

DIPLOMADO

Procesos creativos: nuevas tecnologías y tecnologías del cuerpo

I Unidad, División y Departamento que los ofrece

UAM Cuajimalpa, División de Ciencias de la Comunicación y Diseño.

Mtro. Octavio Mercado González. Director.

UAM Cuajimalpa, División de Ciencias Sociales y Humanidades.

Dr. Mario Barbosa Cruz. Director.

UAM Lerma, División de Ciencias Sociales y Humanidades.

Dra. Mónica Fca. Benítez Dávila. Directora.

UAM Xochimilco, División de Ciencias Sociales y Humanidades.

Mtra. Dolly Espínola Frausto. Directora.

II Denominación

Procesos creativos: nuevas tecnologías y tecnologías del cuerpo

III Objetivo general

El objetivo del diplomado es ofrecer espacios académicos para la reflexión crítica que habilite a los participantes en el uso de herramientas teóricas, conceptuales, prácticas y tecnológicas que sirvan de base para la construcción de ideas, conceptos o proyectos orientados a la creación artística.

IV Objetivos particulares

- Comprender las nociones sustantivas del concepto de creación que abren posibilidades para sustentar y sostener el desarrollo de procesos creadores.
- Comprender los procesos de producción de obras desde lo colectivo-colaborativo o participativo desde las perspectivas tecnológicas del cuerpo y el cómputo avanzado para la producción de arte electrónico.
- Proponer espacios teóricos-prácticos de reflexión del trabajo creador orientado al desarrollo de prácticas y conceptos artísticos que tengan a la tecnología como eje temático transversal.
- Desarrollar habilidades teórico-prácticas y tecnológicas que permitan potencializar la construcción de conceptos artísticos.

V Relación de actividades para el cumplimiento de los objetivos

El diplomado está pensado en dos grandes líneas de investigación que son atravesadas transversalmente por las nociones de tecnología que desde la

perspectiva de la praxis teórica se plantean comprender al cuerpo (línea Tecnologías del cuerpo) y por otro lado la tecnología también es abordada como un proceso de adquisición de habilidades orientadas al entendimiento de los fundamentos de la inteligencia artificial que orientada a la creación de proyectos artísticos (línea Inteligencia Artificial aplicada al arte).

El diplomado tendrá tres sesiones de integración de todos los participantes y luego **once sesiones** en dos líneas específicas. La primera sesión introductoria busca orientar a los estudiantes en la comprensión de conceptos teóricos-prácticos que sensibilicen su práctica artística. Seguido de este inicio los participantes podrán continuar en una de las dos líneas antes mencionadas orientando sus intereses por la creación de obras o proyectos artísticos desde estas dos perspectivas: por una lado, la línea en Tecnologías del cuerpo podrán generar una reflexión teórica y un trabajo analítico en torno a las temáticas propuestas orientados a la producción de una obra (colectiva-colaborativa-participativa) que puede tener una manifestación concreta a través de Performances en todas sus formas – para la producción de arte. Por otro lado, los participantes que sigan la línea de Inteligencia Artificial podrán desarrollar herramientas, conceptos y habilidades básicas para formular, crear y resolver obras de Arte Digital cuya propuesta estética, formato o desarrollo se orienten a la Inteligencia Artificial mencionados.

Finalmente, habrá un coloquio del diplomado en el que se presentarán en una sesión general, a modo de conclusión práctica-conceptual, los proyectos artísticos concebidos desde la primera sesión del diplomado. El objetivo de esta presentación es mostrar, reflexionar y concluir todos aquellos conceptos, habilidades, técnicas y prácticas adquiridos y desarrollados alrededor de la conceptualización, creación, desarrollo y realización de sus respectivos proyectos.

Sesiones:

Los viernes sesiones de 3 horas.

Los sábados sesiones de 4 horas.

Total: 11 sesiones x línea (44 horas)

3 sesiones conjuntas de 6 horas.

Total: 50 horas + exposición-coloquio

VI CONTENIDO

Sesión introductoria (para todos los participantes)

Núm. de sesión	Profesor	Tema de la sesión
----------------	----------	-------------------

1 Viernes 17 de abril	Claudia Mosqueda	Sesión introductoria. Introducción de conceptos. 1.Definición de los conceptos como herramientas que sirven de base para dar sentido a la conceptualización, producción y realización de obras artísticas. 2.Descripción de los conceptos viajeros en el arte 3.Descripción de los conceptos radicantes en el arte
--------------------------------	------------------	---

Línea I “Tecnologías del cuerpo” (sesiones específicas)

Núm. de sesión	Profesor	Tema de la sesión
2 Sábado 18 de abril	Paulina Aroch Cecilia Castañeda Claudia Arroyo	Conversatorio introductorio
3 Sábado 25 de abril	Felipe Victoriano. Mario Rufer. Cecilia Castañeda y David Psalmon	1.El cuerpo-techné: Cátedra y Seminario
4 Sábado 2 de mayo	Cecilia Castañeda.	1.El cuerpo-techné: Taller
5 Sábado 9 de mayo	Zenia Yébenes. Amandine Fulchirone.	2. Cuerpa y performatividad: Cátedra y Seminario
6 Sábado 16 de mayo	Erika Bülle	2. Cuerpa y performatividad: Taller
7	Coordinadores	Sesión conjunta con la otra línea. Presentación y análisis de avances de los proyectos de ambas líneas

