



GUÍA PEDAGÓGICA

I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Licenciatura

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

Curso Curso taller

Seminario Taller

Tipo de UA 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 académica común



FACULTAD DE ARTES

FACULTAD DE ARTES



Artes Plásticas 2003	X	Licenciatura... (Año)	
Arte Digital 2010	X	Licenciatura... (Año)	
Licenciatura... (Año)		Licenciatura... (Año)	
Licenciatura... (Año)			

Formación académica equivalente

Unidad de Aprendizaje

II. Presentación del Programa

El presente curso está planteado para ubicar a los estudiantes dentro de la lógica de creación como investigación que es propia del arte en general pero particularizando dentro del arte digital.

Será fundamental para el curso que los alumnos distingan entre el simple dominio instrumental de las herramientas digitales, de su apropiación para plantear una pieza artística.

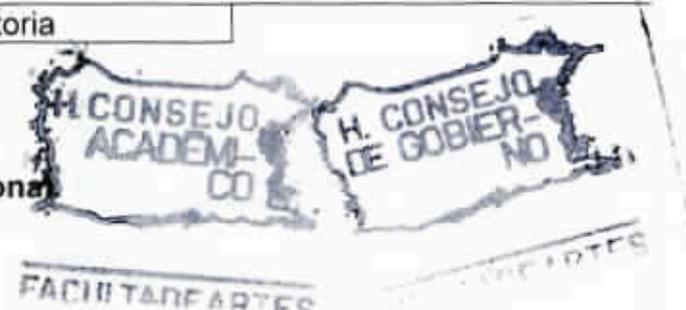
De igual modo es importante distinguir las herramientas tradicionales de la investigación convencional, de la apropiación que un artista realiza de éstas para actualizarlas en un proceso creativo concebido como una dinámica de construcción de conocimiento.

De modo que los intereses fundamentales del curso serán la distinción entre un quehacer instrumental de los medios electrónicos, de la creación artística con ellos mismos. En el mismo sentido diferenciar las herramientas teóricas de la investigación convencional, de su apropiación para la construcción de un discurso artístico.

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

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

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 o 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:

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:

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





V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Construir una producción artística digital a manera de un proyecto de investigación, que contenga los tres factores constitutivos de una producción artística: un discurso sobre lo afectivo de carácter narrativo agregando a lo anecdótico una estructura con mayor contenido ficcional con la finalidad de producir interés en un público ajeno al contexto del autor, un discurso sobre lo objetual, desde la comprensión de los conceptos de forma y espacio, y un discurso sobre lo conceptual a partir de cualquier disciplina del pensamiento que aborde los fenómenos de: lo subjetivo, lo social o lo discursivo, para insertar la producción dentro de los circuitos artísticos de exhibición, promoción o divulgación.

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

1.- Estética, producción y pensamiento: arte digital (espacio en proceso)

Objetivo general: El alumno reflexionara sobre la producción, consumo y circulación del arte digital o electrónico a partir de lecturas (conceptos) y exposiciones (referentes) que dialoguen con sus intereses de producción. Se fomentará en el estudiante el uso de una bitácora (entendida ésta por los profesores como un espacio en proceso, des-ordenado, donde se van escribiendo ideas, relacionando pensamientos y generando imágenes) con la intención de que al final se obtenga un reconocimiento discursivo más complejo sobre su producción.

Temáticas:

- 1.1 Qué es o qué se entiende por Arte Digital.
- 1.2 Imagen materia, imagen-electrónica
- 1.3 El espacio (s) del Arte digital.
- 1.4 La producción artística como proceso.

Métodos, estrategias y recursos para la enseñanza

Exposición de clase por el profesor, lectura de textos, talleres de discusión de textos, seminarios, visitas a museos, asesorías.

