

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



Guía de Evaluación del Aprendizaje:  
Producción de Proyecto Artístico I

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

Fecha de aprobación H. Consejo académico  
7 3 JUL 2015  
H. CONSEJO ACADÉMICO

FACULTAD DE ARTES

H. Consejo de Gobierno

7 3 JUL 2015  
H. CONSEJO DE GOBIERNO

FACULTAD DE ARTES

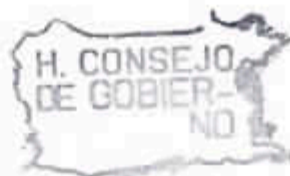


## Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación	4
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	4
IV. Objetivos de la formación profesional	5
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	6
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y actividades de evaluación	
VII. Mapa curricular	



FACULTAD DE ARTES





**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

**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)

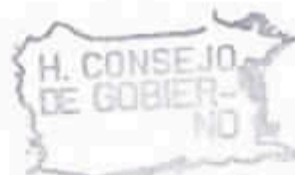
**Formación común**

**Formación equivalente**

**Unidad de Aprendizaje**



FACULTAD DE ARTES





## II. Presentación

Describir el propósito de la guía de evaluación del aprendizaje con base al Reglamento de Estudios Profesionales (2007).

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

La presente guía de evaluación busca dejar un registro de los desplazamientos que los alumnos han alcanzado en los ámbitos sintáctico, semántico y pragmático; de manera que exista una referencia que permita relacionar y complejizar los conceptos y detonantes afectivos de los alumnos.

Por otro lado se tomará en cuenta la capacidad para argumentar de manera escrita y de manera verbal el proyecto; para dicho efecto el texto escrito será parte de la obra a producir y presentará el espacio para expandir y profundizar en los distintos aspectos de la obra.

Se evaluarán los ensayos y rupturas epistemológicas que los alumnos hayan realizado a partir de ejercicios de representación y reflexión.

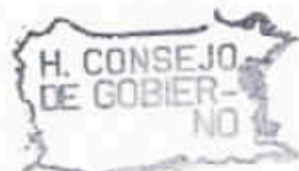
El alumno presentará por proyecto, un texto impreso bajo el formato de protocolo de investigación, una bitácora de registro de tareas; además de que harán una presentación de la obra a realizar. Se busca que en estos productos los alumnos hagan inteligibles los desplazamientos obtenidos y los aspectos en los cuales se ha conseguido un nuevo saber.

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

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



FACULTAD DE ARTES





#### 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.

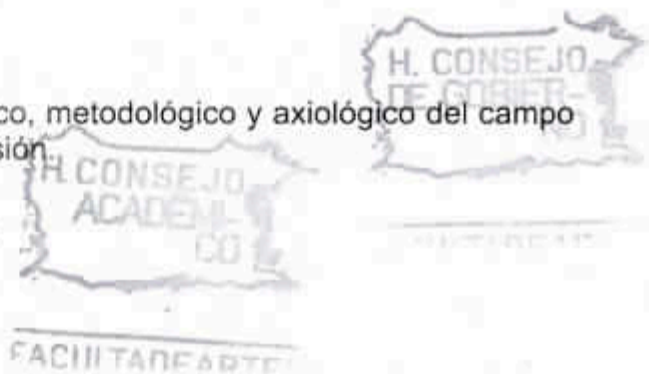
Usar poéticas visuales, como recursos para detonar experiencias estéticas.

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:

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.**

Planear una producción artística comprendida también como un proyecto de investigación que aborde: factores detonantes, cualidades objetuales y elementos conceptuales para, plantear una perspectiva reflexiva sobre su producción artística, que enfatice las cualidades del objeto artístico.

**VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y actividades de evaluación.**

<b>Unidad 1. La Construcción del objeto de estudio</b>		
<b>Objetivo:</b> Analizar la importancia de la construcción del objeto de estudio en la investigación del proceso de producción de una obra artística, para vincular la práctica artística y la generación de conocimiento, a través del desarrollo de una metodología de investigación abierta y de acuerdo a un perfil de obra o práctica cultural.		
<b>Contenidos:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>1.1 Realidad y conocimiento.           <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1.1 Detonante afectivo.</li> <li>1.1.2 Abordaje conceptual.</li> <li>1.1.3 Abordaje técnico.</li> <li>1.1.4 Imagen y conocimiento. Función epistémica de la imagen.</li> </ul> </li> <li>1.2 La importancia del texto en el arte contemporáneo.           <ul style="list-style-type: none"> <li>1.2.1 La profesionalización del arte.</li> <li>1.2.2 Los campos de validación del arte.</li> </ul> </li> </ul>		
<b>Evaluación del aprendizaje</b>		
<b>Actividad</b>	<b>Evidencia</b>	<b>Instrumento</b>





<p>Identificación de un objeto de estudio a partir de una reflexión alrededor del detonante afectivo</p> <p>Ejercicios de reflexión y análisis.</p>	<p>Desarrollo del proyecto de investigación en formato digital.</p> <p>Presentación de bocetos del objeto artístico a producir.</p>	<p>Rubrica de Evaluación al Proyecto de Investigación.</p> <p>Presentación Grupal de los Proyectos de Investigación.</p> <p>Entrega impresa de los proyectos de investigación.</p>
---	---	--

**Unidad 2. Perspectivas transdisciplinares de la metodología en investigación.**

**Objetivo:** Comparar metodologías de producción artística e investigación, que le permitirán al alumno -alumno proyectar una obra, a través del reconocimiento de las rupturas epistemológicas y el desplazamiento teórico conceptual alcanzado.

**Contenidos:**

2.1 Propuestas teóricas. El arte digital desde los estudios visuales

2.2 Propuestas metodológicas de investigación transdisciplinar

**Evaluación del aprendizaje**

Actividad	Evidencia	Instrumento
<p>Laboratorios de investigación</p> <p>Debate en grupos.</p> <p>Discusión en equipos.</p> <p>Asesorías por proyecto.</p>	<p>Desarrollo del proyecto de investigación en formato digital.</p> <p>Presentación de bocetos del objeto artístico a producir.</p>	<p>Rubrica de Evaluación al Proyecto de Investigación.</p> <p>Presentación Grupal de los Proyectos de Investigación.</p> <p>Entrega impresa de los proyectos de investigación.</p>

**Unidad 3. El componente pragmático de la investigación en arte digital**

**Objetivo:** Conformar laboratorios de discusión, que permitan al alumno ejecutar un análisis crítico de su proyecto; a través de la consolidación un proyecto artístico con fortaleza epistemológica, conceptual y metodológica.

**Contenidos:**

3.1 La investigación en arte digital





3.2 La praxis investigativa (producción y reflexión)

3.3 Referentes pragmáticos de investigación en arte digital.

**Evaluación del aprendizaje**

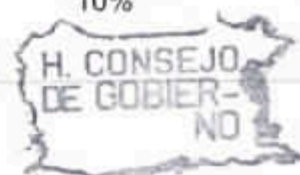
Actividad	Evidencia	Instrumento
Laboratorios de investigación de Debate en grupos. Discusión en equipos. Asesorías por proyecto.	Desarrollo del proyecto de investigación en formato digital. Presentación de bocetos del objeto artístico a producir.	Rubrica de Evaluación al Proyecto de Investigación. Presentación Grupal de los Proyectos de Investigación. Entrega impresa de los proyectos de investigación.

**Primera evaluación parcial**

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Proyecto de investigación grupal	Rubrica de Evaluación al Proyecto de Investigación.	70%
Bitácora de tareas y ejercicios	Rubrica de Evaluación de entrega de ejercicios.	20%
Presentación	Rubrica de Evaluación de capacidad comunicativa, de síntesis y análisis.	10%

**Segunda evaluación parcial**

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Proyecto de investigación grupal	Rubrica de Evaluación al Proyecto de Investigación.	70%
Bitácora de tareas y ejercicios	Rubrica de Evaluación de entrega de ejercicios.	20%
Presentación	Rubrica de Evaluación de capacidad comunicativa, de síntesis y análisis.	10%



CITEADARTES





### Evaluación ordinaria final

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Proyecto de investigación grupal	Rubrica de Evaluación al Proyecto de Investigación.	100%

### Evaluación extraordinaria

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Proyecto de investigación grupal	Rubrica de Evaluación al Proyecto de Investigación.	100%

### Evaluación a título de suficiencia

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Proyecto de investigación grupal	Rubrica de Evaluación al Proyecto de Investigación.	100%



