



AULA VIRTUAL 2026

PROGRAMA DE FORMACIÓN
Y EDUCACIÓN CONTINUA
EN HERRAMIENTAS DIGITALES
PARA LAS ARTES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

AULA VIRTUAL 2026

**Programa de formación y educación continua en
herramientas digitales para las artes y nuevas tecnologías**

La Secretaría de Cultura del Gobierno de México, a través del área Educativa y de Comunidades del Centro de Cultura Digital (CCD) invita a estudiantes, a la comunidad de las Escuelas del INBAL y al público en general a participar en el 1er trimestre 2026 del programa Aula Virtual.

El objetivo de este ciclo es brindar un acompañamiento único y gratuito a la educación artística de personas de México y Latinoamérica que deseen complementar sus estudios con herramientas digitales, en relación con las artes y las nuevas tecnologías, desde un pensamiento crítico y multidisciplinario.

Las actividades de este primer trimestre de 2026 serán impartidas en su totalidad por **destacadas artistas e investigadoras de México y Latinoamérica**, con el propósito de difundir la labor de creadoras que establecen un diálogo intergeneracional en el ámbito digital y artístico.

La oferta de talleres se divide en las siguientes áreas de aprendizaje:

- Herramientas digitales para diseño audiovisual y artes sonoras
- Herramientas digitales para diseño y artes gráficas
- Herramientas digitales para medios múltiples y transdisciplina

OFERTA EDUCATIVA AULA VIRTUAL TALLERES PRIMAVERA 2026

- Inscripciones del 9 de febrero al 1 de marzo de 2026
- Periodo de clases del 9 de marzo al 30 de mayo de 2026

TALLERES EN LÍNEA:

DATA COMO ANÁLISIS CREATIVO

Total de horas: 10

Comparte: PAO DE T3CHWITHPAO (MX)

Objetivo: aprender a ver la data no solo como números, sino como una herramienta de autoconocimiento y expresión; durante el taller usaremos Python y matplotlib para tener una base técnica aplicada a la vida real y contar historias a través de gráficos.

Al finalizar, cada participante creará uno o más mini-proyectos visuales con sus propios datos.

Fechas y horarios de taller:

Sábados del 14 de marzo al 16 de mayo de 10:00 a 11:00 h

CREACIÓN DE ORÁCULOS TRANSJACKFEMINISTA EN LA WEB

Total de horas: 10

Comparte: MARIANNE TEIXIDO (MX)

Objetivo: crear un oráculo web interactivo a partir de narrativas posthumanas, situadas e interseccionales, que combinan mito, magia, ciencia ficción feminista y experiencias personales.

En este taller pensaremos la tecnología desde saberes mestizos, ancestrales, indígenas y latinoamericanos. Se desarrollarán proyectos por medio del uso de p5.js, JavaScript e Hydra.

Fechas y horarios de taller:

Martes 10 y 17 y miércoles 11 y 18 de marzo de 16:00 a 18:30 h

LO QUE NOS ES DADO AMOROSAMENTE POR LOS ESPÍRITUS: TÉCNICAS Y REFLEXIONES SOBRE LA ANIMACIÓN CUADRO POR CUADRO Y LA NATURALEZA

Total de horas: 10

Comparte: PLIPLILA (MX)

Objetivo: reflexionar sobre la animación cuadro por cuadro desde los estudios culturales y su relación con las seres humanas y la naturaleza. Adquirir herramientas técnicas y conceptuales de representación y comunicación de narrativas personales e íntimas.

Fechas y horarios de taller:

Del martes 31 de marzo al 28 abril de 19:00 a 21:00 h

ARTE GENERATIVO: INTRODUCCIÓN A p5*js *

Total de horas: 10

Comparte: TAMARA MOURA COSTA (AR)

Objetivo: introducir a les alumnes en el arte digital generativo, donde la programación es la herramienta principal. Abordar la creación de visuales, tanto estáticas como animadas. Explorar el código con un doble enfoque: el del dominio técnico y el de la experimentación libre, para así, desvelar las posibilidades técnicas y estéticas que nos ofrece p5*js, y así asimilar sus formatos en la expresión artística contemporánea.

