



## 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

Periodo escolar en que se ubica

Seriación    
UA Antecedente UA Consecuente

Tipo de UA  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 académica común  Licenciatura... (Año)   
 Licenciatura... (Año)   
 Licenciatura... (Año)   
 Licenciatura... (Año)

Formación académica equivalente

H. CONSEJO DE GOBIERNO  
NO  
H. CONSEJO ACADÉMICO  
FACULTAD DE ARTES  
FACULTAD DE ARTES



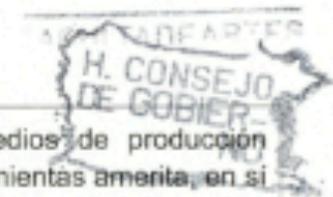
l343629.jpg

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 RED	ARTE EN LA RED	CONCEPTOS DE ARTE SONORO	ARTE SONORO	ARTE Y LENGUAJE	ARTE Y LENGUAJE	ARTE Y LENGUAJE	ARTE DIGITAL	TOTALIZACIÓN DE PROYECTO ARTISTICO I	EVALUACIÓN DE PROYECTO ARTISTICO I
HISTORIA DEL ARTE	HISTORIA DEL ARTE ELECTRONICO	DESIGN MONITORIA	DESIGN CULTURA	CONCEPTOS DE ARTE Y LENGUAJE	DESIGN CONCEPTO	MOJES D1	ESTUDIOS VISUALES	GESTIÓN DE PROYECTOS	OPCIÓN 1 NÚCLEO INTEGRAL
IMAGEN Y REPRESENTACIÓN DIGITAL	IMAGEN ELECTRONICA	IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO ARTISTICO I	IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO ARTISTICO I	DESIGN NARRACIÓN	GUION	TEMAS SELECTOS DE ARTE DIGITAL	MOJES D2	OPCIÓN 1 NÚCLEO INTEGRAL	PRÁCTICA PROFESIONAL
IDENTIFICACIÓN I	IDENTIFICACIÓN II	ESTÉTICA	SEMIÓTICA	PROYECTO ARTISTICO I	PROYECTO ARTISTICO I	PRODUCCIÓN DE PROYECTO ARTISTICO I	PRODUCCIÓN DE PROYECTO ARTISTICO I		
PROYECTO ELECTRONICO	MOJES D3	OPCIÓN 2 DE NÚCLEO INTEGRAL	OPCIÓN 2 DE NÚCLEO INTEGRAL	OPCIÓN 3 NÚCLEO INTEGRAL	OPCIÓN 4 NÚCLEO INTEGRAL	OPCIÓN 1 DE NÚCLEO INTEGRAL	OPCIÓN 2 DE NÚCLEO INTEGRAL		
MOJES D4	MOJES D5	OPCIÓN 1 NÚCLEO INTEGRAL	OPCIÓN 2 NÚCLEO INTEGRAL			OPCIÓN 3 NÚCLEO INTEGRAL	OPCIÓN 4 NÚCLEO INTEGRAL		
OPCIÓN 1 DE NÚCLEO INTEGRAL	OPCIÓN 2 DE NÚCLEO INTEGRAL								
HT 13 HP 20 TH 30 CR 40	HT 13 HP 20 TH 30 CR 40	HT 7 HP 20 TH 30 CR 40	HT 7 HP 20 TH 30 CR 40	HT 7 HP 20 TH 30 CR 37	HT 7 HP 20 TH 30 CR 37	HT 8 HP 20 TH 34 CR 43	HT 9 HP 20 TH 34 CR 40	HT 8 HP 5 TH 10 CR 24	
HT HORAS TÉCNICAS HP HORAS PRÁCTICAS TH TOTAL DE HORAS CR CREDITOS	NÚCLEO BÁSICO CÓMUN A ACREDITAR 11 CR 60	NÚCLEO SUBSANTIVO CÓMUN Y ACREDITAR 21 CR 142	NÚCLEO SUBSANTIVO ACREDITAR 21 CR 142	NÚCLEO SUBSANTIVO ACREDITAR 21 CR 142	NÚCLEO INTEGRAL CÓMUN Y ACREDITAR 21 CR 142	NÚCLEO INTEGRAL ACREDITAR 21 CR 142	TOTAL DEL NÚCLEO BÁSICO 11 CR PARA CUMPLIR 30 CREDITOS	TOTAL DEL NÚCLEO SUBSANTIVO 21 CR PARA CUMPLIR 30 CREDITOS	TOTAL DEL NÚCLEO INTEGRAL 21 CR PARA CUMPLIR 30 CREDITOS

ARTE DIGITAL    PROYECTUAL    REPRESENTACIÓN VISUAL    SINTÁCTICA    TEÓRICO 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.

