticas para fomentar el trabajo en grupo, motivando la puesta en común de los proyectos.

Elaboración de un cuaderno individual donde se reúnan por escrito todas las técnicas y procedimientos abordados en clase. Planteado a modo de “cuaderno de viaje”, de dimensiones similares a un Moleskine, para bocetos y apuntes.  
Evitando en este caso el ordenador y fomentando la presentación de dichos trabajos a mano.

Las actividades didácticas contarán con el apoyo de tutorías por parte de la profesora, para aclarar dudas y motivar con una atención personal al alumno sobre su trabajo.

#### 4. EVALUACIÓN DEL RENDIMIENTO DE LOS ALUMNOS (SISTEMA)

La nota final de la asignatura será la evaluación de la progresión del alumno en relación con la óptima asimilación de los contenidos. Es imprescindible la asistencia diaria a las clases teórico/prácticas y se tendrán en cuenta las siguientes premisas:

**Examen teórico:**

Se realizará un ejercicio para comprobar la asimilación de los conceptos tratados en las clases teóricas. El ejercicio será de carácter obligatorio para todos los alumnos y ayudará a objetivar la nota final de la asignatura.

**Parte Práctica:**

Entrega de todos los trabajos requeridos por el profesor. Las fechas de entrega se realizarán en las marcadas por el profesor. Los trabajos presentados fuera del plazo establecido para cada ejercicio no serán evaluados, salvo casos excepcionales. Se tendrá en cuenta:

Nivel de reflexión plástica del alumno, capacidad para resolver problemas relacionados con la elaboración de un proyecto.

Nivel de investigación conceptual, seguimiento del desarrollo teórico de los proyectos, justificando la línea de investigación y las conclusiones de su proceso conceptual.

#### 5. TEMPORALIZACIÓN (CALENDARIO DE DESARROLLO DEL TEMARIO)

**-Metodología.**

El alumno es el constructor de su propio conocimiento participando activamente en el desarrollo de la asignatura. Todos los ejercicios se plantearán a partir de un Briefing, que marque las pautas a seguir en el proceso de investigación de la práctica.

**-Enfoque de la asignatura.**

Estudiar la evolución de las artes escénicas, familiarizando al alumno con la estética escenográfica, fomentando la capacidad de investigación teórica y práctica del alumno, utilizando la capacidad del lenguaje plástico para conjugar lo real y lo virtual, adentrándonos en los nuevos mundos de la comunicación visual.

Interrelacionar conocimientos teórico-prácticos adquiridos en otras asignaturas, dándoles aplicación en el mundo del diseño espacial. Nos adentramos en el diseño escenográfico tradicional para poder extender su campo de acción.

*DISEÑO ESCENOGRÁFICO I*

1.- *Toma de contacto:*

La primera parte de la asignatura se va a centrar en la asimilación de un concepto: Metodología Proyectual del Diseño, enfocada al proceso de creación de un diseño, en general, y del diseño de un espacio escénico en particular.

**PRÁCTICA:**

Formación de grupos. Realización de un “cadáver exquisito”, con el fin de generar ideas como base para la elaboración de otros proyectos. Sentando la estructura de un glosario de términos de diseño.

ACTITUDES: Dotar de herramientas al alumno para lograr la sugestión, la reflexión del espectador, sin privarle de su lucidez y libertad de elección, explorando las posibilidades creativas a la hora de construir espacios y relacionar diferentes modos de expresión

2.-Historia de las artes escénicas:

Recorrido por la evolución histórica del arte escénico: Del escenario griego a la actualidad. Nuevos planteamientos escenográficos, la instalación.

**PRÁCTICA:**

Carácter INDIVIDUAL: Elegir un espacio escenográfico, teatro, cine, TV, escaparate, instalación... Describirlo formal y sensorialmente con el uso de la palabra, sin el uso de la imagen. Logrando una justificación conceptual del espacio elegido, creando una estructura formal de pensamiento como herramienta para abordar un proyecto de diseño.

ACTITUDES: Acercar al alumno a la labor del profesional, orientándolo hacia la reflexión y la relación de conceptos.

3.-Técnicas escénicas:

El edificio teatral. Equipamiento escénico: tipología de los materiales, forma, textura. El espacio: perspectiva, luz, color. Posible visita al plató para conocer el uso de la luz y el espacio en un evento en directo.

**PRÁCTICA:**

**Planteamiento del proyecto final:**

Formación de grupos. **Análisis** de un texto para el desarrollo teórico y técnico de un proyecto de espacio escénico, teatral, TV, Cine o evento cultural. Método y técnicas creativas.

