

Universidad Autónoma del Estado de México

Facultad de Artes

Licenciatura en Arte Digital



Guía Pedagógica

Conceptos de Arte en la Red

Elaboró:

M. en A. Doreen Alessandra Ríos Quijano

M. E.V. Silvia Adriana Pérez García

L. A. D. Diego Jesús Ortega García

Fecha de aprobación:

H. Consejo Académico

H. Consejo de Gobierno

Facultad de Artes

H. Consejo Académico
29 de agosto de 2019

H. Consejo de Gobierno
29 de agosto de 2019

M. en E. y. Ana Lilia Cruz País
SECRETARIA DE LOS HH. CONSEJO ACADÉMICO
Y DE GOBIERNO DE LA FACULTAD DE ARTES

D. en A. Angélica Marengla León Álvarez
PRESIDENTE DE LOS HH. CONSEJOS ACADÉMICO
Y DE GOBIERNO DE LA FACULTAD DE ARTES

FACULTAD DE ARTES

FACULTAD DE ARTES



GUÍA PEDAGÓGICA

I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Licenciatura

Unidad de aprendizaje de Clave

Carga académica	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="7"/>
	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

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

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:

Básico

Área curricular:

Arte Digital

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.

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:

Analizar los conocimientos y los procedimientos para la aplicación y recreación de los aspectos afectivos (el problema), sintácticos, (el objeto) y conceptuales (la idea) del manejo de la forma, el espacio y el tiempo, para la producción artística en la animación, el videoarte y la imagen fija, dentro de la cultura digital.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Enlazar los fundamentos teóricos y prácticos del pensamiento electrónico para su integración en proyectos artísticos.



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

Unidad I – Análogo y digital		
Objetivo general: El alumno tendrá un acercamiento horizontal al reconocimiento de las terminologías de lo análogo y lo digital.		
Temas:		
1.1 Conceptualización de la terminología de lo análogo y lo digital.		
1.2.1. Definición de análogo con ejemplos		
1.2.2. Definición de digital con ejemplos		
Métodos, estrategias y recursos educativos		
Exposición de clase por el profesor, lectura de textos recomendados y análisis de obras centrales dentro de la producción digital contemporánea.		
Actividades de enseñanza aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Exposición de clase por el profesor.	Lectura y análisis de textos centrales al tema dentro de clase así como el análisis de obras centrales del arte en la red.	Discusiones sobre las controversias tratadas en la unidad.
4 Hrs	8 Hrs	2 Hrs
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios Aula digital	Recursos Equipo de proyección digital. Bibliografía básica y complementaria.	

Unidad II – El internet temprano y el net-art
Objetivo general: El alumno entenderá los precedentes del internet, así como su evolución en el tiempo y el uso creativo del mismo. Además, explorará el net-art temprano tanto global como local.
Temas:
2.1 Historia del internet
2.1.1 Definición de internet y precedentes
2.1.1.1 Web 1.0 y Web 2.0
2.1.2 Integración creativa del internet en la práctica artística
2.1.3 Tipos de exploración artística dentro del internet



2.2 Net-art 2.2.1 Definición de net-art 2.2.2 Ejemplos internacionales de net-art temprano 2.2.3 Ejemplos mexicanos de net-art		
Métodos, estrategias y recursos educativos		
Exposición de clase por el profesor, lectura de textos recomendados y análisis de obras centrales dentro de la producción digital contemporánea.		
Actividades de enseñanza aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Exposición de clase por el profesor.	Lectura y análisis de textos centrales al tema dentro de clase, así como el análisis de obras centrales del arte en la red.	Discusiones sobre las controversias tratadas en la unidad.
10 Hrs	8 Hrs	3 Hrs
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios Aula digital	Recursos Equipo de proyección digital. Bibliografía básica y complementaria.	

Unidad III.- Arte en redes sociales
Objetivo general: Los alumnos explorarán el uso de las redes sociales en línea para la producción y distribución de arte, así como plataformas alternas donde se genera comunidad artística.
Temas: 3.1 Redes sociales 3.1.1 Definición e historia de las redes sociales en línea 3.1.2 Tipos de redes sociales y vías de distribución a través de estas 3.2 Arte creado por y para las redes sociales 3.2.1 Tipología de arte en redes sociales 3.2.2 Ejemplos actuales del uso de las redes sociales dentro del arte



Métodos, estrategias y recursos educativos		
Exposición de clase por el profesor, lectura de textos recomendados y análisis de obras centrales dentro de la producción digital contemporánea. Así como la estructuración de un ensayo crítico final en donde el alumno adoptará una pieza de arte en la red para escribir sobre la misma.		
Actividades de enseñanza aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Exposición de clase por el profesor.	Lectura y análisis de textos centrales al tema dentro de clase, así como el análisis de obras centrales del arte en la red. Estructuración de entrega final.	Discusiones sobre las controversias tratadas en la unidad.
6 Hrs	12 Hrs	2 Hrs
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios Aula digital	Recursos Equipo de proyección digital. Bibliografía básica y complementaria.	

VII. Acervo bibliográfico.

Básico:

Brea, J.L. 2007. cultura_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica. Gedisa. Barcelona.

Brea, J.L. 2010. Las tres eras de la imagen. Imagen- materia, film, e-imagen. Akal. Madrid.

Carrillo, J. (2005). Arte en la red. Comunicación no.3, 301-305.

Complementario:

Constante, A., Chimal, A., Peniche, E., Schmelkes, E., Uribe, P., García, M., . . . Sautto, I. (2013). Arte en las Redes Sociales. Ciudad de México: Estudio Paraíso.

