

**COMO ELABORAR UN  
PROYECTO CULTURAL**  
*(y no frustrarse si no lo seleccionan)*

**Guía para participar en la Convocatoria del  
Programa de Estímulo a la Creación y  
Desarrollo Artístico**

**Noviembre 2011**

## ÍNDICE

<b>1.- Glosario de Términos</b>	4
<b>1.- Introducción</b>	8
<b>Capítulo 1</b>	
<b>1.- El Programa y sus alcances.</b>	10
<b>1.1. Objetivo General</b>	11
<b>1.2. Objetivos específicos</b>	11
<b>1.3. Líneas de trabajo</b>	11
<b>1.4 Beneficiarios</b>	11
<b>1.5 Descripción de las categorías básicas</b>	12
<b>1.6. Las disciplinas artísticas</b>	13
<b>1.7. La estructura operativa del Programa</b>	14
<b>1.7.1. La Comisión de Planeación (<i>función operativa</i>).</b>	14
<b>1.7.2. Estructura y composición.</b>	15
<b>1.7.3. Principales funciones.</b>	15
<b>1.7.4. Dinámica de operación.</b>	15
<b>1.8. La Comisión Técnica (<i>función dictaminadora</i>).</b>	16
<b>1.8.1. Criterios de selección</b>	16
<b>1.9. ¿Cuáles son los derechos y las obligaciones?</b>	17
<b>2.5. Los Antecedentes.</b>	20
<b>2.6. La Justificación.</b>	21
<b>2.7. El Objetivo General.</b>	21
<b>2.8. Los objetivos específicos.</b>	24
	2

<b>2.9. La meta.</b>	25
<b>2.10. Cronograma de Actividades.</b>	26
<b>2.11. Bibliografía.</b>	27
<b>Capítulo 3</b>	
<b>1.- Anexos</b>	29
<b>1.1.- Curriculum Vitae</b>	29
<b>Bibliografía</b>	

## 1.- Glosario de Términos.

**Nota:** Los términos utilizados en esta guía para la elaboración de proyectos se han adaptado para reflejar el vocabulario de uso en el ámbito cultural.

Término	Significado
• <b>Arte:</b>	Acto mediante el cual el hombre imita o expresa lo material o lo invisible, valiéndose de la materia, de la imagen o del sonido / ejercicio de la inteligencia.
• <b>Artístico:</b>	Alusivo a las artes, especialmente de las bellas artes, o relativo a ellas.
• <b>Beneficiario:</b>	Creadores artísticos, intérpretes y promotores culturales que reciben estímulos del PECDA.
• <b>Candidato:</b>	Persona que participa en la Convocatoria con aspiraciones de ser seleccionado.
• <b>Carta compromiso:</b>	Convenio que firma el beneficiario con el ICE donde se compromete a cumplir con los tiempos y las metas señaladas en el proyecto.
• <b>Categoría:</b>	Cada uno de los grupos básicos en los que puede incluirse o clasificarse todo conocimiento / Atributo / Clase de objetos semejantes / Cualidad que clasifica a un objeto.
• <b>Comisión de Planeación:</b>	Principal órgano de administración para el desarrollo de los objetivos del PECDA.
• <b>Comisión Técnica:</b>	Órgano de decisión para la selección de los proyectos susceptibles de ser beneficiarios del PECDA.
• <b>CONACULTA</b>	Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
• <b>Convocatoria:</b>	Documento con el que se invita a participar a la comunidad artística en el PECDA.
• <b>Cultura:</b>	Conjunto de rasgos distintivos espirituales, materiales, intelectuales y afectivos de una sociedad o grupo social, que comprende, además de las artes y las letras, los estilos de vida, las formas de convivencia, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias.

Término	Significado
• <b>Currículum Vitae:</b>	Conjunto de datos biográficos, académicos y laborales de una persona que califican su aptitud profesional.
• <b>Creador:</b>	Persona involucrada directamente en la creación de productos artísticos originales.
• <b>Cronograma:</b>	Gráfica cuyo eje de abscisas está dividido en fracciones cronológicas (días, semanas, etc.), de modo que registre las variaciones en el curso del tiempo de una serie de actividades, que se representa en el eje de ordenadas.
• <b>Derecho de autor:</b>	Conjunto de derechos, prerrogativas y privilegios de carácter personal y patrimonial que la ley reconoce a favor de los autores de una obra, por el hecho de su creación, y desde el momento en que la obra ha sido fijada o plasmada en un soporte material.
• <b>Desarrollo:</b>	Crecimiento, mejora o evolución de un aspecto artístico o intelectual.
• <b>Dictamen:</b>	Juicio que emite un especialista sobre algún proyecto.
• <b>Difundir:</b>	Dar a conocer información diversa a través de medios de comunicación.
• <b>Disciplina:</b>	Cada una de las asignaturas artísticas de participación en la Convocatoria.
• <b>Ejecutante:</b>	Persona que ejecuta o interpreta una obra de arte.
• <b>FOESCA</b>	Fondo Estatal para la Cultura y las Artes/ Fondo financiero formado con aportaciones bipartitas del CONACULTA y el Gobierno del estado.
• <b>Inapelable:</b>	Sentencia o resultado que no se puede apelar.
• <b>ICE</b>	Institución de Cultura del Estado (puede ser un Consejo, Instituto o Secretaría).
• <b>Instalación :</b>	Incorporación de cualquier medio para crear una experiencia visceral o conceptual en un ambiente determinado utilizando para ello cualquier material.

Término	Significado
• <b>Intérprete:</b>	Persona que interpreta alguna creación artística producida por otra persona.
• <b>Mecenas:</b>	Cayo Clinio Mecenas (69 a.C. al 8 d.C.) consejero del emperador romano Augusto famoso benefactor de artistas / Persona o institución que patrocina a los artistas.
• <b>Mecenazgo y Filantropía</b>	Se refiere al apoyo desinteresado a proyectos no lucrativos financiados por individuos, organizaciones o el estado. Política de apoyo a creadores que por la naturaleza de su obra no encuentran lugar en el mercado.
• <b>Medios alternativos:</b>	Incluye todas aquellas manifestaciones artísticas que, dentro de las artes visuales, concluyen en arte conceptual, tales como <i>performances</i> e instalaciones.
• <b>Medios audiovisuales:</b>	Se refiere a la presentación artística por medio de un video.
• <b>Meta:</b>	Expresión cuantitativa de un objetivo.
• <b>Método:</b>	Modo estructurado y ordenado de obtener un resultado, descubrir la verdad y sistematizar los conocimientos.
• <b>Ministración:</b>	Cantidad de dinero establecida para algún fin, que será entregada durante algún período de tiempo.
• <b>Multimedia:</b>	Se refiere a la presentación artística y de preservación cultural de imágenes, textos y sonidos coordinados a través de una computadora o incorporados a un Programa de computación.
• <b>Objetivo:</b>	Finalidad de una acción.
• <b>PECDA</b>	Programa de Estímulo a la Creación y Desarrollo Artístico.
• <b>Performance</b>	Expresión artística efímera, en el que el trabajo lo constituyen las acciones de un individuo o un grupo, en un lugar determinado y un tiempo concreto. Puede ocurrir en cualquier lugar, iniciarse en cualquier momento y tener cualquier duración. Asimismo lo pueden constituir situaciones diversas que involucre cuatro elementos básicos: tiempo, espacio, el cuerpo

del performer y una relación entre el performer y la audiencia. En este sentido es opuesto a la pintura o escultura, por ejemplo en las que el trabajo lo constituye un objeto

- **Postulante:** Aspirante a formar parte del grupo de beneficiarios del PECDA.
- **Procedimiento:** Forma especificada de llevar a cabo una actividad o un proceso.

- 
- **Proceso:** Conjunto de actividades mutuamente relacionadas o que interactúan, las cuales transforman elementos de entrada en resultados.
  - **Promotor cultural:** Persona dedicada al diseño y/o instrumentación de proyectos culturales desde instituciones afines, públicas, privadas, organismos civiles y comunitarios.
  - **Proyecto:** Conjunto de actividades concretas, interrelacionadas y coordinadas entre sí, que se realizan con el fin de producir determinados bienes y servicios capaces de satisfacer necesidades o resolver problemas.
  - **Requisito:** Necesidad o expectativa establecida, generalmente implícita u obligatoria.
  - **Residente:** Que reside o vive en un lugar determinado.
  - **Trayectoria:** Evolución y desarrollo de un creador o grupo artístico.
  - **Tutor:** Asesor que orienta y aconseja en una asignatura.

## 1.- Introducción.

Desde el inicio de los tiempos los creadores de arte han sido omnipresentes, nos deslumbran, regocijan, confrontan o seducen, sus pensamientos y sus obras se convierten en puntos de inflexión de nuestras vidas, al grado que no es posible entender ese modo de vivir sin la asociación con nuestra cultura y obras de arte, ellas alimentan la esfera de sueños comunes y forman parte de la zona sagrada de nuestro mundo interior.

Durante muchísimos años los artistas y sus aprendices, dependían de la buena voluntad de filántropos y mecenas que por medio de encargos y contratos personales garantizaban la supervivencia de los talleres. Hasta hace poco tiempo, era verdaderamente impensable dedicarse al estudio de la cultura de manera independiente y los pocos que lo intentaban sabían las graves penurias que su decisión implicaba. En cambio actualmente muchos jóvenes orientan su vocación a los ámbitos sublimes del arte y la cultura, se preparan para ello y desean fervientemente convertirse en artistas profesionales o en promotores culturales de tiempo completo.

Para atender estas inquietudes, hace más de una década las instituciones de cultura de todo el país, incluyeron en sus políticas culturales, algunos programas que tienen como objetivo mejorar las condiciones de los creadores artísticos o culturales y otorgan estímulos económicos a través de Convocatorias públicas. Estos apoyos consisten en asignaciones mensuales, cuyas cantidades varían por categorías y disciplinas, e inclusive cambian de un estado a otro, aunque todos coinciden en los procedimientos de participación y selección.

