



## CARACTERÍSTICAS GENERALES

**Nombre de la Carrera**

Licenciatura en Arte Digital 2010

**Título que otorga**

Licenciado/a en Arte Digital

**Espacio académico donde se imparte**

Facultad de Artes

**Área del conocimiento a la que se inscribe**

Ciencias Sociales y Humanidades

**Tipo de programa educativo al que corresponde**

Práctico Individualizado

**Duración total de la carrera**

10 periodos (5 años)

**Valor en créditos del plan de estudios**

404 (308 obligatorios y 96 optativos)

**Calendario escolar y periodos para administrar las unidades de aprendizaje**

Calendario escolar anual, con dos periodos regulares y un intensivo

**Modalidad educativa en la que se impartirá**

Escolarizada con administración flexible de la enseñanza



## OBJETIVO DE LA CARRERA

Formar profesionales con un alto sentido de responsabilidad, de ética y de servicio, avocado a explotar el fenómeno digital para transmitir sus ideas estéticas como detonante afectivo de una producción artística.

El Licenciado/a en arte Digital contará competencias y aprendizajes para:

- Generar 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. (metodológico)
- Producir secuencias y narrativas visuales, fijas y en movimiento. (técnico)
- Representar ideas a través de imágenes fijas y en movimiento. (técnico)
- Conocer a profundidad, los movimientos artísticos que han producido la creación artística contemporánea y que, condicionan la comprensión de la imagen en la cultura digital. (axiológico)
- Diferenciar las imágenes en sus diversos sentidos ya sean decorativos, cognitivos o estéticos.(axiológico)
- Gestionar recursos para realización de proyectos ya sean artísticos o de pertinencia social y comercial. (metodológico)
- Construir modelos de enseñanza visual en contextos diversos, desde educación formal en instituciones formativas y educativas, hasta informal, dentro de instituciones de divulgación cultural. (metodológico)
- Proponer discursos simbólicos alrededor de producciones artísticas y visuales con fines estéticos o informativos. (axiológico)
- Investigar sobre fenómenos visuales. (metodológico)
- Manejar la diversidad de plataformas digitales. (técnico)
- Manejar software tanto comercial como libre. (técnico)
- Crear proyectos autogestivos. (axiológico)
- Aplicar proyectos autogestivos en el ámbito de la difusión cultural, en medios masivos de comunicación de espacios públicos y privados. (metodológico)
- Manejar poéticas visuales. (axiológico) (Teórico, disciplinaria)



## PERFIL DE EGRESO

### Funciones y tareas profesionales que desarrollará el egresado.

#### Producción artística.

- Crear objetos artísticos: videos; animaciones; imagen auditiva; intervenciones al espacio urbano, natural, virtual; manipulación de tecnología obsoleta; acciones reales o virtuales; interactividad; juegos digitales; objetos electrónicos; net art; activismo digital.

#### Producción audiovisual.

- Crear producciones de imagen fija y en movimiento: presentaciones digitales, videos, animaciones, imagen en movimiento como ficción, imagen en movimiento como documentales, promocionales en imagen fija y en movimiento, comerciales, direcciones artísticas de teatro, cine, producción de cine, teatro, video.

#### Educación visual.

- Crear diversas estrategias educativas para la educación visual: programas educativos, cursos de capacitación, de actualización, de formación profesional, de formación educativa, planes de estudio, material didáctico, discursos museográficos, discursos curatoriales, investigación artística.



## ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURA DEL PLAN DE ESTUDIOS

### NÚCLEO BÁSICO

#### OBLIGATORIAS

No.	UNIDAD DE APRENDIZAJE	HT	HP	TH	CR	ÁREA CURRICULAR
1	Arte en la red	1	5	6	7	Estratégica de Informaciones Emergentes
2	Conceptos de Arte en la red	1	5	6	7	Estratégica de Informaciones Emergentes
3	Estética	3	0	3	6	Teórico Cognitiva
4	Historia del Arte	3	0	3	6	Teórico Cognitiva
5	Historia del Arte electrónico	3	0	3	6	Teórico Cognitiva
6	Imagen electrónica	3	3	6	9	Arte Digital
7	Imagen y animación digital	3	3	6	9	Arte Digital
8	Investigación I	3	0	3	6	Teórico Cognitiva
9	Investigación II	3	0	3	6	Teórico Cognitiva
10	Pensamiento electrónico	3	3	6	9	Arte Digital
11	Videoarte	3	3	6	9	Arte Digital
SUBTOTAL		29	22	51	80	
11	<b>TOTAL DEL NÚCLEO BÁSICO</b>	<b>29</b>	<b>22</b>	<b>51</b>	<b>80</b>	



## NÚCLEO SUSTANTIVO

### OBLIGATORIAS

No.	UNIDAD DE APRENDIZAJE	HT	HP	TH	CR	ÁREA CURRICULAR
1	Análisis cinematográfico	3	0	3	6	Teórico Cognitiva
2	Arte sonoro	1	5	6	7	Estratégica de Informaciones Emergentes
3	Arte y lenguaje	3	0	3	6	Teórico Cognitiva
4	Arte y tecnologías interactivas	1	5	6	7	Estratégica de Informaciones Emergentes
5	Conceptos de arte sonoro	1	5	6	7	Estratégica de Informaciones Emergentes
6	Conceptos de arte y tecnologías interactivas	1	5	6	7	Estratégica de Informaciones Emergentes
7	Dibujo concepto	0	6	6	6	Representación Visual
8	Dibujo cultura	0	6	6	6	Representación Visual
9	Dibujo memoria	0	6	6	6	Representación Visual
10	Dibujo mimesis	0	6	6	6	Representación Visual
11	Dibujo narración	0	6	6	6	Representación Visual
12	Dibujo secuencia	0	6	6	6	Representación Visual
13	Guión	3	0	3	6	Teórico Cognitiva
14	Investigación del proyecto artístico I	3	3	6	9	Proyectual
15	Investigación del proyecto artístico II	3	3	6	9	Proyectual
16	Producción de proyecto artístico I	3	3	6	9	Proyectual
17	producción de proyecto artístico II	3	3	6	9	Proyectual
18	Proyecto artístico I	3	3	6	9	Proyectual
19	Proyecto artístico II	3	3	6	9	Proyectual
20	Semiótica	3	0	3	6	Teórico Cognitiva
SUBTOTAL		34	74	108	142	



**OPTATIVAS DE REPRESENTACIÓN VISUAL.** Acreditar 2 unidades de aprendizaje para cubrir 12 créditos.

No.	UNIDAD DE APRENDIZAJE	HT	HP	TH	CR	ÁREA CURRICULAR
1	Dibujo cinético 1	0	6	6	6	Representación Visual
2	Dibujo cinético 2	0	6	6	6	Representación Visual
3	Dibujo proceso 1	0	6	6	6	Representación Visual
4	Dibujo proceso 2	0	6	6	6	Representación Visual
5	Dibujo subjetivo 1	0	6	6	6	Representación Visual
6	Dibujo subjetivo 2	0	6	6	6	Representación Visual
SUBTOTAL		0	12	12	12	

**OPTATIVAS DE SINTÁCTICA.** Acreditar 4 unidades de aprendizaje, para cubrir 12 créditos

No.	UNIDAD DE APRENDIZAJE	HT	HP	TH	CR	ÁREA CURRICULAR
1	Arte objeto	0	3	3	3	Sintáctica
2	Ensamble	0	3	3	3	Sintáctica
3	Grabado en relieve	0	3	3	3	Sintáctica
4	Huecograbado	0	3	3	3	Sintáctica
5	Instalación	0	3	3	3	Sintáctica
6	Intervenciones	0	3	3	3	Sintáctica
7	Materiales alternativos	0	3	3	3	Sintáctica
8	Modelado	0	3	3	3	Sintáctica
9	Neográfica	0	3	3	3	Sintáctica