ACTITUDES: Dotar al alumno de conocimientos y herramientas para la búsqueda de la función escénica del espacio, poniendo en practica las estrategias aprendidas para la creación de espacios escénicos.

4.-El proyecto escenográfico:

El proceso creativo, análisis, documentación, desglose de guión (GLOSARIO: Proceso de diseño por el cual un producto alcanza su forma final, el estado definitivo con el que se presenta al público- entendiendo producto como espacio escénico-)

**-Comunicación Projectual.**

Resolver en términos creativos espacios inherentes al diseño escenográfico, proveyendo al alumno de las nociones básicas de los sistemas de representación más utilizados en escenografía. Aplicación del dibujo artístico a la expresión y entendimiento del espacio escénico. Representación espacial: croquis, realización e interpretación de planos, la perspectiva, concepto de espacio y tridimensionalidad,

Comunicación 3D

Nociones de los sistemas de representación más utilizados (diédrico, axonométrico, cónico central...)

Programas informáticos de Diseño: Autocad 2004 / 3D Max 7 / Corel Dra. X3 / Photoshop CS3

Navegación por la Web, Maquetas.

Comunicación 2D

Aplicación de técnicas aprendidas en la carrera: Arte final (dibujos a mano alzada), bocetos...

**PRÁCTICA:**

Trabajo en grupo. Con la idea de hacer tangible las propuestas surgidas del cadáver exquisito cada grupo ha de realizar un Brain Storming, como método de creación en un proceso de diseño.

ACTITUDES: Explorar posibilidades creativas a la hora de construir espacios y relacionar diferentes modos de expresión, para fomentar la capacidad de investigación teórica y práctica del alumno.

5.- Teoría e Historia del diseño de SXX: Recorrido por los distintos movimientos y personajes que han marcado la evolución del diseño en nuestro siglo: Del Arts&Craft a nuestros días.

**PRÁCTICA:**

Proyecto final.

Puesta en común de los procesos de investigación que se están realizando sobre el texto analizado.

ACTITUDES: Crear, organizar y gestionar proyectos para espacios escénicos, aplicando profesionalmente las herramientas específicas, trabajando en equipo de manera interdisciplinar.

6.-Clase magistral del Director de Arte:

7.-Revisión, ampliación de contenidos a petición del alumno.

**DISEÑO ESCENOGRÁFICO II**

La segunda parte, tomará de base los conocimientos adquiridos para enfrentarse de manera profesional a la resolución de diferentes espacios escénicos

**7.- Referencias a la *Función escénica del espacio*:****-Escaparatismo:**

Metodología Aplicada desde un punto de vista analítico de crítica y observación, ejemplos imágenes

Breve introducción histórica. Principios básicos de un escaparate: simplicidad, relieves, claridad, agrupamiento, nitidez, predominio, homogeneidad, luminosidad. Principios de composición: equilibrio, peso, forma, espacio y memoria. El color, la luz, iluminación, líneas, volúmenes y superficies. Elementos estructurales: lunas, paredes, fondos y bases. La comunicación visual: el significado del diseño.

**PRÁCTICA:**

Carácter INDIVIDUAL. **Análisis de un escaparate.** Buscar un ejemplo positivo y negativo de un escaparate actualmente en el mercado, argumentación de la elección de cada uno, y en el caso negativo propuesta de alternativa: Mejora del color, iluminación, texturas, materiales, perspectivas, (el punto de vista)...Exposición en clase del ejercicio propuesto (intervención del alumno): puntos marcados de metodología y comentario personal: Análisis, documentación, investigación. Debate: elección de la mejor y la peor propuesta.

ACTITUDES: Utilizar la semiótica, la lógica de los signos, los pictogramas y el metalenguaje fomentando la capacidad de investigación teórica y práctica del alumno

**8.-Trabajo de aula:****PRACTICA:**

Proyecto final.

Elaboración del concepto: puesta en común de los temas elegidos sobre los que se están investigando. Elección del soporte de entrega del proyecto.

ACTITUDES: Crear, organizar y gestionar proyectos para espacios escénicos, aplicando profesionalmente las herramientas específicas, trabajando en equipo de manera interdisciplinar.

**9.- Referencias a la *Función escénica del espacio*:****-Arquitecturas Efímeras:**

Introducción teoría de la comunicación, narrativa de lo espacial, espacios imaginarios y oníricos.

EVENTOS CULTURALES: Museología, stands, ferias.