Invariablemente el documento fundamental para participar y proseguir todo el proceso es **un proyecto** que permita conocer al comité técnico el perfil del autor, su nivel de creatividad, tipo de obra que realizará, resultados que pretende obtener, etc.

Para los principiantes, este requisito puede parecer algo complicado, pero no lo es, sin darnos cuenta, todos elaboramos proyectos a lo largo de nuestras vidas, en el ámbito familiar, en la escuela, etc. al grado que la vida misma es un proyecto, algunos más importantes que otros, pero siempre existirán circunstancias que deben resolverse de manera ordenada y a plazos determinados. Su realización permite el crecimiento humano a través de objetivos, metas y acciones para conseguirlas.

Por su parte, las instituciones federales y estatales que emiten la Convocatoria se encuentran ante la obligación de entregar estos apoyos de manera justa, equitativa y transparente, por ello someten a concurso sus estímulos buscando que prevalezcan condiciones similares para la selección de los proyectos y que las Convocatorias expresen con toda claridad los procedimientos para tener accesos a estos beneficios. Sin embargo, esta intención de "igualdad de circunstancias" no siempre se cumple entre los participantes, ya que mientras existen creadores, intérpretes o promotores culturales muy organizados y formales que toman en serio su quehacer, otros participantes a pesar de poseer grandes dotes artísticas, son incapaces de redactar una idea de manera correcta, carecen de orden y de estrategias para obtener beneficios institucionales. Este problema había sido atendido a través de talleres de "elaboración de proyectos" que se ofrecían las instituciones a los



interesados, pocos días antes del cierre de la Convocatoria, aunque por diversas circunstancias no siempre podían participar todos los postulantes.

Los no seleccionados en estos concursos, suelen convertirse en los principales detractores del Programa, afirmando que los estímulos están comprometidos de antemano, que siempre ganan los mismos, que hay corrupción, etc., sin admitir la posibilidad de que sus proyectos no fueron seleccionados porque estuvieron mal planteados, carecían de algún requisito o simplemente que sus propuestas eran de calidad inferior a los seleccionados.

Argumentan a su favor que lo importante son los contenidos, las propuestas o las ideas verdaderamente originales y tienen razón, pero también es cierto que existe una asimetría entre la oferta y la demanda de apoyos y que la manera más inteligente de participar en estos concursos, es hacer todo lo posible por reducir al mínimo las posibilidades de ser rechazado, presentando proyectos creativos e interesantes, que contengan objetivos precisos y metas bien definidas.

Diversas encuestas y entrevistas revelan que las motivaciones de los postulantes son diversas y el atractivo económico no es la única, ni la principal razón de su participación, ya que la satisfacción de resultar seleccionado por un grupo de expertos o el reconocimiento que otorgan las instituciones a su obra, motivan a muchos creadores y promotores a concursar. A otros atrae la asesoría personal de un tutor experto durante un año que también ofrece el Programa, o incluir esta distinción en sus currículas artísticas.

La intención del presente trabajo es proporcionar una serie de pautas básicas para diseñar proyectos artísticos y culturales que cumplan con los requisitos de las Convocatorias del PECDA, de modo que resulten atractivos al jurado dictaminador. Se ha puesto especial cuidado en el diseño de ejercicios y se ha elegido el formato de cuaderno de trabajo para invitar a los participantes a poner en práctica su creatividad desde el primer momento.

Es importante señalar que este documento es una guía general, pero que cada estado tiene sus particularidades, por eso es muy importante revisar los contenidos cada convocatoria y tomar en cuenta la flexibilidad que caracteriza a este programa.

También debe aceptarse que no existe a seguridad de que el proyecto resulte seleccionado aunque se sigan puntualmente todos los pasos y que la única certeza admisible es que si el jurado lo elige, es porque verdaderamente lo merecía.

## CAPÍTULO 1

### COMO OPERA EL PROGRAMA

#### 1.- El Programa y sus alcances.

Muchos llaman equivocadamente "becas" a los estímulos que otorga este Programa, (beca es una pensión temporal para realizar estudios) y lo conocen por el nombre de su mecanismo financiero "Fondo Estatal" o FOESCA que se forma por las aportaciones bipartitas del CONACULTA y el Gobierno del Estado. En realidad se trata de un programa nacional, cuyo nombre es **Programa de Estímulo a la Creación y al Desarrollo Artístico (PECDA)** que ofrece estímulos económicos y asesoría específica a artistas y estudiosos de la cultura que resulten seleccionados por un grupo de especialistas, para realizar un proyecto creativo en las diversas disciplinas artísticas señaladas en una convocatoria abierta.

Este programa opera en todo el país desde 1993 con la finalidad de ampliar las oportunidades para la creación de calidad y el desarrollo artístico en las entidades federativas. Desde los primeros años otorga sus estímulos exclusivamente a través de Convocatorias públicas bajo criterios y principios de legalidad, democracia y transparencia. Las reglas de operación del Programa fueron publicadas en el diario oficial de la federación el 13 de marzo del 2002 y tiene como marco jurídico el **Convenio Marco de Colaboración para el Desarrollo y Descentralización de Bienes Culturales y Artísticos**, que firman el gobierno federal, a través del CONACULTA, con cada una de las entidades federativas, representadas por sus respectivas instituciones culturales. Las reglas de operación del Programa, pueden ser consultadas en el portal de Internet del CONACULTA [www.conaculta.gob.mx](http://www.conaculta.gob.mx)

La característica principal del Programa es su versatilidad, que permite la inclusión de nuevas categorías y disciplinas si los responsables de la operación (Comisión de Planeación) así lo determina y las políticas culturales de las entidades federativas lo requieren, aunque prevalece en todo país el criterio de privilegiar la categoría de Jóvenes Creadores, es decir que el mayor número de estímulos se destinan a los artistas jóvenes mexicanos.

A lo largo de todo el país, este Programa ha permitido a muchos artistas cristalizar sus sueños, confrontarse con el difícil mundo del arte o consolidar su vocación al grado que muchos de los creadores de prestigio nacional, en algún momento recibieron apoyos de este Programa.

## **1.1. Objetivo General:**

Promover el desarrollo cultural del país a mediano y largo plazo, mediante el estímulo a la creación artística entre los creadores mexicanos, combinando esfuerzos y recursos que el Estado y la sociedad civil, dedican a estimular la creación artística y cultural de calidad.

## **1.2. Objetivos específicos:**

- Otorgar estímulos económicos individuales y colectivos a creadores artísticos y estudiosos de la cultura nacional, para apoyar la realización de proyectos originales, con propuestas imaginativas y novedosas en diferentes especialidades artísticas.
- Desarrollar el potencial del Programa como instrumento para apoyar el trabajo profesional de artistas y creadores culturales de calidad.
- Animar el desarrollo profesional de los artistas y creadores culturales de calidad de los estados en el ámbito nacional y vincular proyectos artísticos estatales con los municipales y de las otras regiones.

## **1.3. Líneas de trabajo**

Estímulos a la creación y al desarrollo artístico, en diversas categorías y modalidades acordes a las necesidades de cada entidad federativa.

- 1 Capacitación y formación artística tendiente a la profesionalización.
- 2 Apoyo a producciones escénicas.
- 3 Apoyo a proyectos editoriales.
- 4 Difusión de los creadores y sus obras.
- 5 Difusión del patrimonio cultural.

La distribución de los recursos por línea de trabajo deberá hacerse atendiendo a las necesidades de desarrollo cultural de la entidad particular y con base en la política estatal de cultura. Los estímulos y apoyos deberán asignarse bajo criterios y principios de legalidad, democracia y transparencia.

## **1.4 Beneficiarios**

Creadores artísticos ejecutantes, intérpretes, promotores, investigadores y grupos artísticos que resulten seleccionados por una Comisión Técnica y debidamente avalados por la Comisión de Planeación.

## **1.5 Descripción de las categorías básicas.**

Recuerde que cada estado emite su propia convocatoria y que las categorías pueden variar de un estado a otro. (Consulte la convocatoria correspondiente)

### **a.- Jóvenes creadores.**

Estímulos destinados a fomentar el desarrollo de la creatividad en artistas de entre los 18 y 35 años de edad, que sean originarios o radiquen en el estado, que presenten propuestas relevantes en las áreas de letras, artes visuales, artes plásticas, teatro, danza, y música.

### **b.- Creadores con trayectoria.**

Reconocimiento al quehacer intelectual y artístico de creadores de cualquier edad, que cuenten con obra de reconocido prestigio. Se otorga como un aliciente para la ampliación y difusión de su trabajo. El creador deberá ser originario o radicar en el estado. Esta categoría otorga estímulos a escritores, artistas plásticos, dramaturgos, coreógrafos y compositores.

### **c.- Desarrollo artístico individual (ejecutantes).**

Promueve el desarrollo profesional de actores, escritores, artistas plásticos bailarines, instrumentistas, etc. El Programa brinda apoyos para la realización de proyectos que propongan acciones de revaloración, rescate o difusión de diferentes géneros artísticos. De esta manera se atiende preferentemente aquellos que se relacionan con la búsqueda de nuestras raíces, así como aquellos que fomenten el desarrollo de vanguardias culturales y artísticas.

### **d.- Difusión del patrimonio cultural.**

Tiene el propósito de fomentar el desarrollo de proyectos individuales o colectivos de investigación, producción y diseño de materiales escritos, gráficos, audiovisuales o electrónicos, que difundan ante amplios sectores de la población las más diversas manifestaciones del patrimonio artístico y cultural, histórico, arquitectónico, arqueológico y otras expresiones culturales de cada una de las entidades federativas. Se promoverá la vinculación de esta categoría con aquellos temas o aspectos del patrimonio cultural que sean prioritarios en las políticas culturales del estado, así como que los productos finales tengan características necesarias para una real incidencia ante públicos extensos.

