



Universidad Autónoma del Estado de México
Facultad de Artes
Licenciatura en Arte Digital



GUÍA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:
Estudios Visuales

Elaboró: M. en E. V. Leonardo Rodríguez Torres
M. en E.V. Juan Fernando Mojica Arias

Fecha: Enero 2015

Fecha de
aprobación

H. Consejo académico
7 MAR 2015

H. Consejo de Gobierno
23 MAR 2015



FACULTAD DE ARTES



FACULTAD DE ARTES

GUÍA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE



I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Licenciatura

Unidad de aprendizaje de Clave

Carga académica
Horas teóricas Horas prácticas Total de horas Créditos

Período escolar en que se ubica

Seriación
UA Antecedente UA Consecuente

Curso Curso taller

Tipo de UA Seminario Taller

Laboratorio Práctica profesional

Otro tipo (especificar)

Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido

Escolarizada. Sistema flexible

No escolarizada. Sistema virtual

No escolarizada. Sistema a distancia

No escolarizada. Sistema abierto

Mixta (especificar).



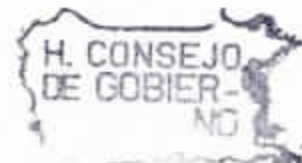
FACULTAD DE ARTES

Formación académica común

Artes Plásticas 2003

Arte Digital 2010

Formación académica equivalente





UA

Artes Plásticas 2003

Estudios Visuales

Arte Digital 2010

II. Presentación

Los contenidos de esta unidad de aprendizaje buscan ofrecer al estudiante un panorama general de los estudios visuales en tanto discurso crítico de la visualidad contemporánea. Para esto, el seminario se divide en dos módulos que permiten explorar y analizar los fundamentos metodológicos y particularidades epistémicas que ofrecen los estudios visuales.

En el primer módulo se busca plantear un contexto general, explorar el escenario y las condiciones que hacen posible el surgimiento de los estudios visuales, para comprender la urgencia de pensar la cultura visual desde epistemologías críticas y políticas. El segundo bloque busca generar horizontes pragmáticos, lugares de desplazamiento donde los estudiantes pongan en marcha estrategias de transversalización sobre los límites tradicionales que definen sus procesos de producción

III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación:

Integral

Área Curricular:

Teórico Cognitiva

Carácter de la UA:

Obligatoria

IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

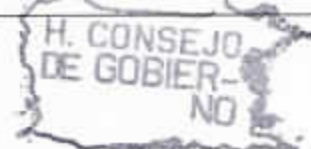
Objetivos de la carrera:

El objetivo general del programa es formar profesionales del arte digital, comprendido éste como el actor social que propone objetos artísticos que abordan la cultura digital como el principal factor que reacciona para una creación artística. Esa cultura digital podrá ser empleada por el profesional del arte digital como un detonante afectivo, positivo o negativo para su creación. Como materia física de sus objetos artísticos. Y finalmente, como herramienta de promoción y divulgación de sus ideas estéticas y creaciones visuales.

El programa cuenta con tres objetivos particulares, resultado de los estudios del desarrollo profesional.

El primero es, adquirir la mayor cantidad de destrezas profesionales técnicas, metodológicas y axiológicas, para proponer a su sociedad una producción artística trascendente, crítica, afectiva y cognitiva, relacionada con la cultura digital, así como los conocimientos sobre la complejidad de una inserción dentro de los sistemas evaluativos del sistema artístico. El segundo es, conocer las especificidades de los sistemas profesionales que demandan las competencias de un artista digital, con la finalidad de que las industrias del ocio, la creatividad y la educación se conviertan en ámbitos de desarrollo profesional para un artista digital.

Por último el tercer objetivo particular es, aprender a generar discursos alrededor de los fenómenos artísticos, visuales y estéticos, relacionados con el fenómeno cultural de lo digital ya sea que este sea inconsciente, se firme o se niegue como evento cultural.



FACULTAD DE...



Además de este objetivo central y tres específicos, valdría la pena detallar en este apartado como objetivos, la adquisición de las competencias señaladas para el desempeño de un artista digital de modo que, éstas construyan un cuerpo más sólido de objetivos del programa.

