



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
Escuela Nacional de Estudios Superiores Morelia



Plan de Estudios de la Licenciatura en
Música y Tecnología

Programa					
Arte Digital Experimental					
Clave	Semestre 7º	Créditos 5	Duración	16 semanas	
			Campo de conocimiento	Tecnología y Comunicación Creación y Lenguaje Musical Interpretación y Montaje Humanístico-Social	
			Etapas	De Profundización	
Modalidad	Curso (X) Taller (X) Lab () Sem ()		Tipo	T () P () T/P (X)	
Carácter	Obligatorio () Optativo ()		Horas		
	Obligatorio E (X) Optativo E ()				
		Semana		Semestre	
		Teóricas	1	Teóricas	16
		Prácticas	3	Prácticas	48
		Total	4	Total	64

Seriación	
Ninguna (X)	
Obligatoria ()	
Asignatura antecedente	
Asignatura subsecuente	
Indicativa ()	
Asignatura antecedente	
Asignatura subsecuente	

Objetivo general
 Aplicar las herramientas tecnológicas digitales a la creación artística para la generación de proyectos musicales interdisciplinarios e innovadores.

Objetivos específicos			
1. Identificar los principios del arte digital.			
2. Evaluar la incorporación de la fotografía, el video y la realidad virtual a proyectos artístico musicales.			
3. Aplicar los principios de la tecnología digital en la información y la comunicación.			
4. Emplear las artes digitales a un proyecto musical.			

Índice temático			
	Tema	Horas Semestre	
		Teóricas	Prácticas
1	Las artes digitales	1	0
2	La tecnología digital para las artes visuales	4	12
3	La tecnología digital en las artes de la información	3	12
4	Proyecto artístico digital	8	24
Subtotal		16	48
Total		64	

Contenido Temático			
Tema	Subtemas		
1	Las artes digitales 1.1 La experimentación en las artes digitales. 1.2 Temas y preocupaciones de las artes digitales.		
2	La tecnología digital para las artes visuales 2.1 Fotografía. 2.2 Video. 2.3 Realidad virtual y aumentada.		
3	La tecnología digital en las artes de la información 3.1 La cibercultura. 3.2 Software para la comunicación en redes.		
4	Proyecto artístico digital 4.1 Elaboración de la propuesta. 4.2 Producción de la obra. 4.3 Presentación.		
Estrategias didácticas		Evaluación del aprendizaje	
Exposición	()	Exámenes parciales	()
Trabajo en equipo	(X)	Examen final	()
Lecturas	(X)	Trabajos y tareas	(X)
Trabajo de investigación	()	Presentación de tema	()
Prácticas (taller o laboratorio)	(X)	Participación en clase	(X)
Prácticas de campo	()	Asistencia	()
Aprendizaje por proyectos	(X)	Rúbricas	(X)
Aprendizaje basado en problemas	()	Portafolios	()
Casos de enseñanza	(X)	Listas de cotejo	(X)
Otras (especificar)		Otras (especificar)	

Perfil profesiográfico	
Título o Grado	Licenciatura en Música, Artes Visuales o Arte y Diseño
Experiencia docente	En los temas correspondientes.
Otra característica	Dominio de la vinculación del arte con la tecnología digital.
Bibliografía básica	
Goldberg, R. (2001). <i>Performance art: from futurism to the present</i> . UK: Thames and Hudson.	
Manovich, L. (2001). <i>The language of new media</i> . USA: MIT Press.	
Paul, C. (2008). <i>Digital art</i> . UK: Thames and Hudson.	
Bibliografía complementaria	
Creeber, G., & Royston, M. (eds.). (2008). <i>Digital culture: understanding new media</i> . USA: Open University Press.	
Dixon, S. (2007). <i>Digital performance. A history of new media in theatre, dance, performance art, and installation</i> . USA: MIT Press.	
Grau, O. (ed.). (2010). <i>Media art histories</i> . USA: MIT Press.	
Greene, R. (2004). <i>Internet art</i> . UK: Thames and Hudson.	
Lovejoy, M. (2004). <i>Digital currents: Art in the electronic age</i> . UK: Routledge.	
Wands, B. (2007). <i>Art of the digital age</i> . UK: Thames and Hudson.	