No.	UNIDAD DE APRENDIZAJE	HT	HP	TH	CR	ÁREA CURRICULAR
10	Performance	0	3	3	3	Sintáctica
11	Pintura lumínica	0	3	3	3	Sintáctica
12	Pintura superposición	0	3	3	3	Sintáctica
13	Pintura tonal	0	3	3	3	Sintáctica
14	Pintura yuxtaposición	0	3	3	3	Sintáctica
15	Planografía	0	3	3	3	Sintáctica
16	Talla	0	3	3	3	Sintáctica
	SUBTOTAL	0	12	12	12	
<b>26</b>	<b>TOTAL DEL NÚCLEO SUSTANTIVO</b>	<b>34</b>	<b>98</b>	<b>132</b>	<b>166</b>	



## NÚCLEO INTEGRAL

### OBLIGATORIAS

No.	UNIDAD DE APRENDIZAJE	HT	HP	TH	CR	ÁREA CURRICULAR
1	Arte digital emergente	1	5	6	7	Estratégica de Informaciones Emergentes
2	Estudios visuales	3	0	3	6	Teórico Cognitiva
3	Gestión de proyectos	3	0	3	6	Teórico Cognitiva
4	Inglés C1	2	2	4	6	Arte Digital
5	Inglés C2	2	2	4	6	Arte Digital
	Práctica profesional *	--	--	--	30	Arte Digital
6	Temas selectos de arte digital	1	5	6	7	Estratégica de Informaciones Emergentes
7	Titulación de proyecto artístico I	3	3	6	9	Proyectual
8	Titulación de proyecto artístico II	3	3	6	9	Proyectual
SUBTOTAL		18	20	38	86	

**OPTATIVAS.** Acreditar 8 unidades de aprendizaje para cubrir 72 créditos.

No.	UNIDAD DE APRENDIZAJE	HT	HP	TH	CR	ÁREA CURRICULAR
1	Animación 1	0	9	9	9	Arte Digital
2	Animación 2	0	9	9	9	Arte Digital
3	Básico en animación 1	0	9	9	9	Arte Digital
4	Básico en animación 2	0	9	9	9	Arte Digital
5	Básico en videoarte 1	0	9	9	9	Arte Digital
6	Básico en videoarte 2	0	9	9	9	Arte Digital





No.	UNIDAD DE APRENDIZAJE	HT	HP	TH	CR	ÁREA CURRICULAR
7	Producción en animación 1	0	9	9	9	Arte Digital
8	Producción en animación 2	0	9	9	9	Arte Digital
9	Producción en videoarte 1	0	9	9	9	Arte Digital
10	Producción en videoarte 2	0	9	9	9	Arte Digital
11	Proyecto de titulación en animación 1	3	3	6	9	Arte Digital
12	Proyecto de titulación en animación 2	3	3	6	9	Arte Digital
13	Proyecto de titulación en videoarte 1	3	3	6	9	Arte Digital
14	Proyecto de titulación en videoarte 2	3	3	6	9	Arte Digital
15	Videoarte 1	0	9	9	9	Arte Digital
16	Videoarte 2	0	9	9	9	Arte Digital
SUBTOTAL		--	--	--	72	
<b>16 + 1*</b>	<b>TOTAL DEL NÚCLEO INTEGRAL</b>	<b>18 + --</b>	<b>20 + --</b>	<b>3 + --</b>	<b>158</b>	

<b>TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS</b>	
<b>UA OBLIGATORIAS</b>	<b>39 + 1*</b>
<b>UA OPTATIVAS</b>	<b>14</b>
<b>UA A ACREDITAR</b>	<b>53 + 1*</b>
<b>CRÉDITOS</b>	<b>404</b>

\* Actividad Académica.

Nota. La carga horaria de las Unidades de Aprendizaje (UA) optativas, varía de acuerdo a la elección del alumno.