### **e.- Grupos artísticos.**

Apoyo a la difusión del trabajo de grupos y compañías consolidadas e independientes, para la presentación de una de sus obras ya puestas o Programa artístico montado en las disciplinas de teatro, danza y música. Los lugares y fechas de presentación serán incluidos en el proyecto previo acuerdo con las instituciones involucradas. Las propuestas que concursan deberán ser relevantes y viables considerando que serán presentadas en plazas o espacios no convencionales y que se pretende beneficiar a públicos amplios.

#### **f.- Apoyo a producciones escénicas (música, danza y teatro).**

Tiene por objeto el apoyo a la producción de obras teatrales, coreográficas y escénico-musicales que resulten viables y de interés para el desarrollo cultural de la entidad. Como parte del estímulo, los grupos, compañías, solistas (acompañados de un ensamble) de la entidad, podrán participar con un solo proyecto de producción escénica o repertorio, que contemple su presentación pública en un plazo máximo de seis meses a partir de la primera ministración.

#### **g.- Formación artística profesional (no formal).**

Se propone estimular la formación y la capacitación de los artistas de la entidad y elevar su calidad y nivel profesional a través de distintas opciones de formación no formal (talleres, diplomados, cursos, seminarios, etc.) Algunas entidades dan prioridad a la profesionalización vinculada a instituciones educativas de prestigio y otras favorecen el apoyo a estudios en el extranjero. Asimismo existen matices y variantes relacionadas con otros proyectos y Programas institucionales estatales.

#### **h.- Programa de publicaciones.**

Tiene como objetivo apoyar la producción de obra terminada inédita o agotada de artistas, intelectuales e investigadores cuya edición resulte relevante para el acervo cultural local y nacional, sin duplicar los esfuerzos del trabajo editorial de otras instituciones

#### **i.- Difusión de los creadores y sus obras.**

Tiene por objeto promover de manera amplia y regular la creación artística de la entidad, no solo los creadores y proyectos apoyados de manera directa por el PECDA, sino aquellas que se consideren de interés público, por ejemplo exposiciones individuales o colectivas, ciclos, muestras, presentaciones, etc. Se buscará la vinculación estrecha con los Programas institucionales como festivales artísticos, estatales o regionales .

### **1.6. Las disciplinas artísticas.**

Las disciplinas artísticas y los géneros susceptibles de postular a este Programa son los siguientes:

<b>Disciplina</b>	<b>Género</b>
<b>Artes Plásticas</b>	Dibujo, pintura, tapiz, escultura, gráfica, <i>performance</i> , instalación
<b>Artes Visuales</b>	Cine, fotografía, video, multimedia

<b>Danza</b>	Coreografía, diseño escénico, puesta en escena, vestuario, utilería, accesorios, iluminación, sonido
<b>Letras</b>	Poesía, cuento, novela, ensayo, crítica, entrevista, periodismo cultural, dramaturgia, crónica, narración oral.
<b>Música</b>	Composición, laudería, dirección (coro u orquesta), intérpretes, grupos instrumentales, coros.
<b>Teatro</b>	Puesta en escena, diseño escénico, títeres, iluminación, vestuario, sonorización, actuación, dirección, realización: escenografía, utilería y accesorios
<b>Patrimonio Cultural</b>	Patrimonio edificado/ Patrimonio intangible.
<b>Otras</b>	Investigación de las artes, promoción/difusión cultural

Para alcanzar sus objetivos, este Programa también ofrece tutorías a los beneficiarios que permiten el seguimiento a los proyectos y la atención personalizada que cada artista requiere, principalmente estos tutores contribuyen a la formación y consolidación de los artistas jóvenes.

## **1.7. La estructura operativa del Programa.**

El Programa está diseñado para que participen con altos niveles de responsabilidad los creadores artísticos, intelectuales y miembros de la sociedad civil, en dos instancias de carácter ciudadano con funciones operativas y dictaminadoras, bajo la forma de comisiones:

### **1.7.1. La Comisión de Planeación (*función operativa*).**

Esta comisión tiene la responsabilidad de acordar las líneas de trabajo (estímulos por Convocatoria, formación, difusión, publicaciones etc.) y la consecuente distribución general y particular de los recursos, Este cuerpo colegiado de administración y operación tiene atribuciones y facultades para la planeación, ejecución y supervisión del Programa, así como la obligación de transparentar los mecanismos de asignación de recursos al desarrollo de proyectos, eliminando la subjetividad y anteponiendo criterios de calidad, pertinencia y equidad.

Sus miembros son invitados a participar por el titular de cultura del estado, como reconocimiento a su trayectoria, experiencia y calidad moral. Se involucran de manera

desinteresada en la exploración de las necesidades del desarrollo artístico y cultural del estado y aportan su conocimiento en la atención a estas necesidades, en colaboración con las instituciones. Sus decisiones como cuerpo colegiado no son subordinadas en modo alguno a los criterios institucionales sino al beneficio de las comunidades artísticas a las que representan. Todo cargo en la Comisión de Planeación es de carácter honorario.

### **1.7.2. Estructura y composición.**

La comisión de planeación está integrada por un grupo de siete a nueve personas:

- 1 Un coordinador: El titular de cultura de la entidad.
- 2 Un secretario técnico: generalmente personal de la misma institución
- 3 Tres a cinco destacados intelectuales o artistas originarios o residentes del estado.
- 4 Un representante de la iniciativa privada
- 5 Un representante del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes

### **1.7.3. Principales funciones.**

- 1 Elaborar el Plan Anual de Trabajo del Programa.
- 2 Determinar la distribución general del presupuesto
- 3 Difundir la información relativa a la forma en que se destinarán los recursos del fondo.
- 4 Designar a los miembros de la comunidad artística e intelectual que integrarán la Comisión Técnica (dictaminadora)
- 5 Elaborar el acta de acuerdos de cada reunión
- 6 |Proporcionar a los candidatos a los estímulos la asesoría necesaria para la presentación e inscripción adecuada de sus proyectos.
- 7 Designar los tutores o hacer las funciones de tutoría de los proyectos aprobados.
- 8 Supervisar que los recursos destinados a estimular la creación y el desarrollo artístico, se utilicen exclusivamente para cumplir este objetivo.

### **1.7.4. Dinámica de operación.**

- 1 La Comisión de Planeación sesionará de manera ordinaria cuatro ocasiones al año, y el número de sesiones extraordinarias que se requiera.
- 2 Las resoluciones adoptadas por la Comisión deben ser aprobadas por mayoría de votos.
- 3 En cada sesión debe levantarse un acta de las resoluciones y acuerdos.
- 4 Los integrantes ciudadanos de la Comisión de Planeación no podrán ser funcionarios o empleados del instituto de cultura el estado.

## 1.8. La Comisión Técnica (*función dictaminadora*).

Esta Comisión es la responsable de evaluar los proyectos a partir de la calidad de las propuestas y su pertinencia al desarrollo cultural de la entidad. La virtud principal de los mecanismos propiciados por este Programa es la transformación sustancial de la relación tradicional entre las instituciones de gobierno y los creadores culturales en lo referente a la toma de decisiones para la asignación de recursos a la creación, fincada en el principio de respeto a la libertad de expresión y creación, eliminando cualquier forma de condicionamiento limitación o censura y guiándose por los criterios básicos de calidad, equidad y pertinencia.

El número de integrantes de la Comisión Técnica podrá variar dependiendo de las categorías convocadas y del número de proyectos recibidos en cada disciplina, no obstante la experiencia del Programa recomienda una **composición mixta** que guarde el equilibrio entre creadores de prestigio local y expertos conocedores de contexto nacional.

Para un mejor desempeño de su labor, se proporciona a los jurados con suficiente anticipación, las bases de participación, las Convocatorias y los trabajos postulantes relacionados, clasificados y acompañados de los materiales que les permitan evaluar los trabajos. Posteriormente serán convocados todos jurados a una **Sesión Plenaria de Deliberación**, donde, conjuntamente con representantes de la Comisión de Planeación, se realizará la dictaminación final y sus resultados quedarán asentados en el acta correspondiente, que firmarán de conformidad todos los presentes.

### 1.8.1. Criterios de selección:

- La excelencia, entendida como un concepto que engloba a lo mejor del proceso creador de las artes y la cultura.
- La creatividad, que se refiere a la capacidad artística para introducir en una actividad, producto o corriente artística existente, elementos que modifiquen sus características originales, logrando con ello dotarla de un nuevo enfoque.
- La originalidad, entendida como la generación de un producto cultural que se distingue entre otros por contener elementos o características diferentes a los ya existentes.
- La innovación, concepto referido a la introducción de elementos en la construcción de una obra de arte, generando luego en su uso un precedente que pueda dar inicio a una tendencia, escuela o corriente.
- La factibilidad de realizar el proyecto teniendo en cuenta los antecedentes curriculares del postulante y el monto de los recursos disponibles en el Fondo.



- El impacto potencial que tenga el otorgamiento del estímulo para el desarrollo del Artista y/o del proyecto propuesto.

## **1.9. ¿Cuáles son los derechos y las obligaciones?**

Los responsables de los proyectos seleccionados recibirán el financiamiento por un monto idéntico al estipulado en la Convocatoria durante 12 meses, sin deducción de impuestos, siempre y cuando cumplan con el cronograma de trabajo y metas comprometidas en su proyecto, por ello deberán presentar mensualmente los avances del trabajo. Tendrán derecho a recibir asesoría específica por tutores proporcionados por el estado, para el desarrollo de su proyecto creativo y el beneficiario se obliga a realizar su proyecto bajo la supervisión del tutor designado. Durante el año de vigencia del estímulo, se obliga a dedicarse a su labor de creación, y específicamente, a la realización del proyecto creativo por el cual fue seleccionado.

Se obliga a informar por escrito y en forma mensual sobre los avances de su proyecto, anexando documentación probatoria de dichos avances.

Al término del año, deberán entregar un informe final de actividades y la institución entregará una carta de finiquito, donde se estipula que los compromisos se cumplieron a cabalidad. Este documento es requisito para participar en las emisiones siguientes.

