



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:

Que al final de la UEA el alumno sea capaz de:

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

Objetivos Específicos:

Que al final de la UEA el alumno sea 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.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 354

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 5211002

INTRODUCCION AL ARTE DIGITAL

## UNIDAD II. EDUCACIÓN VISUAL Y CULTURA ICONOGRÁFICA.

1. Captura de la fotografía 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 profesores promoverán y orientarán la participación de sus alumnos 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 alumno para que sea él mismo quien obtenga la información, establezca su significado, construya la propuesta y desarrolle 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.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADÉMICO  
EN SU SESIÓN NUM. 757

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