Viernes 22 de mayo		
8 Sábado 23 de mayo	Blanca Gutiérrez. Claudia Arroyo y Fernando Monreal.	3. Cuerpo y emancipación Cátedra y Seminario
9 Sábado 30 de mayo	David Psalmón y Beatriz Luna.	3. Cuerpo y emancipación Taller
10 Sábado 6 de junio	Cecilia Castañeda	4) Encuerpamiento: Cátedra
11 Sábado 13 de junio	Amandine Fulchirone.	4) Encuerpamiento: Seminario
12 Sábado 20 de junio	Cecilia Castañeda y Claudia Arroyo.	4) Encuerpamiento: Taller
13 8 de agosto	coordinadores	preparación para exposición-coloquio
14 22 o 29 de agosto	coordinadores	inauguración de exposición-coloquio

Línea II “Inteligencia artificial aplicada al arte” (sesiones específicas)

Núm. de sesión	Profesor	Tema de la sesión
2 Sábado 18 de abril	Santiago Negrete	Ingeniería de Software I <ul style="list-style-type: none"> ● Introducción a la IS y sus estándares

3 Sábado 25 de abril	Santiago Negrete	Ingeniería de Software II <ul style="list-style-type: none"> • Metodologías de requerimientos, análisis y diseño
4 Sábado 2 de mayo	Santiago Negrete	Ingeniería de Software III <ul style="list-style-type: none"> • Arquitectura de software
5 Sábado 9 de mayo	Edmar Soria	Aprendizaje de Máquina I <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la Inteligencia Artificial. • Panorama general de aplicaciones de inteligencia artificial en ingeniería y ciencias. • Panorama general de aplicaciones de inteligencia artificial en el arte. • Introducción teórica al aprendizaje máquina. • Presentación de Anaconda, Tensor Flow y librerías relacionadas como herramientas computacionales a usar en Python.
6 Sábado 16 de mayo	Edmar Soria	Aprendizaje de Máquina II <ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos de Análisis estadístico de datos. • Principios de regresión lineal. • Fundamentos de clasificación no supervisada.
7 Viernes 22 de mayo	coordinadores	<ul style="list-style-type: none"> • Sesión conjunta con la otra línea • Presentación y análisis de avances de los proyectos de ambas líneas
8 Sábado 23 de mayo	Edmar Soria	Aprendizaje de Máquina III <ul style="list-style-type: none"> • Clasificación no supervisada: revisión de diversas técnicas. • Fundamentos de clasificación supervisada. • Fundamentos de Deep Learning. • Desarrollo de ejercicios de clasificación y clustering orientados al arte digital.
9	Edmar Soria	Visión por computadora I <ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos de visión por computadora.

Sábado 30 de mayo		
10 Sábado 6 de junio	Edmar Soria	Visión por computadora II <ul style="list-style-type: none"> • Detección de formas y patrones. • Diseño visual geométrico reactivo a partir del reconocimiento de patrones. Python/Blender/TouchDesigner.
11 Sábado 13 de junio	Hugo Solis	Escucha por computadora I <ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos de audio digital • Fundamentos de procesamiento de señal
12 Sábado 20 de junio	Hugo Solis	Escucha por computadora II <ul style="list-style-type: none"> • Descriptores de audio • Técnicas de escucha automática
13 8 de agosto	Santiago Negrete, Edmar Soria, Hugo Solís	<ul style="list-style-type: none"> • Preparación para exposición- coloquio
14 22 o 29 de agosto	Santiago Negrete, Edmar Soria, Hugo Solís	<ul style="list-style-type: none"> • Inauguración de exposición- coloquio

Sesión intermedia y de cierre (para todos los participantes)

Núm. de sesión	Profesor	Tema de la sesión
7 viernes 22 de mayo	Coordinadores	Sesión conjunta con la otra línea. Presentación y análisis de avances de los proyectos de ambas líneas
14	Coordinadores	Inauguración de exposición-coloquio

22 o 29 de agosto		cierre de sesión conjunta
-------------------------	--	---------------------------

VII Justificación

El diplomado *Procesos creativos: nuevas tecnologías y tecnologías del cuerpo* busca reforzar el interés de las unidades Cuajimalpa, Lerma y Xochimilco de esta Casa de Estudios por exponer al proceso de creación artística como una perspectiva interdisciplinaria que cruce diversos campos del conocimiento de profesores-investigadores de las áreas de arte digital, las humanidades y el diseño con una perspectiva teórica-práctica y tecnológica agrupada en dos líneas sustantivas: Tecnologías del cuerpo e Inteligencia Artificial aplicadas al arte. El diplomado propone una formación universitaria artística vinculada estrechamente al ámbito académico a través de seminarios, cátedras y sesiones de laboratorio que procuran la comprensión y desarrollo de conceptos teóricos, prácticos, tecnológicos orientados a la creación artística.