Los beneficiarios de este Programa en todo momento conservarán los derechos de autor sobre su obra, comprometiéndose a otorgar, en caso de publicación o difusión de los productos resultantes del proyecto, los créditos correspondientes al Programa de Estímulo a la Creación y Desarrollo Artístico y a las instituciones patrocinadoras.

La institución ejecutora formaliza con cada uno de los beneficiarios un convenio en el que se establecen los derechos y obligaciones de ambas partes así como la forma como será efectuado el pago de las mensualidades.

## **2.- Los contenidos de la Convocatoria.**

A pesar de que se trata de un Programa nacional, cada estado diseña su propia Convocatoria con elementos gráficos diferentes y todas contienen bases de participación y clausulados mas o menos similares, por eso es muy importante consultar la convocatoria de cada estado. En años recientes ha prevalecido el criterio de ilustrar las portadas o los interiores, con los mejores trabajos del año inmediato anterior, como un reconocimiento a la calidad de los contenidos y una forma de difusión de las obras producidas bajo estos patrocinios.

Debido a que cada estado puede ajustar la Convocatoria a sus propias necesidades y políticas culturales locales, es posible que algún estado incluya categorías particulares

como de "Crítica de arte" o "Apoyo para estudios en el extranjero", mientras que otros no lo consideren necesario.

Todos los años las Convocatorias aparecen alrededor del mes de septiembre con una vigencia de alrededor de 60 días para participar y la difusión de las mismas es responsabilidad de las instituciones culturales de cada estado. Los resultados se difunden en los diarios de circulación estatal en el mes de noviembre y los estímulos se entregan generalmente de manera mensual (algunos estados lo hacen bimestralmente) en el período de enero a diciembre del año siguiente. Esto permite planear y Programar la participación de los creadores con tiempo suficiente para evitar las aglomeraciones del último día (al menos en teoría).

## **2.1. Las Bases Generales de Participación.**

Las bases generales son las "reglas del juego" que tienen todas las Convocatorias, ahí se exponen los criterios y procedimientos para concursar, por eso es muy importante, antes que otra cosa, revisar (y cumplir) cada uno de los puntos.

La Convocatoria invita a los creadores, ejecutantes, promotores e investigadores de la cultura y el arte a concursar proyectos con duración de 12 meses, los proyectos podrán ser individuales o colectivos (según categoría) y deberán ser *susceptibles* de realizarse a través del financiamiento que representan los estímulos.

Los proyectos deberán ajustarse estrictamente a un año de duración y por ningún motivo podrá exceder este lapso de tiempo, tampoco deben plantearse metas que rebasen las posibilidades de realización con el monto recibido, ya que el jurado lo calificará de *improcedente* y será desechado. Algunos participantes proponen metas muy ambiciosas con la intención de impresionar al jurado, sin considerar que de ser seleccionado, resultaría imposible su realización. En otras palabras: el criterio de *factibilidad* es fundamental en todo momento.

Con respecto al punto que dice textualmente: "Los recursos de este Programa son limitados y la aceptación o rechazo de proyectos no prejuzga su valor o importancia" se incluyó para destacar que efectivamente los recursos son limitados y debe interpretarse como una invitación a volver a participar si el proyecto no resulta seleccionado. Si es el caso, sería conveniente revisarlo y tratar de identificar los puntos débiles para corregirlos.

Con la finalidad de desalentar la formación de una "clientela" que monopolice los estímulos, en la Convocatoria se especifica que no pueden participar las personas que recibieron estímulos en el año inmediato anterior, aunque se trate de proyectos diferentes.

Por eso, toda intención de participar debe iniciar por una lectura cuidadosa de la Convocatoria (que no ocupará más de 10 minutos) y permitirá conocer los requisitos de participación, los perfiles de los candidatos, las categorías y disciplinas artísticas y la fecha de cierre de la Convocatoria, etc.

Sugerimos una segunda lectura, (o las veces que sean necesarias) con mayor cuidado, punto por punto, hasta tener la certeza de contestar correctamente las siguientes preguntas:

1.- *¿Sabe cuáles instituciones emiten la Convocatoria?*

---

2.- *Mencione dos motivos de exclusión de la Convocatoria:*

---

3.- *¿Dónde deberán entregarse las solicitudes de participación?*

---

4.- *¿Cuál es la fecha límite para recepción de los proyectos?*

---

5.- *¿Cuándo serán publicados los resultados?*

---

**Nota:** Un error en alguna de las respuestas justificaría una nueva lectura.

## **2.2. Preguntas recurrentes al Programa.**

Con la finalidad de aclarar algunas dudas acerca del funcionamiento del Programa, se contestan 10 de las preguntas frecuentes de los participantes.

### **Pregunta 1: ¿Cuántas veces puedo participar en el Programa de estímulos?**

**Respuesta:** Se puede participar un número ilimitado de veces, pero la misma persona solamente puede recibir estímulos económicos en **3 (tres)** ocasiones como máximo, aunque se trate de categorías o disciplinas distintas, tampoco podrá participar como integrante de grupos artísticos en proyectos colectivos, ni podrá presentar proyectos a más de una categoría y/o disciplina. Asimismo **no** podrán participar los beneficiarios del año inmediato anterior, aunque se trate de proyectos diferentes.

### **Pregunta 2: ¿Puedo conocer los motivos por los cuales mi proyecto no fue seleccionado?**

**Respuesta:** De acuerdo a las reglas de operación, tanto las actas de dictaminación, como los comentarios vertidos en las sesiones resolutorias, tienen **carácter confidencial**. Las actas quedan bajo el resguardo de las instituciones convocantes para cualquier aclaración ulterior. Las decisiones de la Comisión de Planeación en la resolución de los proyectos beneficiados son inapelables.

### **Pregunta 3: ¿Qué sucede si al finalizar el año, no he concluido mi proyecto?**

**Respuesta:** Se sugiere hacer todo lo posible por concluir los compromisos en los tiempos establecidos, ya que la interrupción de entrega de los informes mensuales obliga a detener el flujo mensual de recursos de manera inmediata hasta que se regularice la situación y el beneficio podría ser cancelado, además bajo ninguna circunstancia se extenderá el financiamiento más allá de doce meses.

**Pregunta 4 : ¿Puedo presentar al mismo tiempo, una solicitud al Programa de Apoyo a las Culturas Municipales y Comunitarias (PACMYC), o participar en las Convocatorias emitidas por el FONCA?**

**Respuesta:** Si puedes participar, pero si resultas seleccionado en ambas (o en los tres) deberás elegir la que mas te convenga, ya que la ley prohíbe recibir financiamientos de programas federales, durante el mismo lapso de tiempo, aunque se trate de proyectos diferentes. También está restringida la participación, si al momento de presentar la solicitud se está recibiendo beneficios de otro apoyo del FONCA.

**Pregunta 5: Si mi proyecto resulta seleccionado ¿Puedo elegir al tutor de mi proyecto?**

**Respuesta:** En términos generales no, ya que la institución es responsable de proporcionarlos, pero si tu propuesta es técnica y administrativamente razonable, con toda seguridad podrá ser considerada. En todos los casos las solicitudes deberán ser dirigidas a la Comisión de Planeación quien tomará la decisión al respecto

**Pregunta 6: ¿Que sucede en el caso de que, por diversas razones, no pueda concluir con mi proyecto?**

**Respuesta:** Por principio no recibirías tu “carta de conclusión del proyecto” que resulta fundamental para participaciones subsecuentes en el Programa, pero además la institución de cultura del estado, con quien firmas una “carta compromiso”, podría iniciar un juicio para obligarte a devolver la totalidad del dinero recibido. No olvides que el prestigio es fundamental para cualquier artista.

**Pregunta 7: ¿Hasta que punto están obligadas las instituciones convocantes, a atender las necesidades de difusión de los proyectos beneficiados?**

**Respuesta:** Debido a que cada creador tiene necesidades y expectativas diferentes, resulta muy difícil atender todas las solicitudes, por ello no existe un compromiso formal de difusión, sin embargo cada institución tiene sus propias estrategias (de acuerdo a sus posibilidades), para atender estas demandas, tales como Encuentros de Beneficiarios, Exposiciones Colectivas, Muestras finales de resultados, etc.

**Pregunta 8: ¿A quien pertenecen los productos finales, resultantes del proyecto?**

**Respuesta:** Invariablemente pertenecen al autor, aunque en algunas ocasiones se puede acordar, (nunca condicionar) la donación de algún porcentaje de los productos finales, a las instituciones patrocinadoras, exclusivamente con fines de difusión.

**Pregunta 9: ¿Se pueden hacer excepciones a los requisitos de la convocatoria?**

**Respuesta: No**, las bases de participación, deberán respetarse sin excepción alguna, a menos que se exprese esta posibilidad en la convocatoria.

**Pregunta 10: ¿Pueden depositar el estímulo económico directamente a mi cuenta bancaria, o necesariamente debo acudir personalmente a cobrar mi mensualidad?**

**Respuesta:** El procedimiento para la entrega de los recursos y los mecanismos de comprobación son responsabilidad de las áreas administrativas de las instituciones culturales de cada estado, por ello aplican normatividades diferentes. En términos generales es necesario que se acuda personalmente para firmar el recibo correspondiente, pero en todos los casos se pueden plantear situaciones especiales y cada administración se encargará de resolver.

## CAPÍTULO 2

# COMO ELABORAR EL PROYECTO

### 1.- El Proyecto artístico.

La palabra **proyecto** alude a la representación en perspectiva de una idea o concepto, el término se refiere a un conjunto de actividades concretas, interrelacionadas y coordinadas entre sí, que se realizan con el fin de producir determinados productos o servicios, capaces de satisfacer necesidades o resolver problemas.

El punto de partida de cualquier proyecto artístico es **una idea original**, surgida de una mente creativa que durante su desarrollo involucra recursos humanos, técnicos y financieros. Sus resultados suelen variar respecto a la idea original y para llevarse a cabo se requiere de grandes dosis de tenacidad y convicción. Es un sueño que puede hacerse realidad, si se cuenta con el talento y motivaciones suficientes.

