

# Universidad Autónoma del Estado de México

## Facultad de Artes

### Licenciatura en Arte Digital



## GUÍA DE EVALUACIÓN

### 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

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

FACULTAD DE ARTES

FACULTAD DE ARTES

## GUÍA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

### 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  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	<input type="checkbox"/>
Escolarizada. Sistema flexible	<input checked="" type="checkbox"/>
No escolarizada. Sistema virtual	<input type="checkbox"/>
No escolarizada. Sistema a distancia	<input type="checkbox"/>
No escolarizada. Sistema abierto	<input type="checkbox"/>
Mixta (especificar). <input style="width: 350px;" type="text"/>	

Formación académica común

Artes Plásticas 2003	<input type="checkbox"/>
Arte Digital 2010	<input type="checkbox"/>

Formación académica equivalente

UA	<input style="width: 95%; height: 20px;" type="text" value="Artes Plásticas 2003"/>	<input style="width: 95%; height: 20px;" type="text" value="Arte Digital 2010"/>
----	---	--

## II. Presentación de la guía de evaluación.

Según lo establecido en el Artículo 89 del Reglamento de Estudios profesionales (UAEMéx 2007), la guía de evaluación del aprendizaje será el documento normativo que contenga los criterios, instrumentos y procedimientos a emplear en los procesos de evaluación de los estudios realizados por los alumnos. Se caracterizará por lo siguiente: a) Servirá de apoyo para la evaluación en el marco de la acreditación de los estudios, como referente para los alumnos y personal académico responsable de la evaluación. b) Son documentos normativos respecto a los principios y objetivos de los estudios profesionales, así como en relación con el plan y programas de estudio.

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

- Desarrollar la identificación y apropiación de conocimientos y estrategias alrededor del uso de tecnologías digitales para la construcción de imágenes fijas, sonoras y en movimiento.

## 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.

<b>Unidad 1.</b> Introducción a las tecnologías digitales		
<b>Objetivo general:</b> Reconocer las condiciones históricas, tecnológicas, sociales, económicas y estéticas que dan paso a la era digital.		
<b>Temas:</b> 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 1.3.2 Remake 1.3.2 Apropiación y reapropiación		
<b>Evaluación del aprendizaje</b>		
Actividad	Evidencia	Instrumentos
·Exposición de clase por el profesor.  ·Lectura y discusión de textos.  ·Investigación y prácticas en clase.	Capacidad de comprensión y apropiación de conocimientos.  Capacidad crítica y de apropiación de conceptos dirigidos a la generación de un discurso personal.  Capacidad para desarrollar mecanismos propios de investigación y adquisición de habilidades técnicas propias de las tecnologías digitales.	Participaciones en clase.  Participación en discusiones y dinámicas grupales.  Discusiones grupales y experimentación con plataformas digitales.

<b>Unidad 2.</b> 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

Actividad	Evidencia	Instrumentos
·Exposición de clase por el profesor.	Capacidad de comprensión y apropiación de conceptos.	Participaciones en clase, aplicación de conocimientos específicos.
·Lectura y discusión de textos.	Capacidad crítica y de integración de conceptos a la producción personal.	Participación en discusiones y dinámicas grupales.
·Creación y mantenimiento de un blog a manera de bitácora.	Apropiación de las redes sociales como herramienta de distribución de la producción artística.	Blog a manera de bitácora de trabajo en alguna red social o plataforma digital.

**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

<b>Actividad</b>	<b>Evidencia</b>	<b>Instrumentos</b>
·Prácticas en clase.	Aplicación de herramientas digitales de uso libre para la creación artística.	Creación y experimentación de imágenes digitales.
·Asesorías personalizadas.	Desarrollo de capacidades técnicas y críticas.	Adquisición y aplicación de conocimientos técnicos a la producción personal.
·Exposición y discusión sobre proyectos personales.	Capacidad autocrítica y concreción conceptual de proyectos artísticos.	Presentación de proyectos personales

<b>Primera evaluación parcial</b>		
<b>Evidencia</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Porcentaje</b>
Examen escrito	Examen escrito para identificar el dominio de los conceptos enseñados en clase.	20 %
Prácticas en clase, mantenimiento de blog en alguna plataforma digital	Desarrollo de ejercicios, investigaciones y publicaciones en blog	10%

<b>Segundo examen parcial</b>		
<b>Evidencia</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Porcentaje</b>
Prácticas en clase	Desarrollo de ejercicios, investigación y publicaciones en blog personal	10%
Borrador de proyecto final	Elaboración de borrador escrito del análisis de una pieza propuesta por el alumno.	20%