VIII Oportunidad de ofrecer el diplomado

La Universidad Autónoma Metropolitana cuenta con académicos y artistas de reconocido prestigio que atienden, estudian, producen y reconocen a la práctica artística como un espacio de creación de conocimiento. En particular, las unidades Cuajimalpa, Lerma y Xochimilco coinciden con el interés de reforzar y difundir estos enfoques académicos proponiendo un primer Diplomado interdisciplinario teórico-práctico de creación artística en colaboración con cuatro Divisiones (CCD de Cuajimalpa y CSH de Cuajimalpa, Lerma y Xochimilco).

El Diplomado *Procesos creativos: nuevas tecnologías y tecnologías del cuerpo* busca reforzar temáticas y estrategias académicas innovadoras mediante la generación de proyectos creativos a través de dos líneas de Investigación: Las tecnologías del cuerpo y la de Inteligencia artificial. El Diplomado está diseñado en catorce sesiones para la construcción de ideas, conceptos o proyectos orientados a la creación artística. Tres de estas sesiones son integradoras cuyo fin es articular, reforzar y compartir los productos finales.

IX Recursos humanos, materiales y financieros

El diplomado (en las sesiones introductorias y en las sesiones de las dos líneas) será impartido por profesores de la UAM, la UNAM y otras instituciones mexicanas y organizaciones culturales.

Todas las sesiones (plenarias o por línea) se llevarán a cabo en la Casa del Tiempo, centro de educación continua de la UAM.

El diplomado será autofinanciado por los recursos generados por las cuotas de los participantes.

La cuota de recuperación por participante será de **\$2,500.00 MN**

X Nombre, antecedentes académicos, profesionales y escolaridad de quienes impartirán los diplomados

Dra. Claudia Arroyo

Doctora en Estudios Latinoamericanos por el Birkbeck College de la Universidad de Londres y Licenciada en Lengua y Literatura Hispánicas por la Universidad Nacional Autónoma de México. Se ha especializado en el estudio de la historia cultural de México de los siglos XIX y XX, respecto a la forma en que la literatura y la cultura visual han participado en la producción de discursos sobre la historia, la nación, el Estado y diversas identidades sociales. Es profesora investigadora Titular “C” adscrita al Departamento de Humanidades de la UAM Cuajimalpa.

Dra. Paulina Aroch Fugielle

Es Profesora Titular “C”, por tiempo indeterminado, de la UAM-Cuajimalpa. Antes, fue profesora investigadora Visitante en la Sociedad para las Humanidades de la Universidad de Cornell (Ithaca, Nueva York), e Investigadora Júnior en el Departamento de Teoría Literaria y Literatura Comparada de la Universidad de Ámsterdam (Holanda). Tiene formación en práctica teatral y, como académica, su formación es en literatura inglesa, estudios de África, teoría crítica y teoría poscolonial, centrándose en el análisis de discursos contemporáneos, con énfasis en la producción intelectual del Sur global y en la crítica a la ideología neoliberal.

Mtra. Erika Bülle Hernández.

Es artista visual, cuyo campo de investigación es la performance y el arte del cuerpo. Estudió la maestría en Artes Visuales en el 2012, en la Academia de San Carlos en la Ciudad de México. Su investigación está dirigida a la transgresión del cuerpo en la performance. Actualmente forma parte del Departamento de Posgrado en Artes y Diseño de la UNAM, en la División de Estudios de Doctorado, en el área de Arte y Entorno, (performance). Ha presentado su trabajo de performance tanto en México, como en distintos festivales en Colombia, Brasil, Guatemala, Estados Unidos y diversos países de Europa

Dra. Cecilia Castañeda

Licenciada en Comunicación Gráfica, Maestra y Doctora en Artes Visuales (FAD UNAM), cuenta con experiencia profesional en diseño web, animación y Diseño de la Información. Su investigación se centra en la convergencia, arte, diseño, política y tecnología, con líneas de investigación que corresponden al arte que aborda la frontera como espacialidad performada; así como la condición necropolítica de las tecnologías de navegación geoespacial. Actualmente es profesora visitante en el Departamento de Teoría y Procesos del Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa

Dra. Amandine Fulchiron
Investigadora social y activista feminista, doctora en Estudios Latinoamericanos por la Universidad Nacional Autónoma de México. Co-fundadora de la colectiva feminista Actoras de cambio en Guatemala,

Dr. Wilfrido Gómez Flores
Ingeniero en Electrónica y de Comunicaciones (Universidad Tecnológica de México), Maestro y Doctor en Ciencias e Ingeniería Eléctrica (CINVESTAV IPN), es integrante del Sistema Nacional de Investigadores (Nivel I), su área de interés está en los patrones de reconocimiento y el análisis digital de imágenes. Actualmente es profesor de tiempo completo en el CINVESTAV, Unidad Tamaulipas.

Dra. Blanca Gutiérrez
Dra. en Historia del Arte por la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM con la tesis Joseph Beuys, arte ampliado y plástica social (Mención honorífica). Esta tesis fue distinguida por el Programa de estudios de maestría, doctorado y especialización en historia del arte como la mejor tesis de 2010 en el marco de la convocatoria Colección posgrado 2012. Medalla Antonio Caso (2010), Maestra en Artes visuales (ENAP UNAM), Licenciada en filosofía (U de Gto.); coordinadora de la maestría en creatividad para el diseño (EDINBA) entre 2000 y 2004. Premio Universidad Nacional en Investigación en Arte 2019.

Beatriz Luna.