**Un proyecto artístico** debe entenderse como un ejercicio de la inteligencia y la sensibilidad, mediante el cual, el hombre imita o expresa lo material o lo invisible, valiéndose de la materia, de la imagen o del sonido. Es obvio que debe contener un “valor artístico” con elementos originales y contenidos estéticos específicos en sus productos finales.

### 2.- El proyecto cultural.

Un proyecto cultural es aquel que aplica metodologías, maneja energía humana y posee rasgos distintivos espirituales, materiales, intelectuales o afectivos de una sociedad o grupo social, que comprende los estilos de vida, las formas de convivencia, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias. Una característica de los proyectos culturales es su gran flexibilidad para adaptarse a diferentes contextos y circunstancias, ya que incorpora variables de muy difícil control y a veces se conduce por caminos de lo intangible.

El propósito intrínseco de cualquier **proyecto cultural** es alcanzar resultados *concretos y honestos*, dentro de los límites de un presupuesto y tiempo determinado, de acuerdo a los objetivos previstos en su diseño, por ello es muy importante que los proyectos culturales sean:

- **Realistas y bien fundamentados**, ya que de lo contrario sería poco viable, además es preciso que no solamente se expongan los factores sino que se muestren e indiquen las razones de porque tiene posibilidad de acontecer el fenómeno cultural en estudio.

- **Precisos**, es decir que se expresen en términos concretos y no como una exposición de buenos propósitos, es decir que no deberá plantearse a partir de “supuestos”, elementos frágiles o interpretaciones parciales o vagas.
- **Completos**, lo que implica señalar todos los factores externos que condicionan el éxito del proyecto a todos los niveles, aunque estos factores no sean sujetos de control,

Aunque cada proyecto **artístico o cultural** posee sus propias peculiaridades, debido a que requieren atender necesidades diferentes, comparten las siguientes **características comunes**:

- Ambos requieren de un proceso continuo para cumplir sus objetivos.
- Establecen la combinación de recursos humanos, materiales y financieros.
- Obedecen a un orden y articulación predeterminada.
- Se realizan en un tiempo y espacio preestablecidos.
- Se justifican por la necesidad de una situación o problema que se requiere atender.
- Sus productos finales sacudirán nuestros sentidos y emociones.

Por la naturaleza de sus contenidos, los proyectos culturales o artísticos suelen ser muy diferentes entre sí y pueden variar por muchas razones, por eso **no existe una "receta" o pauta universal** para todos, ya que cada creador establece su método de trabajo a partir de su formación profesional, habilidades, destrezas, lógica e intuición, también son determinantes el entorno y las herramientas e instrumentos a su disposición. Aún así la manera de “aterrizar” las ideas es contestar a las interrogantes clave de todo proyecto: **“¿Por qué?”, “¿Qué?”, “¿Quién?”, “¿Dónde?”, “¿Cuándo?”, “¿Cómo?”, “¿Con que?” y “¿Cuánto?”**.

La contestación no solo ayuda a clarificar el proyecto, sino permite una adecuada planeación de todo el proceso, como se aprecia en el siguiente cuadro.

Interrogantes clave	Fase del proceso
¿Por qué?	Antecedentes y justificación
¿Qué?	Objetivos generales, objetivos específicos y metas
¿Quién?	Participantes y beneficiarios
¿Dónde?	Ubicación y contexto
¿Cuándo?	Actividades y cronograma
¿Cómo?	Estrategias y procedimientos
¿Con que?	Recursos humanos, financieros, técnicos

La sugerencia es que las respuestas se busquen con apego a las ideas centrales del proyecto en mente, sin olvidar el contexto social, cultural, artístico, político y económico que pudiera facilitar o dificultar su desarrollo.

A pesar de que existen infinidad de formas de presentar un proyecto, el siguiente **orden y contenidos** podrían ser útiles para participar en la convocatoria del PECDA, aclarando en todo momento, que solo se trata de una **sugerencia** y que cada autor puede seguir la metodología que considere conveniente.

## 2.1. Orden y contenidos básicos de un proyecto.

<b>1.- Título y subtítulo</b> (carátula)	El título puede definir el tema del proyecto (aunque no necesariamente). El subtítulo ayuda a precisar sus contenidos.
<b>2. Antecedentes</b> (extensión variable)	Referencia histórica breve y aspectos generales del caso. Recuento de teorías, autores, corrientes o puntos de vista que se hayan efectuado sobre el tema o similares.
<b>3.- Justificación</b> (extensión variable)	Justificación teórica, social, cultural o personal para realizar el proyecto. Razones por las que debe llevarse a cabo.
<b>4.- Objetivo General</b> (enunciado)	Contestación a las preguntas ¿Qué? ¿Para qué? utilizando verbos de acción, expresados en infinitivo.
<b>5.- Objetivos Específicos</b> (3 como máximo, si se requieren)	Precisión de las diferentes actividades que se pretenden realizar,
<b>6.- Metas</b> (enunciado)	Precisión cuantitativa de las actividades, acciones o productos resultantes del proyecto.
<b>7.- Cronograma de actividades</b> (de media a una cuartilla)	Gráfica de tiempo (fraccionado en semanas o meses) que contiene las principales actividades a realizar durante un año.
<p style="text-align: center;"><i>Optativo</i></p> <b>8.- Bibliografía Básica</b> (si se requiere)	Publicaciones de referencia a los diversos planteamientos del tema central del proyecto.



Como es notorio, esta propuesta de orden y contenidos, no menciona “**Criterios de Evaluación del Proyecto**”, y aunque este es un aspecto muy importante y complejo, en este programa el seguimiento y la evaluación quedan a cargo de los tutores, y se complementa con los informes mensuales que entregan los beneficiarios, por eso es que no aparece enunciado.

## **2.2. La redacción del proyecto:**

Tan importantes son los contenidos del proyecto, las ideas originales, las propuestas creativas, etc. como la manera de llevarlas al papel, pero ¿cómo expresar por escrito una idea de manera correcta?, sin duda practicando constantemente, esto exige tiempo y voluntad. No es fácil escribir correctamente de primera intención y es necesario, escribir constantemente para dominar este oficio.

**Redactar** etimológicamente significa compilar o poner en orden. En sentido preciso, consiste en expresar por escrito los pensamientos o conocimientos ordenados con anterioridad, esto es muy importante ya que antes de intentar escribir debe tenerse muy claro (al menos en la mente) lo que se piensa hacer.

El pensamiento del autor, su inteligencia, formación, etc. se manifiestan en todo momento al escribir, se revela también su nivel de conocimientos gramaticales en frases construidas con exactitud, claridad y concisión, pero la característica más difícil de lograr al momento de redactar es la **originalidad**, pues implica precisamente algo diferente de lo común (ser y hacer algo especial) y los artistas deben buscar la originalidad en todo momento.

Para redactar el proyecto conviene seguir los siguientes pasos:

- 1.- Elaboración de un bosquejo.
- 2.- Redacción de un borrador.
- 3.- Redacción definitiva

El primer documento deberá contener la mayor cantidad de información posible, para después poder editarlo y ajustarlo a diversas necesidades, como proponerlo a otros posibles patrocinadores, ya que cada uno de los destinatarios requiere distintos niveles de información, mientras algunos les satisface la información concisa y breve, otros la solicitan amplia y detallada. También resulta útil procesar el proyecto a manera de “resumen ejecutivo” en una cuartilla y tener siempre disponibles suficientes copias.

## **2.3. Sugerencias para la redacción del borrador y proyecto definitivo.**

- 1.- Contar con un diccionario en todo momento, para verificar significados y ortografía.
- 2.- Utilizar frases coherentes, legibles, construidas con pocos de adjetivos.

- 3.- Corregir constantemente lo escrito, las veces que sea necesario, (es más fácil corregir en una computadora).
- 4.- Utilizar un lenguaje sencillo y de fácil comprensión para todos.
- 5.- Si no se encuentra la frase correcta, poner en práctica el método de "hablar sobre papel" (como platicarle a un amigo lo que piensa realizar).
- 6.- No intentar impresionar al jurado utilizando palabras rebuscadas o términos altamente especializados.
- 7.- No es recomendable utilizar expresiones en otro idioma a menos que resulten imprescindibles (si se utilizan, conviene incluir su traducción en un glosario de términos).

Finalmente destacamos la importancia de buscar la comprensión inmediata de las ideas básicas, ya que el proyecto **no solo será revisado por el Comité Técnico**, sino por otras personas no especializadas, como las secretarías, a quienes en ocasiones encargan hacer resúmenes o síntesis de los proyectos y pueden deformar los conceptos, si no comprenden sus contenidos.

Las siguientes frases fueron tomadas de un ensayo cultural (¡ya podrán imaginar las dificultades para intentar comprenderlo!), con evidente abuso de terminología de rebuscada y altamente especializada por lo que resulta un buen ejemplo del uso incorrecto de la palabra escrita, que preferentemente **no se deben incluir** en un proyecto cultural, porque muy pocas personas serían capaces de comprender a cabalidad.