- Producir imágenes fijas y en movimiento, acciones, intervenciones y audio, que funcionen a manera de metáforas y metonimias, sobre los diversos significados con los que la cultura visual se produce.
- Construir secuencias y narrativas visuales, fijas y en movimiento, aplicables en ámbitos artísticos, estéticos y educativos.
- Implementar ideas a través de imágenes fijas y en movimiento, bajo una función representativa.
- Reconocer los movimientos estéticos que han producido la creación artística contemporánea y que, condicionan la comprensión de la imagen en la cultura digital, para proponer alternativas visuales actualizadas.
- Analizar las imágenes en sus diversos sentidos ya sean decorativos, cognitivos o estéticos, para diferenciar el carácter de toda producción visual.
- Planear el uso de recursos financieros, materiales y humanos, para la gestión y realización de proyectos, ya sean artísticos, de pertinencia social o comercial.
- Construir modelos de enseñanza visual en contextos diversos, desde educación formal en instituciones formativas y educativas, hasta informal, dentro de instituciones de divulgación cultural.
- Implementar discursos simbólicos alrededor de producciones artísticas y visuales con fines estéticos o informativos.
- Identificar los fenómenos visuales a través de la investigación, para proponer conocimiento alrededor del fenómeno de la cultura digital.
- Usar la diversidad de plataformas digitales, como herramienta para crear imágenes relacionadas con la cultura digital.
- Ejecutar el software libre y comercial, para la producción visual en contextos artísticos, estéticos y educativos.
- Usar poéticas visuales, como recursos para detonar experiencias estéticas.
- Diseñar proyectos de gestión autónoma, como medio fundamental de su práctica profesional e implementarlos en contextos de la difusión cultural, los medios masivos y la comunicación en empresas públicas y privadas.
- Formular criterios para evaluar las cualidades de la práctica profesional del artista digital.

Objetivos del plan de estudios educativo:

1. Producir imágenes fijas y en movimiento, acciones, intervenciones y audio, que funcionen a manera de metáforas y metonimias, sobre los diversos significados con los que la cultura visual se produce.
2. Construir secuencias y narrativas visuales, fijas y en movimiento, aplicables en ámbitos artísticos, estéticos y educativos.
3. Implementar ideas a través de imágenes fijas y en movimiento, bajo una función representativa.
4. Reconocer los movimientos estéticos que han producido la creación artística contemporánea y que, condicionan la comprensión de la imagen en la cultura digital, para proponer alternativas visuales actualizadas.
5. Analizar las imágenes en sus diversos sentidos ya sean decorativos, cognitivos o estéticos, para diferenciar el carácter de toda producción visual
6. Planear el uso de recursos financieros, materiales y humanos, para la gestión y realización de proyectos, ya sean artísticos, de pertinencia social o



SECRETARÍA DE DOCENCIA



FACULTAD DE...



comercial.

7. Construir modelos de enseñanza visual en contextos diversos, desde educación formal en instituciones formativas y educativas, hasta informal, dentro de instituciones de divulgación cultural.
8. Implementar discursos simbólicos alrededor de producciones artísticas y visuales con fines estéticos o informativos.
9. Identificar los fenómenos visuales a través de la investigación, para proponer conocimiento alrededor del fenómeno de la cultura digital.
10. Usar la diversidad de plataformas digitales, como herramienta para crear imágenes relacionadas con la cultura digital.
11. Ejecutar el software libre y comercial, para la producción visual en contextos artísticos, estéticos y educativos.
12. Usar poéticas visuales, como recursos para detonar experiencias estéticas.
13. Diseñar proyectos de gestión autónoma, como medio fundamental de su práctica profesional e implementarlos en contextos de la difusión cultural, los medios masivos y la comunicación en empresas públicas y privadas.
14. Formular criterios para evaluar las cualidades de la práctica profesional del artista digital.

Objetivos del núcleo de formación:

Promoverá en el alumno el aprendizaje de las bases contextuales, teóricas y filosóficas de sus estudios; la adquisición de una cultura universitaria en las ciencias y las humanidades, y el desarrollo de las capacidades intelectuales indispensables para la preparación y ejercicio profesional, o para diversas situaciones de la vida personal y social.