Nace en la Ciudad de México en 1973. Estudió la carrera de Literatura Dramática y Teatro en la UNAM. Ha participado en más de 30 montajes como actriz. Ha sido becaria del FONCA en dos ocasiones en la categoría de “Creadores escénicos”. Desde el 2010 es integrante del elenco estable del Colectivo TeatroSinParedes impulsando los proyectos de Teatro Forum. Actualmente es coordinadora del área de Teatro Social y presenta el proyecto *Vórtice, universo paralelo para dos aeroplanos* junto con el Colectivo TSP.

Dr. Fernando Monreal Ramírez.
Doctor en Historia del arte y Maestro en Filosofía por la UNAM; Licenciado en Filosofía por la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), unidad Iztapalapa. Es profesor invitado Titular C en la Licenciatura de Arte y Comunicación Digitales del Departamento de Artes y Humanidades de la UAM, unidad Lerma. Ha impartido cursos y seminarios en Programas de posgrado, de Licenciatura y de Educación Media superior pública y privada. En 2018 fue Coordinador de la Maestría en Conservación de Acervos Documentales de la Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía del Instituto Nacional de Antropología e Historia, institución en la cual es profesor de asignatura desde 2016. Ha coordinado Proyectos de investigación y de difusión de la cultura en el Laboratorio de Arte Alameda y en la Sala de Arte Público Siqueiros del INBA; y en del Centro Multimedia-CENART. Sus líneas de investigación son: “La historia genealógica de

las artes electrónicas-digitales y la cultura visual en México” y “El nexo entre arte y postinternet”.

Dr. David Psalmón

Egresado del “Theâtre National d’Evreux” en la categoría de actuación. Posee una triple formación académica (maestro en teatro, licenciado en literatura y en sociología) realizada en la Universidad de la Nueva Sorbona (París 3) y en el Trinity College (Dublin, Irlanda). Entre 1996 y 1998 fue miembro permanente del “Theâtre de l’opprimé” de París. Fue maestro de teatro en el prestigioso “Institut d’Etudes théâtrales” de la Universidad de la Nueva Sorbona, de 2003 a 2005, así como en la Casa del Teatro de la FFyL UNAM

Dra. Claudia Mosqueda

Licenciada en Sociología por la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco, Maestra en Ciencias y Artes para el Diseño de la misma unidad. Se ha especializado en Sociología de la Educación Superior por la Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco y en Arte y cultura para la ciudadanía por la Universidad de Valladolid. Estudió el programa de doctorado en Filosofía en la Universidad Autónoma de Madrid. Es profesora de asignatura en materias teóricas, históricas y filosóficas del arte y del diseño (Filosofía del Arte, Procesos del Arte y del Diseño y Hermenéutica de la Imagen) en el programa de Diseño de la FES Acatlán de la Universidad Nacional Autónoma de México. Actualmente es profesora-investigadora en la carrera de Arte y Comunicación Digitales de la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Lerma.

Dr. Santiago Negrete

Doctor en Inteligencia Artificial por la Universidad de Edimburgo, Reino Unido; estudió la Maestría en Informática en la misma universidad y la licenciatura en Matemáticas en la UNAM. Ha sido profesor de cátedra en el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM), campus Cuernavaca; Investigador asociado en el Departamento de Computación del IIMAS en la UNAM y consultor en procesos de Ingeniería de software, durante diez años, en distintas compañías en México y el extranjero. Actualmente es profesor asociado en el Departamento de Tecnologías de la Información de la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño en la UAM, Unidad Cuajimalpa.

Sus áreas de interés se centran en el modelado formal y computacional de la intervención de sistemas automáticos en los procesos creativos; interfaces humano-computadora; cómputo físico; nuevos medios y procesos de ingeniería de software.

Dr. Gustavo Olague Caballero

Es investigador del Centro de Investigación CICESE adscrito al Departamento de Ciencias de la Computación de la División de Física Aplicada. Es Doctor (Diploma de Doctorado en Imagerie, Vision et Robotique) en Informática Gráfica, Visión y

Robótica del Institut National Polytechnique de Grenoble, Francia. Actualmente es profesor de Ciencias de la Computación en el Centro de Investigación Científica y de Educación Superior de Ensenada de Baja California. La investigación de Olague se centra en los principios de la inteligencia computacional aplicada a la fotogrametría a corta distancia y visión por computador. Es miembro de la EvoNET, RSPSoc, ASPRS, ISGEC, IEEE, IEEE Computer Society, y figura en el Quién es Quién en Ciencia e Ingeniería. Es miembro del consejo editorial de la computación neuronal y de las aplicaciones, la NCA, Springer.

Dr. Mario Rufer

Doctor en Estudios de Asia y África por El Colegio de México con Especialidad en Historia y Antropología. Actualmente es Profesor-Investigador en el Departamento de Educación y Comunicación de la División de Ciencias Sociales y Humanidades de la Universidad Autónoma Metropolitana-Unidad Xochimilco. Ha sido profesor invitado en UCLA, Los Ángeles; en la Bielefeld Universität, Alemania; en las Universidades de Córdoba y Buenos Aires, Argentina, entre otras. Sus líneas de investigación se orientan a los estudios culturales y la crítica poscolonial, los estudios de subalternidad y los problemas epistemológicos acerca del patrimonio, el archivo y la memoria pública. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores de México (SNI), nivel 2.

