



## GUÍA PEDAGÓGICA

### I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Licenciatura

Unidad de aprendizaje  Clave

Carga académica	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="9"/>
	Horas teóricas	Horas prácticas	Total de horas	Créditos

Período escolar en que se ubica  2  X  4  5  6  7  8  9  10

Seriación	<input type="text" value="NINGUNA"/>	<input type="text" value="INVESTIGACIÓN DE PROYECTO ARTÍSTICO II"/>	
	UA Antecedente	UA Consecuente	
Tipo de UA	Curso	<input type="checkbox"/> Curso taller	<input type="checkbox"/>
	Seminario	<input type="checkbox"/> Taller	<input checked="" type="checkbox"/> X
	Laboratorio	<input type="checkbox"/> Práctica profesional	<input type="checkbox"/>
	Otro tipo (especificar)	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### Modalidad educativa

<input type="checkbox"/> Escolarizada. Sistema rígido	<input type="checkbox"/> No escolarizada. Sistema virtual	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Escolarizada. Sistema flexible	<input checked="" type="checkbox"/> No escolarizada. Sistema a distancia	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> No escolarizada. Sistema abierto	<input type="checkbox"/> Mixta (especificar). <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>

### Formación académica común

<input type="checkbox"/> Artes Plásticas 2003	<input checked="" type="checkbox"/> X Licenciatura... (Año)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arte Digital 2010	<input checked="" type="checkbox"/> X Licenciatura... (Año)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Licenciatura... (Año)	<input type="checkbox"/> Licenciatura... (Año)	<input type="checkbox"/>



Licenciatura... (Año)	<table border="1"> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> </table>			Unidad de Aprendizaje
<b>Formación académica equivalente</b>				

## II. Presentación del Programa

1. Formar licenciados que contribuyan al progreso social, económico y cultural del país y desarrollar en los alumnos los aprendizajes y competencias para:
  - a) Ejercer el diálogo y el respeto
  - b) Reconocer la diversidad cultural
  - c) Convivir con las reglas de comportamiento socialmente aceptables
  - d) Incorporar estrategias para el análisis de datos e información, comprender su significado, procesarla y convertirla en conocimiento
  - e) Adquirir los valores de cooperación y solidaridad
  - f) Cuidar su salud y desarrollar armoniosamente
  
- a) Describir el alcance de los objetivos de la unidad de aprendizaje y su contribución en el perfil de egreso.

Analizar, desde la producción artística y la producción audiovisual, el concepto de objeto artístico en la cultura digital, identificando fenómenos y problemas visuales a través de la investigación-producción, para proponer una posible reconocimiento e implicación del trabajo de cada alumno, en la institución artística y/o, en la industrias del entretenimiento.

## 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**

Trazar una producción artística digital a manera de proyecto de investigación, que contemple los tres factores constitutivos de la creación visual: un discurso sobre lo afectivo, una generación de objetos artísticos digitales, por último, un discurso sobre los significados del objeto artístico. Para proponer un sentido a su producción, vista desde los factores detonantes de ésta.

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

**1.- Discurso sobre lo afectivo TALLER GRUPAL**

**Objetivo general:** El alumno revisará y analizará diversas formas de apropiación visual del tiempo afectivo.

Analizará los desplazamientos que surgen al ver a la obra como proceso de sí misma.

**Obtendrá elementos para elaborar un discurso sobre lo afectivo.**

- a. Introducción de la idea de temporalidad de la obra.
- b. Análisis de los desplazamientos que surgen al ver a la obra como proceso



de sí misma		
c. Discurso sobre lo afectivo		
<b>Métodos, estrategias y recursos para la enseñanza</b>		
Exposición de clase por el profesor, sesiones de discusión sobre la producción del alumno, lectura de textos recomendados según el proyecto del alumno, revisión de los procesos y su carácter proyectivo en la producción del taller, discusiones sobre resultados obtenidos.		
<b>Actividades para el aprendizaje</b>		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Exposición de clase por el profesor. Sesiones de discusión sobre la producción del alumno.	Lectura de textos recomendados según el proyecto del alumno . Revisión de los procesos y su carácter proyectivo en la producción del taller.	Seminarios. Discusiones sobre resultados obtenidos.
Tiempo	Tiempo	Tiempo
4 sesiones	4 sesiones	4 sesiones
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
Escenarios	Recursos	
Aula digital	Equipo de proyección digital. Bibliografía básica y complementaria.	

