



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

Universidad Autónoma de Nuevo León
Secretaría Académica
Dirección del Sistema de Estudios de Licenciatura
Área curricular de formación inicial disciplinar:
Artes
Programa sintético

1. Datos de identificación:

Nombre de la unidad de aprendizaje:		Tecnología aplicada al arte y diseño		
Modalidad de la unidad de aprendizaje:		Escolarizada		
Número y tipo de periodo académico:		2° semestre		
Tiempo guiado por semana:		Aula presencial:	Campus digital (aula virtual y plataforma educativa):	
		3 horas	0 horas	
Distribución total del tiempo por periodo académico	Tiempo guiado:	Aula presencial:	Aula virtual:	Plataforma educativa:
		60 horas	0 horas	0 horas
	Tiempo autónomo:	Plataforma educativa:		En cualquier espacio:
		0 horas		30 horas
Tiempo aula empresa:		0 horas		
Créditos UANL:		3		
Tipo de unidad de aprendizaje:		Obligatoria		
Ciclo:		Primero		
Área curricular:		Formación inicial disciplinar (ACFI-D)		
Fecha de elaboración:		11/03/2020		
Responsable(s) de elaboración:		M.C. Luis Rodrigo Fortuna Martínez, Dra. Mayela del Carmen Villarreal Hernández		
Fecha de última actualización:		30/09/2024		
Responsable(s) de actualización:		M.C. Luis Rodrigo Fortuna Martínez, Dra. Mayela del Carmen Villarreal Hernández		

2. Propósito:

En esta unidad de aprendizaje (UA) tiene la finalidad de que el estudiante sea capaz de seleccionar las herramientas tecnológicas físicas (impresión 3D) y digitales (generación de imágenes) para la construcción de lenguajes, símbolos



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

Universidad Autónoma de Nuevo León
Secretaría Académica
Dirección del Sistema de Estudios de Licenciatura
Área curricular de formación inicial disciplinar:
Artes
Programa sintético

o conceptos, pertinentes y/o nuevas, utilizados en los proyectos de arte y diseño.

La pertinencia radica en que el estudiante tendrá un acercamiento a la innovación social a través del arte en proyectos artísticos y de diseño con el objetivo de vincular el dialogo entre los productores de arte y la sociedad (espectadores del arte); así como proveer una visión transdisciplinar en las producciones artísticas que le permitan enfrentar los desafíos del mercado laboral contemporáneo.

Mantiene relación antecedente con Fundamentos de investigación creación, ya que el estudiante previamente reconoce el proceso de investigación a partir de los procesos metodológicos aplicados a las artes y al diseño lo que le permitirá determinar la metodología adecuada para la producción artística que llevará a cabo. Además, aporta a la formación básica de los estudiantes del grupo de Artes, ya que brindan una sensibilización y el discurso de un mensaje a través de las tecnologías aplicadas en el arte y diseño para ampliar las posibilidades de expresión para el creador, así como expandir la experiencia estética en el espectador permitiendo emplear procesos creativos y experimentales.

Contribuye al desarrollo de las competencias generales de la UANL ya que el estudiante aprende a conocer los contextos del arte y diseño en que están inmersos los signos en las herramientas físicas y digitales a través la producción artística (2.1.2); aceptar la diversidad cultural y social como condición humana debido a que se fomenta el trabajo interdisciplinar, por ello, los mensajes en los proyectos serán variados e innovadores (9.1.3); y finalmente generar diversas ideas sus creaciones a fin de brindar soluciones innovadoras a la necesidad o reto (12.1.3).

Contribuye al desarrollo de las competencias específicas del perfil de egreso, de cada uno de los programas educativos, del grupo de Artes, ya que el manejo de las tecnologías fomenta el desarrollo en la construcción del pensamiento creativo en función del arte y diseño.

3. Competencias del perfil de egreso:

Competencias generales a las que contribuye esta unidad de aprendizaje:

Competencias instrumentales:

2. Utilizar los lenguajes lógico, formal, matemático, icónico, verbal y no verbal de acuerdo con su etapa de vida, para comprender, interpretar y expresar ideas, sentimientos, teorías y corrientes de pensamiento con un enfoque ecuménico.

Competencias personales y de interacción social:

9. Mantener una actitud de compromiso y respeto hacia la diversidad de prácticas sociales y culturales que reafirman el principio de integración en el contexto local, nacional e internacional con la finalidad de promover ambientes de convivencia pacífica.

Competencias integradoras:

12. Construir propuestas innovadoras basadas en la comprensión holística de la realidad para contribuir a superar los retos del ambiente global interdependiente.

Competencias específicas a las que contribuye la unidad de aprendizaje:

Cada programa educativo determinará en la propuesta de diseño curricular del programa educativo, las competencias específicas de contribución, acorde al contexto disciplinar en el que se encuentra esta unidad de aprendizaje.