Dr. Edmar Soria

Profesor de la Universidad Autónoma Metropolitana, UAM Lerma, en la licenciatura de arte digital, y jefe del área de investigación Práctica como Investigación en el Arte, Transdisciplina y Sonido (PIATS). Es licenciado en matemáticas por el Instituto Politécnico Nacional y maestro en tecnología musical por la UNAM. Actualmente es becario del Programa Creadores Escénicos del FONCA (2019). Sus obras se han presentado en varios festivales de renombre en Norteamérica, Europa, Sudamérica y Asia. Su trabajo incluye música acusmática multicanal, música mixta, arte sonoro, música para danza contemporánea y performance multimedia. Como investigador, sus intereses abarcan temas relacionados con sistemas dinámicos, teorías de grafos y tópicos de inteligencia artificial aplicados al arte digital, así como audio 3D y localización espacial del sonido.

Dr. Hugo Solís García

Licenciado en piano (ENM UNAM), Maestro en Media Arts and Sciences (MIT Media Lab), DEA en Ciencias de la computación y comunicaciones digitales (Pompeu Fabra, Barcelona), Doctor en Digital Arts and Experimental Media (DX ARTS, U de Washington), cuenta con estudios de Computer Music en NYU, donde participó con el New Music & Dance Ensemble de la misma universidad.

Es artista sonoro, su campo principal está en la creación de obras sonoras interactivas. Su trabajo ha sido presentado en diversos festivales nacionales e internacionales, y ha obtenido premios y becas para su trabajo por parte de diversas instituciones (FONCA, UNAM, TELMEX, MIT, UW, IMEB, 4Culture, Seattle City,

entre otros). Actualmente es profesor investigador de tiempo completo en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Lerma, Es integrante del Sistema Nacional de Creadores de Arte

Dr. Felipe Victoriano Serrato

Doctor en Estudios Culturales y Literatura Latinoamericana por la Universidad de Tulane, Nueva Orleans, EUA, (2000-2005); Maestro en Ciencias Políticas con especialidad en Teoría Política por el Instituto de Ciencias Políticas de la Universidad de Chile, (1997-1998); Licenciado en Sociología por la Universidad de Artes y Ciencias Sociales (ARCIS), Chile (1992-1996). Impartió clases de Teoría Sociológica, Sociología Política e Introducción a la Sociología en la Universidad ARCIS, Santiago de Chile. Fue, además, Profesor Titular de Antropología para la carrera de Psicología de la Universidad Nacional Andrés Bello y la Universidad Bolivariana (Santiago de Chile). Instructor de literatura, lengua y cultura latinoamericana en el Departamento de Español y Portugués de la Universidad de Tulane, (2000-2005).

Actualmente es Profesor Investigador Titular “B” del Departamento de Ciencias de la Comunicación de la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño. en la UAM, Unidad Cuajimalpa.

Dra. Zenia Yébenes.

Doctora en Filosofía por la UNAM y Doctora en Ciencias Antropológicas por la UAM-Iztapalapa y Maestra en Filosofía por la UNAM. Es profesora investigadora Titular “C” adscrita al Departamento de Humanidades de la UAM-Cuajimalpa desde 2007 y miembro del Padrón de Tutores de Posgrado en Filosofía de la FFYL-UNAM. Entre sus líneas de investigación se encuentra el análisis de los procesos de redefinición de la religión, de secularización y postsecularización, en la teoría antropológica y en la filosofía moderna y contemporánea, así como la historia de la psiquiatría y el psicoanálisis. Ha colaborado en los siguientes proyectos de investigación: Misticismo, escepticismo y lenguaje (IIF-UNAM); Filosofía (s) y psicoanálisis (FFYL-UNAM), Filósofos con Freud (FFYL-UNAM).

XI Modalidades de operación del programa

La participación es presencial y se llevará a cabo a través de 14 sesiones. Cada alumno tendrá que seleccionar y ser aceptado en una de las dos líneas que ofrece el Diplomado.

La primera sesión introductoria es conjunta para los alumnos inscritos en ambas líneas. Es teórica e introductoria y sirve de base para dar sentido a la

conceptualización, producción y realización de los productos creativos producidos en cada una de las líneas. (ver tabla)

Cada línea del Diplomado tendrá once sesiones con sus propios objetivos, profesores y dinámicas de trabajo (ver tabla).

Se llevarán a cabo, además de la sesión introductoria, dos sesiones conjuntas: una intermedia para exponer y analizar los avances de los proyectos creativos y una final para exponer los resultados finales de los mismo, con el objetivo de compartir, discutir y analizar los productos creativos generados por las dos metodologías de trabajo teórico-prácticas desarrolladas en ambas líneas. (ver tabla)

Cada línea de investigación tienen sus propios objetivos y prerrequisitos. Para obtener la constancia del Diplomado tendrán que haber cumplido con los objetivos y haber asistido al menos el 85% de las sesiones presenciales.