<b>2.- Discurso sobre lo objetual ASESORÍAS</b>		
<b>Objetivo general:</b> El alumno comprenderá la relación entre producción y ámbito social, en función de la lógica que rige los espacios de validación del arte. Reflexionará acerca del campo semántico de realidad a la que alude su proyecto. Obtendrá elementos para elaborar un discurso sobre lo objetual.		
<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Relación entre producción y contexto. Análisis de la lógica que rige a los espacios de validación del arte</li> <li>◦ Discurso sobre lo objetual             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Contextualización y montaje de la producción del alumno</li> </ul> </li> </ul>		
<b>Métodos, estrategias y recursos para la enseñanza.-</b>		
Exposición de clase por el profesor, exposición de clases por alumnos, visitas a exposiciones, coloquios, etc., revisión de artistas recomendados según el proyecto de los alumnos, discusión sobre la contextualización y montaje de la producción del alumno, discusión sobre las cualidades formales de la obra de los alumnos		
<b>Actividades para el aprendizaje</b>		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Exposición de clase por el profesor.	Visitas a exposiciones. Asistencia a coloquios. Revisión	Discusión sobre la contextualización y montaje de la



Exposición de clases por alumnos.	de artistas recomendados según el proyecto de los alumnos.	producción del alumno. Discusión sobre las cualidades formales de la obra de los alumnos
Tiempo	Tiempo	Tiempo
4 sesiones	4 sesiones	4 sesiones
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
Escenarios		Recursos
Aula digital. Galerías de arte. Museos.		Equipo de proyección digital Transporte para visitas y viajes de prácticas Bibliografía básica y complementaria.

<b>3.- Discurso sobre lo conceptual</b>		
<b>Objetivo general:</b> El alumno investigará artistas y temas relacionados a su proyecto, con lo cual, obtendrá elementos conceptuales que les permitan generar un discurso alrededor de su proyecto.		
<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Revisión de conceptos a partir del proyecto del alumno</li> <li>◦ Investigación de artistas y temas relacionados al proyecto del alumno</li> <li>◦ Discurso sobre lo conceptual</li> </ul>		
<b>Métodos, estrategias y recursos para la enseñanza.-</b> Lectura de textos recomendados según el proyecto del alumno, discusión de textos.		
<b>Actividades para el aprendizaje</b>		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Lectura de textos recomendados según el proyecto del alumno.	Discusión de textos.	Organización de la información en un texto coherente.
Tiempo	Tiempo	Tiempo
2 sesiones	2 sesiones	2 sesiones
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
Escenarios		Recursos
Aula digital.		Bibliografía básica y complementaria.

## VII. Acervo bibliográfico

<p><b>BÁSICO</b></p> <p>2. Certeau, Michel de. <i>La cultura en plural</i>. Buenos Aires, Nueva visión, 2004.</p> <p>3. _____. <i>La invención de lo cotidiano. Vol 1 Artes de hacer</i>. México, Universidad</p>
---



- Ibereamericana/Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, 2007.
4. Fernández Christlieb, Pablo. *La sociedad mental*; Ed Anthropos, Barcelona, 2004.
  5. \_\_\_\_\_ *La Velocidad de las bicicletas y otros ensayos de la cultura cotidiana*. México, Vila Editores, 2005.
  6. \_\_\_\_\_ *Los objetos y esas cosas*. Cuadernos de El Financiero, México. 2003.
  7. Calle, Sophie. *Double game*, Ediciones Violette, 2007.
  8. Collings, Matthew. *Sarah Lucas*. Tate pub., 2002
  9. Costa, Guido. *Nan Goldin*. Phaidon, 2010. Kabakov, Ilya. *On the "total" Installation*. Germany, Edition Cantz, 1995.
  10. Danto, Arthur. *Shirin Neshat*. Rizzoli, 2010. Medina, Cuauhtemoc. *Francis Alys*. Phaidon, 2007
  11. Ehrenberg, Felipe (2000) *El Arte de vivir del arte: manual para la autoadministración de artistas plásticos*. Biombo Negro ; CONACULTA, México.
  12. Fritscher, Jack. *Mapplethorpe: assault with a deadly camera*. Hastings House, 1994.

#### COMPLEMENTARIO

13. Greiner, Catherine. *Annette Messager*. Flammarion, 2001.
14. Hernández Sampieri, Roberto. *Metodología de la investigación cualitativa*
15. Iglesias, Severo (1981) *Principios del método de la investigación científica*. Editorial Tiempo y Obra, México.
16. Merck, Mandy. *The art of Tracey Emin*. Thames & Hudson, 2002
17. Verwoert, Jan. *Bas Jan Ader: In search of the miraculous*. Afterall books, 2006.
18. Wajcman, Gérard. *Colección seguido de La avaricia*, Buenos Aires, Manantial, 2010
19. \_\_\_\_\_ *El objeto del siglo*. Buenos Aires, Amorrortu, 2001

Elaboró

Claudia Marcela Cadena Sandoval

Fecha

Julio 2017

Fecha de aprobación

H. Consejo Académico

H. Consejo de Gobierno