

# Universidad Autónoma del Estado de México

## Facultad de Artes

### Licenciatura en Arte Digital



### Temas Selectos de Arte Digital

Elaboró:

M. en A. Doreen Alessandra Ríos Quijano

H. Consejo Académico

H. Consejo Académico

Junio 2019

Junio 2019

CU

CU

Fecha de aprobación:

H. Consejo Académico

H. Consejo de Gobierno

29 de agosto de 2019

29 de agosto de 2019

Facultad de Artes

H. Consejo Académico  
29 de agosto de 2019

H. Consejo de Gobierno  
29 de agosto de 2019

M. en E. y. Ana Lilia Cruz Pais  
SECRETARIA DE LOS HH. CONSEJO ACADÉMICO  
Y DE GOBIERNO DE LA FACULTAD DE ARTES

D. en A. Angélica Marengla León Alvarez  
PRESIDENTE DE LOS HH. CONSEJOS ACADÉMICO  
Y DE GOBIERNO DE LA FACULTAD DE ARTES

FACULTAD DE ARTES

FACULTAD DE ARTES



## GUÍA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

### I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Licenciatura

Unidad de aprendizaje de  Clave

Carga académica      
Horas teóricas Horas prácticas Total de horas Créditos

Período escolar en que se ubica

Seriación

UA Antecedente

UA Consecuente

Curso  Curso taller

Tipo de UA Seminario  Taller

Laboratorio  Práctica profesional

Otro tipo (especificar)

Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido

Escolarizada. Sistema flexible

No escolarizada. Sistema virtual

No escolarizada. Sistema a distancia

No escolarizada. Sistema abierto

Mixta (especificar).

Formación académica común

Arte Digital 2010

Arte Digital 2010



### Formación académica equivalente

UA

Artes Plásticas 2003

Arte Digital 2010

## II. Presentación de la guía de evaluación

Según lo establecido en el Artículo 89 del Reglamento de Estudios profesionales (UAEMéx 2007), la guía de evaluación del aprendizaje será el documento normativo que contenga los criterios, instrumentos y procedimientos a emplear en los procesos de evaluación de los estudios realizados por los alumnos. Se caracterizará por lo siguiente: a) Servirá de apoyo para la evaluación en el marco de la acreditación de los estudios, como referente para los alumnos y personal académico responsable de la evaluación. b) Son documentos normativos respecto a los principios y objetivos de los estudios profesionales, así como en relación con el plan y programas de estudio.

## III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación:

Básico

Área curricular:

Arte Digital

Carácter de la UA:

Obligatoria



## **IV. Objetivos de la formación profesional.**

### **Objetivos del programa educativo:**

El objetivo general del programa es formar profesionales del arte digital, comprendido éste como el actor social que propone objetos artísticos que abordan la cultura digital como el principal factor que reacciona para una creación artística. Esa cultura digital podrá ser empleada por el profesional del arte digital como un detonante afectivo, positivo o negativo para su creación. Como materia física de sus objetos artísticos. Y finalmente, como herramienta de promoción y divulgación de sus ideas estéticas y creaciones visuales.

El programa cuenta con tres objetivos particulares, resultado de los estudios del desarrollo profesional. El primero es, adquirir la mayor cantidad de destrezas profesionales técnicas, metodológicas y axiológicas, para proponer a su sociedad una producción artística trascendente, crítica, afectiva y cognitiva, relacionada con la cultura digital, así como los conocimientos sobre la complejidad de una inserción dentro de los sistemas evaluativos del sistema artístico.

El segundo es, conocer las especificidades de los sistemas profesionales que demandan las competencias de un artista digital, con la finalidad de que las industrias del ocio, la creatividad y la educación se conviertan en ámbitos de desarrollo profesional para un artista digital. Por último el tercer objetivo particular es, aprender a generar discursos alrededor de los fenómenos artísticos, visuales y estéticos, relacionados con el fenómeno cultural de lo digital ya sea que éste sea inconsciente, se afirme o se niegue como evento cultural. Además de este objetivo central y tres específicos, valdría la pena detallar en este apartado como objetivos, la adquisición de las competencias señaladas para el desempeño de un artista digital de modo que, éstas construyan un cuerpo más sólido de objetivos del programa.

### **Objetivos del núcleo de formación:**

Promoverá en el alumno el aprendizaje de las bases contextuales, teóricas y filosóficas de sus estudios, la adquisición de una cultura universitaria en las ciencias y las humanidades, y el desarrollo de las capacidades intelectuales indispensables para la preparación y ejercicio profesional, o para diversas situaciones de la vida personal y social.

