

Universidad Autónoma del Estado de México

Facultad de Artes

Licenciatura en Arte Digital



Guía pedagógica

Pensamiento Electrónico

L.A.P. Militza Galván Díaz

Elaboró:

M. en A. Doreen Alessandra Ríos Quijano

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 Álvarez
PRESIDENTE DE LOS HH. CONSEJOS ACADÉMICO
Y DE GOBIERNO DE LA FACULTAD DE ARTES

FACULTAD DE ARTES

FACULTAD DE ARTES 1

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 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

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

Artes Plásticas 2003
 Arte Digital 2010

Formación académica equivalente

UA

II. Presentación de la guía pedagógica.

Con base al Art. 87 del Reglamento de Estudios Profesionales la siguiente guía pedagógica es un documento que complementa al programa de estudios y que no tiene carácter normativo. Proporcionará recomendaciones para la conducción del proceso de enseñanza aprendizaje, y su carácter indicativo otorgará autonomía al personal académico para la selección y empleo de los métodos, estrategias y recursos educativos que considere más apropiados para el logro de los objetivos.

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.

Unidad 1. Introducción a las tecnologías digitales		
Objetivo: Reconocer las condiciones históricas, tecnológicas, sociales, económicas y estéticas que dan paso a la era digital.		
Temas: 1.1 Realidad, Virtualidad 1.2 Tipos de software basados en su ética de trabajo/ distribución: Privativo, Open Source, FLOSS 1.2.1 Sistemas operativos: UNIX, Windows, OS X, GNU/Linux (derivaciones) 1.3 Uso de pantallas y cuantificación del ser 1.2 Redes sociales y filtros burbuja 1.3 Homogeneización de la imagen 1.3.1 Remix		
Métodos, estrategias y recursos educativos		
Métodos deductivo, comparativo así como heurístico; estrategias mixtas de trabajo individual y colectivo aprovechando principalmente recursos audiovisuales y digitales.		
Actividades de enseñanza aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
·Exposición y apropiación de conceptos.	·Lectura, discusión de textos e imágenes.	·Elaboración y discusión de textos al respecto de las tecnologías y su relación con los paradigmas de construcción simbólica de la realidad.
9 Hrs	9 Hrs	9 Hrs
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios ·Aula Mac	Recursos ·Ordenadores personales ·Conexión a Red de internet ·Cañón	

Unidad 2. Mecanismos de distribución y consumo de la cultura audiovisual en la era electrónica / digital.
--

Objetivo general: Analizar la inserción y el impacto de nuevas tecnologías en la vida diaria así como en la producción artística.

Temas:

- 2.1 ·Redes: Internet, Data sharing - P2P, protocolos FTPS.
- 2.2 Memética
 - 2.2.1 Viralidad
 - 2.2.2 Contexto visual y político de los memes
- 2.3 Fenómenos estéticos digitales
 - 2.3.1 Vaporwave y glitch
- 2.4 Postdigitalidad
- 2.5 Postinternet
- 2.4 Nuevos sistemas de distribución y consumo del arte fuera de la esfera institucional.
 - 2.4.1 Tipos de licencias: Copyright, Copyleft, cc (creative commons), GNU GPL / LGPL

Métodos, estrategias y recursos educativos

Métodos deductivo, comparativo; estrategias mixtas de trabajo individual y colectivo aprovechando principalmente recursos audiovisuales y digitales.

Actividades de enseñanza aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
·Exposición de conceptos ·Creación y mantenimiento de un blog a manera de bitácora.	·Lectura, discusión de textos sobre las tecnologías y su relación con las artes. ·Prácticas en clase relacionadas con las temáticas de la unidad.	·Exposición y publicación de ejercicios en blog personal.
11 Hrs	15 Hrs	7 Hrs

Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)

<p>Escenarios</p> <ul style="list-style-type: none"> ·Aula Mac 	<p>Recursos</p> <ul style="list-style-type: none"> ·Ordenadores personales ·Conexión a Red de internet ·Cañón ·Equipo de Audio
--	---

Unidad 3. Software libre, de código abierto y privativo para la edición de audio, imagen fija y en movimiento.

Objetivo general: Comprensión y aplicación las funciones básicas de software libre, de código abierto y privativo para el desarrollo de proyectos artísticos.