- |  |  |
|--|--|
| 1.- <i>Unicidad idiosincrásica.</i>    | 10.- <i>Autoidentidad del sujeto del modo susodicho.</i> |
| 2.- <i>Tematicidad cultural.</i>       | 11.- <i>Atributos diacríticos.</i>                       |
| 3.- <i>Relación dialéctica.</i>        | 12.- <i>Identidad componencial.</i>                      |
| 4.- <i>Rediagramación genealógica.</i> | 13.- <i>Colectividades territorializadas.</i>            |
| 5.- <i>Disonancias cognitivas.</i>     | 14.- <i>Asignación identitaria.</i>                      |
| 6.- <i>Cultura subjetivada.</i>        | 15.- <i>Carencia de autoconciencia.</i>                  |
| 7.- <i>Atributo relacional.</i>        | 16.- <i>Fundamentalismo empírico.</i>                    |
| 8.- <i>Dimensión pertinente.</i>       | 17.- <i>Imprevisibilidad preconizada.</i>                |
| 9.- <i>Especulación psicósófica.</i>   |  |

Como se puede constatar, los autores reflejan muchos elementos de su personalidad en el tipo de palabras que utilizan, por eso el mejor proyecto es aquel contiene propuestas originales, expresadas con **inteligencia, precisión y sensibilidad.**

## 2.4. El título y subtítulo:

En cualquier proyecto el título es muy importante, pero en el ámbito artístico, es fundamental la manera como se denomina al proyecto, ya que éste puede señalar diferentes destinos posibles. Ese simple enunciado ya revela cosas importantes acerca del autor, **como su nivel de creatividad, capacidad de síntesis, orientación, etc.** Por eso es

muy importante detenerse a reflexionar sobre este asunto y hacer un ejercicio de creatividad e imaginación para elegir el nombre más adecuado para denominar al proyecto. En un proyecto artístico el título debe ser **congruente** con su contenido, **original**, **suggerente y breve**.

Algunos ejemplos títulos congruentes y breves (en dos palabras) : "**Mucha Lucha**"/comic sobre luchadores, "**Gracias y Desgracias**"/ retablos exvotos de Querétaro, "**Léxico de México**"/ diccionario de mexicanismos o de títulos que nos atrapan con una sola palabra: "**Adiccionario**"/poemario, "**Lapsus**"/Programa para corrección ortográfica en computadoras, etc.

El título ya transmite información importante al jurado y ese primer renglón puede ser una buena oportunidad para interesar al responsable de seleccionar a las propuestas. No olvidar que la revisión del proyecto inicia por el título y ahí empieza el ejercicio de evaluación, además hay que tomar en cuenta que los jurados deben revisar un elevado número de proyectos y es importante llamar su atención desde el primer momento.

Como título se pueden utilizar metáforas poéticas, frases curiosas, aunque también se vale alguna abstracción o un juego de palabras, lo importante es ponerle creatividad al asunto y encontrar un título vivaz e interesante; lo verdaderamente inapropiado sería la falta de originalidad o la ramplonería. También sería fatal que el título tuviera alguna falta de ortografía.

En el pasado prevalecían otros criterios y los títulos de los proyectos eran exageradamente sobrados de palabras, como ejemplo cito el siguiente libro escrito en 1723, por el Padre Hernando Castillo, de la compañía de Jesús, cuyo título es: "**HISTORIA Y MAGIA NATURAL, O DE LA CIENCIA DE LA FILOSOFÍA OCULTA, CON NUEVAS NOTICIAS DE LOS MÁS PROFUNDOS MISTERIOS Y SECRETOS DEL UNIVERSO VISIBLE EN QUE SE TRATA DE ANIMALES, PECES, AVES, PLANTAS, FLORES, HIERBAS, METALES, PIEDRAS, AGUAS, SEMILLAS, PARAÍSO, MONTES Y VALLES**". Como se observa, tiene un nombre excesivamente largo y confuso, pero al fin y al cabo, muy congruente con la costumbre de esa época. En el siglo XXI resultaría incorrecto un título así y ahora se prefieren nombres mucho más cortos y precisos.

**Ejercicio núm. 1.-** Replantear el título del libro anterior, en un máximo de 5 palabras:

" \_\_\_\_\_ "

**Ejercicio núm. 2.-** Aparte de ser excelentes películas, ¿que tienen en común las siguientes cintas cinematográficas?

- "La guerra de las Galaxias"
- "Pídele al tiempo que vuelva"
- "El señor de los anillos"
- "2001 Odisea en el Espacio"
- "El caballero y el dragón".

Si la respuesta fue que todas son de ciencia ficción es correcta, pero si además se dieron cuenta que todos los títulos tienen 5 palabras, es motivo de felicitación.

**Sugerencia:** A menos de que se tengan razones de peso para no hacerlo, se debe procurar que el título del proyecto no rebase **cinco** palabras, (Seis sería una excepción).

Otros ejemplos de proyectos artísticos muy famosos:

Título del proyecto	Número de palabras
"El olor de la guayaba" / novela.	5
"El lago de los cisnes" / coreografía.	5
"El arte de vivir del arte" / manual.	6
"Ya pólvora trae mi sangre" / corrido.	5
"El Santo contra las mujeres vampiro" / cinta cinematográfica.	6
"El viejo y el mar" / novela.	5

Por supuesto que se pueden elegir títulos de una sola palabra, siete o diez o más, después de todo, esto no es más que una **atenta sugerencia**.

También se puede agregar un **subtítulo** que permita ampliar y precisar la información de los contenidos, así se amplían los márgenes de libertad para utilizar un título completamente abstracto, que por sí mismo no dice nada, pero el subtítulo se encarga de ubicar sus contenidos, veamos algunos ejemplos:

**Título:** "*Cápsulas de la muerte arrepentida*".

**Subtítulo:** Antología de poemas fúnebres.

**Título:** "*Pesadillas recónditas*".

**Subtítulo:** grafica popular de pintores alcohólicos.

**Título:** "*Para que quiero brazos si me sobran alas*".

**Subtítulo:** Memorias de un hombre manco.

**Título:** "*Gritos y susurros*".

**Subtítulo:** Lectura para misóginos

**Ejercicio núm. 3.-** Si usted fuera el responsable de seleccionar los mejores proyectos ¿cuáles títulos captarían mas su atención? **elija 3.**

Título	Disciplina Artística	Marque con X su selección
1. "Ecología y arte del Nevado de Toluca"	Artes Visuales	
2. "Carne plástica"	Artes Visuales	
3. "Del blanco al negro"	Artes Visuales	
4. "Involución de historias y deshistorias"	Artes Visuales	
5. "La voz de los cuerpos cerámicos"	Artes Visuales	
6. "Elaboración de textiles en telar de cintura"	Artes Visuales	

Obviamente que ningún jurado fundamenta sus decisiones únicamente en el título del proyecto, lo que se intenta con los ejercicios es destacar que deben aprovecharse todas las oportunidades de **"vender"** el proyecto, inclusive desde el primer renglón.

#### Ejercicio núm. 4

Escriba el posible título de su proyecto artístico en 5 o 6 palabras como máximo:

“ \_\_\_\_\_ ”

#### Ejercicio núm. 5

Escriba el posible título y subtítulo de su proyecto, en número ilimitado de palabras.

“ \_\_\_\_\_ ”

### 2.5. Los Antecedentes

En el apartado de los antecedentes, deben consignarse de manera breve y general, los aspectos relevantes que han contribuido hasta el momento a enriquecer los conocimientos del tema central del proyecto, como el desarrollo de distintas teorías y sus autores (preferentemente con citas bibliográficas de referencia), en orden cronológico. Pueden mencionarse distintas corrientes artísticas, evolución histórica, autores más representativos, principales intérpretes, etc., o diferentes puntos de vista que prevalecen sobre el tema o similares.

En algunos casos el recuento de los antecedentes, resulta fundamental para explicar las razones del autor para plantear distintos enfoques del proyecto. En otros, la importancia del

desarrollo histórico del caso es menor, por eso cada quien debe decidir la extensión e importancia que otorgue a los antecedentes.

**Ejercicio núm. 1 :**

Escriba sus propios antecedentes, motivaciones y razones que lo han llevado a formarse como artista o promotor cultural.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**2.6. La Justificación.**

Cada proyecto tiene razones propias que motivan, explican o justifican las causas por las que debe realizarse, aquí se trata de exponer los principales argumentos para que el proyecto cumpla con las metas que plantea, de manera impecable. La justificación puede sustentarse en el impacto social que produzca, cuando implique beneficios colectivos, como una fiesta patronal, o la publicación de un libro, o bien pueden invocarse razones estrictamente culturales, como en una investigación sobre el patrimonio, o en un proyecto de gastronomía regional, por citar solo dos ejemplos; son igualmente válidas las razones personales para realizar el proyecto, como un ciclo de presentaciones artísticas, una exposición individual, etc. pero en todos los casos conviene exponer las razones particulares que justifiquen, de manera convincente, **porqué el proyecto debe realizarse, tal y como está planteado.**

**Ejercicio núm. 1**

Encuentre una **justificación personal** convincente para realizar su proyecto:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## 2.7. El Objetivo General:

El objetivo general es la parte más importante del proyecto porque expresa lo que se pretende alcanzar al realizarlo, marca el rumbo de todas las actividades al grado que ningún proyecto adquiere pleno significado si no define con toda precisión sus objetivos. La correcta formulación del objetivo (casi) garantiza un buen proyecto, por eso es importante meditar correctamente sus contenidos antes de redactarlos y tener en cuenta que el objetivo final de todo trabajo debe ser producir obras de calidad, independientemente de la disciplina artística que se trate. También debe tenerse en cuenta que un objetivo debe cumplir con las condiciones de ser **factible, medible y congruente**.

Una pauta que ayuda a definir el objetivo, es plantear y contestar las siguientes preguntas elementales y fundamentales.

- ❖ **¿Qué pretendo realizar?** (¿una antología de poetas contemporáneos?, ¿escribir una novela?, ¿producir una obra de teatro? ¿montar un performance?, etc.)
- ❖ **¿Para qué hago todo esto?** (¿para favorecer mi desarrollo artístico profesional?, ¿para propiciar la participación de la comunidad?, ¿para contribuir al hábito de la lectura de los jóvenes?, etc.)

