



## GUÍA PEDAGÓGICA

### 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

Curso  Curso taller

Tipo de UA Seminario  Taller

Laboratorio  Práctica profesional

Otro tipo (especificar)

### Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido  No escolarizada. Sistema virtual

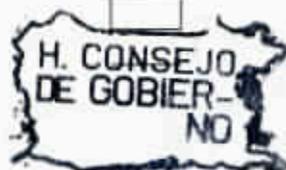
Escolarizada. Sistema flexible  No escolarizada. Sistema a distancia

No escolarizada. Sistema abierto  Mixta (especificar).

### Formación académica común

| ARTES PLÁSTICAS 2003

| ARTE DIGITAL 2010





Formación académica equivalente

Unidad de Aprendizaje

Licenciatura... (Año)

## II. Presentación del Programa

El presente programa propone seguir fomentando y consolidar las bases iniciadas en la asignatura "Proyecto artístico I", que se fundamentan en la comprensión de una producción en artes que integra un discurso teórico y una experiencia práctica.

El reconocimiento de una relación integral entre estos elementos del proceso de conocimiento artístico (teoría y práctica, la cual se logra a través de seminarios y talleres) resulta fundamental en la formación académica de un estudiante de artes, ya que el principal objetivo de los dos cursos (Proyecto artístico I y Proyecto artístico II) es que el estudiante logre desarrollar un texto y una imagen trabajadas desde su plano afectivo. Dicho de otra forma, se trata de sentar las bases y herramientas para identificar un proyecto artístico a partir de la premisa: en el quehacer se genera el concepto.

## 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:**

Desarrollar en el alumno/a el dominio teórico, metodológico y axiológico del campo de conocimiento donde se inserta la profesión.

**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.**

Delinear una producción artística digital que en paralelo implique un proyecto de investigación con tres factores constitutivos de la producción artística: un discurso sobre lo afectivo capaz de generar interés en un lector lejano a los detonantes de la producción, un discurso sobre lo objetual desde la comprensión de los conceptos de forma, espacio y tiempo, finalmente una argumentación conceptual desde disciplinas del pensamiento que aborden los fenómenos de lo subjetivo, lo social o lo discursivo, para adquirir elementos de incorporación a sistemas de conocimiento del objeto artístico.

Por otro lado, el objetivo específico del curso es ofrecer al estudiante herramientas y



estrategias de producción de proyecto alrededor del eje temático el libro. El libro como una expresión artística, como una forma de escritura, como un proceso, como un pensamiento, como un objeto, como un texto, como imagen, etc. Se trata de indagar en las posibilidades de esta forma de transmisión de conocimiento y ofrecerlas como estrategias para cada uno de los proyectos.

El objetivo material es la fabricación de un libro de artista que tiene su germen en la bitácora impulsada en la unidad Proyecto artístico I, sin embargo, al analizar las herramientas y las formas en que se puede construir un libro de artista, lo que se pretende también, es desplazar la comprensión que hagan sobre el tema hacia diversos conceptos más complejos y específicos por parte de la "escritura" cada uno de los estudiantes.

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

### 1 El libro de artista como espacio, soporte y estrategia de producción.

#### Objetivo general:

Introducir al alumno en el Libro-Arte/Libro de artista, sus herramientas metodológicas, conceptuales y las distintas plataformas de despliegue.

#### Temáticas.-

- 1 El libro de artista, su emergencia y sus formas
- 2 El libro electrónico. El libro de artista en la era digital
- 3 El libro como discurso (charla)

#### Métodos, estrategias y recursos para la enseñanza.-

Exposición de clase de tácticas y estrategias contemporáneas de creación, edición y publicación en torno al libro arte, por parte de los profesores.

Proyección de imágenes y videos

Seminarios de discusión

Ejercicios prácticos de acercamiento al libro arte, por parte de los alumnos

#### Actividades para el aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Exposición del profesor de tácticas y estrategias contemporáneas de creación, edición y publicación en torno al libro arte	Cada uno de los profesores presentará diferentes proyectos del libro de artista en la era digital	Charla por parte de un experto en libro arte
<b>Tiempo</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Tiempo</b>
1 sesión	2 sesiones	1 sesión

H. CONSEJO DE GOBIERNO  
DE GOBIERNO  
NO

H. CONSEJO ACADÉMICO  
CO

FACULTAD DE ARTES

FACULTAD DE ARTES



**Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)**

Escenarios	Recursos
Aula	Equipo de proyección digital, bocinas Computadora

**2 El libro como forma, la escritura como formación.**

**Objetivo general:**

- Profundizar en diversas plataformas de despliegue del Libro-Arte/Libro de Artista.
- Expandir el significado del libro como soporte desplazando su comprensión hacia prácticas artísticas como actos de escritura o gesto obsesivo e inacabable del proceso de producción, para favorecer en el alumno el reconocimiento de conceptos y herramientas que podrían afectar (incidir) su discurso.

**Temáticas.-**

1. Libro ciudad. Grafía corpórea. Apunte peatonal.
2. Libro en movimiento. Video bitácora.
3. Libro archivo. Videoarte y sus posibilidades como archivo.
4. Libro en red. Creación colectiva en internet.
5. Libro interactivo
6. Libro animación. El trazo y la repetición.
7. Libro retrato
8. Libro archivo
9. Libro cuerpo
10. Libro ausencia
11. Exposiciones

**Métodos, estrategias y recursos para la enseñanza.-**

Exposición de clase de herramientas metodológicas, conceptuales y diferentes plataformas de despliegue del libro arte, por parte de los profesores.  
Proyección de imágenes y videos  
Seminarios de discusión  
Ejercicios prácticos de acercamiento al libro arte, por parte de los alumnos

**Actividades para el aprendizaje**

Inicio	Desarrollo	Cierre
Exposición de clase del profesor	Cada uno de los profesores presentará diferentes	Presentación de libros de artista para evaluación.



	plataformas de despliegue del libro arte, Cada presentación hará énfasis en la escritura como gesto obsesivo e inacabable del proceso de producción	investigación generada en la producción.
<b>Tiempo</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Tiempo</b>
1 sesión	15 sesiones	2 sesiones
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
<b>Escenarios</b>		<b>Recursos</b>
Aula Espacios extramuros para exhibición de producción de libros		Equipo de proyección digital, bocinas Computadora

### VII. Acervo bibliográfico

- Zavala, Lauro (1999) La precisión de la incertidumbre : posmodernidad, vida cotidiana y escritura. Universidad Autónoma del Estado de México. México
- Hawking, Stephen. (2011). Breve Historia del tiempo. Critica. Barcelona
- Shanken, Edward A. (2009) Art and electronic media. Phaidon Press. London.
- Los manifiestos del arte posmoderno. Textos de exposiciones 1980-1995 Anna María Guash (d.) Akal/Arte contemporáneo. 2000.
- Guasch, Ana María. Arte y archivo, 1920-2010: Genealogías, tipologías y discontinuidades. Akal, 2011.

<b>Elaboró</b>	Carlos Octavio Gutiérrez López Leonardo Rodríguez Torres Cinthia Sánchez Ramos Sandra Leticia Cuevas Torres Itandehuitl Ortab Rosales	<b>Fecha</b>	Enero 2015
----------------	---	--------------	------------

**Fecha de aprobación** H. Consejo Académico 23 MAR 2015 H. Consejo de Gobierno 23 MAR 2015

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

