



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.	
H.PRAC. 10.0			IV	
	5211002			

OBJETIVO (S) :

Objetivo General

Al final de la UEA el alumnado será capaz de

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

Objetivos parciales

Al finalizar la UEA el alumnado 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.

1. Creación de imágenes en movimiento.
2. Elementos básicos de sonorización.



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	2/ 6
CLAVE	5211003	ESTETICA Y PRACTICAS DEL ARTE DIGITAL CONTEMPORANEO

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 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 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 slide 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 lab.

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 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



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 501
Norma Tondero Lopez
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES	3/ 6
CLAVE	5211003	ESTETICA Y PRACTICAS DEL ARTE DIGITAL CONTEMPORANEO

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.

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:



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 / 6
CLAVE	5211003	ESTETICA Y PRACTICAS DEL ARTE DIGITAL CONTEMPORANEO

- 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 RECUPERACION:

Se admite evaluación de recuperación global o complementaria.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Aguilar, Teresa. (2008). Ontología cyborg. El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica. Barcelona: Gedisa.
2. Art Project. Disponible en <http://www.googleartproject.com/>. Consultado el 24 de abril de 2011.
3. Beltrán, Celesti y García, Jesús. (1988). Geometría y experiencias. Madrid: Alhambra.
4. Brea, José Luis. (1991). Las auras frías: el culto a la obra de arte en la era postaurática. Madrid: Anagrama.
5. Brea, José Luis. (2010). Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, Film, E-image. Madrid: AKAL.



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	5/ 6
CLAVE 5211003	ESTETICA Y PRACTICAS DEL ARTE DIGITAL CONTEMPORANEO	

6. Calabrese, Omar. (1989). La era neobarroca. Madrid: Cátedra. Carrillo, Jesús. (2004). Arte en la red. Madrid: Cátedra.
7. Coxeter, Harold Scott MacDonald. (1971). Fundamentos de geometría. México: Limusa.
8. Dan, Sicko. (1999). Techno Rebels. The Renegades of Electronic Funk. NY: Billboard.
9. De la Rosa, Fernando y Heinz, Federico. (2007). Guía práctica para software libre. Montevideo: UNESCO.
10. Deleuze, Gilles (1984). La imagen movimiento. Barcelona: Paidós.
11. Dery, Mark. (1998). Velocidad de escape. La cibercultura en el fin del siglo. Madrid: Siruela.
12. Galina Russell, Isabel; Peña Pimentel, Miriam; Priani Saisó, Ernesto; et al. (Coord.). (2018). Humanidades digitales: edición, literatura y arte. México: Bonilla Artigas.
13. Gianetti, Claudia. (2002). Estética digital. Barcelona: l'angelot.
14. Gubern, Roman. (1996). Del bisonte a la realidad virtual. Barcelona: Anagrama.
15. Hagelúken, Andreas; Iges, José y Camacho, Lidia. (2006). Caminos del Arte sonoro. México: Radio Educación.
16. Kuspit, Donald. (2007). Arte digital y videoarte. Madrid: Círculo de Bellas Artes.
17. La Feria, Jorge. (2009). Cine(y)digital. Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora. Buenos Aires: Manantial
18. Linares, Marco Julio. (1994). El guión. Elementos, formatos y estructuras. México: Alhambra.
19. Manovich, Lev. (2016). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Buenos Aires: Paidós.
20. Mattelart, Armand. (1997). Historia de las Teorías de la comunicación. Barcelona: Paidós.
21. Moholy-Nagy, László. (2005). Pintura, fotografía, cine. Barcelona: Gustavo Gili.
22. Molinuevo, José Luis. (2004). Humanismo y nuevas tecnologías. Madrid: Alianza.
23. Moreno, Isidro. (2002). Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia. Barcelona: Paidós.
24. Morris, Mano. (2003). Diseño Digital. 3a. ed. México: Pearson Educación.
25. Oliver, Grau. (2011). Imagery in the 21st Century. Cambridge: MIT Press.
- Pérez Huertas, Francisco. (1998). Introducción a la multimedia: realización y producción de programas. Madrid: I.O.R.P.
26. Reas Casey, Fry Ben. (2007). Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artist. Cambridge: MIT Press.
27. Reas, Casey, Fry Ben. (2010). Getting Started with Processing. Sebastopol: O'Reilly.



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	6/ 6
CLAVE	5211003	ESTETICA Y PRACTICAS DEL ARTE DIGITAL CONTEMPORANEO

28. Rheingold, Howard. (1994). Realidad virtual. Los mundos artificiales generados por ordenador que modificarán nuestras vidas. Barcelona: Gedisa.
29. Rocha, Manuel. (2010). Pabellón acústico. Disponible en <http://www.artesonoro.net/index.html>. Consultado el 4 de abril de 2021.
30. Scolari, Carlos. (2008). Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva. Barcelona: Gedisa.
31. Stanley, Smith. (1998). Álgebra, trigonometría y geometría analítica. México: Pearson.
32. Sterling, Bruce. (2008). La casa de hackers: ley y desorden en la frontera electrónica. España: Ejec.
33. Tomas Puig, Carles. Del hipertexto al hipermedia. Una aproximación al desarrollo de las obras abiertas.

