



Universidad Autónoma del Estado de México

Licenciatura en Arte Digital

Programa de estudio de la unidad de aprendizaje:

Historia del Arte electrónico



I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Licenciatura

Unidad de aprendizaje Clave

Carga académica
 Horas teóricas Horas prácticas Total de horas Créditos

Período escolar en que se ubica

Seriación
 UA Antecedente UA Consecuente

Tipo de UA Curso Curso taller
 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. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación: Básico

Área Curricular: Teórico Cognitiva

Carácter de la UA: Obligatoria



III. 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:

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:

Comprender el campo de la creación artística así como las disciplinas del pensamiento que abordan los tres fenómenos implicados en el arte: el sujeto, lo social y el discurso, para desplazar los conceptos hacia una producción visual relacionada con la cultura digital.

IV. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Explicar el arte electrónico a partir del conocimiento de sus autores, sus imágenes y sus pensamientos. Para el planteamiento de una producción artística relacionada con la cultura digital y fundamentada en un conocimiento del devenir temporal de esta forma de creación.



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

1. Unidad.

Estética y cultura digital.

2. Unidad.

Estrategias del arte digital.

Lo interactivo.

Lo sonoro.

Lo sistémico.

3. Unidad.

Lo digital y lo lúdico.

VI. Acervo bibliográfico

Simón Marchand Fiz, (ed). 2008: *Real virtual*. Paidós, Barcelona.

Donald Kuspit, (comp). 2006: *Arte Digital y video arte*. Ediciones Pensamiento, Madrid.

Ana María Guasch, 2000: *El arte último del siglo XX*. Alianza Forma, Barcelona.

Ana María Guasch. Akal: 2005: *Los manifiestos del arte posmoderno.*, Barcelona.