



GUÍA PEDAGÓGICA

I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Licenciatura

Unidad de aprendizaje de 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

Escolarizada. Sistema flexible

No escolarizada. Sistema virtual

No escolarizada. Sistema a distancia

No escolarizada. Sistema abierto

Mixta (especificar).

Formación académica común Artes Plásticas 2003



Arte Digital 2010

X

Formación académica equivalente

UA

Artes Plásticas 2003

Arte Digital 2010

II. Presentación de la guía pedagógica

Con base al Art. 87 del Reglamento de Estudios Profesionales la siguiente guía pedagógica es un documento que complementa al programa de estudios y que no tiene carácter normativo. Proporcionará recomendaciones para la conducción del proceso de enseñanza aprendizaje, y su carácter indicativo otorgará autonomía al personal académico para la selección y empleo de los métodos, estrategias y recursos educativos que considere más apropiados para el logro de los objetivos.

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

Núcleo de formación:

SUSTANTIVO

Área Curricular:

REPRESENTACION VISUAL

Carácter de la UA:

OBLIGATORIA

IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo: El objetivo general del programa es formar profesionales del arte digital, comprendido éste como el actor social que propone objetos artísticos que abordan la cultura digital como el principal factor que reacciona para una creación artística. Esa cultura digital podrá ser empleada por el profesional del arte digital como un detonante afectivo, positivo o negativo para su creación. Como materia física de sus objetos artísticos. Y finalmente, como herramienta de promoción y divulgación de sus ideas estéticas y creaciones visuales.

El programa cuenta con tres objetivos particulares, resultado de los estudios del desarrollo profesional. El primero es, adquirir la mayor cantidad de destrezas profesionales técnicas, metodológicas y axiológicas, para proponer a su sociedad una producción artística trascendente, crítica, afectiva y cognitiva, relacionada con la cultura digital, así como los conocimientos sobre la complejidad de una inserción dentro de los sistemas evaluativos del sistema artístico.

El segundo es, conocer las especificidades de los sistemas profesionales que demandan las competencias de un artista digital, con la finalidad de que las industrias del ocio, la creatividad y la educación se conviertan en ámbitos de desarrollo profesional para un artista digital.



Por último el tercer objetivo particular es, aprender a generar discursos alrededor de los fenómenos artísticos, visuales y estéticos, relacionados con el fenómeno cultural de lo digital ya sea que éste sea inconsciente, se afirme o se niegue como evento cultural.

Además de este objetivo central y tres específicos, valdría la pena detallar en este apartado como objetivos, la adquisición de las competencias señaladas para el desempeño de un artista digital de modo que, éstas construyan un cuerpo más sólido de objetivos del programa.

- 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:

Promoverá en el alumno el aprendizaje de las bases contextuales, teóricas y filosóficas de sus estudios, la adquisición de una cultura universitaria en las ciencias y las humanidades, y el desarrollo de las capacidades intelectuales indispensables para la



preparación y ejercicio profesional, o para diversas situaciones de la vida personal y social.

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Aplicar, las convenciones básicas para representar: las cualidades, las realidades y los pensamientos que se significan mediante la imagen ya sea fija, en movimiento o temporal.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Usar las convenciones básicas de la imagen en movimiento: reales, visuales y virtuales, para la experimentación en la creación visual.

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

Unidad 1. Dimensiones de acción		
Objetivo general: Reconocer el cuerpo como campo de acción en el que herramientas digitales, alternativas y gráficas, se desplazan al plano experimental y la intuición innata entre el deseo y lo lúdico.		
Contenidos:		
<ul style="list-style-type: none"> • Cuerpo real • Cuerpo visual • Cuerpo virtual 		
Métodos, estrategias y recursos educativos		
-Materiales y herramientas de dibujo. -Exposición de material visual (Películas, Videos, gifs, animaciones...) -Ejercicios para desarrollar capacidades gráficas. -Ejercicios en espacios interiores y exteriores -Herramientas de video y fotografía -Bitácora de producción (alumno) -Bitácora de evidencia (profesor) -Lecturas		
Actividades de enseñanza aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de unidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios en el taller y exterior • Bitácora Digital • Intervención del cuerpo 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de objetos finales • Conclusiones
6 Hrs	48 Hrs	6 Hrs
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
<ul style="list-style-type: none"> • Taller de dibujo 		



<ul style="list-style-type: none"> Centros de arte y museos Espacio público de la ciudad 	<ul style="list-style-type: none"> Soportes y medios varios, herramientas de dibujo Cámaras, computadoras y herramientas digitales. Proyector Material bibliográfico Cuadernos de ejercicios y diario
--	--