Temas:

- 3.1 Montaje de imagen en 2D
- 3.2 Creación de GIF
- 3.3 Edición de video básica

Métodos, estrategias y recursos educativos		
Métodos deductivo, comparativo así como heurístico; estrategias mixtas de trabajo individual y colectivo aprovechando principalmente recursos audiovisuales y digitales.		
Actividades de enseñanza aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
· Creación y edición de imágenes con herramientas digitales de uso libre. · Exposición y discusión de proyectos personales	· Creación y edición de GIF con programas de licencia libre. · Asesoría de proyecto	· Creación y edición de propuestas audiovisuales. · Presentación de proyectos personales
12 Hrs	12 Hrs	12 Hrs
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios · Aula Mac	Recursos · Ordenadores Personales · Conexión a Red de internet · Software para edición de imagen · Cañón · Equipo de Audio	

VII. Acervo bibliográfico.

Básico:

- Brea, J.L. (2007) *Cultura Ram: mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*, Barcelona: Gedisa.
- Maldonado, T. (1998) *Crítica de la razón informática*, Barcelona: Paidós.
- Xirau, R. (1998) *Introducción a la historia de la filosofía*, México: UNAM.

Complementario:

- Brea, J.L. (2002) *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, Salamanca: CASA Centro de Arte de Salamanca, colección Argumentos.
- Prada, J. M. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Tres Cantos: Akal.
- Prada, J. M. (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid, España: Akal.
- Prada, J.M. (2017). *Sobre el arte post-Internet*. Revista Aureus. núm.3, Universidad de Guanajuato, México.
- Steyerl, H. (2016). *Arte Duty Free*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra

Videografía

- Belbel, Sergi. Maílló, Kike. 2011. Eva. España: Escándalo Films S.L., Ran Entertainment, Saga-Productions.
- Boorman, John. 1974. Zardoz. USA: 20th Century Fox.
- Brooker, Charlie. 2011. Black Mirror. Inglaterra: Zeppotron, House of Tomorrow.
- CCE Córdoba, Arg. 2010. Richard Stallman en el CCE Córdoba, Arg.
- Deeley, Michael. Scott, Ridley. 1982. Blade Runner. USA: The Ladd Company, Shaw Brothers, Blade Runner Partnership.
- Taller de Audio. Centro Multimedia. 2009. FLOSSOFIA el Software libre en el Arte.
- Peyser, Michael; Winter, Ralph. Softley, Iain. 1995. Hackers. USA: United Artists
- Winder, Catherine. Chung, Peter. 1991. Aeon Flux. USA:MTV

Mesografía

- Allahyari, Morehshin, Rourke, Daniel. (2015). The 3d Additivist Cookbook. Recuperado de <https://additivism.org/cookbook>
- Bridle, James. (2013). The New Aesthetic and its Politics. Recuperado de www.booktwo.org/notebook/new-aesthetic-politics
- Briz, Nick. (2010). Thoughts on Glitch[Art] v2.0. Reuperado de <http://nickbriz.com/thoughtsonglitchart/>
- Carranza, E.(2009) *La venganza de los Nodos Inservibles: notas para redefinir la cuestión de lo digital-social*. Recuperado de <http://lutohumano.blogspot.mx/2009/02/la-venganza-de-los-nodos-inservibles.html>
- Featherstone, M. (trad. Horge Echavarría Carvajal) (2014) *La Pesadilla de Einstein, sobre la tecnodistopía en Bernard Stiegler*. Recuperado de http://ctheory.net/ctheory_wp/la-pesadilla-de-einstein-sobre-la-tecno-distopia-en-bernard-stiegler/
- Graziano, M. (2015) *Build a brain*. Recuperado de <http://aeon.co/magazine/psychology/is-consciousness-an-engineering-problem/>
- Guariento, Tommaso. (2018). La Máquina del Hype. Recuperado de <https://anti-materia.org/maquina-hype>
- Kroker , A. (2009) *La Imagen Matriz. "Lo analógico está siendo enterrado y lo digital baila sobre su tumba"*. Recuperado de http://aleph-arts.org/pens/imagen_matriz.html
- Menkman, Rosa. (2010). Glitch Studies Manifiesto. Recuperado de <http://rosa-menkman.blogspot.com/>
- Stallman, R. (2002) *Free Software: Free Society. Selected Essays of Richard M. Stallman* GNU Press. Free Software Foundation. Recuperado de <https://www.gnu.org/philosophy/fsfs/rms-essays.pdf>
- Steyerl, H. (2008). *En defensa de la imagen pobre*. Recuperado de https://drive.google.com/open?id=1mRzHdv7LGycTTXaYbs8GKjxj2h_DGvUZ
- The Mentor (1986) *Hacker Manifest. The Conscience of a Hacker*. Recuperado de <http://phrack.org/issues/7/3.html>

