

# Universidad Autónoma del Estado de México

## Facultad de Artes

### Licenciatura en Arte Digital



## Guía de Evaluación

### Conceptos de Arte en la Red

**Elaboró:**

M. en A. Doreen Alessandra Ríos Quijano

M. E.V. Adriana Pérez García

L. A. D. Diego Jesús Ortega García

**Fecha de aprobación:**

H. Consejo Académico

H. Consejo de Gobierno

29 de agosto de 2019

29 de agosto de 2019

Facultad de Artes

H. Consejo Académico  
29 de agosto de 2019

H. Consejo de Gobierno  
29 de agosto de 2019

*Ana Lilia Cruz Pais*  
M. en E.V. Ana Lilia Cruz Pais  
SECRETARIA DE LOS HH. CONSEJO ACADÉMICO  
Y DE GOBIERNO DE LA FACULTAD DE ARTES

*Angélica Marengla León Álvarez*  
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 DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

### 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  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

Arte Digital 2010

Arte Digital 2010



### Formación académica equivalente

UA

Artes Plásticas 2003

Arte Digital 2010

## II. Presentación de la guía de evaluación.

Según lo establecido en el Artículo 89 del Reglamento de Estudios profesionales (UAEMéx 2007), la guía de evaluación del aprendizaje será el documento normativo que contenga los criterios, instrumentos y procedimientos a emplear en los procesos de evaluación de los estudios realizados por los alumnos. Se caracterizará por lo siguiente: a) Servirá de apoyo para la evaluación en el marco de la acreditación de los estudios, como referente para los alumnos y personal académico responsable de la evaluación. b) Son documentos normativos respecto a los principios y objetivos de los estudios profesionales, así como en relación con el plan y programas de estudio.

## 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.

<b>Unidad I – Análogo y digital</b>		
<b>Objetivo general:</b> El alumno tendrá un acercamiento horizontal al reconocimiento de las terminologías de lo análogo y lo digital.		
<b>Temas:</b>		
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		
<b>Evaluación del aprendizaje</b>		
<b>Actividad</b>	<b>Evidencia</b>	<b>Instrumentos</b>
- 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.	- Examen escrito	- Lista de asistencia. - Actividades en clase. - Examen

<b>Unidad II – El internet temprano y el net-art</b>		
<b>Objetivo general:</b> 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.		
<b>Temas:</b>		
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		
<b>Actividad</b>	<b>Evidencia</b>	<b>Instrumentos</b>



<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exposición de clase por el profesor.</li> <li>- Lectura y análisis de textos centrales al tema dentro de clase, así como el análisis de obras centrales del arte en la red.</li> <li>- Discusiones sobre las controversias tratadas en la unidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primera entrega de muestra final</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista de asistencia.</li> <li>- Actividades en clase.</li> <li>- Dossier</li> </ul>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Unidad III – Arte en redes sociales</b>		
<b>Objetivo general:</b> 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.		
<p><b>Temas:</b></p> <p>3.1 Redes sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>3.1.1 Definición e historia de las redes sociales en línea</li> <li>3.1.2 Tipos de redes sociales y vías de distribución a través de estas</li> </ul> <p>3.2 Arte creado por y para las redes sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>3.2.1 Tipología de arte en redes sociales</li> <li>3.2.2 Ejemplos actuales del uso de las redes sociales dentro del arte</li> </ul>		
<b>Actividad</b>	<b>Evidencia</b>	<b>Instrumentos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exposición de clase por el profesor.</li> <li>- 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 ensayo final.</li> <li>- Discusiones sobre las controversias tratadas en la unidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exposición de proyecto desarrollado en clase</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista de asistencia.</li> <li>- Actividades en clase.</li> <li>- Rúbrica con puntos a evaluar en la exposición del proyecto final</li> </ul>

<b>Primera evaluación parcial</b>		
<b>Evidencia</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Porcentaje</b>
Examen escrito	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista de asistencia.</li> <li>- Actividades en clase.</li> <li>- Examen</li> </ul>	30%