XII Bibliografía, documentos y materiales necesarios y aconsejables

Sesión introductoria

- Bal, M., (2002) *Travelling Concepts in the Humanities: A Rough Guide*. Toronto; University of Toronto Press.
- Borriaud, Nicolás. (2008). *Estética relacional*. Argentina: Adriana Hidalgo editora.
- Deleuze, Gilles. (1993). *¿Qué es la filosofía?* Barcelona: Anagrama.

Línea 1

- John Austin. *Cómo hacer cosas con palabras*. Madrid: Paidós, 2018.
- Walter Benjamin, *Iluminaciones*. México: Taurus, 2018.
- J. Butler. *El género en disputa*. Madrid: Paidós, 1999.
- Santiago Castro Gómez y Ramon Grosfoguel. *El giro decolonial. Reflexiones para una diversidad epistémica mas alla del capitalismo global*. Bogotá: Universidad Haveriana, 2007.
- Jacques Derrida. *De la gramatología*. México: Siglo XXI, 2015.

- Georges Didi-Huberman. *Cuando las imágenes toman posición*. Madrid: Antonio Machado Libros, 2008.
- Georges Didi-Huberman. *Sublevaciones*. México: UNAM-MUAC, 2018.
- Michel Foucault. *Historia de la sexualidad 3: La inquietud de sí*. México: Siglo XXI, 2008.
- Michel Foucault. *Vigilar y castigar. El nacimiento de la prisión*. México: Siglo XXI, 2008.
- Achille Mbembe. *Necropolítica*. México: Melusina, 2011.
- Aníbal Quijano. "La colonialidad del poder: Eurocentrismo y América Latina" en Edgardo Lander (coord.). *La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas latinoamericanas*. Buenos Aires: CLACSO, 2000.
- Gayatri Spivak. "Puede hablar el subalterno?", *Revista Colombiana de Antropología*. Vol. 39, enero-diciembre, 2003, pp.297-364.
- Raymond Williams, *Marxism and Literature*. Oxford: Oxford University Press, 1977

Línea 2.

- Ashmore, Sondra, and Kristin Runyan. 2015. *Introduction to Agile Methods*. Upper Saddle River, NJ: Addison-Wesley.
- Booch, Grady, Ivar Jacobson, and James Rumbaugh. 2001. *El Lenguaje Unificado de Modelado*. Addison Wesley Publishing Company.
- Partridge, Derek. 1998. *Artificial Intelligence and Software Engineering: Understanding the Promise of the Future*. AMACOM.
- Pressman, Roger S. 2002. *Ingeniería Del Software - Un Enfoque Práctico* 5ed: Edición. McGraw-Hill Companies.
- Sommerville, Ian. 2005. *Ingeniería de Software Spanish*. Pearson Educacion.
- *Algorithms and Applications; Texts in Computer Science; Richard Szeliski; Edición ilustrada; Springer Science & Business Media; 2010*
- *Introduction to Machine Learning; Adaptive computation and machine learning; Ethem Alpaydin; MIT Press, 2004*

- Intelligent Audio Analysis, Signals and Communication Technology; Björn W. Schuller; Springer Science & Business Media, 2014
- Machine Learning for Audio, Image and Video Analysis: Theory and Applications, Advanced Information and Knowledge Processing; Francesco Camastra, Alessandro Vinciarelli; Springer, 2015

XIII Lugar en el cual se impartirán

Casa del Tiempo, UAM.

Gral. Pedro Antonio de Los Santos 84, San Miguel Chapultepec I Secc, 11850 Ciudad de México, CDMX.

XIV Duración, fechas y horarios

14 sesiones, la primera tendrá una duración de cinco horas (9 a 14 hrs.) y las demás de cuatro horas (10 a 14 hrs.).

Ver tabla anexa con fechas de cada sesión.

XV Cupos mínimo y máximo

5 personas mínimo, 20 personas máximo por línea de investigación.

Total mínimo 10 personas, máximo 40 personas.

XVI Porcentaje mínimo de asistencia para obtener el diplomado

85%

XVII Antecedentes requeridos a los participantes

Cada línea de investigación cuenta con sus propios prerrequisitos.

Línea 1.

Interesados en temas de performatividad – performance, arte comunitario – arte socialmente comprometido.

Académicos, artistas, actores, dramaturgos, escritores, etc.

Línea 2.

- Experiencia en algún entorno o lenguaje de programación: C++, Python, JavaScript, etc.
- Experiencia en el desarrollo o cooperación de obras de arte digital.
- Habilidades básicas de programación.
- Familiaridad con el lenguaje de programación Python.
- Inglés intermedio

XVIII Determinación, en su caso, de las modalidades de la selección de los participantes

- a) Prerrequisito Línea 1
 - i) Presentar una carta de motivos que haga una semblanza de su trayectoria.
 - ii) Entrevista.

- b) Prerrequisito línea 2.
 - i) Valoración curricular (CV y portafolio en línea)
 - ii) Carta de motivos
 - iii) Entrevista.

XIX Nombre de los responsable del programa

Dr. Hugo Solís

ANEXO. SESIONES EN ESPECÍFICO DE DIPLOMADO.

1. Primera Sesión. Seminario introductorio: Conceptos para la creación

Nombre de quien imparte:

Dra. Claudia Mosqueda Gómez

Sesión única de 5 horas (9:00 a 14:00)

Objetivo de la sesión introductoria:

Que el alumno pueda comprender la función de los conceptos como herramientas que sirven de base para dar sentido a la conceptualización, producción y realización de obras artísticas.