### **Objetivos del área curricular o disciplinaria:**

Analizar los conocimientos y los procedimientos para la aplicación y recreación de los aspectos afectivos (el problema), sintácticos, (el objeto) y conceptuales (la idea) del manejo de la forma, el espacio y el tiempo, para la producción artística en la animación, el videoarte y la imagen fija, dentro de la cultura digital.

## **V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.**

Enlazar los fundamentos teóricos y prácticos del pensamiento electrónico para su integración en proyectos artísticos.



## VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje y su organización.

<b>Unidad I – Interfases y dispositivos para la producción digital</b>		
<b>Objetivo general:</b> El alumno tendrá un acercamiento horizontal a la interfase y el dispositivo, analizando la práctica artística digital desde la arqueología de medios y el reconocimiento de las terminologías de lo análogo y lo digital.		
<b>Temas:</b>		
1.1 Introducción a la interfase y dispositivo como conceptos culturales.		
1.1.1. Definición de medio dentro de la teoría del arte.		
1.1.2. Definición de dispositivo e interfase		
1.1.3. Uso de dispositivos e interfases dentro del arte		
1.1.4. Ejemplos del uso de dispositivos e interfases en el arte digital temprano		
1.1.5. Ejemplos del uso de dispositivos e interfases en el arte digital mexicano		
1.2 Conceptualización de la terminología de lo análogo y lo digital.		
1.2.1. Definición de análogo con ejemplos		
1.2.2. Definición de digital con ejemplos		
1.2.3. Introducción a la cultura digital		
1.2.4. Tecnologías del ser y su relación con nuestro entendimiento frente a la máquina.		
1.3 Arqueología de medios enfocada al arte digital		
<b>Evaluación del aprendizaje</b>		
<b>Actividad</b>	<b>Evidencia</b>	<b>Instrumentos</b>
-Exposición de clase por el profesor. - Lectura y análisis de textos centrales al tema dentro de clase. - Discusiones sobre las controversias tratadas en la unidad.	- Examen escrito	- Lista de asistencia. -Actividades en clase. -Examen

<b>Unidad II – Nuevas materialidades y prácticas post-digitales</b>
<b>Objetivo general:</b> El alumno trabajará en equipos para realizar un proyecto de corte post-digital, partiendo de las interfases y dispositivos, con la finalidad de adoptar una nueva materialidad para la producción de una exposición.
<b>Temas:</b>
2.1 Prácticas post-digitales y su incidencia en la producción artística.
2.1.1 Definición de post-digital
2.1.2 Ejemplos de obra post-digital en la producción artística contemporánea



<p>2.2 Nuevas materialidades          2.2.1 Hípermaterialidades          2.2.2 Neomateriales          2.2.3 Metamateriales</p>		
Actividad	Evidencia	Instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Exposición de clase por el profesor.</li> <li>- Generación de equipos para empezar la producción de una exposición final enlazada a los temas tratados en clase.</li> <li>- Discusiones sobre las controversias tratadas en la unidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ensayo crítico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista de asistencia.</li> <li>-Actividades en clase.</li> <li>- Rúbrica con puntos a evaluar dentro del ensayo crítico</li> </ul>

<p><b>Unidad III – Curaduría experimental y autogestión para proyectos digitales</b></p>		
<p><b>Objetivo general:</b> Se organizará colectivamente la curaduría experimental y exposición de piezas generadas en clase. Se alentará al alumno a utilizar los conceptos teóricos y prácticos en torno a interfases y dispositivos, así como de nuevas materialidades para sacar el mayor provecho de los recursos y espacios disponibles para realizar este proyecto.</p>		
<p><b>Temas:</b></p> <p>3.1 Modelos curatoriales experimentales enfocados en la exposición de arte digital y post-digital.          3.2 Conceptualización y desarrollo curatorial.          3.3 Autogestión e integración de obra a un espacio de exposición.</p>		
Actividad	Evidencia	Instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exposición de clase por el profesor.</li> <li>- Producción de exposición experimental en equipos, usando los conceptos planteados en la unidad anterior.</li> <li>- Exposición final, comentarios y crítica grupal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exposición final</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista de asistencia.</li> <li>- Actividades en clase.</li> <li>- Rúbrica con puntos a evaluar dentro de la exposición</li> </ul>

**Primera evaluación parcial**



Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Examen escrito	<ul style="list-style-type: none"><li>- Lista de asistencia.</li><li>- Actividades en clase.</li><li>- Examen</li></ul>	25%

#### Segundo examen parcial

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Ensayo crítico	<ul style="list-style-type: none"><li>- Lista de asistencia.</li><li>- Actividades en clase.</li><li>- Rúbrica con puntos a evaluar dentro del ensayo crítico</li></ul>	25%

#### Evaluación ordinaria

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Exposición final	<ul style="list-style-type: none"><li>- Lista de asistencia.</li><li>- Actividades en clase.</li><li>- Rúbrica con puntos a evaluar dentro de la exposición</li></ul>	50%