Actividades para el aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Exposición de clase por el profesor. Exposición de intereses por	Lectura y discusión de textos. Prácticas de taller	Exhibición de bitácora. Seminarios. Discusiones sobre resultados



Actividades para el aprendizaje		
parte de los alumnos		obtenidos.
Tiempo	Tiempo	Tiempo
4 sesiones	4 sesiones	4 sesiones
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
Aula digital Centros de arte e instituciones artísticas	Equipo de proyección digital. Bibliografía básica y complementaria. Transporte para visitas y viajes de prácticas.	

2.-El discurso y la imagen (espacios de construcción; teoría y práctica, práctica y teoría)

Objetivo general: Promover la concepción de una investigación-producción en artes a partir de la relación inseparable del espacio teórico y práctico.

Temáticas:

- Bitácora, como proceso. La multiplicidad
- La escritura como producción de imagen
- La experiencia como producción de teoría
- Habitar, pensar, recorrer espacios

Métodos, estrategias y recursos para la enseñanza

Exposición de clase por el profesor, exposición de clases por alumnos, lectura de textos, talleres de discusión de textos, seminarios, visitas a exposiciones, asistencia a conferencias, discusiones sobre resultados obtenidos. Prácticas a modo de taller fuera del aula

Actividades para el aprendizaje		
Actividades de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Exposición de clase por el profesor.	Visionado de obras audiovisuales	Puesta en común de conceptos adquiridos
Exposición de clases por profesor	Debates	





Actividades para el aprendizaje		
Salida simposio	Lectura y redacción de textos	Presentaciones de materiales de la investigación
		Exposición artística
Tiempo	Tiempo	Tiempo
4 sesiones	4 sesiones	4 sesiones
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
Aula digital Centros de arte e instituciones artísticas	Equipo de proyección digital. Bibliografía básica y complementaria. Transporte para visitas y viajes de prácticas.	

VII. Acervo bibliográfico

Básica:

Aedo T., Quintero L (eds.) 2004. *Tekhné 1.0* (1a ed. en Teoría y Práctica del Arte, subserie Arte y Medios). México, DF: CONACULTA/CENART

Brea, José Luis (2005) *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. España. Akal.

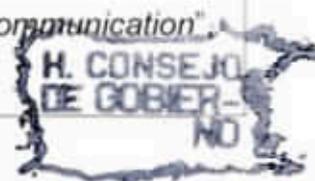
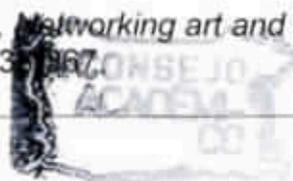
Fontcuberta, Joan (2012) *La cámara de pandora. La fotografía después de la fotografía*, Barcelona, Gustavo Gili.

Giannini, Humberto, (2004) *La Reflexion Cotidiana. Hacia Una Arqueología De La Experiencia*, Chile, Editorial Universitaria.

Manovich, Lev (2005) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital*. Barcelona. Paidós.

Complementaria:

Arns, Inke. (2004). "Interaction, Participation, Networking art and telecommunication", en Media-Art-Net. New York: Springer, pp. 33-67.





Blank-Cerejido, F. (1983) (comp) *Del tiempo: Cronos, Freud, Einstein y los genes*, Folio editores, México.

Brea, José Luis (2010) *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-imagen*, Madrid, Akal.

Didi-Huberman, George (2012) *Arde la imagen*, México, Serieve.

Garduño A. Eugenio (2012). *Estética del vacío. La desaparición del símbolo en el arte contemporáneo*. México. UNAM.

Tornero, A. y Miquel, A. (2014). *Cine, literatura, teoría: aproximaciones transdisciplinarias*. México. Itaca.

Villoro, Carmen (1997) *El habitante*, México, Cal y Arena.

Villoro, Juan (2013) *Conferencia sobre la lluvia*, México, Almadía.

Elaboró

Carlos Octavio Gutiérrez López
Leonardo Rodríguez Torres
Cinthia Sánchez Ramos
Sandra Leticia Cuevas Torres
Itandehuitl Orta Rosales

Fecha

Julio 2015

Fecha de aprobación

H. Consejo Académico

09 JUL 2015

H. Consejo de Gobierno

13 JUL 2015

