



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

PROGRAMA DE ESTUDIOS

UNIDAD	LERMA	DIVISION	CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES	1 / 6
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	30
5211001	ORIGENES Y RUPTURAS DEL ARTE CONTEMPORANEO		TIPO	OBL.
H.TEOR. 10.0	SERIACION		TRIM.	
H.PRAC. 10.0			II	
	5201001			

**OBJETIVO (S) :**

Objetivo General:

Al final de la UEA el alumnado será capaz de:

Utilizar los conceptos y herramientas básicas del arte audiovisual moderno y contemporáneo para potenciar sus capacidades creativas.

Objetivos parciales:

Al finalizar la UEA el alumnado será capaz de

- Analizar e interpretar críticamente la historia y paradigmas del arte, desde la modernidad a nuestros días para obtener un mayor conocimiento de las posibilidades creativas.
- Aplicar sus inteligencias visual-espacial y auditiva al análisis, valoración y proposición de proyectos creativos.
- Familiarizarse con algunos de los fundamentos matemáticos, de electricidad y de electrónica digital que se utilizan en la creación artística.

**CONTENIDO SINTETICO:**

UNIDAD I. HISTORIA Y MODOS DE VER EL ARTE

1. Introducción a la estética y la teoría del arte.
2. Introducción a la historia del arte y a la cultura audiovisual.
3. Prácticas artísticas: de las vanguardias históricas al arte contemporáneo.

UNIDAD II. DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD Y PRÁCTICAS ARTÍSTICAS.

1. Hitos de la iconografía: experiencias y prácticas creativas.
2. Elementos constitutivos del campo visual: experiencias y prácticas creativas.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

Casa abierta al tiempo

ADECUACION  
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 505

*Norma Tondero López*  
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES	2/ 6
CLAVE	5211001	ORIGENES Y RUPTURAS DEL ARTE CONTEMPORANEO

3. Elementos constitutivos del campo sonoro: experiencias y prácticas creativas.

UNIDAD III. PRINCIPIOS TECNOLÓGICOS APLICADOS AL ARTE.

1. Fundamentos matemáticos para el arte digital.
2. Fundamentos de electricidad para la construcción de circuitos eléctricos e interfaces para propuestas creativas.
3. Fundamentos de electrónica digital para el diseño básico de circuitos aplicados al arte.

**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 el proceso de idear, conceptualizar, visualizar, sonorizar y significar a través de las propuestas creativas. Estas últimas se llevarán a cabo en un laboratorio de desarrollo de la creatividad y prácticas artísticas donde, en espacios propios para la convivencia y el trabajo compartido, se experimentará con el color; la forma; la composición; con el trazado de elementos constitutivos del campo visual; con la escucha y manipulación de objetos así como con entornos y tecnologías sonoras. Se trabajará también con dibujo a mano alzada y digital. En este laboratorio se implementarán las metodologías de investigación que pueden ser aplicadas a dichas prácticas tales como el manejo de sitios y fuentes de información, las líneas de tiempo y los mapas mentales

Los contenidos de los principios tecnológicos aplicados al arte se desarrollarán en espacios dotados de conexión a Internet, computadoras, mesas, sillas, pizarrón, y componentes electrónicos básicos que se puedan construir, deconstruir e incluso reciclar.

Se recomienda utilizar programas de código abierto específicos para artistas o diseñadores y herramientas conceptuales de las matemáticas de la forma.



**UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA**

Casa abierta al tiempo.

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	3/ 6
CLAVE	5211001	ORIGENES Y RUPTURAS DEL ARTE CONTEMPORANEO

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 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 o la alumna deberá acreditar cada una de las evaluaciones, incluyendo la del proyecto desarrollado en el eje integrador, según los criterios



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	4/ 6
CLAVE	5211001	ORIGENES Y RUPTURAS DEL ARTE CONTEMPORANEO

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.

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 on line.

**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. Acha, Juan. (1994). Expresión y apreciación artísticas. Artes Plásticas.



**UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA**

ADECUACION  
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 304

*Norma Tondero López*  
**EL SECRETARIO DEL COLEGIO**

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES	5/ 6
CLAVE	5211001	ORIGENES Y RUPTURAS DEL ARTE CONTEMPORANEO

- México: Trillas.
2. Alsina, Claudi y Trillas, Enric. (1986) Lecciones de álgebra y geometría. Barcelona: Gustavo Gili.
  3. Arnheim, Rudolf. (2002). Arte y percepción visual. Barcelona: Alianza
  - Aumont, Jaques. (1992). La imagen. Barcelona: Paidós.
  4. Benjamín, Walter. (1973). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Madrid: Taurus.
  5. Belting, Hans. (2010). La historia del arte después de la modernidad. México: Universidad Iberoamericana.
  6. Berger, John. (2000). Modos de ver. Barcelona: Gustavo Gili.
  7. Bozal, Valeriano (Ed.). (2002). Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas (2 vols.). Madrid: Machado Libros.
  8. Cage, John. (2010). Para los pájaros. México: Alias.
  9. Calinescu, Matei. (2003). Cinco caras de la modernidad: modernismo, vanguardia, decadencia, kitsch, postmodernismo. Madrid: Alianza.
  10. Elliot, Eisner. (2004). El las artes visuales en el arte y la creación de la mente. El papel de transformación de la conciencia. Barcelona: Paidós.
  11. Floyd, Thomas. (2006). Fundamentos de Sistemas Digitales. Madrid: Prentice Hall.
  12. Foster, Hak. et al. (2006). Arte desde 1900: modernidad, antimodernidad, postmodernidad. Madrid: Tres Cantos/Akal.
  13. Gardner, Howard. (2005). Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad. Barcelona: Paidós.
  14. Gardner, Howard. (2005). Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica. Barcelona: Paidós.
  15. Gombrich, Ernst. (1972). Historia del Arte. España: Alianza Editorial.
  16. Guasch, Anna María. (2000). El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural. Madrid: Alianza.
  17. Huntley, Ernest. (1970). The divine proportion, a study on mathematical beauty. NY: Dover.
  18. LaBelle, Brandon. (2010). Acoustic Territories: Sound Culture and Everyday Life. NY: The Continuum International Publishing Group.
  19. Lizarazo, Diego. (Ed). (2009). Semántica de las imágenes. Figuración, fantasía e iconicidad. México: Siglo XXI.
  20. Manovich, Lev. (2016). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Buenos Aires: Paidós.
  21. Raynaud, Dominique. (2018). ¿Qué es la tecnología? Pamplona, España: Laetoli.
  22. Sadin, Éric. (2018). La realidad aumentada. Buenos Aires: Caja Negra.
  23. Swokowski, Earl. (2011). Álgebra y trigonometría con geometría analítica. México: Cengage Learning.
  24. Tatarkiewicz, Wladislaw. (2002) Historia, forma, mimesis y experiencia estética. Madrid: Tecnos/Alianza.
  25. Thompson, D'Arcy. (2003). Sobre el crecimiento y la forma. Cambridge:



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 504

*Norma Pondero López*  
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES	6/ 6
CLAVE	5211001	ORIGENES Y RUPTURAS DEL ARTE CONTEMPORANEO

Cambridge University Press.  
 26. Vergara Lujan, Víctor. (2009). Crear editar y compartir música digital. Madrid: Anaya Multimedia.



**UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA**

ADECUACION  
 PRESENTADA AL COLEGIO ACADÉMICO  
 EN SU SESION NUM. 5016

*Norma Tondero López*  
 EL SECRETARIO DEL COLEGIO