



## GUÍA PEDAGÓGICA

### I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Licenciatura

Unidad de aprendizaje  Clave

Carga académica

<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="9"/>
Horas teóricas	Horas prácticas	Total de horas	Créditos

Período escolar en que se ubica

<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="7"/>	<input type="text" value="8"/>	<input checked="" type="text" value="9"/>	<input type="text" value="10"/>
--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	---	---------------------------------

Seriación

UA Antecedente

UA Consecuente

Tipo de UA

<input type="checkbox"/> Curso	<input type="checkbox"/> Curso taller	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Seminario	<input checked="" type="checkbox"/> Taller	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Laboratorio	<input type="checkbox"/> Práctica profesional	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Otro tipo (especificar)	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### Modalidad educativa

<input type="checkbox"/> Escolarizada. Sistema rígido	<input type="checkbox"/> No escolarizada. Sistema virtual	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Escolarizada. Sistema flexible	<input checked="" type="checkbox"/> No escolarizada. Sistema a distancia	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> No escolarizada. Sistema abierto	<input type="checkbox"/> Mixta (especificar)	<input type="text"/>

### Formación académica común

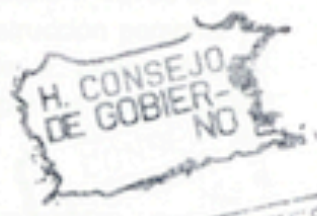
<input type="checkbox"/> ARTES PLÁSTICAS 2003	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> ARTE DIGITAL 2010	<input checked="" type="checkbox"/>

### Formación académica equivalente

Licenciatura... (Año)  Unidad de Aprendizaje



FACULTAD DE ARTES



FACULTAD DE ARTES





MAPA CURRICULAR DE LA LICENCIATURA EN ARTE DIGITAL 2010

PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10
CONCEPCIÓN DE ARTE EN LA RED	ARTE EN LA RED	CONCEPCIÓN DE ARTE DIGITAL	ARTE DIGITAL	ARTE Y LENGUAJE	ARTE Y TECNOLOGÍAS INTERACTIVAS	ANÁLISIS SEMIOTICISTA	ARTE DIGITAL EMERGENTE	TITULACIÓN DE PROYECTO ARTÍSTICO I	TITULACIÓN DE PROYECTO ARTÍSTICO II
HISTORIA DEL ARTE	HISTORIA DEL SIGLO XX	DEBATE MEMORIA	DEBATE CULTURA	CONCEPTOS DE ARTE Y TECNOLOGÍAS INTERACTIVAS	DEBATE CONCEPTO	ANÁLISIS II	ESTUDIOS VISUALES	ASIGNACIÓN DE PROYECTO	OPORTUNIDAD DE MÓDULO ARTÍSTICO
DESARROLLO Y PRODUCCIÓN DIGITAL	DESARROLLO ELECTRONICO	INVESTIGACIÓN DEL PROYECTO ARTÍSTICO I	INVESTIGACIÓN DEL PROYECTO ARTÍSTICO II	DEBATE NARRACIÓN	DEBATE	TEMAS SELECTOS DE ARTE DIGITAL	ANÁLISIS III	OPORTUNIDAD DE MÓDULO ARTÍSTICO	PRÁCTICA PROFESIONAL
INVESTIGACIÓN I	INVESTIGACIÓN II	OPORTUNIDAD	OPORTUNIDAD	PROYECTO ARTÍSTICO I	PROYECTO ARTÍSTICO II	PRODUCCIÓN DE PROYECTO ARTÍSTICO I	PRODUCCIÓN DE PROYECTO ARTÍSTICO II		
PROYECTO DIGITAL	PROYECTO	OPORTUNIDAD DE SINTÁCTICA, MÓDULO SUBSIDIARIO	OPORTUNIDAD DE SINTÁCTICA, MÓDULO SUBSIDIARIO	OPORTUNIDAD DE MÓDULO ARTÍSTICO	OPORTUNIDAD DE MÓDULO ARTÍSTICO	OPORTUNIDAD DE REPRESENTACIÓN VISUAL, MÓDULO SUBSIDIARIO	OPORTUNIDAD DE REPRESENTACIÓN VISUAL, MÓDULO SUBSIDIARIO		
DEBATE MEMORIA	DEBATE MEMORIA	OPORTUNIDAD DE MÓDULO ARTÍSTICO	OPORTUNIDAD DE MÓDULO ARTÍSTICO			OPORTUNIDAD DE MÓDULO ARTÍSTICO	OPORTUNIDAD DE MÓDULO ARTÍSTICO		
OPORTUNIDAD DE SINTÁCTICA, MÓDULO SUBSIDIARIO	OPORTUNIDAD DE SINTÁCTICA, MÓDULO SUBSIDIARIO								
HT 15 HP 30 TE 30 CR 45	HT 15 HP 30 TE 30 CR 45	HT 7 HP 28 TE 30 CR 45	HT 7 HP 28 TE 30 CR 45	HT 7 HP 28 TE 30 CR 45	HT 7 HP 28 TE 30 CR 45	HT 9 HP 28 TE 34 CR 43	HT 9 HP 28 TE 34 CR 43	HT 9 HP 28 TE 15 CR 34	
HT HORAS TEÓRICAS HP HORAS PRÁCTICAS TE TOTAL DE HORAS CR CREDITOS	MÓDULO BÁSICO COMUNITARIO Y PROFESIONAL II SA 30	MÓDULO SUBSIDIARIO CURSOS Y ASIGNATURAS 108	MÓDULO SUBSIDIARIO CURSOS Y ASIGNATURAS 108	MÓDULO SUBSIDIARIO CURSOS Y ASIGNATURAS 108	MÓDULO SUBSIDIARIO CURSOS Y ASIGNATURAS 108	MÓDULO SUBSIDIARIO CURSOS Y ASIGNATURAS 108	TOTAL DEL MÓDULO BÁSICO 11 SA PARA CUMPLIR REQUISITOS DE CREDITOS 108	TOTAL DEL MÓDULO SUBSIDIARIO 108 HORAS CUMPLIR REQUISITOS DE CREDITOS 108	TOTAL DEL MÓDULO ARTÍSTICO 12 SA PARA CUMPLIR REQUISITOS DE CREDITOS 108