Si ya se tienen las respuestas, es necesario saber que existen algunas **reglas para escribir correctamente un objetivo**:

**1.- La redacción debe iniciar con un verbo de acción, (en infinitivo), es decir, debe terminar en ar, er ó ir:**

*Ejemplos:*

**A).- "Difundir por medio de carteles, una serie de mensajes orientados a cuidar el medio ambiente".**

**B).- "Escribir las historias de vida, de todas las personas mayores de 90 años, que viven en el municipio de Apizaco, Tlax. "**

***Ejemplos de verbos de acción de uso frecuente en proyectos culturales y artísticos***

Apoyar	Construir	Dibujar	Equipar
Capacitar	Contribuir	Difundir	Escribir
Compilar	Danzar	Diseñar	Exhibir
Conservar	Desarrollar	Ejecutar	Fomentar

Gestionar  
Impulsar  
Integrar  
Interpretar

Investigar  
Organizar  
Pintar  
Promover

Propiciar  
Producir  
Publicar  
Registrar

Restaurar  
Etc.

*Nota: pueden utilizarse otros verbos de acción no citados en la lista anterior.*

**2.- Debe enunciar de manera concisa y ordenada, el fin que persigue el proyecto, es decir que en un verdadero ejercicio de síntesis, armonía y disposición metódica de las ideas, se exprese lo que se piensa realizar con el mínimo de palabras. Estas cualidades en la escritura requieren de práctica y redacción cuidadosa.**

Ejemplo de objetivos **planteados correctamente:**

**A).- "Capacitar** al 60 por ciento de los creadores artísticos y promotores culturales del municipio de Tultepec, edo. Mex., en el tema de "Elaboración de Proyectos" a través de un taller de 40 horas de duración, en las instalaciones de la Casa de la Cultura de ese municipio"

**B).- "Organizar** un ciclo de 5 (cinco) conferencias sobre el Cine Mexicano de los Años Treinta, con presentaciones de las películas representativas de esa década, en coordinación con la Cineteca Nacional, durante el último trimestre del 2005".

Ejemplo de objetivos **mal planteados:**

**A).- "Traer al teatro del pueblo a diversos artistas y cantantes famosos a nivel nacional y al mismo tiempo hacer una exposición de pinturas de los pintores de la localidad, para celebrar el aniversario 480 de la fundación de la ciudad, durante el mes de julio".**

Como se puede observar, **traer** no es el verbo de acción más indicado, las actividades se encuentran desordenadas y no se plantea en forma general, quedaría mejor así:

**A').- "Realizar diversas actividades artísticas de alta calidad, en el teatro del pueblo, para conmemorar el 480 aniversario de la fundación de la ciudad".**

**B).- "Dar oportunidad a los artistas populares jóvenes de todo el barrio, de expresar sus sentimientos por medio del graffiti en las bardas, previo permiso de las autoridades, por escrito."**



## Ejercicio núm. 1

Replantear y redactar de manera correcta el objetivo B.

B')- \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3.- No utilizar términos subjetivos (y absurdos) como "*Llevar la cultura al pueblo*", "*Crear conciencia entre la población...*", "*Rescatar la cultura popular...*", "*Dignificar a los artesanos...*" etc., debido a lo infortunado de los planteamientos y la falta de precisión que esos verbos denotan.

4.- No transformar sustantivos en "verbos de acción", como "*concientizar*", "*incentivar*", "*audicionar*", etc. Este vicio del lenguaje es muy frecuente y se refiere a la conjugación de cualquier palabra o sustantivo, como si fuera un verbo. Aunque nos resulte familiar escuchar: *telefonar, musicalizar o ¡¡faxear!!*, es un error que debe evitarse, especialmente en la redacción de un proyecto cultural.

## Ejercicio núm 2 :

Subraye los sustantivos transformados en verbos, de la siguiente lista:

*Televisar    enmarcar    fabricar    modificar    argumentar    chatear    modelar*

*Archivar    contemplar    instrumentar    cocinar    escuchar    componer    huapanguear*

*Videograbar    sembrar    actuar    transformar    barnizar    verificar    engargolar*

## 2.8. Los objetivos específicos:

Si ya se expuso el objetivo principal de manera de manera amplia y general, ahora conviene entonces precisar cada una de las acciones que se llevarán a cabo para cumplir las metas planteadas. Los objetivos específicos también deben seguir los mismos criterios constructivos y de redacción señalados para los objetivos generales, es decir también deben iniciar con un "**verbo de acción**" en infinitivo, enunciar las acciones de manera concisa y ordenada, así como el fin que persigue cada una de las acciones señaladas.

Aunque no existe un límite para ellos, tampoco es conveniente exagerar en la precisión de las acciones, **cada autor deberá decidir el número de objetivos específicos que requiere para una correcta construcción de su proyecto.**

## Ejemplo:

### Objetivo general:

1.- **Impulsar** las artesanías de palma tejida producidas por mujeres indígenas pames de Santa María Acapulco, SLP., para contribuir al desarrollo económico del grupo familiar en esa localidad.

### Objetivos específicos:

1.1. **Capacitar** a las mujeres tejedoras de palma en Santa María Acapulco, SLP, en diversas técnicas de diseño artesanal, que incluyen tejido, teñido y embalaje de fibras naturales, por medio de un taller de 80 horas de duración, impartido por maestros de la Escuela de Diseño Artesanal (EDA), durante el mes de septiembre de 2005.

1.2. **Elaborar** un catálogo de las artesanías de palma tejida que producen las mujeres indígenas pames de Santa María Acapulco, SLP, que será remitido a diversas empresas comercializadoras de artesanías, en México y los Estados Unidos de Norteamérica.

Como puede observarse, mientras que el objetivo general plantea que se pretenden **Impulsar** las artesanías de palma tejida, los objetivos específicos **precisan** que a través de la **capacitación y la elaboración de catálogos** como estrategia de venta, se pretende lograr ese impulso.

**Ejercicio núm. 1:** escribe un tercer objetivo específico que pudiera contribuir a impulsar las artesanías de palma tejida, de esa comunidad indígena.

1.3. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## 2.9. La meta

Meta es la precisión cuantitativa de las actividades, acciones o productos resultantes del proyecto, por tanto se refiere a cantidades o a los fines últimos que persiguen los objetivos y deben expresarse en números, es el resultado que se espera al final de todas las actividades marcadas en el proyecto, es decir se trata de productos concretos. Puede haber una o más metas que describen los resultados que se esperan alcanzar en determinados periodos. Algunos proyectos plantean sus metas en *inmediatas*, *mediatas* y *a largo plazo* y así permiten planear las directrices de proyecto y los compromisos más allá del año de duración de los estímulos.

A pesar de que el objetivo y la meta están íntimamente ligados, se trata de cuestiones bien diferenciadas, ya que mientras el primero señala las acciones que se van a realizar, la meta precisa los resultados. Ejemplos:

**Objetivo:** Realizar una serie de gráfica con técnica de litografía, con el tema de "El cuerpo humano enfermo", entre los meses de septiembre a diciembre de 2005.

**Meta:** imprimir 20 litografías durante el último cuatrimestre del 2005.

**Ejercicio:** Proponer metas imaginarias a los siguientes objetivos:

**1.- Objetivo:** "Organizar un ciclo de conferencias magistrales, sobre el tema "La literatura mexicana en el primer quinquenio del siglo XXI", con la participación de escritores del Sistema Nacional del Creadores del FONCA, en el auditorio "Melchor Ocampo".

**1.-Meta:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**2.- Objetivo:** "Exhibir una muestra de las mejores piezas de cerámica, realizadas por los alumnos del Curso de Diseño Artesanal de la Casa de la Cultura "Ramón López Velarde", con motivo del décimo aniversario de su fundación".

**2.- Meta:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### **Consejos:**

1.- Projete su meta y tome decisiones pensando en ella. No deje que la inmediatez le impida ver el objetivo final.

2.- Incorpore la congruencia y el compromiso a las metas proyectadas.

3.- Considere que pueden existir muchas circunstancias que pueden afectar el cumplimiento de las metas y tome previsiones.

### **2.10. Cronograma de Actividades.**

El cronograma es un instrumento muy útil **planear y dar seguimiento** a las actividades que se requieren para realizar un proyecto, ya que permite visualizar esas acciones, en un lapso de tiempo predeterminado (día/día, semana/ semana, mes/mes). Si bien es cierto, no es imprescindible, puede resultar una excelente herramienta para organizar agendas, recordar (y cumplir) pero resulta especialmente útil para planear los tiempos de realización de las actividades más importantes del proyecto.

Es recomendable que el cronograma de actividades permanezca en algún lugar visible, (el taller, el escritorio, o la puerta del refrigerador) para que realmente funcione.

Se puede desglosar en fracciones de tiempo mas precisas como semanas, días u horas, si las actividades lo ameritan. El siguiente es un cronograma simple que se llena anotando las principales actividades del proyecto y señalando con una **X**, el mes en que se llevará a cabo esa actividad.

Ejemplo de un cronograma de actividades de un proyecto de artes plásticas;

Cronograma de Actividades												
Actividades	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic
1. Informe mensual	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
2. Preparar lienzos y barnicetas	x											
3. Sesiones de dibujo (3 horas diarias)	x	x	x	x	x	x	x	x	x			
4. Sesiones de pintura (variable)	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
5. 4 obras terminadas (total 16 anual)			x			x			x			x
6. Registro fotográfico de obra												x
7. Barnizar 16 obras												x
8. Informe final												x
9. revisión conjunta con el tutor	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

**Ejercicio:** Llenar el siguiente cronograma con las 10 principales actividades que se realizarán durante un año, en el proyecto que tienes en mente.

Cronograma de Actividades												
Actividades	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
6.												
7.												
8.												
9.												
10.												

## 2.11. Bibliografía.

La bibliografía es fundamental en proyectos científicos y de investigación, pero en los artísticos pasa a segundo término o incluso se puede prescindir de estas referencias escritas, a menos de que sea necesario conocer contextos previos, propuestas de otros autores, sucesos trascendentes o alusiones a documentos importantes que hayan sido publicados y que a juicio del autor, se requieran para fundamentar los antecedentes o justificar el proyecto. Incluir alguna bibliografía puede imprimir una dosis de seriedad al proyecto (aunque no necesariamente), por eso la decisión de incluirla o no así como la extensión de la misma debe decidirlo el propio autor.

