

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



Guía Pedagógica:
Producción de Proyecto Artístico I

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

Fecha de
aprobación

H. Consejo académico

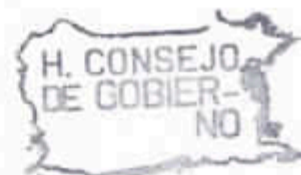
13 JUL 2015

H. Consejo de Gobierno

13 JUL 2015



FACULTAD DE ARTES



FACULTAD DE ARTES

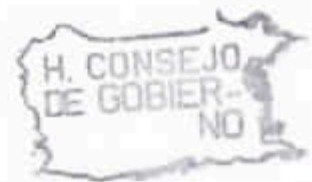


Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	4
II. Presentación de la guía pedagógica	5
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	5
IV. Objetivos de la formación profesional	6
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	7
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización	7
VII. Acervo bibliográfico	12
VIII. Mapa curricular	14



FACULTAD DE ARTES



FACULTAD DE ARTES



I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte **Facultad de Artes**

Licenciatura **Licenciatura en Arte Digital**

Unidad de aprendizaje **Producción de Proyecto Artístico I** Clave

Carga académica **3** **3** **6** **9**
Horas teóricas Horas prácticas Total de horas Créditos

Periodo escolar en que se ubica **1** **2** **3** **4** **5** **6** **7** **8** **9**

Seriación **Proyecto Artístico II** **Producción de Proyecto Artístico II**
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





II. Presentación de la guía pedagógica

La presente guía pedagógica presenta un esquema para para plantear ejercicios de reflexión y del quehacer artístico, que permitirán el diálogo e intercambio de saberes entre el arte y la ciencia.

La conformación de la unidad de aprendizaje como seminario, plantea la posibilidad de establecer el diálogo como dinámica de intercambio de saberes y de argumentación de posturas. Por otro lado se recurre a ejercicios de reflexión y representación (imágenes como formas de conocimiento) para desplazar conceptos en casos específicos y que sirven como una forma de ejemplo y de ensayo para lo que tendrán que hacer con su proyecto.

Se procederá a la conformación de proyectos de producción artística individuales o por equipos mismos que serán asesorados de modo que puedan construir teórica y metodológicamente la validez del discurso de su obra.

Se conformarán laboratorios de trabajo con temáticas específicas para poner a prueba ciertos argumentos y discursos teóricos; además de que se diseñarán ejercicios que permitan proyectar un producto artístico. Al finalizar se elaborará una presentación de los proyectos, además de que se entregará un texto con formato de un protocolo de investigación en el que argumentará como ha sido el proceso de producción y el conocimiento obtenido durante el mismo.

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.





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.

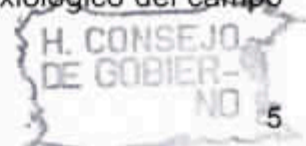
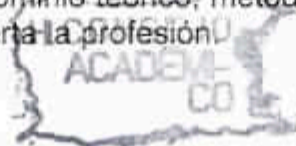
Usar poéticas visuales, como recursos para detonar experiencias estéticas.

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.





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.

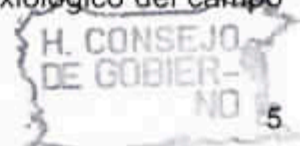
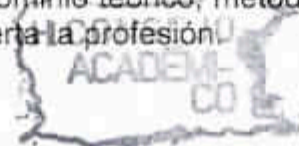
Usar poéticas visuales, como recursos para detonar experiencias estéticas.

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:

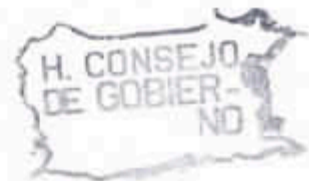
Crear proyectos de investigación que organizarán de manera sintáctica semántica y pragmática la producción visual dentro de la cultura digital.

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.



FACULTAD DE ARTES





VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización

Unidad 1. La construcción del objeto de estudio en investigación.		
Objetivo: 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.		
Contenidos:		
1.1 Realidad y conocimiento. 1.1.1 Detonante afectivo. 1.1.2 Abordaje conceptual. 1.1.3 Abordaje técnico. 1.1.4 Imagen y conocimiento. Función epistémica de la imagen.		
1.2 La importancia del texto en el arte contemporáneo. 1.2.1 La profesionalización del arte. 1.2.2 Los campos de validación del arte		
Métodos, estrategias y recursos educativos		
Se elaborarán equipos de trabajo que serán asesorados por un profesor; a manera de que el seminario sirva como espacio de intercambio y construcción de conceptos y posibilidades de desplazamiento en la construcción de los objetos artísticos.		
Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Conformación de equipos de trabajo y asesor. Clases magistrales por los profesores, con temáticas que puedan conceptualizar el detonador afectivo. Mesas de debate en equipos de trabajo.	Asesorías por proyecto. Ejercicios.	Asesoría por proyecto, revisión de textos.
2 Semanas	3 semanas	2 semanas
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
Aula para Seminario	Proyector, computadora, bocinas.	





Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Desarrollo del proyecto de investigación en formato digital. Propuesta de objeto de estudio. Bitácora de ejercicios.	Rubrica de Evaluación al Proyecto de Investigación. Elaboración de ejercicios de representación, de reflexión y de ruptura epistemológica. Presentación Grupal de los Proyectos de Investigación. Entrega impresa de los proyectos de investigación.	100%

Unidad 2. Perspectivas transdisciplinarias 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. Corrientes contemporáneas de investigación en el arte

2.2 Propuestas metodológicas de investigación transdisciplinar

Métodos, estrategias y recursos educativos

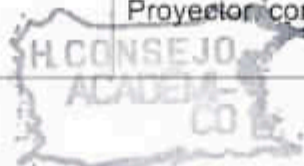
Asesorías por proyecto, redacción de textos, laboratorios de investigación.

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Trabajo en grupo y por equipos con su asesor. Laboratorios de investigación. Mesas de debate en equipos de trabajo.	Asesorías por proyecto. Ejercicios.	Asesoría por proyecto, revisión de textos.
3 semanas	3 semanas	3 semanas

Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)

Escenarios	Recursos
Aula para Seminario	Proyector, computadora, bocinas.





Evidencia	Instrumento	Porcentaje
<p>Desarrollo del proyecto de investigación en formato digital.</p> <p>Bitácora de ejercicios.</p> <p>Presentación de bocetos del objeto artístico a producir.</p>	<p>Rubrica de Evaluación al Proyecto de Investigación.</p> <p>Elaboración de ejercicios de representación, de reflexión y de ruptura epistemológica.</p> <p>Presentación Grupal de los Proyectos de Investigación.</p> <p>Entrega impresa de los proyectos de investigación.</p>	100%

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:

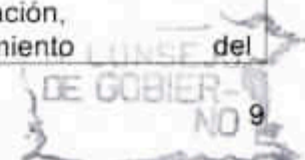
- 3.1 La investigación en arte digital
- 3.2 La praxis investigativa (producción y reflexión)
- 3.3 Referentes pragmáticos de investigación en arte digital.

Métodos, estrategias y recursos educativos

Conformación de laboratorios en los que se discutirán propuestas conceptuales así como estrategias artísticas como ensayos o pruebas para la ejecución final de la obra.

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Conformación de temáticas, análisis de ejemplos, mesa de debate.</p>	<p>Asesorías por proyecto.</p>	<p>Presentaciones por proyecto.</p> <p>Utilización de rubricas que integren los puntos específicos a evaluar: Índice, Introducción, Objetivos de la Investigación, Planteamiento del</p>





		Problema, Hipótesis, Marco Referencial, Marco Teórico y Conclusiones, Bibliografía con un mínimo de 15 fuentes.
2 semanas	2 semanas	2 semanas
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios		Recursos
Aula para Seminario		Proyector, computadora, bocinas.
Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Desarrollo del proyecto de investigación en formato digital. Presentación la propuesta 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.	100%

VII. Acervo bibliográfico

Básico:

Barthes, R., (2000) El placer del texto, seguido por: Lección inaugural de la cátedra de semiología lingüística del Collège de France pronunciada el 7 de enero de 1977. México, Siglo XXI.

Bergson, H., (2006) Materia y Memoria: Ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu, Buenos Aires, Cactus.

Deleuze, Gilles (2009). Francis Bacon. Lógica de la sensación. España: Arena. ———; Guattari, Felix (2006). Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia. España: Pre-textos.

——— (1993). ¿Qué es la filosofía? España: Anagrama.

Derrida, Jaques. (1989) La estructura el signo y el juego en el discurso de las ciencias humanas. En: La escritura y la diferencia, Barcelona, Anthropos.

——— (2004) Fathy Safaa. Rodar las palabras. Madrid. Arena Libros.

Hegel, G.W.F. (2011). Ciencia de la lógica. Tr. F. Duque. España: Abada-UAM.





Kuhn, Thomas (2004). La estructura de las revoluciones científicas. Argentina: FCE.

Lipovetsky, G., (2009) La pantalla global - Cultura mediática y cine en la era hipermoderna, Barcelona, Anagrama.

Sergei Eisenstein (1999) El sentido del cine. México. Siglo XXI.

Tarkovski, Andrey (2005) Esculpir el tiempo, México, Universidad Nacional Autónoma de México. Centros de Estudios Cinematográficos.

Zizek, S., (2003) Ideología: un mapa de la cuestión, México, Fondo de Cultura Económica.

Complementario:

Aumont Jaques (2004) "Las teorías de los cineastas" Barcelona. Paidós

Blanco Paloma, Carrillo Jesús, Claramonte Jordi, Expósito Marcelo. (2001) Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa. Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca.

Blumer, H., (1982) El Interaccionismo simbólico, perspectiva y método, Barcelona, Hora D.L.

Calvino, Italo (2011). El caballero inexistente. España: Siruela.

Chion, M., (1993) La Audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido, Barcelona, Editorial Paidós.

