

Universidad Autónoma del Estado de México  
Facultad de Artes  
Licenciatura en Arte Digital



Guía pedagógica:

Producción de proyecto artístico II

Elaboró: M.C.L.V. Jorge Giovanni Gómez Tagle Flores Enero 2015  
M.E.P.Y D. Edgar Pérez Serrato Fecha: \_\_\_\_\_  
L. en A. Nicolás Zorro  
M. en E.V. Juan Fernando Mojica Arias

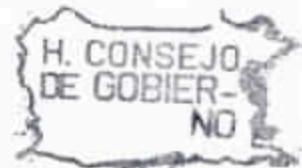
Fecha de  
aprobación

H. Consejo académico

H. Consejo de Gobierno

**23 MAR 2015**

**23 MAR 2015**



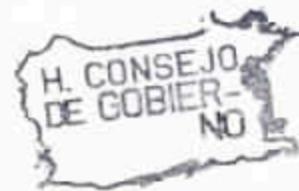
FACULTAD DE ARTES

FACULTAD DE ARTES



## Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	
II. Presentación de la guía pedagógica	
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	
IV. Objetivos de la formación profesional	
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización	
VII. Acervo bibliográfico	
VIII. Mapa curricular	



FACULTAD DE ARTES



**I. Datos de identificación**

Espacio educativo donde se imparte

Licenciatura

Unidad de aprendizaje  Clave

Unidad de aprendizaje  Clave

Carga académica      
 Horas teóricas Horas prácticas Total de horas Créditos

Período escolar en que se ubica

Seriación    
 UA Antecedente UA Consecuente

**Tipo de Unidad de Aprendizaje**

Curso  Curso taller   
 Seminario  Taller   
 Laboratorio  Práctica profesional   
 Otro tipo (especificar)

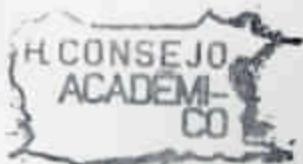
**Modalidad educativa**

Escolarizada. Sistema rígido  No escolarizada. Sistema virtual   
 Escolarizada. Sistema flexible  No escolarizada. Sistema a distancia   
 No escolarizada. Sistema abierto  Mixta (especificar)

**Formación común**

**Formación equivalente**

**Unidad de Aprendizaje**





## II. Presentación de la guía pedagógica

1. Describir el propósito de la guía pedagógica con base al Reglamento de Estudios Profesionales (2007).
2. Justificar los principios pedagógicos y didácticos empleados para el logro de los objetivos de la unidad de aprendizaje.
3. Describir la contribución de los métodos, estrategias y recursos para la enseñanza; así como los escenarios y recursos destinados para el aprendizaje de los contenidos.

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

Núcleo de formación:	Sustantivo
Área Curricular:	Proyectual
Carácter de la UA:	Optativa

## IV. Objetivos de la formación profesional.

### Objetivos del programa educativo:

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.

Construir secuencias y narrativas visuales, fijas y en movimiento, aplicables en ámbitos artísticos, estéticos y educativos.

Implementar ideas a través de imágenes fijas y en movimiento, bajo una función representativa.

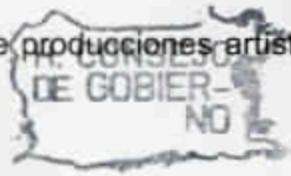
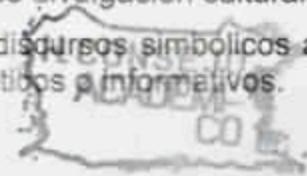
Reconocer los movimientos estéticos que han producido la creación artística contemporánea y que, condicionan la comprensión de la imagen en la cultura digital, para proponer alternativas visuales actualizadas.

Analizar las imágenes en sus diversos sentidos ya sean decorativos, cognitivos o estéticos, para diferenciar el carácter de toda producción visual

Planear el uso de recursos financieros, materiales y humanos, para la gestión y realización de proyectos, ya sean artísticos, de pertinencia social o comercial.

Construir modelos de enseñanza visual en contextos diversos, desde educación formal en instituciones formativas y educativas, hasta informal, dentro de instituciones de divulgación cultural.

Implementar discursos simbólicos alrededor de producciones artísticas y visuales con fines estéticos e informativos.





Identificar los fenómenos visuales a través de la investigación, para proponer conocimiento alrededor del fenómeno de la cultura digital.

Usar la diversidad de plataformas digitales, como herramienta para crear imágenes relacionadas con la cultura digital.

Ejecutar el software libre y comercial, para la producción visual en contextos artísticos, estéticos y educativos.

Usar poéticas visuales, como recursos para detonar experiencias estéticas.

