



## 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

Período 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

Para formar al estudiante de Arte Digital es necesario abordarse dentro de un nivel sintáctico para entender al cuerpo como objeto de representación artística, como una manera de comprender al cuerpo-espacio-tiempo.

Por otra parte entre un nivel semántico, abordar los contextos culturales, temporales y sociales que son primordiales para crear un discurso sólido y representativo en el quehacer del Artista.

Y por último en un nivel pragmático, entender el proceso en el que se generan ideas y que son ejecutadas por medio del cuerpo para establecer el vínculo social-lingüístico entre el Artista y el receptor.

## III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación:

Sustantiva

Área Curricular:

Sintáctica

Carácter de la UA:

Optativa

## 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:**

Aplicar las capacidades creativas para el manejo de la forma, el espacio y el tiempo, necesarias en la realización de proyectos artísticos, de dos y tres dimensiones en los campos de: escultura, pintura, arte de concepto y gráfica.

**V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.**

Usar el cuerpo como un medio reflexivo acerca de los fenómenos socioculturales, para poder ser llevados a un nivel de representación dinámico en donde los medios digitales sean parte del discurso visual del estudiante.

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

**1. CUERPO Y ARTE – 8 semanas**

**Objetivo general:** Proponer experiencias desde el cuerpo Hacer conciencia de la corporalidad en la cotidianidad. Registrar las experiencias del cuerpo a través de diversos lenguajes: fotografía, dibujo, audio, texto, intervención al cuerpo, acción, entre otras.

1. ESCRIBIR AL CUERPO - El texto
2. ESCRIBIR EL CUERPO - El autorretrato
3. ESCRIBIR CON EL CUERPO - La huella
4. ESCRIBIR DESDE EL CUERPO - La acción

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

Se propone la experimentación sin proporcionar conocimientos previos, teóricos o prácticos, para que el estudiante identifique su propio cuerpo y cómo puede hablar a través de él, y sobre todo cómo el cuerpo habla por sí mismo.

**Actividades para el aprendizaje**

Inicio	Desarrollo	Cierre
--------	------------	--------



Propuesta de ejercicio.	Experimentación	Presentación de ejercicios y discusión en grupo
Tiempo	Tiempo	Tiempo
30 minutos	2 horas	30 minutos
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
<b>Escenarios</b>		<b>Recursos</b>
Taller de performance Espacios de la Facultad de Artes y la Universidad Espacio público		Equipo de proyección digital. Bibliografía básica y complementaria.

## 2. EL ARTE DE ACCIÓN - 4 semanas

**Objetivo general: Presentar al estudiante las diversas manifestaciones del arte de acción, para que identifique sus características y diferencias**

### 2.1 El arte de acción

- a) Performance
- b) Video-performance
- c) Happening
- d) Performance-teatro
- e) Performance-danza
- f) Performance-cabaret

#### Ejercicios de acción

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

Revisión teórica a manera de seminario de las prácticas de action art  
Espacio de taller para experimentar con las técnicas revisadas

#### Actividades para el aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Introducción a la temática.	Seminario para compartir información Prácticas en taller	Presentación de ejercicios y discusión en grupo
Tiempo	Tiempo	Tiempo
30 minutos	1.5 horas	1 hora
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
<b>Escenarios</b>		<b>Recursos</b>
Taller de performance Biblioteca		Equipo de proyección digital. Bibliografía básica y complementaria.



### 3. PERFORMANCE Y REGISTRO – 6 semanas

**Objetivo general: Objetivo general: El estudiante desarrollará su producción**

- a) Guión
- b) Montaje
- c) Registro en fotografía
- d) Registro en video
- e) El vestigio de la acción

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

Organizar paralelamente, asesorías personalizadas de producción de taller con reflexión de ideas para generar un presentación de alguna acción, en donde se sustente todo tipo de bagajes en torno a la cultura digital y el cuerpo y que sea objeto de reflexión en los trabajos de investigación y producción.

**Actividades para el aprendizaje**

Inicio	Desarrollo	Cierre
Reflexión de ideas a partir de la propuesta del estudiante.	Asesorías personalizadas de producción de taller. Elabración de propuesta Lectura de textos	Presentación de avances
Tiempo	Tiempo	Tiempo
1 hora	1 hora	1 hora

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

Escenarios	Recursos
Taller de producción.  Escenario para la presentación final.	Equipo de proyección digital Equipo de taller básico. Bibliografía básica y complementaria.

### VII. Acervo bibliográfico

**BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:**

- ALFANO MIGLIETTI, Francesca (2003) *Extreme Bodies, the use and abuse of body in art*. Ed. Skira, Milan.
- GOLDBERG, Roselee (1998) *Performance, live art since 1960*. Thames and Hudson, Nueva York.
- SCHIMMEL, Paul (2012) *Campos de acción*. Ed. Alias, México.
- VERGINE, Lea (2000) *Body Art and Performance, the body as a language*. Ed. Skira, Milan.
- WARR, Tracey (2006) *El cuerpo del artista*. Ed. Phaidon, Nueva York.

**BIBLOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:**

- EXTERESA: <http://www.exteresa.bellasartes.gob.mx/>
- MUSEO EL CHOPO: <http://www.chopo.unam.mx/>
- PERFORMANCEOLOGÍA: <http://performancelogia.blogspot.mx/>
- INSTITUTO HEMISFÉRICO DE PERFORMANCE Y POLÍTICA: <http://hemisphericinstitute.org/>



**Elaboró**  **Fecha**

**Fecha de aprobación**

**CONSTANCIA DE LO HH CONSEJOS APROBANDO PROGRAMA, GUÍA PEDAGÓGICA Y GUÍA DE EVALUACIÓN EN LA SIGUIENTE PÁGINA**



**UAEM** | Universidad Autónoma  
del Estado de México

La Facultad de Artes de la  
Universidad Autónoma del Estado de México



Otorga la presente

### CONSTANCIA

**A la M.E.V. CLAUDIA MARCELA CADENA SANDOVAL**

Por haber participado en la actualización de los programas, guías pedagógicas y guías de evaluación de las Unidades de Aprendizaje:

Investigación del Proyecto Artístico II y Performance, del plan de estudios de la Licenciatura en Arte Digital

Taller de Investigación VI y Seminario Pragmático IV, del plan de estudios de la Licenciatura en Artes Plásticas.

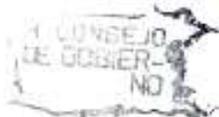
Aprobados por los HH. Consejos Académico y de Gobierno en la sesión Extraordinaria del 31 de enero de 2017.

A petición del interesado, se extiende la presente a los 2 días del mes de junio de 2017.

**ATENTAMENTE**

PATRIA, CIENCIA Y TRABAJO

"2017, Año del Centenario de la Promulgación de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos"



SECRETARÍA DE ARTES

**D.A. JANITZIO ALATRISTE TOBILLA**  
PRESIDENTE DE LOS HH. CONSEJOS ACADÉMICO Y DE GOBIERNO



[www.uaemex.mx](http://www.uaemex.mx)

Cerro de Coatepec, Ciudad Universitaria C.P. 50100 - Toluca, Estado de México

Tel: (01722) 215-9334, 167-1276 Ext. Interna UAEM 3380