Unidad 2. Intervención, experimentación, representación		
Objetivo general: Establecer al cuerpo como punto de partida para la representación gráfica, retomando antecedentes históricos del arte de acción y escénico para realizar ejercicios y reinterpretaciones, aplicados en proyecto específico		
Contenidos:		
<ul style="list-style-type: none"> Registro Oesed Reliquia y memento 		
Métodos, estrategias y recursos educativos		
<ul style="list-style-type: none"> Presentaciones con diversos medios (película, video, Material pedagógico) Ejemplos de cuadernos o encuadernación Ejercicios con modelo para ejercitar la creación de personajes Ejercicios en exteriores para ejercitar la creación de contextos Fotografía, grabadora de sonidos y video para registros de iluminación, tiempo y espacio. Cuaderno de ejercicios Cuaderno de dibujo diario Material bibliográfico para lectura y reportes 		
Actividades de enseñanza aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
<ul style="list-style-type: none"> Presentación de unidad 	<ul style="list-style-type: none"> Ejercicios en el taller y exterior Ejercicio de registro time-lapse 	<ul style="list-style-type: none"> Presentación de objetos finales Conclusiones
6 Hrs	48 Hrs	6 Hrs
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
<ul style="list-style-type: none"> Taller de dibujo Centros de arte y museos Espacio público de la ciudad 	<ul style="list-style-type: none"> Soportes y medios varios, herramientas de dibujo Cámaras, computadoras y herramientas digitales. Proyector 	



	<ul style="list-style-type: none"> • Material bibliográfico • Cuadernos de ejercicios y diario
--	--

Unidad 3. Bitácora de Acción y edición digital.

Objetivo general: Aplicar herramientas digitales para consolidar un proyecto específico, transfiriendo los saberes de investigación, así como recabar evidencias necesarias en el ejercicio de producción, partiendo de la fotografía, video, herramientas web y de edición.

- Contenidos:**
- Anteproyecto
 - Desarrollo de proyecto
 - Edición y presentación final.

Métodos, estrategias y recursos educativos

- Presentaciones con diversos medios (película, video, Material pedagógico)
- Ejemplos de cuadernos o encuadernación
- Ejercicios con modelo para ejercitar la creación de personajes
- Ejercicios en exteriores para ejercitar la creación de contextos
- Fotografía, grabadora de sonidos y video para registros de iluminación, tiempo y espacio.
- Cuaderno de ejercicios
- Cuaderno de dibujo diario
- Material bibliográfico para lectura y reportes

Actividades de enseñanza aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de unidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Propuesta de proyecto con base a temática de investigación o producción. • Desarrollo de proyecto • Aspectos formales, conceptuales y metodológicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de objetos finales • Evaluación • Conclusiones
6 Hrs	48 Hrs	6 Hrs

Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)

<p>Escenarios</p> <ul style="list-style-type: none"> • Taller de dibujo • Centros de arte y museos • Espacio público de la ciudad 	<p>Recursos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soportes y medios varios, herramientas de dibujo • Cámaras, computadoras y herramientas digitales. • Proyector • Material bibliográfico • Cuadernos de ejercicios y diario
---	---



VII. Acervo bibliográfico

Básico:

- Brea, J. 2010. *Las tres eras de la Imagen*. Akal. Madrid.
- Bollini, H. 2012. *Materia y Signo*. La cuarenta. Buenos Aires.
- Bordieu, P. 2002. *Razones prácticas, sobre la teoría de la acción*. Anagrama, Barcelona.
- Deleuze, G. 1983. *La imagen movimiento, Estudios sobre cine 1*. Paidós, Buenos Aires.
- Deleuze, G.-Foucault, M. 1995. *Theatrum Philosophicum. Repetición y Diferencia*. Anagrama, Barcelona.
- Dubois, P. 2011. *el acto fotográfico*, Paidós, España.
- Fernández-Christlieb, P. 2005. *La velocidad de las bicicletas y otros ensayos de cultura cotidiana*. Vila ediciones. México.
- Gómez Molina, J. 2002. *Las lecciones del dibujo*. Ed. Cátedra, Barcelona.
- Gómez Molina, J. 2006. *Estrategias de dibujo en el Arte Contemporáneo*. Cátedra, Madrid.
- Gómez Molina, J. 2007. *La representación de la representación*. Cátedra, Madrid.
- González-Casanova J. *Gramática del dibujo en 100 lecciones*. CONACULTA. 2009. México.

Complementario:

- Merleau-Ponty, M. 1977. *El Ojo Y El Espíritu*, Paidós, Buenos Aires.
- Salazar, S. 2015. *Digital Movement: Essays in Motion Technology and Performance (Palgrave Studies in Performance and Technology)*. Palgrave Macmillan. E.U.A.
- Salazar, S. 2015. *Motion and Representation: The Language of Human Movement*. The MIT press. E.U.A.

Elaboró Fecha

Fecha de aprobación H. Consejo Académico H. Consejo de Gobierno