



GUÍA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Facultad de Artes

Licenciatura

Arte Digital

Unidad de aprendizaje

Performance

Clave

L44337

Carga académica

0

3

3

3

Horas teóricas

Horas prácticas

Total de horas

Créditos

Período escolar en que se ubica

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Seriación

Ninguna

Ninguna

UA Antecedente

UA Consecuente

Curso

Curso taller

Tipo de UA

Seminario

Taller

X

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

Licenciatura... (Año)

Arte Digital 2010

Licenciatura... (Año)

Licenciatura... (Año)

Licenciatura... (Año)

Licenciatura... (Año)

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:

Área Curricular:

Carácter de la UA:

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

Actividad de aprendizaje	Evidencia	Instrumentos
Ejercicios de experimentación Lecturas	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de ejercicios • Puesta en común • Sentido crítico frente a su propia producción y la de 	Nivel de exploración Capacidad para concretar ideas



	sus compañeros	Capacidad para definir el objeto
--	----------------	----------------------------------

2. EL ARTE DE ACCIÓN - 4 semanas

Objetivo general: Se presentará al estudiante las diversas manifestaciones del arte de acción: Performance, happening, Performance-teatro, Performance-danza, Performance-cabaret, etc.

- 2.1 El arte de acción**
- Performance
 - Happening
 - Performance-teatro
 - Performance-danza
 - Performance-cabaret
- 2.2 Ejercicios de acción**

Actividad de aprendizaje	Evidencia	Instrumentos
Revisión de temáticas en clase	<ul style="list-style-type: none"> Recopilación de información Participación en clase Ejercicios 	Investigación de información Participación Nivel de exploración Capacidad para concretar ideas Capacidad para definir el objeto

3. PERFORMANCE Y REGISTRO

Objetivo general: El estudiante desarrollará su producción

Guión
 Montaje
 Registro en fotografía
 Registro en video
 El vestigio de la acción

Actividad de aprendizaje	Evidencia	Instrumentos
Asesorías personalizadas de producción de taller. Presentación final en ciclo de performance	proyecto final (ejecución, registro y presentación final)	Desplazamiento y reflexión. Calidad de presentación. Calidad de montaje, registro.



Primer examen parcial		
Evidencia	Instrumento	Porcentaje
<p>AUTORRETRATO</p> <ul style="list-style-type: none"> Realización de ejercicios Puesta en común Sentido crítico frente a su propia producción y la de sus compañeros 	<p>Nivel de exploración Capacidad para concretar ideas Capacidad para definir el objeto</p>	40%

Segundo examen parcial		
Evidencia	Instrumento	Porcentaje
<ul style="list-style-type: none"> Recopilación de información Participación en clase Ejercicios 	<p>Investigación de información Participación Nivel de exploración Capacidad para concretar ideas Capacidad para definir el objeto</p>	20%

Examen ordinario		
Evidencia	Instrumento	Porcentaje
<p>proyecto final (ejecución, registro y presentación final)</p>	<p>Desplazamiento y reflexión. Calidad de presentación. Calidad de montaje, registro.</p>	40%

VII. Acervo bibliográfico

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- ALFANO MIGLIETTI, Francesca (2003) *Extreme Bodies, the use and abuse of body in art*. Ed. Skira, Milan.
- CROW, Thomas (2002) *El Arte Moderno en la Cultura de lo Cotidiano*. Akal, Madrid.
- GOLDBERG, Roselee (1998) *Performance, live art since*. Thames and Hudson, Nueva York.
- MARCHÁN FIZ, Simón (2009) *Del arte objetual al arte de concepto, 1960-1974*. Ed. Akal, Madrid.
- MICHELI, Mario de (2002) *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Alianza Editorial, Madrid.
- 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:

- TAYLOR, Diana. *Performance*. Ed. La Marca.
- TAYLOR, Diana. FUENTES, Marcela. *Estudios Avanzados de Performance*. Fondo de Cultura Económica.



SÁNCHEZ PINTADO, Fernando. *Performance*. Ed. Barataria.
ALCÁZAR, Josefina. *Performance: Un arte del yo. Autobiografía, cuerpo e identidad*. Ed. Siglo XXI.
SCHIMMEL, Paul (Comp.). *Campos de acción 1: Entre el performance y el objeto, 1949-1979*. Ed. Alias.
_____. *Campos de acción 2: Entre el performance y el objeto, 1949-1979*. Ed. Alias.
_____. *Campos de acción 3: Entre el performance y el objeto, 1949-1979*. Ed. Alias.

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/>

HELENA PRODUCCIONES: <http://www.helenaproducciones.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

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

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