Dalí, Salvador. (2002) El Mito trágico de <<El Ángelus>> de Millet. Barcelona

Didi- Huberman, Georges. (2012) Supervivencia de las luciérnagas. Madrid. Abada.

Gardner, H., (1993) Arte, mente y cerebro: una aproximación cognitiva a la creatividad, Barcelona, Paidós Iberica.

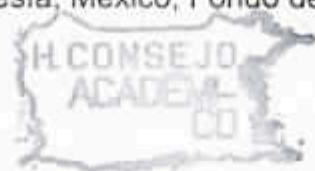
——— (2011) Mentes Creativas: Una anatomía de la creatividad, México, Paidós.

González Valerio, María Antonia (2011). Un tratado de ficción. Ontología de la mimesis. México: Herder.

Goodman, N., (1976) Los Lenguajes del Arte: Aproximación a la Teoría de los Símbolos, Barcelona, Seix Barral.

Gubern, R., (2000) El Eros Electrónico, México, Taurus.

Heidegger, M., (1973) Arte y Poesía, México, Fondo de Cultura Económica.





María del Carmen Llaguno Aguiñaga, et al. (2006) Procesos socioculturales de apropiación de obras de arte digital en museos y galerías. En Anuario de Investigación de la Comunicación CONEICC XIII. México.

Romeu, Aldaya Vivian (2008) La dimensión comunicativa del arte. Apuntes para un estado de la cuestión. En XV Anuario de Investigación de la Comunicación CONEICC. México.

Tamayo, Alejandro (2012). Astronomías interiores. Tesis inédita Maestría en artes plásticas y visuales Universidad Nacional de Colombia. Colombia.



FACULTAD DE ARTES



FACULTAD DE ARTES



VIII. Mapa curricular

	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10
1	Conceptos de arte en la red	Arte en la red	Conceptos de arte sonoro	Arte sonoro	Arte y lenguaje	Arte y tecnologías interactivas	Avances tecnológicos	Arte digital emergente	Trabaja de proyecto artístico	Trabaja de proyecto artístico
2	Historia del arte electrónico	Historia del arte electrónico	Difusión memoria	Difusión cultura	Conceptos de arte y tecnologías interactivas	Dibujo concepto	Ingles C1	Estudios visuales	Creación de proyectos	
3	Imagery y animación digital	Investigación del proyecto artístico I	Investigación del proyecto artístico II	Investigación del proyecto artístico III	Dibujo narración	Guión	Temas selectivos de arte digital	Ingles C2		
4	Investigación I	Estadística	Estadística	Seminarios	Proyecto artístico I	Proyecto artístico II	Producción de proyecto artístico I	Producción de proyecto artístico II		
5	Presentación electrónica	Videoarte								
6	Dibujo memoria	Dibujo secuencia								
7	Optativa 1 de Imágenes, Nucleo Sustantivo	Optativa 1 de Imágenes, Nucleo Sustantivo	Optativa 1 de Imágenes, Nucleo Sustantivo	Optativa 2 de Imágenes, Nucleo Sustantivo	Optativa 3 de Imágenes, Nucleo Sustantivo	Optativa 4 de Imágenes, Nucleo Sustantivo	Optativa 5 de Imágenes, Nucleo Sustantivo	Optativa 6 de Imágenes, Nucleo Sustantivo	Optativa 7 de Imágenes, Nucleo Sustantivo	Optativa 8 de Imágenes, Nucleo Sustantivo
8	HT 13 HP 20 TH 33 CR 48	HT 13 HP 20 TH 33 CR 48	HT 7 HP 28 TH 33 CR 46	HT 7 HP 28 TH 33 CR 46	HT 7 HP 23 TH 30 CR 37	HT 7 HP 23 TH 30 CR 37	HT 9 HP 25 TH 34 CR 43	HT 9 HP 25 TH 34 CR 43	HT 9 HP 25 TH 34 CR 43	HT 9 HP 25 TH 34 CR 43

SIMBOLOGÍA

Horas teóricas	29
Horas prácticas	23
Total de horas	52
Creditos	11

→ Líneas de selección
* Actividad Académica

Obligatorio Nucleo Básico	0
Obligatorio Nucleo Sustantivo	24
Obligatorio Nucleo Integral	24
Optativo Nucleo Sustantivo	72
Optativo Nucleo Integral	72

PARÁMETROS DEL PLAN DE ESTUDIOS

Nucleo Básico (Obligatorio, curso Frecuencia 11 UA)	29	23	52	11
Nucleo Sustantivo (curso y actividades 20 UA)	24	74	108	24
Nucleo Integral (UA + 1 Actividad académica)	24	142	166	24
Total del Nucleo Básico (11 UA para cubrir 60 créditos)	29	23	52	11
Total del Nucleo Sustantivo (20 UA para cubrir 100 créditos)	24	74	108	24
Total del Nucleo Integral (10 UA + 1 Actividad académica para cubrir 156 créditos)	24	142	166	24

TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS	
UA Obligaciones	54
UA Opcionales	54
UA + Actividades	108
Creditos	24

