



# **Universidad Autónoma del Estado de México**

## **Licenciatura en Arte Digital**

**Programa de estudio de la unidad de aprendizaje:**

**Conceptos de Arte en la Red**



### 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

Tipo de UA  Curso  Curso taller  X  
 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. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

**Núcleo de formación:** Básico

**Área Curricular:** Estratégica de informaciones emergentes

**Carácter de la UA:** Obligatoria

### III. 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:**

Evaluar los saberes y las prácticas emergentes de la disciplina, para la incorporación al plan de estudios de las informaciones relativas a la creación artística en: videoarte, animación e imagen fija, dentro de la cultura digital.

#### **IV. Objetivos de la unidad de aprendizaje.**

Detectar los conceptos que animan la práctica del arte en la red, mediante su ejercicio en creaciones en ese medio. Para la creación de sucesos artísticos en la red.



## V. Contenidos de la unidad de aprendizaje y su organización.

### 1. Unidad.

La red como lugar.

### 2. Unidad.

Estrategias de navegación.

### 3. Unidad.

La identidad y el otro.

## VI. Acervo bibliográfico

Donald Kuspit, (comp). 2006: *Arte Digital y video arte*. Ediciones Pensamiento, Madrid

Simón Marchand Fiz, 2008: *Real virtual*. Paidós, Editorial Barcelona.

Net art. El aura después de Benjamin. Luis Sandoval.  
<http://www.scribd.com/doc/23487746/net-art/>

Juán Carlos Delgado. *Arte digital. Distancias y acercamientos*.

<http://www.scribd.com/doc/14430491/arte-digital-distancias-y-acercamientos/>

Operaciones de la contemporaneidad en el arte de internet. Natalia Matewecki.

<http://www.scribd.com/doc/39842707/OPERACIONES-DE-LA-CONTEMPORANEIDAD-EN-EL-ARTE-DE-INTERNET>

Del net art al web art 2.0. Nilo Cásares.

<http://www.scribd.com/doc/22247653/del-net-art-al-web-art-2-0/>