**PRÁCTICA:**

Carácter INDIVIDUAL. Elección de una empresa real, elaboración del **arte final de un Stand**. A tener en cuenta: Imagen proyectada= marca de la empresa, CONTEXTO Comunicativo y Espacial, coherencia gráfica de la marca: color, tipografía, luz...Teoría, investigación, documentación. Puesta en común de la práctica.

ACTITUDES: Resolver en términos creativos espacios inherentes al diseño escenográfico, aplicando profesionalmente tecnologías específicas.

INSTALACIONES: Directos, eventos, galas...

Teoría, investigación creativa, documentación, una instalación como espacio efímero: ejemplos visuales a analizar, uso de materiales, colores, acabados, iluminación, fotografía, soluciones técnicas, aplicaciones a exposiciones. (puesta en práctica de todos los conocimientos adquiridos en la carrera)

**Clase magistral de un profesional:** Peter Bosch&Simona Simmons ([www.boschsimons.com](http://www.boschsimons.com))

**10.- Referencias a la *Función escénica del espacio*:****-Espacio Mínimo:** El mundo virtual/ el interface

Introducción documental “ Los juegos de Holywood”

Evolución de los mundos virtuales: imágenes de ejemplo, explicación teórica

Diseño Emocional: ej. Wii y Apple, nuevo estándar en la comunicación, hombre – máquina

Nuevos modos de comunicación que necesitan nuevos modos de organización de contenidos.

**Clase magistral de un profesional:** Jesús Carrera ([www.dnxgroup.com](http://www.dnxgroup.com))

**11.-Trabajo de aula:** PRACTICA proyecto final.**12.-Revisión, ampliación de contenidos a petición del alumno.**

## 6. BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- **ALARCÓN, Enrique** (1984): *El decorador en el cine*. Edición a cargo de Andrés Linares. Alcalá de Henares.
- **ALONSO, Raúl y GUARDIA, Manuel** (1985): *Técnicas de construcción, ornamentación y pintura de decorados*. Instituto Oficial de Radio y Televisión, Madrid.
- **ARTIS-GENER, Avel-li** (1947): *La escenografía en el teatro y el cine*. Centauro México
- **AUGÉ, Marc** (2005): *Los "no lugares": espacios del anonimato, una antropología de la sobremodernidad* Ed. Gedisa, Barcelona
- **BASTOS, Ana I., CABEZAS, Carmen** (2003): *Técnicas de diseño de escaparates. Guía práctica de Métodos, Materiales y Procedimientos*. Ed Ideas Propias. Vigo.
- **BAUDRILLARD, Jean** (1981): *El sistema de los objetos*. Ed. Siglo XXI,
- **BENJAMIN, Walter**. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ensayo publicado en BENJAMIN, Walter *Discursos Interrumpidos I*, Taurus, Buenos Aires, 1989.
- **BORQUE, Díez – GARCÍA. Lorenzo** (1975): *Semiología del teatro*. Planeta. Barcelona
- **BROOK, Peter** (1969): *El espacio vacío*. Ediciones 62. Barcelona.
- **CAMERON, D.** (1990). *El jardín salvaje. El paisaje como metáfora en las instalaciones americanas recientes*. Fundación Caja de Pensiones, Madrid.
- **CASSIN-SCOTT, Jack** (2002). *The Illustrated encyclopaedia of costume and Fashion. From 1066 to the present*. Ed. Brockhampton Press London.
- **ETTEDGUI, Peter** (2001): *Diseño de Producción y Dirección Artística*. Ed. Océano. Barcelona.
- **FLUSSER, Vilém.**(2002): *Filosofía del diseño. La forma de las cosas*. Editorial Síntesis. Madrid.
- **FONTCUBERTA, Joan** (2004): *El beso de Judas: fotografía y verdad*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.
- **GEORGE FRACER, James** (1981): *La rama dorada* Ediciones F.C.E. España, S. A.
- **GOVAL.** (2000): *Historia visual del escenario*. J.García Verdugo. Madrid.
- **HELLER, Eva** (2007). *Psicología del color. Como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.
- **HERNANDEZ RUIZ, Javier.***El legado de la arquitectura y las artes plásticas en el cine*. Zaragoza.
- **KRAUSS, R**□□□*La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. Alianza Editorial, Madrid.
- **LÓPEZ DE GUEREÑU, Javier** (2000): *Cuadernos de Técnicas Escénicas. Decorado y Tramoya*. Ñaque, Ciudad Real.
- **LARRAÑAGA, Josu** (2001): *Instalaciones*. Ed. Nerea, D.L. Hondarribia (Guipúzcoa).
- **MANDINO, Og** (2003). *El vendedor más grande del mundo I*. Ed. DeBolsillo
- **MEYER, F.S.** (2004). *Manual de Ornamentación*. Ed. GG Diseño, Barcelona.