ARTE DIGITAL    PROYECTUAL    REPRESENTACIÓN VISUAL    SINTÁCTICA    TÉCNICO COGNITIVA    ESTRATÉGICA  
**ÍNDICE    OPTATIVAS    Secretaría de Docencia • Dirección de Estudios Profesionales    EXTRAS**

II. Presentación del Programa

El proceso de creación en artes digitales implica el uso de medios de producción particulares a su naturaleza electrónica. La naturaleza de estas herramientas amerita, en sí misma, la problematización de su inserción en el mundo. A partir del cuestionamiento del medio y de la codificación del mundo que este ofrece al artista se plantea una asignatura que aborde una perspectiva crítica de la herramienta, el proceso y artista de medios digitales. El objetivo es proponer al estudiante un abanico de posibilidades éticas y sociales frente al posicionamiento de su trabajo en el campo de las artes digitales.

La presente asignatura combinará el seguimiento de cada estudiante en el desarrollo de su trabajo de titulación a la vez que buscará enriquecerlo y complejizarlo a través de la presentación de informaciones emergentes, que propendan a la construcción personal y colectiva de análisis, argumentaciones y posicionamientos frente a problemáticas contemporáneas en torno a la tecnología, y en particular, sobre el papel del artista digital en dicho contexto.







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

Núcleo de formación:	Básico
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.

H. CONSEJO  
ACADEMI-  
CO

H. GOBIERNO  
DE GOBIERNO





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

**Objetivos del núcleo de formación:**

Desarrollar en el alumno/a el dominio teórico, metodológico y axiológico del campo de conocimiento donde se inserta la profesión

**Objetivos del área curricular o disciplinaria:**

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.**

Producir el protocolo y el primer capítulo de un documento de investigación sobre la obra artística personal, abordando temática, objeto artístico y argumentación e incorporando las estrategias desarrolladas en el área de Investigación, para iniciar el escrito que implicará su trabajo de titulación.

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

**Unidad 1: Apuntes y problemáticas en torno a la propiedad intelectual y la producción cultural en la era digital**

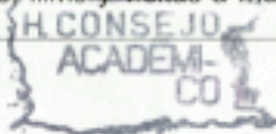
Objetivo: Esta unidad se plantea abordar cuestiones en torno a la autoría, la propiedad intelectual y la originalidad desde una perspectiva crítica, para generar aproximaciones éticas y filosóficas de problemáticas que tocan de cerca a los habitantes del siglo XXI en general, y a los artistas digitales en particular.

