

CÓDIGO	ASIGNATURA	GRUPO	DÍA	HORA INICIO	HORA FINAL	DESCRIPCIÓN
43391096 (2 créditos)	ESCRITURA ACADÉMICA	1	MARTES	14:00	17:00	¿Pueden relacionarse el cómic y la academia? ¿Qué es propio de la escritura académica que la distingue de otras escrituras? ¿Se trata solo de la forma o también de sus contenidos? Hoy, lo académico suena acartonado y aburrido. No obstante, lo importante de este “estilo” es el rigor con el que se aproxima a un tema o problema. Esto permite pensar que cualquier tópico, por descabellado que parezca, es susceptible de hacer parte de un campo académico, si se lo trata con suficiente seriedad y compromiso. Con base en esta idea, a partir de la lectura de cómics o novelas gráficas como Maus (Art Spiegelman), Watchmen (Alan Moore), La educación de Hopey Glass (Jaime Hernández) y Caminos condenados (Ojeda, Guerra, Aguirre y Días), nos proponemos analizar de manera rigurosa la forma en que se pueden construir narrativas críticas sobre temas culturales, para lograr, además, una introducción jovial a la escritura académica.
43391460 (3 créditos)			VIERNES	14:00	17:00	
43391233 (3 créditos)	ILUSTRACIÓN CREATIVA DIGITAL	1	MARTES	18:00	21:00	Esta electiva pretende que los estudiantes desarrollen habilidades básicas de ilustración a través del dibujo análogo y digital. Se busca la materialización de ideas y proyectos estéticos propios, pensados desde las diferentes necesidades de los participantes, el desarrollo de habilidades artísticas en potencia, el autodescubrimiento personal, y la autenticidad y originalidad en los sus resultados. Los estudiantes recorrerán un trayecto que les permitirá aprender los elementos básicos del dibujo (composición, color, texturas, etc.) y concretar su propio proyecto de ilustración en un entorno digital.
			JUEVES	18:00	21:00	
40060004 (3 créditos)	SISTEMAS DE INFORMACIÓN GERENCIAL	1	MIÉRCOLES	18:00	21:00	Este curso busca dirigir a los participantes en la construcción del concepto de Sistema de Información Gerencial como sistema organizacional, su distinción y a la vez complementación con la idea de nuevas Tecnologías de Informática y Comunicaciones (nTIC's). Además, como componente práctico, se busca que el participante adquiera habilidades en la gestión de la información y del conocimiento en las organizaciones, gestión de nTIC's en la organización y, también, la familiarización con software en el mercado que permite el apoyo en el desarrollo y sostenimiento de ventajas competitivas de la organización, el apoyo a la toma de decisiones organizacionales y el apoyo en los procesos y operaciones de la organización.
			JUEVES	18:00	21:00	