

Universidad Autónoma del Estado de México
Facultad de Artes
Licenciatura en Arte Digital



Arte Digital Emergente

Elaboró:

M.A en C.C Doreen Alessandra Ríos Quijano

Fecha de aprobación:

H. Consejo Académico

H. Consejo de Gobierno

1 de febrero de 2019

1 de febrero de 2019

Facultad de Artes

H. Consejo Académico

H. Consejo de Gobierno


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


H. CONSEJO DE GOBIERNO
D. en A. Angélica Marengla León Álvarez
PRESIDENTE DE LOS HH. CONSEJOS ACADÉMICO Y DE GOBIERNO DE LA 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
Horas teóricas Horas prácticas Total de horas Créditos

Período escolar en que se ubica

Seriación

UA Antecedente

UA Consecuente

Curso Curso taller

Tipo de Seminario Taller

UA 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:

Área Curricular:

Carácter de la UA:

IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

1. 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.
2. Construir secuencias y narrativas visuales, fijas y en movimiento, aplicables en ámbitos artísticos, estéticos y educativos.
3. Implementar ideas a través de imágenes fijas y en movimiento, bajo una función representativa.
4. 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.
5. Analizar las imágenes en sus diversos sentidos ya sean decorativos, cognitivos o estéticos, para diferenciar el carácter de toda producción visual.
6. Planear el uso de recursos financieros, materiales y humanos, para la gestión y



realización de proyectos, ya sean artísticos, de pertinencia social o comercial.

7. Construir modelos de enseñanza visual en contextos diversos, desde educación formal en instituciones formativas y educativas, hasta informal, dentro de instituciones de divulgación cultural.
8. Implementar discursos simbólicos alrededor de producciones artísticas y visuales con fines estéticos o informativos.
9. Identificar los fenómenos visuales a través de la investigación, para proponer conocimiento alrededor del fenómeno de la cultura digital.
10. Usar la diversidad de plataformas digitales, como herramienta para crear imágenes relacionadas con la cultura digital.
11. Ejecutar el software libre y comercial, para la producción visual en contextos artísticos, estéticos y educativos.
12. Usar poéticas visuales, como recursos para detonar experiencias estéticas.
13. 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.
14. Formular criterios para evaluar las cualidades de la práctica profesional del artista digital.

Objetivos del núcleo de formación:

El núcleo sustantivo desarrollará en el alumno el dominio teórico, metodológico y axiológico del campo de conocimiento donde se inserta la profesión.

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Sintáctica: 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.



Conocer las bases conceptuales y teóricas en torno al uso de interfases y dispositivos digitales para la producción de obra. Desarrollar proyectos híbridos que permitan profundizar en el uso que se le da al medio, así como en los procesos de pensamiento generados durante la creación de la pieza. Explorar y analizar espacios de exposición alternativos para la presentación de obra digital y post-digital, y lograr estructurar una exposición final autogestiva en donde se muestren las piezas generadas en clase. Al final de este curso se espera que el alumno sea capaz de reconocer conceptos básicos en torno a las interfases, dispositivos y su relación con la arqueología de medios, el arte y la curaduría.

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

Unidad I – Exposiciones de arte medial, glosario y terminologías		
Objetivo general: El alumno reconocerá ejemplos históricos de exposiciones clave para el entendimiento y desarrollo del arte digital dentro de espacios expositivos, así como identificar una serie de conceptos básicos para entender y analizar los discursos propuestos dentro de dichas exposiciones.		
Temas:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Exposiciones tempranas de arte medial <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Cybernetic Serendipity 1.2 Experiments in Art and Technology 1.3 Tendencije Festival 2. Mapeo de producción digital <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Digital Art Museum – Wolf Leiser 2.2 Digital Museum for Digital Art 2.3 Electronic Superhighway 2.4 I Was Raised on the Internet 		
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.	Discusiones sobre las controversias tratadas en la unidad. Establecimiento de grupos y temas para exposición final.
8 horas	16 horas	24 horas
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		



Escenarios Aula digital	Recursos Equipo de proyección digital. Bibliografía básica y complementaria.
-----------------------------------	---

