



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
5211003	ESTETICA Y PRACTICAS DEL ARTE DIGITAL CONTEMPORANEO	TIPO OBL.
H.TEOR. 10.0	SERIACION	TRIM. IV
H.PRAC. 10.0	5211002	

OBJETIVO(S) :

Objetivo General:

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

Interpretar las manifestaciones y debates del arte digital contemporáneo para la creación de propuestas artísticas multimedia.

Objetivos Específicos:

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

- Identificar los debates y expresiones contemporáneos del arte digital para reconocer y apreciar las manifestaciones de las estéticas digitales.
- Explorar las posibilidades de sistemas de imágenes secuenciales y experimentar con ellas a partir de sus propias propuestas.
- Utilizar los principios básicos de los lenguajes de programación de alto nivel para desarrollar aplicaciones multimedia.

CONTENIDO SINTETICO:

UNIDAD I. ESTÉTICAS DIGITALES.

1. Introducción a las estéticas posmodernas.
2. Interactividad, hipertextualidad e inmersión en la era digital.
3. Multimedia e hipermedia.
4. Estéticas de la cultura red y modalidades de arte-Internet.
5. Debates contemporáneos en torno al arte digital.

UNIDAD II. EDUCACIÓN AUDIOVISUAL.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM 154

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES	2/ 6
CLAVE	5211003	ESTETICA Y PRACTICAS DEL ARTE DIGITAL CONTEMPORANEO

1. Creación de imágenes en movimiento.
2. Elementos básicos de sonorización.
3. Producción de narrativas audiovisuales.

UNIDAD III. DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIMEDIA.

1. Elementos de hardware.
2. Introducción a la programación con lenguajes de alto nivel para desarrollar aplicaciones multimedia.
3. Fundamentos matemáticos de la computación gráfica.

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 de 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 una propuesta de narrativa audiovisual en movimiento, en un laboratorio de creación multimedia donde, en espacios propios para la convivencia y el trabajo compartido, se experimentará con secuencias de imágenes, animación, y slides show, entre otros. En este laboratorio se implementarán también las metodologías de investigación que pueden ser aplicadas a dichas prácticas tales como narrativas audiovisuales y transmediáticas.

Los contenidos de las aplicaciones multimedia se trabajarán en laboratorios de cómputo y en math labs.

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 los



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADÉMICO
EN SU SESIÓN NUM. 374

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

