

# Universidad Autónoma del Estado de México

## Facultad de Artes

### Licenciatura en Arte Digital



### Arte Digital Emergente

Elaboró:

M.A en C.C Doreen Alessandra Ríos Quijano

Fecha de aprobación:

H. Consejo Académico

H. Consejo de Gobierno

1 de febrero de 2019

1 de febrero de 2019

Facultad de Artes

H. Consejo Académico

H. Consejo de Gobierno

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

  
D.en A. Angélica Marengla León Álvarez  
PRESIDENTE DE LOS HH. CONSEJOS ACADÉMICO  
Y DE GOBIERNO DE LA FACULTAD DE ARTES  
  
H. CONSEJO  
DE GOBIERNO  
NO  
FACULTAD DE ARTES



## GUÍA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

### I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Licenciatura

Unidad 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 Seminario  Taller

UA 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 del aprendizaje

Describir el propósito de la guía de evaluación del aprendizaje con base al Reglamento de Estudios Profesionales (2007).

Describir el alcance de las actividades e instrumentos de evaluación, con relación a los contenidos de la unidad de aprendizaje.

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

Núcleo de formación:

Integral

Área Curricular:

Estratégica de informaciones emergentes

Carácter de la UA:

Obligatoria

## IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

1. Producir imágenes fijas y en movimiento, acciones, intervenciones y audio, que funcionen a manera de metáforas y metonimias, sobre los diversos significados con los que la cultura visual se produce.
2. Construir secuencias y narrativas visuales, fijas y en movimiento, aplicables en ámbitos artísticos, estéticos y educativos.
3. Implementar ideas a través de imágenes fijas y en movimiento, bajo una función representativa.
4. Reconocer los movimientos estéticos que han producido la creación artística contemporánea y que, condicionan la comprensión de la imagen en la cultura digital, para proponer alternativas visuales actualizadas.
5. Analizar las imágenes en sus diversos sentidos ya sean decorativos, cognitivos o estéticos, para diferenciar el carácter de toda producción visual.
6. Planear el uso de recursos financieros, materiales y humanos, para la gestión y realización de proyectos, ya sean artísticos, de pertinencia social o comercial.
7. Construir modelos de enseñanza visual en contextos diversos, desde educación formal en instituciones formativas y educativas, hasta informal, dentro de instituciones de divulgación cultural.



8. Implementar discursos simbólicos alrededor de producciones artísticas y visuales con fines estéticos o informativos.
9. Identificar los fenómenos visuales a través de la investigación, para proponer conocimiento alrededor del fenómeno de la cultura digital.
10. Usar la diversidad de plataformas digitales, como herramienta para crear imágenes relacionadas con la cultura digital.
11. Ejecutar el software libre y comercial, para la producción visual en contextos artísticos, estéticos y educativos.
12. Usar poéticas visuales, como recursos para detonar experiencias estéticas.
13. Diseñar proyectos de gestión autónoma, como medio fundamental de su práctica profesional e implementarlos en contextos de la difusión cultural, los medios masivos y la comunicación en empresas públicas y privadas.
14. Formular criterios para evaluar las cualidades de la práctica profesional del artista digital.

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

El núcleo sustantivo desarrollará en el alumno el dominio teórico, metodológico y axiológico del campo de conocimiento donde se inserta la profesión.

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

Sintáctica: Aplicar las capacidades creativas para el manejo de la forma, el espacio y el tiempo, necesarias en la realización de proyectos artísticos de dos y tres dimensiones en los campos de: escultura, pintura, arte de concepto y gráfica.

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

Analizar las terminologías actuales vinculadas a la producción de arte digital, así como profundizar en las áreas creativas e ideológicas desde las que se han generado los marcos teóricos básicos de la misma. Se retomarán las propuestas teóricas contemporáneas que han buscado hacer sentido de lo que sucede en cuestión de contenido y estética de la producción contemporánea vinculada a lo digital, así como explorar las posibilidades de los futuros posibles para la misma. Finalmente, se tomará la noción de especulación para la producción de exposiciones finales que ensamblarán los conocimientos teóricos en una muestra en equipos.

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

**Unidad I – Exposiciones de arte medial, glosario y terminologías**



**Objetivo general:** El alumno reconocerá ejemplos históricos de exposiciones clave para el entendimiento y desarrollo del arte digital dentro de espacios expositivos, así como identificar una serie de conceptos básicos para entender y analizar los discursos propuestos dentro de dichas exposiciones.

**Temas:**

1. Exposiciones tempranas de arte medial
  - 1.1 Cybernetic Serendipity
  - 1.2 Experiments in Art and Technology
  - 1.3 Tendencije Festival
2. Mapeo de producción digital
  - 2.1 Digital Art Museum – Wolf Leiser
  - 2.2 Digital Museum for Digital Art
  - 2.3 Electronic Superhighway
  - 2.4 I Was Raised on the Internet

**Evaluación del aprendizaje**

Actividad	Evidencia	Instrumentos
-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

**Unidad II – Genealogía de producción digital contemporánea**

**Objetivo general:** El alumno explorará la división de producción digital contemporánea propuesta por curadores e investigadores que han trabajado los temas de contexto, estética y forma con la finalidad de mapear los intereses particulares de los artistas digitales.

**Temas:**

1. Genealogía de producción por Omar Kholeif
  - 1.1 Exploración visual y nueva estética
  - 1.2 Sistemas interactivos y espacios responsivos
  - 1.3 Medios tácticos
  - 1.4 Propuestas lúdicas y videojuegos
  - 1.5 Crítica al consumismo, contra la obsolescencia programada

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 – Futuros especulativos y curaduría experimental</b></p>		
<p><b>Objetivo general:</b> El alumno integrará los discursos previamente propuestos dentro de un marco teórico que le permita especular acerca de los posibles futuros de la producción digital. Se potenciará el uso de herramientas experimentales para la curaduría de la exposición final y se pondrán en uso herramientas prácticas para el entendimiento de la escena contemporánea.</p>		
<p><b>Temas:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Especulación y creación de futuros             <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Definición e historia de los futuros especulativos</li> <li>1.2 Análisis de propuestas históricas para la creación de sentido</li> </ol> </li> <li>2. Curaduría experimental             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 Referencias actuales de propuestas especulativas desde la curaduría</li> </ol> </li> </ol>		
<p><b>Actividad</b></p>	<p><b>Evidencia</b></p>	<p><b>Instrumentos</b></p>
<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> <li>- Catálogo de exposición</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>

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



--	--	--

<b>Segundo examen parcial</b>		
<b>Evidencia</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Porcentaje</b>
Ensayo crítico	- Lista de asistencia. - Actividades en clase. - Rúbrica con puntos a evaluar dentro del ensayo crítico	25%

<b>Evaluación ordinaria</b>		
<b>Evidencia</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Porcentaje</b>
Exposición final	- Lista de asistencia. -Actividades en clase. - Rúbrica con puntos a evaluar dentro de la exposición -Catálogo de exposición	50%

**Evaluación extraordinaria**

<b>Evidencia</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Porcentaje</b>
Examen escrito	Examen escrito	100%

**Evaluación a título de suficiencia**

<b>Evidencia</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Porcentaje</b>
Examen escrito	Examen escrito	100%

Elaboró M.A. en C.C Doreen Alessandra Ríos Quijano Fecha Enero 2019

Fecha de aprobación H. Consejo Académico H. Consejo de Gobierno