



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

PROGRAMA DE ESTUDIOS

UNIDAD	LERMA	DIVISION	CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES	1 / 5
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	30
5211002	INTRODUCCION AL ARTE DIGITAL		TIPO	OBL.
H.TEOR. 10.0	SERIACION		TRIM.	III
H.PRAC. 10.0				

OBJETIVO (S) :

Objetivo General

Al final de la UEA el alumnado será capaz de:

Reconocer los procesos y las teorías de las prácticas artísticas que involucran tecnologías digitales para desarrollar su propia práctica creativa.

Objetivos parciales:

Al finalizar la UEA el alumnado será capaz de:

- Adquirir las herramientas conceptuales básicas que le permitan describir el surgimiento y desarrollo del arte digital, en el contexto del avance de los medios electrónicos de comunicación e información.
- Identificar las posibilidades de creación de imágenes digitales y de retórica visual, así como experimentar con ellas.
- Familiarizarse con los conceptos y principios básicos de la computación, considerada como herramienta para el desarrollo de proyectos artísticos.

CONTENIDO SINTETICO:

UNIDAD I. HISTORIA Y TEORÍA DEL ARTE DIGITAL

1. Introducción a la relación arte, ciencia y tecnología.
2. Paradigmas contemporáneos de la comunicación e información.
3. Arte y medios de comunicación de masas.
4. Historia del arte digital.

UNIDAD II. EDUCACIÓN VISUAL Y CULTURA ICONOGRÁFICA.

1. Captura de la fotografía digital.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 501

Norma Pondero López

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES	2/ 5
CLAVE	5211002	INTRODUCCION AL ARTE DIGITAL

2. Procesos de intervención de la fotografía digital.
3. Creación de imágenes secuenciadas.
4. Fundamentos de la imagen 3D.

UNIDAD III. PRINCIPIOS TECNOLÓGICOS DE LA COMPUTACIÓN Y LA DIGITALIZACIÓN COMO HERRAMIENTAS DEL ARTE.

1. Introducción a la computación.
2. Introducción a la tecnología digital.
3. Introducción a los paradigmas de la programación.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

El proceso de enseñanza-aprendizaje se realizará incentivando la generación colectiva de conocimientos y el intercambio de experiencias.

Los o las profesoras promoverán y orientarán la participación del alumnado en un trabajo colaborativo a través de la realización de una propuesta creativa que articule y dé sentido a los contenidos teóricos, metodológicos, técnicos, tecnológicos y prácticos de la UEA. Guiarán al alumnado para que sean ellos mismos quienes obtengan la información, establezcan su significado, construyan la propuesta y desarrollen las habilidades necesarias para llevarla a cabo. Las horas prácticas se destinarán a la conducción colectiva de la propuesta creativa del eje integrador.

Se sugiere, a manera de ejemplo, trabajar en esta UEA un proyecto de imagen digital que se desarrollará en un laboratorio donde, en espacios propios para la convivencia y el trabajo compartido, se experimentará con el registro, abstracción y perceptualización de fotografías digitales intervenidas. En el desarrollo de las prácticas creativas se implementarán también las metodologías de investigación aplicables a las mismas, tales como el análisis, manipulación y composición de la imagen digital.

Los contenidos tecnológicos se desarrollarán en aulas laboratorio dotadas de Internet donde los alumnos trabajen con computadoras, así como con antiguos equipos informáticos que puedan desarmar, deconstruir e incluso reciclar para desarrollar procesos de ingeniería inversa.

Se recomienda utilizar programas de código abierto específicos para artistas o diseñadores.

Se procurará conducir la UEA a través de un proceso de enseñanza- aprendizaje dinámico con técnicas de trabajo grupal, definidas y coordinadas por el profesorado responsable, quienes establecerán los elementos centrales que



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESIÓN NUM. 501

Norma Tondero López
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES	3/ 5
CLAVE	5211002	INTRODUCCION AL ARTE DIGITAL

orientarán la discusión colectiva de las lecturas de la UEA y el desarrollo de las prácticas propuestas.

El profesorado conducirá y asesorará la exposición del alumnado sobre los contenidos del programa y del proceso de diseño y ejecución de las prácticas creativas. Se sugieren las siguientes estrategias de enseñanza- aprendizaje:

- Preguntas intercaladas para problematizar.
- Discusión guiada de las lecturas y de los proyectos.
- Presentaciones por parte de los alumnos de las temáticas abordadas y de las propuestas.
- Ejercicios prácticos.
- Ensayos.
- Prácticas de laboratorio.
- Talleres.
- Desarrollo de proyectos.
- Trabajo en equipos cooperativos.

Es altamente aconsejable que los alumnos realicen actividades para fortalecer el aprendizaje, tales como asistencia a conferencias, mesas redondas, seminarios, congresos, exposiciones, museos, talleres y laboratorios vinculados con las temáticas de la UEA, entre otras.

Durante el desarrollo del trimestre se pueden llevar a cabo prácticas consistentes en promover visitas a los espacios e instancias que sean motivo de análisis dentro del programa.

Las UEA obligatorias podrán impartirse presencialmente. Sin embargo, de acuerdo con las necesidades, la programación académica trimestral y previa autorización de la coordinación de estudios, también se admite que sean impartidos de manera semipresencial o virtual.

