

UNIDAD	LERMA	DIVISION	CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES	1 / 6
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	31
5211008	DISEÑO, GESTION Y PLANEACION DE PROYECTOS INTERDISCIPLINARIOS		TIPO	OBL.
H.TEOR. 10.0	SERIACION		TRIM.	X
H.PRAC. 11.0	5211007			

OBJETIVO(S) :

Objetivo General:

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

Diseñar y gestionar propuestas de proyectos creativos interdisciplinarios.

Objetivos Específicos:

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

- Entender el significado simbólico de la obra artística reflexionando en el papel de las instituciones, organizaciones culturales y coleccionistas en el consumo, producción y mercado del arte digital.
- Diseñar y planear la gestión y difusión de sus propios proyectos creativos digitales para presentarlos en los espacios culturales nacionales e internacionales especializados.
- Planear proyectos creativos interdisciplinarios para el diseño de objetos y espacios que interactúan con el entorno.

CONTENIDO SINTETICO:

UNIDAD I. CIRCUITOS DEL ARTE.

1. Producción y consumo del arte.
2. Relación artista- mercado.
3. Evaluación crítica de las funciones y posibilidades del arte digital.

UNIDAD II. DISEÑO, DESARROLLO Y GESTIÓN DE PROYECTOS.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 357

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 5211008

DISEÑO, GESTION Y PLANEACION DE PROYECTOS
INTERDISCIPLINARIOS

1. Diseño de un proyecto creativo.
2. Elaboración de un plan de acción para la gestión del proyecto.
3. Selección del tipo de licencia: propiedad intelectual y propiedad industrial.
4. Difusión de obras y proyectos.

UNIDAD III. PROYECTOS INTERDISCIPLINARIOS.

1. Estudios de caso de proyectos que vinculan ciencia, tecnología y arte.
2. Planeación, gestión y desarrollo de proyectos interdisciplinarios.
3. Integración de sistemas de software y hardware en procesos creativos y colaborativos de producción interdisciplinaria.

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.

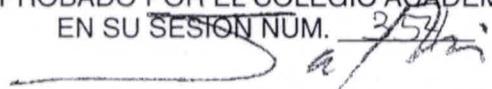
Se sugiere, a manera de ejemplo en esta UEA definir, diseñar y gestionar un proyecto interdisciplinario. Se aplicará la metodología de gestión cultural.

Se recomienda utilizar programas de código abierto de software y hardware específicos para artistas.

Se procurará conducir la UEA a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje dinámico con técnicas de trabajo grupal, definidas y coordinadas por los profesores responsables. El profesor establecerá los elementos centrales que orientarán la discusión colectiva de las lecturas del curso y el desarrollo de las prácticas propuestas. Conducirá y asesorará la exposición de los alumnos de los contenidos del programa y el proceso de diseño y ejecución de las prácticas creativas. Se sugieren las siguientes estrategias de enseñanza-aprendizaje:



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 3/57
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