Contenido sintético:

- Definición de conceptos
- Definición de conceptos como herramientas
- Descripción de los conceptos viajeros en el arte
- Descripción de los conceptos radicantes en el arte

Bibliografía

Bal, M., (2002) *Travelling Concepts in the Humanities: A Rough Guide*. Toronto; University of Toronto Press.

Borriaud, Nicolás. (2008). *Estética relacional*. Argentina: Adriana Hidalgo editora.

Deleuze, Gilles. (1993). *¿Qué es la filosofía?* Barcelona: Anagrama.

Necesidades de infraestructura:

Salón con video proyector

I. Línea “Tecnologías del cuerpo”

Sesión Introductoria a la Línea “Tecnologías del cuerpo”

Modalidad de conducción	Conversatorio
Objetivo	Introducir los temas, modalidades y equipo de trabajo
Contenido sintético	Entablar conexiones con los temas y lecturas discutidas en la sesión inicial conjunta de las dos líneas. Explicación sobre el concepto de tecnologías del cuerpo. Presentación de los docentes y de los alumnos.
Bibliografía	Programa de las sesiones
Producto	No aplica
Necesidades de infraestructura	Salón de clases
Docentes	Paulina Aroch, Cecilia Castañeda y Claudia Arroyo

1) El cuerpo-techné

Objetivo particular correspondiente a la línea “Tecnologías del Cuerpo”:

Generar una reflexión teórica y un trabajo analítico en torno a las temáticas propuestas orientados a la producción de una obra (colectiva-colaborativa-participativa) que puede tener una manifestación concreta a través de Performances en todas sus formas – para la producción de arte.

Modalidad de conducción	Sesión 1: Cátedra. Sesión 2: Seminario. Sesión 3: Taller.
Objetivo	Explorar el entendimiento del cuerpo como una tecnología. Problematizar en torno al yo individual frente al sujeto colectivo, eje principal de la transformación social poética.
Contenido sintético	<i>El cuidado de sí</i> (Foucault) <i>El panóptico</i> (Foucault) <i>Vigilar y castigar</i> (Foucault)
Bibliografía	Michel Foucault. <i>Historia de la sexualidad 3: La inquietud de sí</i> . México: Siglo XXI, 2008. Michel Foucault. <i>Vigilar y castigar. El nacimiento de la prisión</i> . México: Siglo XXI, 2008. Gayatri Spivak. “Puede hablar el subalterno?”, <i>Revista Colombiana de Antropología</i> . Vol. 39, enero-diciembre, 2003, pp.297-364.
Producto	Avance parcial de performance
Necesidades de infraestructura	Sesión 3: Espacio de taller amplio y con piso de duela para trabajo corporal y salón de cómputo con Photoshop y Processing
Docentes	Sesión 1: Felipe Victoriano. Sesión 2: Mario Rufer.

	Sesión 3: Cecilia Castañeda y David Psalmon.

2) Cuerpa y performatividad

Modalidad de conducción	Sesión 4: Cátedra. Sesión 5: Seminario. Sesión 6: Taller.
Objetivo	Explorar el concepto y las distintas expresiones del performance y la performatividad en torno al cuerpo generizado en la contemporaneidad.
Contenido sintético	Discusión en torno al concepto de enunciado performativo de J. Austin, J. Derrida y J. Butler Análisis de obra: performanceros <i>queer</i> y escénicos.
Bibliografía	John Austin. <i>Cómo hacer cosas con palabras</i> . Madrid: Paidós, 2018. Jacques Derrida. <i>De la gramatología</i> . México: Siglo XXI, 2015. J. Butler. <i>El género en disputa</i> . Madrid: Paidós, 1999.
Producto	Avance parcial de performance
Necesidades de infraestructura	Sesión 3: Espacio de taller amplio y con piso de duela para trabajo corporal y salón de cómputo con Photoshop y Processing

Docentes	<p>Sesión 4: Zenia Yébenes.</p> <p>Sesión 5: Amandine Fulchirone.</p> <p>Sesión 6: Erika Bülle.</p>

3) Cuerpo y emancipación

Modalidad de conducción	<p>Sesión 7: Cátedra.</p> <p>Sesión 8: Seminario.</p> <p>Sesión 9: Taller.</p>
Objetivo	Problematizar el concepto de emancipación a través de la construcción de imágenes, en una dialéctica histórica.
Contenido sintético	<p>En torno al concepto de emancipación en Walter Benjamin.</p> <p>Bertolt Brecht – la toma de postura frente a la toma de partido-, y la reelaboración de Didi Huberman.</p> <p>Raymond Williams (emergente, hegemónico, residual).</p>
Bibliografía	<p>Walter Benjamin, <i>Iluminaciones</i>. México: Taurus, 2018.</p> <p>Georges Didi-Huberman. <i>Cuando las imágenes toman posición</i>. Madrid: Antonio Machado Libros, 2008.</p> <p>Georges Didi-Huberman. <i>Sublevaciones</i>. México: UNAM-MUAC, 2018.</p> <p>Raymond Williams, <i>Marxism and Literature</i>. Oxford: Oxford University Press, 1977.</p>
Producto	Avance parcial de performance

Necesidades de infraestructura	Sesión 3: Espacio de taller amplio y con piso de duela para trabajo corporal y salón de cómputo con Photoshop y Processing
Docentes	Sesión 7: Blanca Gutiérrez y Linda Báez. Sesión 8: Claudia Arroyo y Fernando Monreal. Sesión 9: David Psalmón y Beatriz Luna.

