



## GUÍA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

### 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 type="text" value="9"/>	<input type="text" value="10"/>
--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	---------------------------------

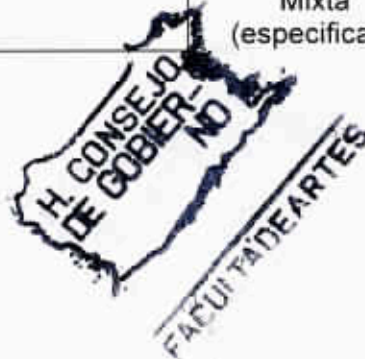
Seriación

<input type="text" value="INVESTIGACIÓN DEL PROYECTO ARTÍSTICO II"/>	<input type="text" value="PROYECTO ARTÍSTICO II"/>
UA Antecedente	UA Consecuente
Curso <input type="text"/>	Curso taller <input type="text"/>
Seminario <input type="text" value="X"/>	Taller <input type="text"/>
Tipo de UA	
Laboratorio <input type="text"/>	Práctica profesional <input type="text"/>
Otro tipo (especificar) <input type="text"/>	

### Modalidad educativa

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

### Formación académica común





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.

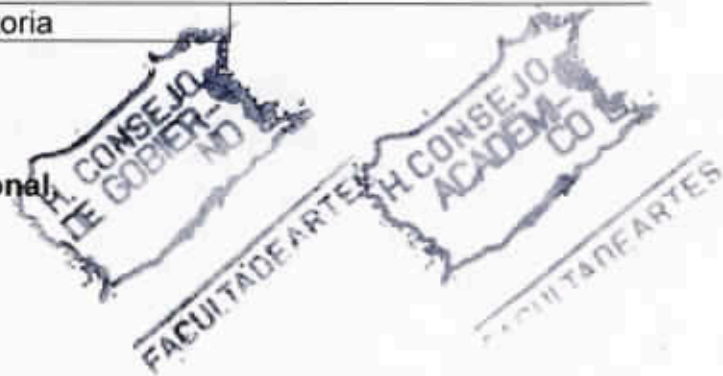
De igual modo es importante distinguir las herramientas tradicionales de la investigación convencional, de la apropiación que un artista realiza de éstas para actualizarlas en un proceso creativo concebido como una dinámica de construcción de conocimiento.

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.

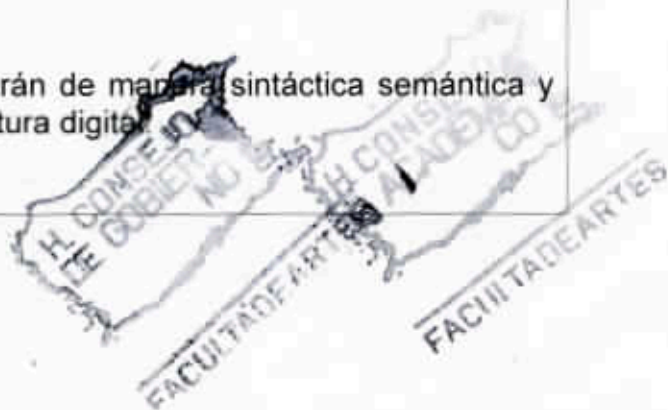
Formular criterios para evaluar las cualidades de la práctica profesional del artista digital.

### **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 organizarán 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.

Actividad de aprendizaje	Evidencia	Instrumentos
Exposición de clase por el profesor.	Comentario escrito de la clase	Participación en clase
Lectura de textos.	Texto sobre la lectura	Desplazamiento de conocimiento hacia su producción artística
Talleres de discusión de textos.	Texto sobre la discusión	Desplazamiento de conocimiento hacia su producción





		artística
Discusiones sobre resultados obtenidos.	Producción visual y bitácora	Desplazamiento de conocimiento hacia su producción artística

## 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:

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

Actividad de aprendizaje	Evidencia	Instrumentos
Exposición de clase por el profesor.	Comentario escrito de la clase	Participación en clase
Prácticas	Producción escrita en bitácora	Desplazamiento de conocimiento hacia su producción artística. Experiencias de taller
Lectura de textos.	Texto sobre la lectura	Desplazamiento de conocimiento hacia su producción artística
Experiencia y proceso de producción	Exposición individual	Reflexión Referencias Registro

## VII. Acervo bibliográfico

Básica:

Aedo T., Quintero L (eds.) 2004. *Tekhué 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 Arqueologia 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. 333-367.

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

10 JUL 2015

H. Consejo de Gobierno

10 JUL 2015

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
CONCEPTOS DE ARTE EN LA HISTORIA	ARTE EN LA TIERRA	CONCEPTOS DE ARTE ACTUAL	ARTE SONORO	ARTE Y LENGUAJE	ARTE Y TECNOLOGÍA DIGITAL	ANÁLISIS DE IMÁGENES	ARTE DIGITAL	TITULACIÓN DE PROYECTO ARTÍSTICO I	TITULACIÓN DE PROYECTO ARTÍSTICO II
OPORTUNIDADES DEL ARTE	OPORTUNIDADES DEL ARTE ELECTRONICO	OPORTUNIDADES DEL ARTE MULTIMEDIA	OPORTUNIDADES DEL ARTE CULTURAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE Y TECNOLOGÍA DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE CONCEPTUAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE VISUAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DE PROYECTO	OPORTUNIDADES DEL ARTE DE PROYECTO
OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL
OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL
OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL
OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL
OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL
OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL
OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL	OPORTUNIDADES DEL ARTE DIGITAL

ARTE DIGITAL    PROYECTUAL    REPRESENTACIÓN VISUAL    SINTÁCTICA    TÉCNICO COGNITIVA    ESTRATÉGICA

INDICE    OPTATIVAS    Secretaría de Docencia • Dirección de Estudios    EXTRAS

H. CONSEJO DE GOBIERNO

Ciudad de México

H. CONSEJO ACADÉMICO

Ciudad de México