Unidad II – Genealogía de producción digital contemporánea		
Objetivo general: El alumno explorará la división de producción digital contemporánea propuesta por curadores e investigadores que han trabajado los temas de contexto, estética y forma con la finalidad de mapear los intereses particulares de los artistas digitales.		
Temas:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Genealogía de producción por Omar Kholeif <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Exploración visual y nueva estética 1.2 Sistemas interactivos y espacios responsivos 1.3 Medios tácticos 1.4 Propuestas lúdicas y videojuegos 1.5 Crítica al consumismo, contra la obsolescencia programada 		
Métodos, estrategias y recursos educativos		
Exposición de clase por el profesor, lectura de textos recomendados e inicio del desarrollo conceptual de una exposición por equipos.		
Actividades de enseñanza aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Exposición de clase por el profesor.	Trabajar en equipos la selección de obra, espacios y recopilación de información básica para empezar el desarrollo del catálogo (imágenes, semblanzas, descripción de las piezas y texto curatorial).	Discusión sobre el proceso de la creación de exposiciones.
5 horas	20 horas	5 horas
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios Aula digital	Recursos Equipo de proyección digital. Bibliografía básica y complementaria.	



Unidad III.- Futuros especulativos y curaduría experimental		
Objetivo general: El alumno integrará los discursos previamente propuestos dentro de un marco teórico que le permita especular acerca de los posibles futuros de la producción digital. Se potenciará el uso de herramientas experimentales para la curaduría de la exposición final y se pondrán en uso herramientas prácticas para el entendimiento de la escena contemporánea.		
Temas:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Especulación y creación de futuros <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Definición e historia de los futuros especulativos 1.2 Análisis de propuestas históricas para la creación de sentido 2. Curaduría experimental <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Referencias actuales de propuestas especulativas desde la curaduría 		
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. Desarrollo y producción de exposición final en equipos.		
Actividades de enseñanza aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Exposición de clase por el profesor.	Producción de exposición experimental en equipos. Desarrollo de montaje, finalización de catálogo.	Exposición final, comentarios y crítica grupal.
6 horas	20 horas	10 horas.
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:

Arte en las Redes Sociales. Ciudad de México: Estudio Paraíso.

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.

Hidalgo Toledo, Jorge Alberto (2016). *Cultura digital: ejes y características esenciales*. Ciudad de México, México: Hipermediatización



Jasso, K., Usabiaga, D. (2010) *Ready media: hacia una arqueología de medios en México*. Ciudad de México, México: LAA

Jenkins, H. (2008). *Convergence culture*. Barcelona, España: Paidós.

Kember, S., Zylinska, J. (2012) *La vida después de los nuevos medios: la mediación como un proceso vital*. The MIT Press.

Kholeif, O. (2017). *Goodbye world! Art after the internet*. Londres, Reino Unido. Verso Books.

Kholeif, O. (2017) *I was raised on the internet*. Londres, Reino Unido. Verso Books.

Mayer, M. (2014). *Arte digital en México*. Ciudad de México: Pinto mi Raya

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.

Wolton, D. (2008). *Internet ¿y después?: Una teoría crítica de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona, España: Gedisa.

Zapatel, A. (1985). *Arte digital*. Ciudad de México: CONACULTA

Complementario:

Bell, D. (1994). *El Advenimiento de la Sociedad Post-industrial*. Madrid, España: Alianza.

Castells, M. (1997). *Introducción a la Era de la información*. De City (7), 6-16.

Coleman, G. (2014). *Hacker, hoaxer, whistleblower, spy*. Londres: Verso Books.

Constante, A., Chimal, A., Peniche, E., Schmelkes, E., Uribe, P., García, M., Sautto, I. (2013).

Foucault, Michel (1990). *Tecnologías del yo*, Barcelona, España: Paidós

Lunenfeld, P. (ed.) (2000) *The digital dialectic: New essays on new media*. Cambridge, MA: The MIT Press. 9 | P a g e

McLuhan, M., Berger, J., Sontag, S., Munari, B. and Fiore, Q. (2008) *The medium is the message: An inventory of effects*. London: Penguin Group (USA).

Smith, T. (2015) *Talking contemporary Curating*. United States: Independent Curators Inc., U.S.

Steyerl, H. and Berardi, F.B. (2012) *Hito Steyerl - the wretched of the screen*. E-flux journal. Berlin: Sternberg Press.

Elaboró

M.A. en C.C Doreen Alessandra Ríos Quijano

Fecha

Enero 2019

Fecha de aprobación

H. Consejo Académico

H. Consejo de Gobierno