Fechas y horarios de taller:

Martes del 7 al 28 de abril de 14:00 a 16:00 h

OBSERVATORIO A TRAVÉS DE TECNOLOGÍAS FOTOSENSIBLES

Total de horas: 10

Comparte: LORENA GARCÍA (PE)

Objetivo: en este taller/excursión, proponemos una exploración respetuosa entre el espacio que transitamos desde la sinergia de lo natural y lo urbano, usando codificadores, microscopios y cámaras 360 para capturar sensibilidades y datos que trascienden nuestras estructuras perceptivas. Dejarnos llevar a través de las tecnologías de la imagen y el sonido, tomarlos como un punto de encuentro entre nuestros códigos semánticos y otras formas de pensamiento.

Fechas y horarios de taller:

Lunes 20, jueves 23, lunes 27 y jueves 30 de abril de 17:00 a 19:30 h

EDITAR LA RED: METODOLOGÍAS PARA PROYECTOS EDITORIALES

Total de horas: 10

Comparte: CARLA LAMOYI (MX)

**Invitadas: GEMMA ARGÜELLO MANRESA
y ROSELÍN RODRÍGUEZ ESPINOSA (MX)**

Objetivo: este taller teórico-práctico busca ofrecer herramientas para el desarrollo de proyectos editoriales propios. A lo largo de cuatro sesiones se trabajará con recursos accesibles orientados a organizar, repensar y estructurar una publicación de pequeña escala. A partir de la revisión de la publicación *Coordenadas Móviles* (2024), editada por FIEBRE Ediciones y OPE, se abordará la “red” como eje temático de un ejercicio que sirva como base.

Fechas y horarios de taller:

Jueves 9, 16, 23 y 30 de abril de 18:00 a 20:30 h

INTRODUCCIÓN AL MODELADO Y LA ANIMACIÓN 3D*

Total de horas: 10

Comparte: POLI MUJICA (CL)

Objetivo: desarrollar competencias prácticas en modelado y animación 3D experimental por medio del uso de Blender como herramienta de creación artística. Nos enfocaremos en conceptualizar y producir obras de videoarte y experiencias multimedia que integren la gráfica tridimensional como una sintaxis visual contemporánea dentro del campo de las Artes Mediales.

Fechas y horarios de taller:

Miércoles del 29 de abril al 27 de mayo de 16:00 a 18:00 h

*Taller en Colaboración con **WIP Arte Digital**

PROCESO DE INSCRIPCIÓN

- Podrán inscribirse estudiantes de las Escuelas del INBAL y público en general de todo México y Latinoamérica.
- Cada persona podrá registrarse en un **máximo de 3 talleres**.
- Se deberá llenar de forma adecuada y completar el siguiente formulario para completar su registro.
- Contar con disponibilidad de tiempo para asistir a los talleres en las horas y fechas definidas. Será importante contar con el 80% de asistencia para obtener constancia de participación.
- Se dará a conocer la lista de personas aceptadas a los talleres el jueves 5 de marzo a través del correo electrónico registrado.

FECHAS IMPORTANTES

- **Fecha de publicación de invitación:**
Lunes 9 de febrero de 2026
- **Periodo de registro:**
Del lunes 9 de febrero al domingo 1 de marzo de 2026
- **Fecha límite de registro:**
Domingo 1 de marzo de 2026
- **Confirmación de personas aceptadas a los talleres:**
Jueves 5 de marzo de 2026. Se informará a través del correo electrónico registrado por las personas participantes.

TALLERISTAS:

PAO DE T3CHWITHPAO es ingeniera en software y creadora de contenido enfocada en programación y tecnología creativa. Le apasiona experimentar y aprender a través de la tecnología, así como compartir conocimiento de forma clara y accesible. A través de su contenido, busca inspirar a más personas a explorar la programación y a usar la tecnología como una herramienta creativa para aprender, crear y crecer.

MARIANNE TEIXIDO es artista, música y desarrolladora. Maestra en Historia del Arte (FFyL/IIE, UNAM) y estudiante de doctorado en Tecnología Musical (FaM, UNAM). Su obra son ensayos híbridos que por medio de la escritura expandida, sonido, imagen, código, voz y experimentación artística propone otros modos de hacer y repensar las tecnologías. Su investigación actual se centra en la síntesis de voz TTS (text-to-speech) con modelos de inteligencia artificial licenciados con software libre.