#### Evaluación extraordinaria

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Examen escrito	Examen escrito	100%

#### Evaluación a título de suficiencia

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Examen escrito	Examen escrito	100%



## VIII. Mapa curricular



MAPA CURRICULAR DE LA LICENCIATURA ARTE DIGITAL 2010

PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10	
Conceptos de arte en la red 1 6 7	Arte en la red 1 6 7	Conceptos de arte sonoro 1 6 7	Arte sonoro 1 6 7	Arte y lenguaje 1 6 7	Arte y tecnologías interactivas 1 6 7	Arte y tecnologías interactivas 1 6 7	Análisis cinematográfico 1 6 7	Arte digital emergente 1 6 7	Talación de proyecto artístico I 1 6 7	Talación de proyecto artístico II 1 6 7
Historia del arte 3 3 6	Historia del arte electrónico 3 3 6	Dibujo memoria 3 3 6	Dibujo cultura 3 3 6	Conceptos de arte y tecnologías interactivas 3 3 6	Dibujo concepto 3 3 6	Inglés C1 3 3 6	Estudios visuales 3 3 6	Gestión de proyectos 3 3 6	Optativa 8 Núcleo Integral 3 3 6	
Imagen y animación digital 3 3 6	Imagen electrónica 3 3 6	Investigación del proyecto artístico I 3 3 6	Investigación del proyecto artístico II 3 3 6	Dibujo narración 3 3 6	Guion 3 3 6	Temas selectos de arte digital 3 3 6	Inglés C2 3 3 6	Optativa 7 Núcleo Integral 3 3 6	Práctica profesional 30	
Investigación I 3 3 6	Investigación II 3 3 6	Estética 3 3 6	Semiótica 3 3 6	Proyecto artístico I 3 3 6	Proyecto artístico II 3 3 6	Producción de proyecto artístico I 3 3 6	Producción de proyecto artístico II 3 3 6			
Pensamiento electrónico 3 3 6	Videarte 3 3 6	Optativa 3 de semiotica, Núcleo Sustantivo 3 3 6	Optativa 4 de semiotica, Núcleo Sustantivo 3 3 6	Optativa 3 Núcleo Integral 3 3 6	Optativa 4 Núcleo Integral 3 3 6	Optativa 1 de Representación Visual, Núcleo Sustantivo 3 3 6	Optativa 2 de Representación Visual, Núcleo Sustantivo 3 3 6			
Dibujo mimesis 3 3 6	Dibujo secuencia 3 3 6	Optativa 1 Núcleo Integral 3 3 6	Optativa 2 Núcleo Integral 3 3 6			Optativa 5 Núcleo Integral 3 3 6	Optativa 6 Núcleo Integral 3 3 6			
Optativa 1 de semiotica, Núcleo Sustantivo 3 3 6	Optativa 2 de semiotica, Núcleo Sustantivo 3 3 6									
HT 13 HP 20 TH 33 CR 46	HT 13 HP 20 TH 33 CR 46	HT 7 HP 26 TH 33 CR 46	HT 7 HP 26 TH 33 CR 46	HT 7 HP 23 TH 30 CR 37	HT 7 HP 23 TH 30 CR 37	HT 9 HP 25 TH 34 CR 43	HT 9 HP 25 TH 34 CR 43	HT 9 HP 6 TH 15 CR 24	HT -- HP -- TH 12 CR 48	

  

SIMBOLOGÍA	
Unidad de aprendizaje	Horas teóricas Horas prácticas Total de horas Creditos
5 Líneas de seriación	
Obligatorio Núcleo Básico	
Obligatorio Núcleo Sustantivo	
Obligatorio Núcleo Integral	
Optativo Núcleo Sustantivo	
Optativo Núcleo Integral	

  

PARÁMETROS DEL PLAN DE ESTUDIOS			
Núcleo Básico cursar y acreditar 11 UA	29 22 51 80	Total del Núcleo Básico 11 UA para cubrir 80 créditos	
Núcleo Sustantivo cursar y acreditar 20 UA	34 74 108 142	Total del Núcleo Sustantivo 26 UA para cubrir 108 créditos	
Núcleo Integral cursar y acreditar 5 UA = 1 actividad académica	16 20 36 76	Total del Núcleo Integral 16 UA = 1 Actividad académica para cubrir 136 créditos	
Núcleo Sustantivo 6 UA	0 24 24 24		
Núcleo Integral 3 UA	-- -- -- 76		
TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS			
UA Obligatorias	ACADÉMICA		
UA Optativas	14		
UA a Acreditar	ACADÉMICA		
Creditos	404		





Universidad Autónoma del Estado de México  
Secretaría de Docencia



**Elaboró**  **Fecha**

**Fecha de aprobación**