**Temáticas:**

- 1.1. Neo-barroco y estética del remix
- 1.2. La desaparición del autor (o el carácter viral del conocimiento).
- 1.3. Arte y participación política en las sociedades de consumo
- 1.4. El código cyborg o el aparato ideológico de Google.
- 1.5. Apuntes en torno a la (im)propiedad intelectual
- 1.6. El Software libre es bueno porque Adorno no le gusta el Jazz o ¿Existe software por fuera de Adobe?"

**Métodos, estrategias y recursos para la enseñanza**

Esta unidad se propone situar al estudiante ante problemáticas actuales ineludibles como campo de reflexión y posicionamiento pragmático para un artista digital. Para ello los profesores presentarán -mediante lecturas, films y visitas a museos- los ejes a reflexionar y







discutir colectivamente.

Se plantea una modalidad de cátedra/seminario, para la cual resulta fundamental la previa lectura y/o visionado del material por parte de los estudiantes, para contar con una base acerca de la temática que se abordará en clase y fomentar la participación durante la misma.

#### Actividades para el aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Presentación por parte de los profesores de problemáticas relacionadas a la cultura digital (remix, propiedad intelectual, software).	Presentación de lecturas y films que posibiliten complejizar las problemáticas y sesiones de discusión en clase.	Realización de dos ejercicios y una entrega de avances del 1er capítulo con firma del director (30/sep.)
Tiempo	Tiempo	Tiempo
3 semanas	3 semanas	1 semana
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios		Recursos
Aula para curso/taller		Proyector; Bibliografía; Filmografía; Recursos digitales

#### Unidad 2: La teoría crítica como ideología para millennials

Objetivo: Problematizar la naturaleza de los aparatos ideológicos de estado contemporáneos y su relación con el campo de las artes electrónicas.

##### Temáticas:

- 2.1 Crítica, subjetividad y sistemas digitales de agregación
- 2.2 El objeto artístico: digestión y resto
- 2.3 Capitalismo afectivo, biopolítica y arte.
- 2.4 El campo del arte electrónico es un territorio utópico o La verdadera razón por que Pierre Bourdieu no usaba Arduino

##### Métodos, estrategias y recursos para la enseñanza

En esta segunda unidad se continuará con la modalidad de cátedra/seminario, y se complementarán con la visita a museos (MUAC) y festivales (Transito MX). Se centrará la atención en los conceptos principales de la teoría crítica y la hermenéutica, para que el





estudiante logre apropiarse de herramientas de análisis e interpretación de su contexto.

**Actividades para el aprendizaje**

Inicio	Desarrollo	Cierre
Exposición de conceptos sobre teoría crítica, hermenéutica, arte y política.	Sesiones de seminario de análisis de lecturas y posterior debate.	Entrega de dos ejercicios.
Tiempo	Tiempo	Tiempo
2 semanas	2 semanas	1 semana

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

Escenarios	Recursos
Aula para curso/taller, visita a museos	Proyector; Bibliografía; Filmografía; Recursos digitales

**Unidad 3: Investigación en artes**

Objetivo: El eje de esta unidad se centra en el desarrollo del proyecto de titulación, para lo cual se brindarán herramientas metodológicas y técnicas específicas que contribuyan a fortalecer el aparato crítico de la propuesta de cada estudiante.

**Temáticas:**

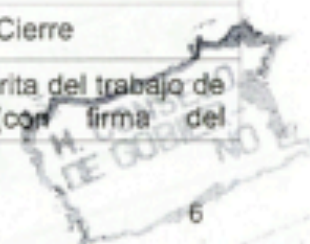
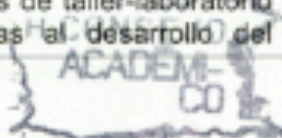
- 3.1 Epistemología y metodologías en la investigación artística
- 3.2 Realización y escritura de proyectos artísticos
- 3.3 El artista como investigador

**Métodos, estrategias y recursos para la enseñanza**

Para esta unidad se trabajará en modalidad de taller, realizando un seguimiento cercano del desarrollo del trabajo de titulación de los estudiantes. Se realizarán asesorías grupales e individuales a modo de laboratorio, en las cuales se concentrará la atención en el trabajo de cada estudiante, siendo los propios estudiantes además de los profesores quienes detecten las potencialidades, argumentaciones y debilidades de cada propuesta. Al finalizar esta unidad los estudiantes presentarán de forma oral y escrita los avances del proyecto de titulación, que como mínimo consistirá en la culminación del primer capítulo.