VIII. Mapa curricular



3.9 Mapa curricular de la Licenciatura en Arte Digital

	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10	
O B L I G A T O R I A S	Conceptos de arte en la red 1 6 6 7	Arte en la red 1 6 6 7	Conceptos de arte sonoro 1 5 6 7	Arte sonoro 1 5 6 7	Arte y lenguaje 3 0 3 6	Arte y tecnologías interactivas 1 5 6 7	Análisis cinematográfico 3 0 3 6	Arte digital emergente 1 5 6 7	Titulación de proyecto artístico I 3 6 6 9	Titulación de proyecto artístico II 3 6 6 9	
	Historia del arte 3 0 3 6	Historia del arte electrónico 3 0 3 6	Dibujo memoria 3 0 3 6	Dibujo cultura 3 0 3 6	Conceptos de arte y tecnologías interactivas 3 0 3 6	Dibujo concepto 3 0 3 6	Inglés C1 3 0 3 6	Estudios visuales 3 0 3 6	Gestión de proyectos 3 0 3 6	P R O Y E C T O S	
	Imagen y animación digital 3 0 3 6	Imagen electrónica 3 0 3 6	Investigación del proyecto artístico I 3 0 3 6	Investigación del proyecto artístico II 3 0 3 6	Dibujo narración 3 0 3 6	Guión 3 0 3 6	Temas selectos de arte digital 3 0 3 6	Inglés C2 3 0 3 6	Producción de proyecto artístico I 3 0 3 6		Producción de proyecto artístico II 3 0 3 6
	Investigación I 3 0 3 6	Investigación II 3 0 3 6	Estética 3 0 3 6	Semiótica 3 0 3 6	Proyecto artístico I 3 0 3 6	Proyecto artístico II 3 0 3 6	Producción de proyecto artístico I 3 0 3 6	Producción de proyecto artístico II 3 0 3 6			
	Pensamiento electrónico 3 0 3 6	Videoarte 3 0 3 6									
	Dibujo mimesis 3 0 3 6	Dibujo secuencia 3 0 3 6									
	Optativa 1 de Sintáctica, Núcleo Sustantivo 0 3 3 6	Optativa 2 de Sintáctica, Núcleo Sustantivo 0 3 3 6	Optativa 3 de sintáctica, Núcleo Sustantivo 0 3 3 6	Optativa 4 de sintáctica, Núcleo Sustantivo 0 3 3 6			Optativa 1 de Representación Visual, Núcleo Sustantivo 0 3 3 6	Optativa 2 de Representación Visual, Núcleo Sustantivo 0 3 3 6			
			Optativa 1 Núcleo Integral 0 3 3 6	Optativa 2 Núcleo Integral 0 3 3 6	Optativa 3 Núcleo Integral 0 3 3 6	Optativa 4 Núcleo Integral 0 3 3 6	Optativa 5 Núcleo Integral 0 3 3 6	Optativa 6 Núcleo Integral 0 3 3 6	Optativa 7 Núcleo Integral 0 3 3 6		Optativa 8 Núcleo Integral 0 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 40	HT 7 HP 26 TH 33 CR 40	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 25 TH 16 CR 24		HT -- HP -- TH 12 CR 48

SIMBOLOGÍA		PARÁMETROS DEL PLAN DE ESTUDIOS			
Unidad de aprendizaje	Horas teóricas Horas prácticas Total de horas Créditos	Núcleo Básico Obligatorio, cursar y acreditar 11 UA 29 22 51 80	Núcleo Sustantivo Obligatorio, cursar y acreditar 20 UA 34 74 108 142	Núcleo Sustantivo Obligatorio, cursar y acreditar 8 UA y Actividad académica 18 20 38 66	Núcleo Integral acreditar 8 UA -- -- 78
→ 5 Líneas de orientación • Actividad Académica					Total del Núcleo Básico 11 UA para cubrir 80 créditos
■ Obligatorio Núcleo Básico ■ Obligatorio Núcleo Sustantivo ■ Obligatorio Núcleo Integral ■ Optativo Núcleo Sustantivo ■ Optativo Núcleo Integral					Total del Núcleo Sustantivo 26 UA para cubrir 166 créditos
					Total del Núcleo Integral 16 UA + 1 Actividad académica para cubrir 158 créditos
					TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS
					UA Obligatorias 29 + 1 ACTIVIDAD ACADÉMICA UA Opcionales 14 UA a Acreditar 53 + 1 ACTIVIDAD ACADÉMICA Créditos 404

Elaboró

L.A.P. Militza Galván Díaz, M. en A. Doreen Alessandra Ríos Quijano

Fecha

4/07/2019

Fecha de aprobación

H. Consejo Académico

H. Consejo de Gobierno