

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.	
H.PRAC. 11.0	5211007		X	

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

NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES		2/ 6
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. 257

[Handwritten signature]

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 5211008

DISEÑO, GESTION Y PLANEACION DE PROYECTOS
INTERDISCIPLINARIOS

- 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:

- Participación individual en clase.
- Participación en equipo.
- Diseño de una propuesta creativa.
- Participación en prácticas de campo, en su caso, y la correspondiente entrega de informes sobre las mismas.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 37
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES		4/ 6
CLAVE 5211008	DISEÑO, GESTION Y PLANEACION DE PROYECTOS INTERDISCIPLINARIOS	

- 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. Alain, Depocas. et al. (Eds.). (2003). Preservation Award. Manual. Disponible en: http://variablemedia.net/e/preserving/html/var_pub_index.html. Consultado el 2 de abril de 2011.
2. Art Nodes Revista. Núm 10. Mediatecas y archivos en el S XXI. Disponible en <http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes>. Consultado el 1 de abril 2011.
3. Ballart, Josep, Juan-Tresserras, Jordi. (2001). Gestión del patrimonio cultural. Barcelona: Ariel.
4. Bonet, Lluís. et al. (2009). Gestión de proyectos culturales. Análisis de casos. Barcelona: Ariel.
5. Bustamante, Enrique. (Coord.). (2003). Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Las industrias culturales en la era digital. Barcelona: Gedisa.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
 EN SU SESION NUM. 354

[Handwritten Signature]
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 5211008

DISEÑO, GESTION Y PLANEACION DE PROYECTOS
INTERDISCIPLINARIOS

6. Castrejón, García, Gabino, Eduardo. (2001). Tratado Teórico-Práctico de los Derechos de Autor y de la Propiedad Industrial. México: Cárdenas Editor y Distribuidor.
7. Christiane, Paul. Challenges for a Ubiquitous Museum: Presenting and Preserving New Media. Disponible en <http://www.neme.org/571/preserving-new-media>. Consultado el 10 de abril de 2011.
8. Colber, François. et. al. (2003). Marketing de las artes y la cultura. Barcelona: Ariel.
9. Dietz, Steve. Collecting New Media Art: Just Like Anything Else, Only Different. Disponible en <http://www.neme.org/524/collecting-new-media-art>. Consultado el 10 de abril de 2011.
10. EAI Online Resource Guide for Exhibiting, Collecting & Preserving Media Art. Disponible en <http://www.eai.org/resourceguide/>. Consultado el 10 de abril de 2011.
11. Estrategias no convencionales de preservación en arte de nuevos medios. Disponible en <http://www.variablemedia.net/e/index.html>. Consultado el 10 de abril de 2011.
12. García Canclini, Néstor. (2008). Las industrias culturales y el desarrollo de México. México: Siglo XXI/Flacso.
13. Guash, Ana María. (2011). Arte y Archivo 1920-2010. Madrid: Akal.
14. Lozano-Hemmer, Rafael. (2000). Alzado Vectorial, Arquitectura relacional No.4. México: CONACULTA.
15. Media Art and Museums: Guidelines and Case Studies. Disponible en <http://www.docam.ca/>. Consultado el 10 de abril de 2011.
16. Noble, Joshua. (2009). Programming Interactivity. Sebastopol: O'Reilly.
17. Ozer, Jonathan y Blemmings, Hugh. (2009). Practical Arduino, Cool Project for open source Hardware. NY: Technology in Action.
18. Pérez Santos, Eloísa. (2000). Estudio de visitantes en museos: metodología y aplicaciones. Gijón:Trea.
19. Proyectos Híbridos y Transdisciplinarios en Ars Electronica. Disponible en <http://new.aec.at/prix/en/kategorien/hybrid-art/>. Fecha de consulta 10 abril 2011.
20. Rodríguez Fernández, Marco Antonio. (2010). Computación Física en secundaria. Barcelona: Lulú.com.
21. Rothenberg, Jeff. (1998). Avoiding Technological Quicksand: Finding a Viable Technical Foundation for Digital Preservation. Disponible en pdf en <http://www.clir.org/PUBS/reports/rothenberg/contents.html>. Consultado el 10 de abril de 2011.
22. VV. AA. (1998). Las Nuevas Tecnologías y la Protección del Derecho de Autor. México: Barra Mexicana-Colegio de Abogados/Themis.
23. Wilson, Sthepen. (2010). Art + Science Now. How scientific research and technological innovation are becoming to 21st-century aesthetics. NY:



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 534

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES		6/ 6
CLAVE 5211008	DISEÑO, GESTION Y PLANEACION DE PROYECTOS INTERDISCIPLINARIOS	

Thames & Hudson.
24. Wu, Ming., et al (2008). Contra el copyright. México: Tumbona. Disponible en <http://www.tumbonaediciones.com/vs-copyright.pdf>. Consultado el 19 de octubre 2011.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 354

EL SECRETARIO DEL COLEGIO