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.

Formular criterios para evaluar las cualidades de la práctica profesional del artista digital.

**Objetivos del núcleo de formación:**

Desarrollará en el alumno el dominio teórico, metodológico y axiológico del campo de conocimiento donde se inserta la profesión.

Comprenderá unidades de aprendizaje sobre los conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para dominar los procesos, métodos y técnicas de trabajo; los principios disciplinares y metodológicos subyacentes; y la elaboración o preparación del trabajo que permita la presentación de la evaluación profesional.

**Objetivos del área curricular o disciplinaria:**

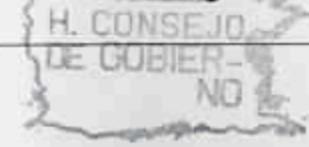
Crear proyectos de investigación que organizarán de manera sintáctica semántica y pragmática la producción visual dentro de la cultura digital.

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

Integrar una producción artística digital que también se entienda como un proyecto de investigación, que aborde: factores detonantes, cualidades objetuales y elementos conceptuales, para proponer una producción artística en la que su objeto indique una calidad profesional.

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

Unidad 1. Construcción de un problema y objeto de investigación y producción
Objetivo: Objetivo: revisar y puntualizar los elementos constitutivos de un proyecto de investigación y producción, a partir de la reflexión de referentes dentro del campo artístico y la lectura de los desarrollo de la investigación desde la corriente transdisciplinar.





**Contenidos:**

- El detonante afectivo
  - Investigación y subjetividad
  - Procesos de investigación y producción en el arte
- ¿Qué es un problema de investigación?
- ¿Qué es un objeto de investigación?
- Arte y política
  - Contexto social de la investigación
  - Academia y sociedad
- Intervención Artística

**Métodos, estrategias y recursos educativos**

Se desarrollará en tres ejes metodológicos por una parte se encuentran laboratorios de investigación en donde se tiene como objetivo poner al estudiante ante una situación práctica de ejecución, según determinados referentes y problemas contextualmente pertinentes. Confiere habilidades que va a necesitar cuando tenga que poner en práctica los conocimientos en la constitución de un objeto de producción y de investigación.

Por otra parte se llevará a cabo actividades de asesoría en donde a partir de un plan de trabajo establecido con los alumnos se hará un seguimiento y se retroalimentará los avances de los estudiantes, estas actividades se realizarán de manera individual y colectiva para alternar un trabajo de profundización con la socialización de los diferentes proyectos propuestos.

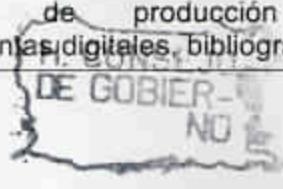
Finalmente se llevaran a cabo talleres con el objetivo de preparar los proyectos que los alumnos desarrollarán durante su viaje de prácticas, estos talleres buscan establecer unos lineamientos y ofrecer una contextualización a los alumnos para que tengan las herramientas suficientes para poder establecer un proyecto que se adecue a las condiciones propuestas.

**Actividades de enseñanza y de aprendizaje**

Inicio	Desarrollo	Cierre
Laboratorios/ Talleres	Asesorías	Evaluación/ Socialización proyectos
4 clases (12 horas)	4 clases (12 horas)	2 clases (6 horas)

**Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)**

Escenarios	Recursos
Salón de clases	Herramientas digitales, bibliografía
viaje de prácticas	Material de producción artística, herramientas digitales, bibliografía.





**Unidad 2. Métodos y metodologías de la investigación y producción**

**Objetivo: Complejizar las nociones de método y metodología y su aplicación dentro de los procesos de investigación y producción en el arte digital y el campo artístico contemporáneo**

**Contenidos:**

- Metodologías transdisciplinarias
- La investigación en las ciencias humanas contemporáneas
- El método: entre la técnica y el concepto
- Nuevos campos de producción e investigación en el arte contemporáneo

**Métodos, estrategias y recursos educativos**

Se desarrollará en 2 ejes metodológicos por una parte se encuentran laboratorios de investigación en donde se tiene como objetivo poner al estudiante ante una situación práctica de ejecución, según determinados referentes y problemas contextualmente pertinentes. Confiere habilidades que va a necesitar cuando tenga que poner en práctica los conocimientos en la constitución de un objeto de producción y de investigación.

Por otra parte se llevará a cabo actividades de asesoría en donde a partir de un plan de trabajo establecido con los alumnos se hará un seguimiento y se retroalimentará los avances de los estudiantes, estas actividades se realizarán de manera individual y colectiva para alternar un trabajo de profundización con la socialización de los diferentes proyectos propuestos.