Existen muchas formas para organizar bibliografías, para fines prácticos se sugiere la siguiente:

- ❖ Enumerar las citas.
- ❖ Presentarlas en orden alfabético
- ❖ Iniciar por el primer apellido del autor, con mayúsculas y negritas.
- ❖ Escribir el primer nombre del autor.
- ❖ Citar el título (debidamente entrecorillado).
- ❖ Número de la edición.
- ❖ Año de publicación.
- ❖ Editorial.
- ❖ País de origen.

**Ejemplo:**

1.- **ANDER-EGG**, Ezequiel, "Como elaborar un proyecto", 15ª edición. Año 2000, edit. Lumen/HV MANITAS, República Argentina.

## CAPÍTULO 3

### 1.- Anexos

#### 1.1. Sugerencias de los operativos del Programa:

El primer contacto de tu proyecto con las instituciones, es a través de un operativo cuyo trabajo es muy importante para los postulantes, ya que es la persona encargada de recibir todas las propuestas, organizarlas, determinar si cumplen con las bases generales y remitirlas a la Comisión Técnica. Por ello, las sugerencias que hacen deben considerarse en primer término.

- Aunque la Convocatoria no lo precise, es muy conveniente que el proyecto se presenten una carpeta (debidamente engargolada) y en otra carpeta la documentación como acta de nacimiento, identificaciones, comprobantes etc., ya que ambos tienen destinos diferentes. El proyecto se remite a la Comisión Técnica para su dictamen, y la documentación debe permanecer en el expediente.
- Es necesario que se esmeren en la presentación del proyecto, ya que es tan importante el contenido como el continente, es decir que un proyecto que se presenta con una buena portada, índice, hojas numeradas, y contenidos bien organizados, puede tener "mejor suerte" que otros, sujetos con una grapa o un clip, con enmendaduras, desorganizados, etc.
- A todos ayuda que se incluya una etiqueta en la portada que identifique fácilmente la categoría y la disciplina donde concursa el proyecto, esta simpleza puede evitar errores humanos que traducen pérdida de tiempo (y de oportunidades). También debe especificar a que Convocatoria concursa, ya que se operan diferentes Programas al mismo tiempo.
- No esperar al último día para presentar su proyecto. Se evitarían muchos contratiempos si los concursantes no acudieran a registrar su participación el día de cierre de Convocatoria, ya que con tiempo disponible se pueden identificar (y corregir) la falta de algún requisito o documento.
- Algunos proyectos por su naturaleza, resultan difíciles de clasificar y podrían enviarse a una Comisión dictaminadora equivocada, con los riesgos e inconvenientes que ello implica. Por ejemplo, un proyecto inscrito en la disciplina de Patrimonio Cultural, que pretende el registro fonográfico de cánticos antiguos en lengua indígena, ¿a quién debe remitirse? ¿al jurado de música? ¿al de lenguas indígenas? o ¿al de Patrimonio Cultural? Para evitar ese tipo de confusiones, es necesario dejar muy claro cual sería el producto final del trabajo, para remitirse desde el primer momento, al jurado que corresponde.

## 1.2 Formatos

### SOLICITUD DE REGISTRO PARA OPTAR POR ALGÚN ESTÍMULO A LA CREACIÓN Y DESARROLLO ARTÍSTICO

No. de registro:	<input type="text"/>	Emisión:	<input type="text"/>
------------------	----------------------	----------	----------------------

#### 1. Cédula de identificación

1. Nombre del responsable	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	Apellido Paterno	Apellido Materno	Nombre (s)	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
R.F.C.	Lugar y fecha de nacimiento	Nacionalidad	Años Cumplidos	Años de residencia
2. Domicilio	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Calle	Num. Ext.	Num. Int.	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Colonia	C.P.	Municipio	Estado	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Lada	Teléfono	Fax	Correo electrónico	

#### II. Curricula (anexar)

1. Estudios realizados, incluso talleres, cursos, diplomados, etc.
2. Trayectoria artística o de investigación (exposiciones, publicaciones, presentaciones artísticas, puestas en escena, investigaciones, etc.).
3. Cartas de referencia de dos especialistas en la disciplina solicitada (opcional).
4. Copia del acta constitutiva y documento que acredita la titulación del grupo que representa, (sólo en caso de propuesta colectiva).

#### III. Descripción del proyecto

1. Título del proyecto:	<input type="text"/>							
2. Categorías:	<b>a) Apoyo a la creación artística:</b>							
	Jóvenes creadores	<input type="checkbox"/>	Creadores	<input type="checkbox"/>	Creadores con trayectoria	<input type="checkbox"/>	Eméritos	<input type="checkbox"/>
	<b>b) Desarrollo artístico de ejecutantes</b>							
	Desarrollo Individual	<input type="checkbox"/>	Desarrollo grupal	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>



	<b>c) Investigación del patrimonio cultural:</b>				
	Investigación		Difusión		Otro:
	<b>d) Proyectos culturales de coinvertión:</b>				
	<b>e) Otra:</b>		(especifique):		
3. Disciplinas	<b>a) Arquitectura: Diseño Arquitectónico</b>			Otra:	(especifique):

### 1.3.- Curriculum Vitae

Se refiere al conjunto de datos biográficos, académicos y laborales de una persona que califican su aptitud profesional. Es muy importante diferenciar un currículum artístico de uno laboral, aquí se requieren datos muy concretos (y verdaderos, por supuesto) expresados de manera ordenada.

Aunque existen diversos formatos para elaborar este documento, se sugiere el siguiente orden, con la adecuaciones propias para cada artista.

#### Partes de un Curriculum Artístico

- Encabezado.
- Datos generales.
- Educación académica.
- Desarrollo Artístico.
- Información adicional.

#### Encabezado.

De preferencia en mayúsculas, con un tamaño de la fuente mayor que el resto del texto mencionando la disciplina artística de su especialidad (14 o 16 puntos). CINEASTA, PINTOR, ESCRITOR, COREÓGRAFO, MÚSICO, COMPOSITOR, ETC.

#### Datos Generales.

Escriba nombre, dirección completa, (Colonia, Municipio, Código Postal y estado) teléfono, y correo electrónico. No se incluye aquí el número de cartilla, el RFC, el CURP, o el número de cedula profesional. Tampoco ponga la palabra NOMBRE, o DATOS GENERALES antes de cada dato.

## **Educación Académica.**

Separe esta sección por una línea o un doble espacio, no incluya la primaria, ni la secundaria, sino de la preparatoria en adelante. Se pone el último grado de estudios únicamente. Si tiene licenciatura o maestría, anótelos

## **Desarrollo Artístico.**

También esta sección debe de estar indicada por un subtítulo, y de preferencia en 3 columnas: las fechas en una, el área o disciplina artística y el tipo de experiencia

1996	Museografía	Montaje de la exposición "Mexiquenses en la ruta del arte"
------	-------------	--

## **Información Adicional.**

Incluya aquí RFC, Número de Pasaporte, de licencia, CURP, etc.

## **Sugerencias para presentar un buen currículum.**

- 1.- Evite las palabras innecesarias, sintetice su historial al mínimo de páginas.**
- 2.- Refleja en el curriculum que reúnes las exigencias para realizar tu proyecto.**
- 3.- El curriculum se debe enviar siempre en original.**

Olvídese de las fotocopias. Deberá imprimir un original para cada solicitud. Recuerde que el Curriculum es, por el momento, el único espejo que el seleccionador tiene de usted; por esto, cuide mucho la imagen y presentación.

- Envíe siempre una fotografía original. Las fotocopias en color hoy en día están muy logradas, pero no son recomendables. Es preferible no incluirla a menos que expresamente la soliciten.
- El tipo de papel elegido puede ser opcional, pero eso sí, elija un papel consistente. (Normalmente tamaño carta). El color no tiene por qué ser blanco. Puede optar por amarillos, azules; siempre tonos muy discretos. Evite las estridencias.
- Cuide no solo la presentación, sino el diseño de éste.

## Bibliografía

1. **ANDER-EGG**, Ezequiel, "*Como elaborar un proyecto*", 15ª edición. Año 2000, edit. Lumen/HV MANITAS, República Argentina.
2. **ANDER-EGG**, Ezequiel, "*Como saber comunicarse y hablar en público*" 1ª edición, Año 2005, Colección Intersecciones, CONACULTA/DGVC, México
3. **ÁVILA**, Raúl "*Lengua y Cultura*", 1ª. Edición, Año 1993, edit. Trillas, México.
4. **CONACULTA**, "*Lineamientos Generales del Programa de Estímulo a la Creación y Desarrollo Artístico 2001-2006*", 2ª edición, Año 2004, DGVC/DVEM, México.
5. **CONACULTA**, "*Programa Nacional de Cultura 2001-2006*", 1ª edición, Año 2001, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México.
6. **COORDINACIÓN CENTRO/DVEM/DGVC**, "Encuesta de motivaciones y expectativas de los postulantes al PECDA", Año 2004, México.
7. **DE LA TORRE**, Francisco, "Taller de Lectura y Redacción" Año 2002, edit Mc Graw Hill Interamericana editores, México.
8. **DÍAZ ÁVILA**, Adolfo "*Catálogo de Filosofía del Período Novohispano*", 1ª edición, Año 1995, Instituto Mexiquense de Cultura, México.
9. **EHRENBERG**, Felipe, "*El arte de vivir del arte*", Año 2000, Biombo Negro edit.
10. **GALINDO**, Jesús, "*Técnicas de Investigación en sociedad, cultura y comunicación*", 1ª edición, Año 1998, coedición CONACULTA/ADDISON WESLEY LONGMAN de México.
11. **GARCÍA-PELAYO**, Ramón, "*Pequeño Larousse en color*" Año 1972, edit. Larousse/Noguer, México.
12. **OLMOS**, Héctor, "*Cultura, el sentido del desarrollo*", 1ª edición, Año 2004, Colección Intersecciones, CONACULTA/INSTITUTO MEXIQUENSE DE CULTURA, México.