4. Factores a considerar para la evaluación:

- Cuadro comparativo.
- Desarrollo de proyecto audiovisual/videoarte.
- Boceto de objeto artístico o de diseño [físico o digital]
- Reporte de estudio de casos.
- Producto integrador de aprendizaje



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

Universidad Autónoma de Nuevo León
Secretaría Académica
Dirección del Sistema de Estudios de Licenciatura
Área curricular de formación inicial disciplinar:
Artes
Programa sintético

5. Producto integrador de aprendizaje:

Propuesta artística y/o de diseño que incite la experimentación y manipulación de herramientas tecnológicas como mediode expresión. El estudiante puede seleccionar que sea un producto físico o digital, además debe incluir un reporte sobre la justificación del proyecto.

6. Fuentes de consulta:

Arcadiou, S. (15 de 06 de 1995). *proyectooidis*. Obtenido de <https://proyectooidis.org/stelarc/>

Armas, M. (10 de Marzo de 2020). *Marcela Armas*. Obtenido de https://www.marcelaarmas.net/?page_id=16:
<https://www.marcelaarmas.net>

Bartilotti, D. (13 de 05 de 2017). *dorabartilotti*. Obtenido de <https://www.dorabartilotti.com/video-experimental/>

BCN, L. (22 de 08 de 2016). *we and the color*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=CpRLwLcLHNA>

Benjamin, W. (2008). *The work of art in the age of its technological reproducibility and other writings on media*.
Michael W.Jennings.

Candiani, T. (15 de 05 de 2017). *Artenion*. Obtenido de <http://artenion.com/projects.html>

Carrillo, J. (2004). *Arte en la red*. Madrid: Paidós.

Carrillo, J., & Carrillo, J. (2004). *Arte en la red*. Madrid: Universidad de Sevilla. Constantini, A. (10 de 03 de 2020).
Arc-data. Obtenido de <http://www.arc-data.net/>

Creator. (15 de 05 de 2013). *https://www.facebook.com/thecreatorsproject*. Obtenido de
<https://www.youtube.com/watch?v=IS4Xw8f9LCc>



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

Universidad Autónoma de Nuevo León
Secretaría Académica
Dirección del Sistema de Estudios de Licenciatura
Área curricular de formación inicial disciplinar:
Artes
Programa sintético

Dalle, A. (2012). *Film, Art, New Media: Museum Without Walls?* USA.

Giannetti, C. (2005). *Arte en la era electrónica. Perspectivas para una nueva estética*. Barcelona: L' Angelot.

Harbinsson, N. (12 de 05 de 2013). *TEDMED live*. Obtenido de

https://www.youtube.com/watch?time_continue=471&v=6P8O5JXIAJg&feature=emb_logo

Hernández, D. (2003). *Arte, cuerpo, tecnología*. Salamanca: Universidad de Salamanca y los autores.

Kac, E. (2010). *Telepresencia y bioarte. Interconexión en red de humanos, robots y conejos*. Murcia: CENDEAC.

Lieberman, Z., & Powderly y Roth, E. (2009). *MoMA*. Obtenido de EyeWriter:

<https://www.moma.org/artists/33191?locale=en>

Lozano Hemmer, R. (1994). *Arte Virtual*. Madrid: Electra. Obtenido de [http://www.lozano-](http://www.lozano-hemmer.com/venice/pdFs/articles_panorama/40_ArteVirtual.pdf)

[hemmer.com/venice/pdFs/articles_panorama/40_ArteVirtual.pdf](http://www.lozano-hemmer.com/venice/pdFs/articles_panorama/40_ArteVirtual.pdf)

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona:

Paidós. Marchán, S. (2006). *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*. Barcelona: Paidós.

Martin, S., & Grosenick, U. (2006). *Videoart*. Madrid: Taschen. Patel, P. (2016). *Arte actual*. Valencia: Universidad de Valencia.

Prada, J. (2012). *Prácticas artísticas e internet en las épocas de las redes*. Sevilla: Universidad de Sevilla.

Proyect, A. (12 de 05 de 2018). *Rhino Grasshopper*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=g3Uf0pWTop4>

Shanken, E. (2013). *Inventar el futuro: Arte, Electricidad, Nuevos Medios*. Fran Ilich. Tribe, M., & Jana, R. (2006).

Arte y nuevas tecnologías. Madrid: Taschen.

Varèse, L. C. (15 de 06 de 2010). *Padiglione Philips e Poème électronique, una ricostruzione virtuale PARTE 1°*.

Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=YVJgOtZT-b8>



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

Universidad Autónoma de Nuevo León
Secretaría Académica
Dirección del Sistema de Estudios de Licenciatura
Área curricular de formación inicial disciplinar:
Artes
Programa sintético

Área curricular de formación inicial disciplinar (ACFI-D) Aprobada por el H. Consejo Universitario el 24 de noviembre de 2022						Vo. Bo.  Dr. Gerardo Tamez González Director del Sistema de Estudios de Licenciatura
Registro de versiones del programa:						
V1_11/03/2020	V2_24/11/2022					