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Objetivo del Área Estratégica:

Teórico Cognitiva: Comprender el campo de la creación artística así como las disciplinas del pensamiento que abordan los tres fenómenos implicados en el arte: el sujeto, lo social y el discurso, para desplazar los conceptos hacia una producción visual relacionada con la cultura digital.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Clasificar las estrategias de discurso alrededor de la creación visual fija, en movimiento o temporal, a partir de la emergencia de los estudios visuales que se ocupan del fenómeno de la visualidad en la cultura contemporánea. Para el planteamiento de discursos sobre proyectos propios y ajenos de creación visual.

VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje y su organización.

1. Estudios visuales, regímenes escópicos y estado de la cuestión

Objetivo general: Ofrecer a los estudiantes los elementos teóricos y conceptuales en los cuales se enmarcan los estudios visuales, sus inicios, su emergencia, para situar de manera más clara los cambios de paradigmas que se han venido suscitando en la historia del arte y la estética a partir del surgimiento del giro Pictórico.

Temáticas:





1. La tradición de la visión: regímenes escópicos

1.2. Giro Pictórico

1.3. El campo emergente de los estudios visuales

Actividad de aprendizaje	Evidencia	Instrumentos
Trabajo de seminario	Habilidad de investigación y argumentación de los contenidos vistos en clase.	Presentaciones en clase, discusiones, escritos cortos sobre los temas trabajados, ensayo sobre los temas vistos en clase
Examen parcial Fecha: Abril 6		
Evidencia	Instrumento	%
Capacidad analítica y de argumentación	Documento escrito (ensayo)	20%
Exposición	Presentaciones en las sesiones de clase	10%
Viaje de prácticas		20%

2. Fenómenos, identidades y visualidad en la era de la globalización

Objetivo general: Generar espacios de discusión y análisis de prácticas culturales contemporáneas, hechos socialmente relevantes y hegemónicos, que se producen o desarrollan a partir de la imagen, indagando en las posibilidades epistemológicas planteadas por José Luis Brea: imagen materia, imagen film y e-imagen.

Reflexionar qué es la cultura visual, la visualidad y cómo la imagen construye subjetividad, sujetos; para fomentar en el estudiante un cierto tipo de sensibilidad que le permita identificar problemas, preguntas y objetos de investigación oportunos para el medio en que se desenvuelve. Así mismo, se plantea imaginar escenarios metodológicos posibles que puedan ser aplicados y permitan plantear un cierto futuro epistemológico de la disciplina.

Temáticas.-

2.1. Imagen materia-Imagen film

2.2. e-Imagen



FACULTAD DE ARTES

FACULTAD DE ARTES



2.3. Cultura visual y subjetividad

2.4. Imaginar las formaciones, modelos metodológicos

2.5. El porvenir del estudio de las imágenes

2.2 Imaginar las formaciones, modelos metodológicos

2.3 El porvenir de los Estudios Visuales

Actividad de aprendizaje	Evidencia	Instrumentos
Desarrollo y elaboración de un estudio visual	Capacidad de desplazamiento y concreción de ideas en un objeto visual	Presentación final del objeto visual, argumentación y capacidad argumentativa. Ensayo en relación a su contexto de producción artística.

Examen parcial

Fecha:

Evidencia	Instrumento	%
Capacidad analítica y de argumentación	Documento escrito	20%
Exposición	Presentaciones en las sesiones de clase	10%

Examen ordinario

(Quedará exento de examen ordinario quien tenga un promedio igual o mayor a 8.0 en los parciales.)

Fecha:

Evidencia	Instrumento	%
Desarrollo y elaboración de un estudio visual	Presentación final, argumentación y desplazamiento de conceptos.	20%

VII. Acervo bibliográfico



FACULTAD DE ARTES



FACULTAD DE ARTES



Brea, José Luis (ed.), (2005). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. España: Akal.

Brea, José Luis; Jaua, María Virginia (ed.), (2014). *El cristal se venga*. México: Fundación Jumex arte contemporáneo.

Didi-Huberman, Georges (2008). *Cuando las imágenes toman posesión: el ojo de la historia 1*. Barcelona: Machado.

————— (2005). *Ante el tiempo: historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.

Jay, Martín (2007). *Ojos Abatidos*. España: Akal.