**Actividades de enseñanza y de aprendizaje**

Inicio	Desarrollo	Cierre
Laboratorios	Asesorías	Evaluación/ Socialización proyectos
3 clases (9 horas)	3 clases (9 horas)	1 clase (3 horas)

**Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)**

Escenarios	Recursos
Salón de clases	Herramientas digitales, bibliografía

**Unidad 3. La escritura en la investigación y producción artística**

**Objetivo: Reflexionar acerca de los modos de escritura académica y no académica dentro del ámbito artístico contemporáneo y explorar las posibilidades de presentación y representación de la investigación y la producción en el arte.**

**Contenidos:**

- El texto como sujeto





- La escritura como producción
- La experiencia estética de la escritura
- Formatos de escritura académica y no académica
- El libro objeto

**Métodos, estrategias y recursos educativos**

Se desarrollará en tres ejes metodológicos por una parte se encuentran laboratorios de investigación en donde se tiene como objetivo poner al estudiante ante una situación práctica de ejecución, según determinados referentes y problemas contextualmente pertinentes. Confiere habilidades que va a necesitar cuando tenga que poner en práctica los conocimientos en la constitución de un objeto de producción y de investigación.

Por otra parte se llevará a cabo actividades de asesoría en donde a partir de un plan de trabajo establecido con los alumnos se hará un seguimiento y se retroalimentará los avances de los estudiantes, estas actividades se realizarán de manera individual y colectiva para alternar un trabajo de profundización con la socialización de los diferentes proyectos propuestos.

Se desarrollará una exposición colectiva de las obras producidas por los alumnos a partir de sus proyectos propuestos, en donde se realizará un proceso de evaluación por parte de los maestros y coevaluación por parte de los alumnos.

**Actividades de enseñanza y de aprendizaje**

Inicio	Desarrollo	Cierre
Laboratorios	Asesorías	Exposición / Evaluación
3 clases (9 horas)	3 clases (9 horas)	2 clases (6 horas)

**Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)**

Escenarios	Recursos
Salón de clases	Herramientas digitales, bibliografía
Instalaciones de la facultad de artes	Material de producción artística

**VII. Acervo bibliográfico**

**Básico:**

Aumont Jaques (2004) "Las teorías de los cineastas" Barcelona. Paidós





Blanco Paloma, Carrillo Jesús, Claramonte Jordi, Expósito Marcelo. (2001) Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa. Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca.

Chion, M., (1993) La Audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido, Barcelona, Editorial Paidós.

Dalí, Salvador. (2002) El Mito trágico de <<El Ángelus>> de Millet. Barcelona

Deleuze, Gilles (2009). Francis Bacon. Lógica de la sensación. España: Arena. ———; Guattari, Felix (2006). Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia. España: Pre-textos.

Deleuze, Gilles; Guattari, Félix (1993). ¿Qué es la filosofía? España: Anagrama.

Derrida, Jaques. (1989) La estructura el signo y el juego en el discurso de las ciencias humanas. En: La escritura y la diferencia, Barcelona, Anthropos.

Derrida, Jaques (2004) Fathy Safaa. Rodar las palabras. Madrid. Arena Libros.

Didi- Huberman, Georges. (2012) Supervivencia de las luciérnagas. Madrid. Abada.

Gardner, H., (1993) Arte, mente y cerebro: una aproximación cognitiva a la creatividad, Barcelona, Paidós Iberica.

Gardner, H., (2011) Mentes Creativas: Una anatomía de la creatividad, México, Paidós.

Goodman, N., (1976) Los Lenguajes del Arte: Aproximación a la Teoría de los Símbolos, Barcelona, Seix Barral.

Gubern, R., (2000) El Eros Electrónico, México, Taurus.

Heidegger, M., (1973) Arte y Poesía, México, Fondo de Cultura Económica.

María del Carmen Llaguno Aguiñaga, et al. (2006) Procesos socioculturales de apropiación de obras de arte digital en museos y galerías. En Anuario de Investigación de la Comunicación CONEICC XIII. México.

Romeu, Aldaya Vivian (2008) La dimensión comunicativa del arte. Apuntes para un estado de la cuestión. En XV Anuario de Investigación de la Comunicación CONEICC. México.

Serge Eisenstein (1999) El sentido del cine. México. Siglo XXI.

Tamayo, Alejandro (2012). Astronomías interiores. Tesis inédita Maestría en artes plásticas y visuales Universidad Nacional de Colombia. Colombia.

Tarkovski, Andrey (2005) Esculpir el tiempo, México, Universidad Nacional Autónoma de México. Centros de Estudios Cinematográficos.