Constante, A. Chaverry R. (2016) Filosofía, arte y subjetividad Reflexiones en la nube. Ciudad de México: Estudio paraíso Universidad Autónoma de México.

Cook, S., Graham, B. and Gfader, V. (eds.) (2010) Una breve historia de la curaduría de nuevos medios: conversaciones con curadores. Berlin: The Green Box Kunstedition.



Prada, J. M. (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid, España: Akal.

Prada, J. M. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Tres Cantos: Akal.

Mesografía:

Blas, Z. (2015). *Desaparecer el internet*. Obtenido de <http://editorial.centroculturaldigital.mx/articulo/contra-internet-desaparecer-el-internet> (Consultado el 28 de junio de 2019)

Flores, J. (2019). *Dibújame el internet*. Obtenido de <http://editorial.centroculturaldigital.mx/articulo/dibujame-el-internet-> (Consultado el 28 de junio de 2019)

Galloway, R. Alexander. (2012). *La Infraestructura de Jodi*. Obtenido de <http://editorial.centroculturaldigital.mx/articulo/la-infraestructura-de-jodi> (Consultado el 28 de junio de 2019)

Lévy, P. (1997) *Cibercultura Informe al Consejo de Europa*. Obtenido de <https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/levy-p-1997-cibercultura.pdf> (Consultado el 3 de julio de 2019)

Paniagua, K. (2016). *Las representaciones del sujeto en internet (Primera parte)*. Obtenido de <http://editorial.centroculturaldigital.mx/articulo/las-representaciones-del-sujeto-en-internet-primera-parte> (Consultado el 28 de junio de 2019)

Mirapaul, M. (2001) *OK, It's Art. But Do You View it at Home or in Public?* The New York Times (March 19, 2001). Available at <http://www.nytimes.com/2001/03/19/arts/arts-online-ok-it-s-art-but-do-you-view-it-at-home-or-in-public.html> (Accessed: 22 November 2017).



VIII. Mapa curricular



3.9 Mapa curricular de la Licenciatura en Arte Digital

	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10		
O B J E T I V O S	Conceptos de arte en la red 1 6 6 7	Arte en la red 1 6 6 7	Conceptos de arte sonoro 1 6 6 7	Arte sonoro 1 6 6 7	Arte y lenguaje 3 0 3 6	Arte y tecnologías interactivas 1 6 6 7	Análisis cinematográfico 3 0 3 6	Arte digital emergente 1 6 6 7	Titulación de proyecto artístico 3 0 3 6	Titulación de proyecto artístico 3 0 3 6	Titulación de proyecto artístico 3 0 3 6	
	Historia del arte 3 3 3 6	Historia del arte electrónico 3 3 3 6	Dibujo memoria 0 6 6 6	Dibujo cultura 0 6 6 6	Conceptos de arte y tecnologías interactivas 1 6 6 7	Dibujo concepto 0 6 6 6	Inglés C1 2 2 2 6	Estudios visuales 0 0 0 0	Gestión de proyectos 0 0 0 0	P r o y e c t o s P r o y e c t o s P r o y e c t o s P r o y e c t o s	30	
	Imagen y animación digital 3 3 3 6	Imagen electrónica 3 3 3 6	Investigación del proyecto artístico I 3 3 3 6	Investigación del proyecto artístico II 3 3 3 6	Dibujo narración 0 6 6 6	Guión 3 3 3 6	Temas selectos de arte digital 1 1 1 3	Inglés C2 2 2 2 6	Producción de proyecto artístico I 3 3 3 6			Producción de proyecto artístico II 3 3 3 6
	Investigación I 3 3 3 6	Investigación II 3 3 3 6	Estética 3 0 0 6	Semiótica 3 0 0 6	Proyecto artístico I 3 3 3 6	Proyecto artístico II 3 3 3 6	Producción de proyecto artístico I 3 3 3 6	Producción de proyecto artístico II 3 3 3 6				
	Pensamiento electrónico 3 3 3 6	Videoarte 3 3 3 6										
	Dibujo mimesis 0 6 6 6	Dibujo secuencia 0 6 6 6										
	Optativa 1 de Sintaxis, Núcleo Sustantivo 3 3 3 6	Optativa 2 de Sintaxis, Núcleo Sustantivo 3 3 3 6	Optativa 3 de sintaxis, Núcleo Sustantivo 3 3 3 6	Optativa 4 de sintaxis, Núcleo Sustantivo 3 3 3 6			Optativa 1 de Representación Visual, Núcleo Sustantivo 3 3 3 6	Optativa 2 de Representación Visual, Núcleo Sustantivo 3 3 3 6				
			Optativa 1 Núcleo Integral 0 0 0 6	Optativa 2 Núcleo Integral 0 0 0 6	Optativa 3 Núcleo Integral 0 0 0 6	Optativa 4 Núcleo Integral 0 0 0 6	Optativa 5 Núcleo Integral 0 0 0 6	Optativa 6 Núcleo Integral 0 0 0 6	Optativa 7 Núcleo Integral 0 0 0 6			Optativa 8 Núcleo Integral 0 0 0 6
	HT 13 HP 20 TH 33 CR 48	HT 13 HP 20 TH 33 CR 48	HT 7 HP 26 TH 33 CR 40	HT 7 HP 26 TH 33 CR 40	HT 7 HP 23 TH 30 CR 37	HT 7 HP 23 TH 30 CR 37	HT 9 HP 25 TH 34 CR 43	HT 9 HP 25 TH 34 CR 43	HT 9 HP 24 TH 15 CR 24			HT -- HP -- TH 12 CR 48