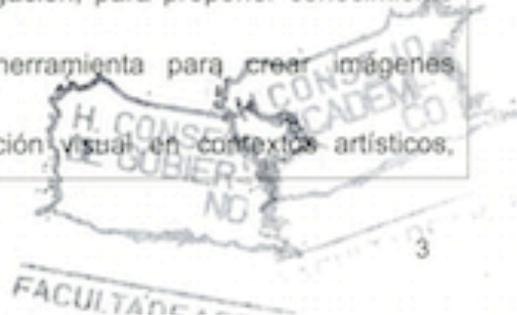
Construir modelos de enseñanza visual en contextos diversos, desde educación formal en instituciones formativas y educativas, hasta informal, dentro de instituciones de divulgación cultural.

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.

## 1375027.jpg) bjetivos 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?"

Actividad de aprendizaje	Categoría de aprendizaje	Indicadores de aprendizaje
Exposiciones de temas por parte de los profesores	Habilidad de reflexión y discusión en torno a los temas expuestos	Participación especulativa y argumental; empleo de conceptos para describir y cuestionar procesos propios
Dinámicas grupales de comunicación e interacción (foros de discusión)	Comprensión, apropiación y argumentación de conceptos	Participación en grupo; comunicación y articulación con miembros de grupo; expresión de comprensión de objetivo de dinámica
Ejercicios		Entrega de 2 ejercicios

H. CONSEJO  
DE GOBIERNO  
ESTADUAL  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
CULTURA Y DEPORTE

H. CONSEJO  
DE GOBIERNO  
ESTADUAL  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
CULTURA Y DEPORTE



	Capacidad de síntesis de conocimientos expuestos, apropiación y desplazamientos de saberes.	
--	---	--

l382119.jpg

### 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

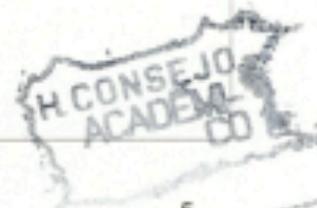
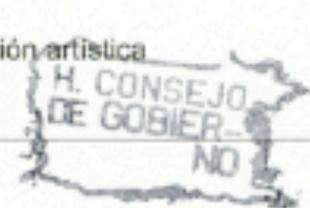
Actividad de aprendizaje	Categoría de aprendizaje	Indicadores de aprendizaje
Exposiciones de temas por parte de los profesores	Habilidad de reflexión y discusión en torno a los temas expuestos	Participación especulativa y argumental; empleo de conceptos para describir y cuestionar procesos propios
Dinámicas grupales de comunicación e interacción (foros de discusión)	Comprensión, apropiación y argumentación de conceptos	Participación en grupo; comunicación y articulación con miembros de grupo; expresión de comprensión de objetivo de dinámica
Ejercicios	Capacidad de síntesis de conocimientos expuestos, apropiación y desplazamientos de saberes.	Entrega de 2 ejercicios.

### 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





Actividad de aprendizaje	Categoría de aprendizaje	Indicadores de aprendizaje
Investigación técnica por parte de estudiantes (trabajo fuera de clase)	Habilidad de investigación técnica, estructuración metodológica, complejización de abordajes y búsqueda de referentes	Entrega de avances periódicos solicitados por el profesor.
Trabajo en el taller-laboratorio	Análisis, construcción argumentativa y desplazamiento de saberes. Capacidad de escucha y colaboración en procesos de investigación.	Participación activa en sesiones de taller-laboratorio; demostración de avance en proyecto; adquisición y aplicación de conocimientos técnicos
Presentación final de avances del trabajo de titulación (ordinario)	Habilidad argumentativa y de escritura. Aplicación de elementos técnicos, metodológicos y realización de desplazamientos conceptuales.	Desarrollo del 1er capítulo de su trabajo de titulación. Presentación oral y escrita con aprobación de director y revisores de tesis.

385621.jpg

Ámbitos, instrumentos y porcentajes de evaluación en asignatura		
Ámbito de evaluación	Instrumento de evaluación	Porcentaje
Realización de los 4 ejercicios de las unidades 1 y 2	Entrega escrita de 4 ejercicios	30%
Desarrollo de trabajo de titulación y desempeño en los talleres-laboratorios de seguimiento de proyecto	Avances periódicos solicitados por el profesor, participación en clase.	40%
Entrega final (ordinario)	Presentación oral y entrega del protocolo + capítulo 1 (20-30 cuartillas) del trabajo de titulación.	30%

## 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.

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

Keena, 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.

l392551.jpg

**Bibliografía complementaria**

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

Baudrillard, J. (1997). El otro por sí 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

10 JUL 2015

H. Consejo de Gobierno

10 JUL 2015