Zizek, S., (2003) Ideología: un mapa de la cuestión, México, Fondo de Cultura Económica.





### Complementario:

Barthes, R., (2000) El placer del texto, seguido por: Lección inaugural de la cátedra de semiología lingüística del Collège de France pronunciada el 7 de enero de 1977, México, Siglo XXI.

Bergson, H., (2006) Materia y Memoria: Ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu, Buenos Aires, Cactus.

Blumer, H., (1982) El Interaccionismo simbólico, perspectiva y método, Barcelona, Hora D.L.

Calvino, Italo (2011), El caballero inexistente. España: Siruela.

Deleuze, G., (2009) Francis Bacon: Lógica de la sensación, Madrid, Arena.

Poli, F., (1976) Producción Artística y Mercado, Barcelona, Editorial Francisco Gilli.

González Valerio, María Antonia (2011). Un tratado de ficción. Ontología de la mimesis. México: Herder.

Hegel, G.W.F. (2011). Ciencia de la lógica. Tr. F. Duque. España: Abada-UAM.

Kuhn, Thomas (2004). La estructura de las revoluciones científicas. Argentina: FCE.

Lipovetsky, G., (2009) La pantalla global - Cultura mediática y cine en la era hipermoderna, Barcelona, Anagrama.



FACULTAD DE ARTES





### VIII. Mapa curricular

	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	Conceptos de arte en la red	Arte en la red	Conceptos de arte sonoro	Arte sonoro	Arte y lenguaje	Arte y tecnologías interactivas	Análisis cinematográfico	Arte digital emergente	Utilización de proyecto artístico	Utilización de proyecto artístico
Historia del arte electrónico	Historia del arte electrónico	Historia del arte electrónico	Dibujo memoria	Dibujo cultura	Conceptos de arte y tecnologías interactivas	Dibujo concepto	Logias CI	Exhibición visual	Gestión de proyectos	
Imágenes electrónicas	Imágenes electrónicas	Imágenes electrónicas	Investigación del proyecto artístico I	Investigación del proyecto artístico II	Dibujo narración	Guán	Temas selectivos de arte digital	Logias CI		
Investigación I	Investigación I	Investigación II	Esfera	Semiotica	Proyecto artístico I	Proyecto artístico II	Producción de proyecto artístico I	Producción de proyecto artístico II		
Percepción electrónica	Percepción electrónica	Vibrante								
Dibujo intencional	Dibujo intencional	Dibujo secuencia								
Optativa 1 de Electrónica, Nucleo Sustantivo	Optativa 1 de Electrónica, Nucleo Sustantivo	Optativa 2 de Electrónica, Nucleo Sustantivo	Optativa 1 de Electrónica, Nucleo Sustantivo	Optativa 4 de Electrónica, Nucleo Sustantivo	Optativa 3 Biotecno Integrado	Optativa 4 Nucleo Integrado	Optativa 5 Nucleo Integrado	Optativa 6 Nucleo Integrado	Optativa 7 Nucleo Integrado	Optativa 8 Nucleo Integrado
HT 13 HP 20 TH 33 CR 48	HT 13 HP 20 TH 33 CR 48	HT 13 HP 20 TH 33 CR 48	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 34 CR 43	HT 9 HP 25 TH 34 CR 43

#### SIMBOLOGIA

Horas teóricas	20
Horas prácticas	22
Total de horas	42
Creditos	5.1

→ Línea de selección  
 • Actividad Académica

- Obligatoria Nucleo Básico
- Obligatoria Nucleo Sustantivo
- Obligatoria Nucleo Integrado
- Optativa Nucleo Sustantivo
- Optativa Nucleo Integrado

#### PARAMETROS DEL PLAN DE ESTUDIOS

Nucleo Básico Obligatorio, como requisito 11 UA	20	22	42	5.1
Nucleo Sustantivo versus 8 actividades 20 UA	24	24	48	4.8
Nucleo Integrado versus 4 actividades 20 UA + 1 Actividad sustantiva	18	20	38	3.8
Nucleo Integrado versus 8 UA	72	72	144	14.4
Total del Nucleo Básico Obligatorio, como requisito 11 UA	20	22	42	5.1
Total del Nucleo Sustantivo 20 UA para obtener 160 créditos	24	24	48	4.8
Total del Nucleo Integrado 10 UA + 1 Actividad sustantiva para obtener 150 créditos	18	20	38	3.8

#### TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS

UA Obligatorias	38 + 1 ACTIVIDAD ACADÉMICA
UA Optativas	14
UA + Actividad	52 + 1 ACTIVIDAD ACADÉMICA
CREDITOS	43.4