MODALIDADES DE EVALUACION:

La UEA está integrada por dos partes: unidades de contenido y eje integrador. Ambos componentes se orientan al desarrollo de una propuesta creativa.

El alumno deberá acreditar cada una de las evaluaciones, incluyendo la del proyecto desarrollado en el eje integrador, según los criterios establecidos al inicio del trimestre. Para aprobar la UEA, deberá haberse obtenido una nota mínima de "S" en la evaluación de cada unidad y en el proyecto desarrollado en eje integrador. La calificación final de la UEA corresponderá al promedio obtenido.



Casa abierta al tiempo.

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 501

Norma Tondero López
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES	4 / 5
CLAVE	5211002	INTRODUCCION AL ARTE DIGITAL

Se podrán tomar en cuenta, entre otros, los siguientes criterios de evaluación, los cuales serán dados a conocer por el profesorado al alumnado desde el inicio de la UEA:

- Participación individual en clase.
- Participación en equipo.
- Diseño y ejecución de una propuesta creativa.
- Participación en prácticas de campo, en su caso, y la correspondiente entrega de informes sobre las mismas.
- Valoración de las actividades extracurriculares a criterio del profesorado.
- Trabajos escritos analíticos con base en las lecturas (reportes de lectura, resúmenes o trabajos derivados del tema estudiado).
- Trabajos empíricos tales como cronologías/ reseñas, entrevistas, crónicas y otros.
- Prácticas de laboratorio.
- Evaluaciones por unidad o segmento de bloque concluido.
- Trabajo final escrito en el cual se exponga (en forma coherente, sistemática y analítica) una visión de conjunto sobre los temas del programa.
- Reporte final de la investigación realizada en el eje integrador.
- Elaboración de un portafolio electrónico.
- Construcción de un repositorio digital online.

EVALUACIÓN GLOBAL:

Se sugiere ponderar de la siguiente manera:

- Evaluaciones periódicas por unidad 30%.
- Diseño y ejecución de la propuesta creativa del eje integrador 50%.
- Participación, actividades y tareas individuales o en equipo 20%.

EVALUACIÓN DE RECUPERACIÓN:

Se admite evaluación de recuperación global o complementaria.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Benthowska-Kafel, Anna. (Ed.). (2009). Digital Visual culture: Theory and Practice. Bristol: Intellect Books.
2. Castells, Manuel. (2010). Comunicación y poder. Madrid: Alianza.
3. Colson, Richard. (2007). The Fundamentals of Digital Art. NY: Lausana.
4. Diseño digital. Modelado en 3D para todos. Disponible en Google SketchUp. Disponible en <http://sketchup.google.com/>. Consultado el 10 de junio de



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESIÓN NUM. 506

Norma Pondero López
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES	5/ 5
CLAVE	5211002	INTRODUCCION AL ARTE DIGITAL

2020.

5. Fontcuberta, Joan. (2009). El beso de Judas. Fotografía y verdad. Barcelona: Gustavo Gili.
6. Grau, Oliver. (Ed.). (2007). Media Art Histories. Cambridge, Mass.: MIT.
7. Hermida, Román. et.al. (1998). Fundamentos de computadores. Madrid: Síntesis.
8. Iglesias, Ricardo. (2016). Arte y robótica. La tecnología como experimentación estética. Madrid: Casimiro.
9. Joyanes, Aguilar, Luis. (2008). Fundamentos de programación. México: McGraw-Hill.
10. Kuspit, Donald. (2005). Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación. Madrid: Ediciones Pensamiento.
11. Laza, Rosalia. (2008). Metodología y tecnología de la programación. México: Pearson.
12. Levine, Guillermo. (1990). Programación estructurada y fundamento de programación. México: McGraw-Hill.
13. Lieser, Wolf. (2009). Arte digital. Colonia: H.F. Ullman.
14. Manovich, Lev. (2016). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Buenos Aires: Paidós.
15. Mattelart, Armand. (1997). Historia de las Teorías de la comunicación. Barcelona: Paidós.
16. Moholy-Nagy, László. (2005). Pintura, fotografía, cine. Barcelona: Gustavo Gili.
17. Molinuevo, José Luis. (2004). Humanismo y nuevas tecnologías. Madrid: Alianza.
18. Moreno, Isidro. (2002). Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia. Barcelona: Paidós.
19. Morris, Mano. (2003). Diseño Digital. 3a. ed. México: Pearson Educación.
20. Tocci, Ronald. (1992). Sistemas digitales. Principios y aplicaciones. México: Prentice-Hall.
21. Otl, Aicher. (1994). Analógico y digital. Colección Hipótesis. Barcelona: Gustavo Gili.
22. Pettit, Cristina. (Coord.). (2009). Medios y tecnologías de la información y la comunicación. Socialización y nuevas apropiaciones. Buenos Aires: Brujas.
23. Stalling, William. (2007). Organización y arquitectura de computadoras. México: Pearson.
24. Tejeda, Carlos. (2008). Arte en fotogramas. Cine realizado por artistas. Madrid: Cátedra.
25. Truffaut, Francois. (2003). El cine según Hitchcock. Madrid: Alianza.
26. Wilson, Sthepen. (2010). Art + Science. Now How Scientific Research and Technological Innovation are Becoming to 21st-century aesthetics. NY: Thames & Hudson.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

Casa abierta al tiempo

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 501

Norma Tondero López
EL SECRETARIO DEL COLEGIO