Wajcman, Gérard (2011) *El ojo absoluto*. Buenos Aires: Manantial.

Complementaria:

Brea, José Luis (2010). *Las tres eras de la imagen*. España: Akal.

Didi-Huberman, Georges (2012). *Arde la imagen*. México: Serieve.

Giménez Gatto, Fabián (ed) (2013) *Retrato y visualidad*, Querétaro: Fontamara.

Mitchell, W. J. T. (2009) *Teoría de la imagen*. Madrid: Akal.

Elaboró

Leonardo Rodríguez Juan Mojica

 Fecha

Enero 2015

Fecha de aprobación

H. Consejo Académico 23 MAR 2015

H. Consejo de Gobierno 23 MAR 2015


FACULTAD DE ARTES FACULTAD DE ARTES



VII. Mapa curricular

	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10
Conceptos de arte en la red	Arte en la red	Conceptos de arte en la red	Arte escuro	Arte y lenguaje	Arte y tecnologías interactivas	Arte y tecnologías interactivas	Avance sinérgico	Arte digital emergente	Teoría de proyecto artístico	Teoría de proyecto artístico
Historia del arte electrónico	Historia del arte electrónico	Dibujos memoria	Dibujos cultura	Conceptos de arte y tecnologías interactivas	Dibujos conceptual	Dibujos conceptual	Logos C1	Estudios visuales	Gestión de proyectos	
Imagen y animación digital	Imagen electrónica	Investigación del proyecto artístico I	Investigación del proyecto artístico II	Dibujos narración	Guías	Guías	Temas selectos de arte digital	Logos C2		
Investigación I	Investigación II	Estética	Seminarios	Proyecto artístico I	Proyecto artístico II	Proyecto artístico III	Producción de proyecto artístico	Producción de proyecto artístico		
Permanencia electrónica	Videarte									
Dibujos memoria	Dibujos secuencia									
Operativa 1 de estética, Nucleo Sustantivo	Operativa 2 de estética, Nucleo Sustantivo	Operativa 3 de estética, Nucleo Sustantivo	Operativa 4 de estética, Nucleo Sustantivo	Operativa 5 de estética, Nucleo Sustantivo	Operativa 6 de estética, Nucleo Sustantivo	Operativa 7 de estética, Nucleo Sustantivo	Operativa 8 de estética, Nucleo Sustantivo	Operativa 9 de estética, Nucleo Sustantivo	Operativa 10 de estética, Nucleo Sustantivo	Operativa 11 de estética, Nucleo Sustantivo
HT 13 HP 20 TH 33 CR 46	HT 13 HP 20 TH 33 CR 46	HT 13 HP 20 TH 33 CR 46	HT 13 HP 20 TH 33 CR 46	HT 13 HP 20 TH 33 CR 46	HT 13 HP 20 TH 33 CR 46	HT 13 HP 20 TH 33 CR 46	HT 13 HP 20 TH 33 CR 46	HT 13 HP 20 TH 33 CR 46	HT 13 HP 20 TH 33 CR 46	HT 13 HP 20 TH 33 CR 46

PARÁMETROS DEL PLAN DE ESTUDIOS

SEMILOGÍA	Horas teóricas	Horas prácticas	Total de horas	Creditos
→ 8 Líneas de selección				
• Actividad Académica				
■ Obligatorio Núcleo Básico				
■ Obligatorio Núcleo Sustantivo				
■ Obligatorio Núcleo Integral				
■ Operativo Núcleo Sustantivo				
■ Operativo Núcleo Integral				

TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS	
UAs Obligatorias	38 + 1 ACTIVIDAD ACADÉMICA
UAs Operativas	14
UAs a Actividad	11 + 1 ACTIVIDAD ACADÉMICA
Creditos	404

TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS	
Total del Núcleo Básico	11 UAs para cubrir 30 creditos
Total del Núcleo Sustantivo	26 UAs para cubrir 108 creditos
Total del Núcleo Integral	10 UAs + 1 Actividad académica para cubrir 108 creditos

TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS	
Total del Núcleo Básico	11 UAs para cubrir 30 creditos
Total del Núcleo Sustantivo	26 UAs para cubrir 108 creditos
Total del Núcleo Integral	10 UAs + 1 Actividad académica para cubrir 108 creditos