

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CD. JUÁREZ
INSTITUTO DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE
DEPARTAMENTO DE ARTE
PROGRAMA DE ARTES VISUALES

Carta Descriptiva

I. Identificadores del Programa:				
Clave:	ART 1128-00	Créditos:	6	
		Tipología de la materia:	Modular	
Materia:	Prácticas profesionales III			
Depto.:	Departamento de Arte			
Instituto:	Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte			
Nivel:	Principiante			
Horas:	6 hrs.	0 hrs.	6 hrs.	Tipo: Taller
	Totales	Teoría	Práctica	

II. Ubicación:
Antecedentes: nivel principiante del programa de Artes Visuales
Consecuentes: nivel avanzado del programa de Artes Visuales

III. Antecedentes
Conocimientos: Elementos básicos de arte.
Habilidades y destrezas: Manejo de técnicas nuevas en la construcción de elementos visuales digitales y plásticos.
Actitudes y Valores: Curiosidad. Amplitud de criterio. Compromiso. Disciplina. Responsabilidad.

IV. Propósitos generales

El curso plantea practicar con toda una gama de técnicas alternativas, haciendo énfasis en que el material es sólo una herramienta de trabajo para desarrollar los contenidos personales de la obra del alumno.

V. Objetivos: Compromisos formativos e informativos

Conocimiento:

Elementos teóricos sobre las diferentes técnicas. Elementos prácticos, técnicas y sus medios de utilización.

Habilidades:

Desarrollar la habilidad de crear obra a partir de un análisis conceptual previo, utilización de medios alternativos.

Actitudes y valores:

Creación de obra en base a la reflexión y análisis de las ideas.

Problemas que puede solucionar:

La creación de obra de manera gestual y libre.

VI. Condiciones de operación

Espacio: Típica

Aula: Seminario

Taller: Dibujo

Laboratorio: Multimedia

Población: Número deseable: 20

Mobiliario: Bancos regulares, computadoras y mesas de trabajo.

Máximo: 20

Material educativo de uso frecuente: pizarrón, cañón, laptop.

VII. Contenidos y tiempos estimados

Contenido dibujo avanzado	Sesiones semanales
Análisis del dibujo contemporáneo	2

La simbología, procesos y mecanismos del dibujo contemporáneo con ejemplos relevantes	2
Los límites del dibujo en la época contemporánea Estudio de la obra plástica en dibujo	2
Desarrollo de un proyecto individual que proponga una problemática concreta y una cantidad significativa de trabajos durante el semestre.	10
	16
Contenido Multimedia	
1. ¿Qué es el hipertexto?	2
2. Historia del hipertexto	2
3. Tecnologías hipertextuales	2
4. Teoría hipertextual	2
5. Aplicaciones del hipertexto	2
6. ¿Cómo se produce el hipertexto?	2
7. Taller de producción I	3
Total	16

VIII. Metodología y estrategias didácticas

1. Metodología Institucional:

Elaboración de proyectos prácticos a partir de nuevas técnicas de expresión.

2. Metodología y estrategias recomendadas para el curso:

Exposición por parte del docente, investigación de tipo documental, discusión de textos, y problemas, evaluación de proyectos.

IX. Criterios de evaluación y acreditación

A) Institucionales de acreditación:

Acreditación mínima de 80 % de las clases programadas.

Entrega oportuna de trabajos

Pago de derechos

Calificación ordinaria mínima de 7.0

Permite exámen de título: Sí

B) Evaluación del curso:

Ensayos:	10 %
Exámenes parciales:	
Prácticas:	60 %
Reportes de lectura:	
Participación en clase:	20 %
Otros:	

X. Bibliografía

A) Bibliografía complementaria y de apoyo:

- Martin, Sylvia (2005) Video Art
- Townsend, Chris (2004) The Art of Bill Viola
- Olhagaray, Néstor (2002) Del Video-Arte al Net Art
- Wardrip-Fruin, Noah y Montfort, Nick ed. (2003) The New Media Reader

XI. Observaciones y características relevantes del curso

Creación de obra a partir de un análisis conceptual dando prioridad a la experimentación en diversos medios de producción.

XII. Perfil deseable del docente

Licenciado y/o Maestro de Artes Visuales. Profesor investigador. Artista en activo.

Fecha de Revisión

Abril / 2012