

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 54

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

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



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 574

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

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:

- 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 del curso, 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.

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 el 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 los profesores a los alumnos desde el inicio del curso:



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 354

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

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 profesor.
- 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. 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.

**UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA**

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 354

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

5. Brea, José Luis. (2010). Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, Film, E-image. Madrid: AKAL.
6. Calabrese, Omar. (1989). La era neobarroca. Madrid: Cátedra.
7. Carrillo, Jesús. (2004). Arte en la red. Madrid: Cátedra.
8. Computer animation, video and film in Ars Electronica (2D y 3 D). Disponible en: [http:// new.aec.at/prix/en/kategorien/computer-animation/](http://new.aec.at/prix/en/kategorien/computer-animation/). Consultado 10 de abril de 2011.
9. Coxeter, Harold Scott MacDonald. (1971). Fundamentos de geometría. México: Limusa.
10. Dan, Sicko. (1999). Techno Rebels. The Renegades of Electronic Funk. NY: Billboard.
11. De la Rosa, Fernando y Heinz, Federico. (2007). Guía práctica para software libre. Montevideo: UNESCO.
12. Deleuze, Gilles (1984). La imagen movimiento. Barcelona: Paidós.
13. Dery, Mark. (1998). Velocidad de escape. La cibercultura en el fin del siglo. Madrid: Siruela.
14. Gianetti Claudia. (2002). Estética digital. Barcelona: l'angelot.
15. Gubern, Róman. (1996). Del bisonte a la realidad virtual. Barcelona: Anagrama.
16. Hagelúken, Andreas, Iges, José y Camacho, Lidia. (2006). Caminos del Arte Sonoro. México: Radio Educación.
17. Kuspit, Donald. (2007). Arte digital y videoarte. Madrid: Círculo de Bellas Artes.
18. La Ferla, Jorge. (2009). Cine(y)digital. Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora. Buenos Aires: Manantial.
19. Linares, Marco Julio. (1994). El guión. Elementos, formatos y estructuras. México: Alhambra.
20. Moreno, Horacio. (2003). Cyberpunk: más allá de Matrix. Barcelona: Círculo Latino.
21. Oliver, Grau. (2011). Imagery in the 21st Century. Cambridge: MIT Press.
22. Pérez Huertas, Francisco. (1998). Introducción a la multimedia: realización y producción de programas. Madrid: I.O.R.P.
23. Reas Casey, Fry Ben. (2007). Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artist. Cambridge: MIT Press.
24. Reas, Casey, Fry Ben. (2010). Getting Started with Processing. Sebastopol: O'Reilly.
25. Rheingold, Howard. (1994). Realidad virtual. Los mundos artificiales generados por ordenador que modificarán nuestras vidas. Barcelona: Gedisa.
26. Rocha, Manuel. (2010). Pabellón acústico. Disponible en <http://www.artesonoro.net/index.html>. Consultado el 4 de abril de 2011.
27. Rodríguez, Fernández, Marco Antonio. (2010). Computación física para



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 354

[Handwritten signature]
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

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

secundaria. Barcelona: Lulú.com editor Mataró.

28. Scloari, Carlos. (2008). Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva. Barcelona: Gedisa.

29. Stanley A. Smith. (1998). Álgebra, trigonometría y geometría analítica. México: Pearson.

30. Sterling, Bruce. (2008). La casa de hackers: ley y desorden en la frontera electrónica. España: Ejec.

31. Tomàs Puig, Carles. Del hipertexto al hipermedia. Una aproximación al desarrollo de las obras abiertas. Disponible en http://www.iaa.upf.edu/formats/formats2/tom_e.htm. Consultado el 30 de marzo de 2011.

32. Tutorial Nature Code, programa con lenguaje de alto nivel. Disponible en <http://www.shiffman.net/teaching/nature/>. Consultado el 6 de abril de 2011.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 354


EL SECRETARIO DEL COLEGIO