**Actividades para el aprendizaje**

Inicio	Desarrollo	Cierre
Sesiones de taller-laboratorio enfocadas al desarrollo del	Sesiones de taller-laboratorio enfocadas al desarrollo del	Entrega escrita del trabajo de titulación (con firma del







trabajo de titulación; asesorías individuales y grupales.	trabajo de titulación; asesorías individuales y grupales	director y revisores de tesis) y presentación oral de los avances (con presencia del director). Fechas de presentaciones (ordinarias): 23, 25, 30 de nov. 2 dic.
Tiempo	Tiempo	Tiempo
2 semanas	2 semanas	2 semanas
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
Escenarios		Recursos
Aula para curso/taller.		Proyector; Bibliografía; Filmografía; Recursos digitales

## VII. Acervo bibliográfico

### Bibliografía básica

Barthes, Roland (2002) El susurro del lenguaje. Más allá del lenguaje y la escritura, Barcelona: Paidós.

\_\_\_\_\_ (2010) Mitologías, México : Siglo XXI.

Baudrillard, Jean (2003) El sistema de los objetos. México: Siglo XXI.

Benjamin, Walter (2013) La obra de arte en la época de su reproducción mecánica, Buenos Aires: Amorrortu

Bourdieu, Pierre (2010) El sentido social del gusto : elementos para una sociología de la cultura, Buenos Aires : Siglo XXI.

Brea, José Luis (2007) Cultura\_Ram : mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica, Barcelona: Gedisa.

Calabrese, Omar (1999) La era neobarroca, Madrid: Cátedra.

Deleuze, Gilles, (2009) Francis Bacon: lógica de la sensación, Madrid : Arena, 2009.

Olhagaray, Néstor (2002) Del video arte al net art, Santiago de Chile: LOM.

Reena, Jana y Tribe, Mar (2006), Arte y nuevas tecnologías, Alemania: Taschen.

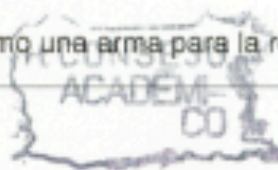
Wajcman, Gerard (2001) El objeto del siglo, Buenos Aires: Amorrortu.

Zizek, Slavoj (2009) Sobre la violencia: seis reflexiones marginales, Barcelona: Paidós.

\_\_\_\_\_ (2001) El sublime objeto de la ideología, México: Siglo XXI.

### Bibliografía complementaria

Althusser, L. (1989). La filosofía como una arma para la revolución, Siglo







Baudrillard, J. (1997). El otro por si mismo. México: Anagrama

Benjamin, Walter (1989) Discursos interrumpidos. Buenos Aires. Taurus

Brea, J.L. (2002) La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales, Salamanca: CASA.

Flusser, Vilem (1994) Los gestos. Barcelona. Heerder

\_\_\_\_\_ (2013). Post history (1a ed.). Minneapolis: Univocal.

Himanen, P. (2002) La ética del hacker y el espíritu de la era de la información, Barcelona: Editorial Destino.

Lessig, L. (2005) Por una cultura libre, Madrid: Traficantes de sueños.

Lethem, J. (2009) Contra la originalidad, México: Tumbona.

Marx, Karl (1981) El capital 1. México D.F. Siglo XXI.

Simondon, G. (2008). El modo de existencia de los objetos técnicos. Buenos Aires: Prometeo Libros.

Stallman, R. (2008) Contra el copyright, México: Tumbona.

Zizek, Slavoj (2011) Primero como tragedia, después como farsa, Barcelona: Akal.

Elaboró Sofía Sienna, Daniel Chávez, Daniel Monje, Fabián Vargas

Fecha Julio 2015

Fecha de aprobación H. Consejo Académico  
13 JUL 2015

H. Consejo de Gobierno  
13 JUL 2015



FACULTADEARTES