<b>Evaluación ordinaria</b>		
<b>Evidencia</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Porcentaje</b>
Proyecto Final	Propuesta de análisis crítico de una pieza propuesta por el alumno utilizando las herramientas vistas en clase. (propuestas que proyecten los efectos de las tecnologías digitales en las próximas generaciones ).	30%
	Presentación del análisis final en formato ponencia.	10%

### **Evaluación extraordinaria**

<b>Evidencia</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Porcentaje</b>
Ensayo audiovisual	Propuesta crítica sobre el impacto del uso de tecnologías digitales en la producción artística contemporánea, así como sus efectos en las próximas generaciones de productores audiovisuales.	100%

### **Evaluación a título de suficiencia**

<b>Evidencia</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Porcentaje</b>
Ensayo audiovisual	Propuesta crítica sobre el papel de las tecnologías digitales en la producción artística contemporánea, así como sus efectos en las próximas generaciones de productores audiovisuales.	100%



# VIII. Mapa curricular



Universidad Autónoma del Estado de México

FACULTAD DE ARTES

Licenciatura en Arte Digital



## 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 6 6 7	Titulación de proyecto artístico I 3 6 6 9	Titulación de proyecto artístico II 3 3 6 9	
	Historia del arte 3 0 3 6	Historia del arte electrónico 3 3 3 6	Dibujo memoria 0 6 6 6	Dibujo cultura 0 6 6 6	Conceptos de arte y tecnologías interactivas 1 5 6 7	Dibujo concepto 0 6 6 6	Inglés C1 2 2 4 6	Estudios visuales 3 0 3 6	Gestión de proyectos 3 0 3 6	P r o f e s i o n a l i t a d o r e s 30	
	Imagen y animación digital 3 3 6 9	Imagen electrónica 3 3 3 6	Investigación del proyecto artístico I 3 3 3 6	Investigación del proyecto artístico II 3 3 3 6	Dibujo narración 0 6 6 6	Guión 3 3 3 6	Temas selectos de arte digital 6 6 6 6	Inglés C2 2 2 4 6	Producción de proyectos 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 3 3 6	Proyecto artístico II 3 3 3 6	Producción de proyecto artístico I 3 3 3 6	Producción de proyecto artístico II 3 3 3 6			
	Pensamiento electrónico 3 3 6 9	Videoarte 3 3 3 6									
	Dibujo mimesis 0 6 6 6	Dibujo secuencia 0 6 6 6									
	Optativa 1 de Sintáctica, Núcleo Sustantivo 0 3 3 3	Optativa 2 de Sintáctica, Núcleo Sustantivo 0 3 3 3	Optativa 3 de sintáctica, Núcleo Sustantivo 0 3 3 3	Optativa 4 de sintáctica, Núcleo Sustantivo 0 3 3 3			Optativa 1 de Representación Visual, Núcleo Sustantivo 0 6 6 6	Optativa 2 de Representación Visual, Núcleo Sustantivo 0 6 6 6			
			Optativa 1 Núcleo Integral 0 9 9 9	Optativa 2 Núcleo Integral 0 9 9 9	Optativa 3 Núcleo Integral 0 9 9 9	Optativa 4 Núcleo Integral 0 9 9 9	Optativa 5 Núcleo Integral 0 9 9 9	Optativa 6 Núcleo Integral 0 9 9 9	Optativa 7 Núcleo Integral 3 3 3 6		Optativa 8 Núcleo Integral 3 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 26 TH 34 CR 43	HT 9 HP 26 TH 34 CR 43	HT 9 HP 6 TH 15 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	Total del Núcleo Básico 11 UA para cubrir 80 créditos
→ 5 Líneas de selección • Actividad Académica		Núcleo Sustantivo cursar y acreditar 20 UA 34 24 108 142	Total del Núcleo Sustantivo 20 UA para cubrir 166 créditos
■ Obligatorio Núcleo Básico ■ Obligatorio Núcleo Sustantivo ■ Obligatorio Núcleo Integral		Núcleo Integral cursar y acreditar 6 UA + 1 Actividad académica 18 20 38 65	Total del Núcleo Integral 10 UA + 1 Actividad académica para cubrir 158 créditos
■ Optativo Núcleo Sustantivo ■ Optativo Núcleo Integral		Núcleo Integral acreditar 8 UA -- -- -- 72	
		TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS	
		UA Obligatorias	39 + 1 ACTIVIDAD ACADÉMICA
		UA Optativas	14
		UA a Acreditar	53 + 1 ACTIVIDAD ACADÉMICA
		Créditos	404

Elaboró

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

Fecha

04/07/2019

Fecha de aprobación

H. Consejo Académico

H. Consejo de Gobierno