- **MILLERSON, Gerard** (1990): *Diseño escenográfico para televisión*. Televisión Española RTVE. Madrid
- **MILLER, Judith y Martín,** (1996). *Técnicas decorativas para crear acabados y efectos de época*. Ed. Blume, Barcelona
- **MILLERSON, Gerald** (1987): *Escenografía básica*. Instituto Oficial de Radio y Televisión, RTVE, Madrid.
- **MOLDOVEANU, Mihail** (2001): *Composición, luz y color en el teatro de Robert Wilson. La experiencia como modo de pensar*. Lunwerg. Barcelona.
- **MOREY, M.,PARDO, C.**(2003): *Robert Wilson*. Ediciones Polígrafa. Barcelona.
- **MUNARI, Bruno** (2000): *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Ed. GG Diseño, Barcelona.
- **MURCIA, Félix** (2002): *La escenografía en el cine: el arte de la apariencia*. Fundación Autor, SGAE. Madrid.
- **NAVARRO DE ZUVILLAGA, Javier** (2000): *Mirando a través: la perspectiva en las artes*. Ediciones del Serbal, Barcelona.
- **NAVARRO LIZANDRA, José Luis** (2002): *Maquetas, modelos y moldes : materiales y técnicas para dar forma a las ideas*. Ed. Publicacions de la Universitat Jaume I, D.L. Castellón de la Plana.
- **NIEVA, Francisco y MERCADO Segoviano, J. L.** Realización de decorados (apuntes). Escuela Superior de Arte Dramático.
- **OLIVA, César** (1994): *Historia básica del arte escénico*. Cátedra. Madrid.
- **PANERO, Julios, Martin Zelnik** (2007): *Las Dimensiones Humanas En Los Espacios Interiores*. Ed. Gustavo Pili, Barcelona.
- **RIZZO, Michael** (2005): *Manual de dirección artística cinematográfica*.Ed. Omega. Barcelona.
- **RUIZ DEL RÍO, Emilio** (1996): *Rodando por el mundo. Mis recuerdos y mis trucajes cinematográficos*. Semana de Cine Experimental de Madrid, D.L. Madrid
- **RUSCH, M.** (2002): *Nuevas expresiones artísticas a finales del SXX*. Ed. Destino. Thames&Hudson, Barcelona.
- **SIBLEY, Brian** (2002): *Cómo se hizo El Señor de los Anillos*. Minotauro. Barcelona.
- **VILA, Santiago**(1997): *La escenografía: cine y arquitectura*. Cátedra D.L., Madrid.

#### CATÁLOGOS

- AA.VV (1996): *Cinco escenografías para Manuel de Falla*. Diputación provincial de Granada. Granada.
- AA.VV. (2004): *Cartografías del cuerpo: la dimensión corporal en el arte contemporáneo*. Ed. Cendeac, Murcia.
- AA.VV. (1998): *Eduardo Arroyo*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid.
- AAVV. (2005): *ART NOW (Arte y artistas a principios del nuevo milenio)* Ed.: Burkhard Riemschneider & Uta Grosenick. TASCHEN,
- AAVV. (2002): *Mujeres Artistas de los siglos XX y XXI*. Editores: Uta Grosenick. TASCHEN
- AAVV.(2005): *ARTE del siglo XX. Pintura. Escultura. Nuevos medios. Fotografía*. (dos volúmenes)Ruhrberg. Schneckenburger. Fricke. Honnef. TASCHEN, 2005

Se recomiendan al alumnado los libros y revistas de la Biblioteca de la Facultad que versan sobre el tema y la creación de una bibliografía propia que incluya paginas Web y filmografía como parte del trabajo teórico de investigación.

<p><i>El Coordinador de Asignatura</i></p> <p><i>Fdo. :</i></p>	<p><i>VºBº La Directora de Calidad</i></p> <p><i>Fdo. :</i></p>	<p><i>VºBº El Director de la Carrera</i></p> <p><i>Fdo. :</i></p>
---	---	---

<p><i>VºBº El Decano</i></p> <p><i>Fdo. :</i></p>	<p><i>El presente programa de estudios queda aprobado</i>  <i>Fecha:</i></p> <p><i>Fdo. :</i>  <i>Rector de la Universidad Francisco de Vitoria</i></p>
---	---