4) Encuerpamiento

Modalidad de conducción	Sesión 10: Cátedra. Sesión 11: Seminario. Sesión 12: Taller
Objetivo	Revisar el concepto de necropolítica y colonialidad en torno al encuerpamiento como acciones políticas de los cuerpos colectivos.
Contenido sintético	Revisión en torno a conceptos de cuerpo, raza y <i>necropolítica</i> – Achille Mbembe (vinculante con la teoría decolonial). El cuerpo en el centro de la matriz colonial de Aníbal Quijano.
Bibliografía	Achille Mbembe. <i>Necropolítica</i> . México: Melusina, 2011. Aníbal Quijano. “La colonialidad del poder: Eurocentrismo y América Latina” en Edgardo Lander (coord.). <i>La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas latinoamericanas</i> . Buenos Aires: CLACSO, 2000.

	Santiago Castro Gómez y Ramon Grosfoguel. <i>El giro decolonial. Reflexiones para una diversidad epistémica mas alla del capitalismo global</i> . Bogotá: Universidad Haveriana, 2007.
Producto	Avance parcial de performance
Necesidades de infraestructura	Sesión 3: Espacio de taller amplio y con piso de duela para trabajo corporal y salón de cómputo con Photoshop y Processing
Docentes	Sesión 10: Ariadna Estévez. Sesión 11: Ileana Diéguez. Sesión 12: Cecilia Castañeda y Claudia Arroyo.

LÍNEA II

Denominación:

Procesos creativos: nuevas tecnologías y tecnologías del cuerpo.

Línea 2: Inteligencia Artificial aplicada al arte.

Objetivo general:

Establecer un programa de formación académica robusto en tópicos específicos de Inteligencia Artificial (Aprendizaje Máquina, Visión y Escucha por Computadora) dirigidos mediante el marco de la Ingeniería de Software, que permitan dotar al alumno de las herramientas, conceptos y habilidades básicas para formular, crear y resolver obras de Arte Digital cuya propuesta estética, formato o desarrollo giren o requieran en torno a los temas de Inteligencia Artificial mencionados.

Objetivos particulares:

- a) Diseñar un programa académico en formato de línea terminal de diplomado, que establezca un referente nacional en la enseñanza formal de temas de inteligencia artificial aplicados al arte.
- b) Ofrecer un programa de enseñanza formal y robusto que permita al alumno obtener los conocimientos fundamentales sobre Ingeniería de Software, Aprendizaje Máquina y Visión/Escucha por Computadora orientados a su correspondiente aplicación a la creación artística.
- c) Establecer un espacio de colaboración interinstitucional para desarrollar programas académicos de actualidad.
- d) Sentar las bases y antecedentes sólidos para la potencial formación de un posgrado en Arte y Nuevas Tecnologías.

Relación de actividades para el cumplimiento de los objetivos:

- a) Diseño de clases de acuerdo a un modelo de enseñanza/práctica/aplicación. Las sesiones para cada tema están divididas en tres modalidades. La primera, la de enseñanza, introducirá los fundamentos teóricos, panoramas generales, estados del arte y revisiones de aplicaciones reales de las herramientas tecnológicas de Inteligencia Artificial. La segunda implica la enseñanza práctica de lo anterior, con dinámicas pedagógicas para que el alumno pueda entender el uso y funcionamiento de las mismas en la computadora. Finalmente, la tercer etapa estará orientada a la aplicación de los conocimientos obtenidos para el desarrollo de ejercicios concretos orientados a la creación de obra de arte. En este sentido se tendrán tres tipos de sesión: I,II y III.
- b) Uso de paquetería computacional actual de acceso libre.

- c) Uso de bibliografía actual.
- d) Dinámicas pedagógicas específicas para aprender el uso de las herramientas de inteligencia artificial.
- e) Creación de espacios de formulación y proyección de obras de arte a realizar con las herramientas aprendidas.

Justificación:

En la actualidad, la comunidad artística está interesándose cada vez más por la gran diversidad de las herramientas teórico-prácticas tecnológicas que están constantemente a un mayor alcance para todos. De entre todas estas herramientas resaltan en particular los temas de inteligencia artificial que han venido gozando de gran popularidad no sólo en el arte sino en una enorme cantidad de disciplinas y áreas del conocimiento.

Sin embargo, no existen espacios o centros de enseñanza donde se aborden de manera formal y detallada estos temas en particular (la inteligencia artificial aplicada al arte) por lo que en la mayoría de los casos, la comunidad interesada en ello, debe aprender de manera autodidacta con todos los riesgos que ello implica (comprensión errónea o comprensión parcial de los temas, aplicación incorrecta de las herramientas, etc.), sobre todo para temas tan especializados como este.

Por esta razón, esta línea se plantea como alternativa necesaria para la escena actual nacional de gente interesada en la creación artística con el uso de herramientas tecnológicas asociadas a la inteligencia artificial.