Su obra se ha presentado en Sanford, Berlín, Barcelona, Madrid, Buenos Aires, La Plata, Bogotá, Cusco, Lima, Manizales, Medellín y Quito. Así como en CMMAS, Lunario del Auditorio Nacional, Antiguo Colegio de San Ildefonso, Museo de Arte Moderno, Ex Teresa Arte Actual, CENART, Ambulante, entre otros.

Actualmente coordina el proyecto de inteligencia artificial transhacksonfeminista, [R.A.M.] Redes Autónomas de Memoria que en 2022 recibió el apoyo y financiamiento Seed de Numun Fund. Es docente de la oferta interdisciplinaria del CENART y asistente de profesor en clases de Maestría en Tecnología Musical (FaM). Se ha

desempeñado también como desarrolladora Front-End y FullStack en empresas dentro de la industria tecnológica.

TAMARA MOURA COSTA es Licenciada en Artes Electrónicas. Su práctica se centra en la experimentación con tecnologías y materialidades digitales desde una mirada crítica sobre las dinámicas opresivas y extractivistas. Ha sido reconocida y exhibida a nivel nacional e internacional en BIENALSUR, The Wrong Biennale, Galería Miranda Bosch, Art Crush Gallery, Bright Moments Gallery, Critical Coding Cookbook, FUSIÓN 2020, Centro Cultural San Martín. Se desempeña como coordinadora de talleres y docente de materias vinculadas al cruce entre arte, tecnología y ciencia en diversas instituciones educativas de Buenos Aires.

PLIPLILA también conocida como pelito (1999) es diseñadora y tendera originaria del sur de la Ciudad de México. Su trabajo explora diversos temas relacionados a la naturaleza y la relación de lxs seres humanxs con ella, la vulnerabilidad, la lucha de clases, lo íntimo, la memoria y las imágenes mentales. A través de herramientas como el diseño editorial, la animación experimental, la narrativa gráfica, y medios audiovisuales. Disfruta sentir como regresa el calor al cuerpo (tomar el sol después de un baño frío) el agua de limón y descubrir fondas en la ciudad.

CARLA LAMOYI es artista visual, editora y escritora. Su práctica reciente se ha centrado en la investigación y curaduría de archivos documentales. Ha presentado su obra en museos y espacios culturales nacionales e internacionales. Desde FIEBRE Ediciones, impulsa la publicación de proyectos y prácticas creativas surgidas en América Latina y el Caribe desde los años ochenta. Escribe

sobre arte, sexualidades disidentes y el cuerpo como espacio de resistencia. En 2025 publicó su primera novela, *fix de Eva*, con Níspero Ediciones.

GEMMA ARGÜELLO MANRESA es investigadora, escritora y curadora. Su trabajo se centra en los cruces entre estética y política, arte y sociedad, con énfasis en el arte feminista y transfronterizo. Ha publicado en México y diversos países de Europa, en Estados Unidos y Australia y ha curado exposiciones en distintos museos y espacios expositivos. Su práctica curatorial se enfoca en arte político, público y colaborativo, resultados de procesos de investigación artística, desde una perspectiva interseccional, inclusiva y accesible.

ROSELÍN RODRÍGUEZ ESPINOSA es historiadora del arte, curadora y docente, originaria de La Habana, Cuba y radicada en la Ciudad de México. Doctora en Historia del Arte por la UNAM. Su trabajo se interesa en el arte latinoamericano y mexicano, con un enfoque de género, en las culturas populares y prácticas de archivo. Ha sido docente, asesora y tallerista en varias instituciones. Sus publicaciones se pueden encontrar en libros, catálogos y medios periodísticos mexicanos e internacionales.

LORENA GARCÍA es curadora y cineasta peruana interesada en la investigación y mediación audiovisual, con enfoque feminista, interdisciplinario y tecnocrítico. Experiencia en nuevos medios y gestión cultural. Actualmente trabaja en la programación del Festival de Cine Hecho por Mujeres y Disidencias (Perú) y tiene experiencia en curaduría en festivales y centros culturales en España y Latinoamérica (Arts Santa Mónica, Tabakalera, Azkuna Zentroa SalaRobles Godoy y más). Industry Academy y U30 del

Festival de Cine de Locarno y fue residente/becada en Matadero, Tabakalera, IDFA y Kinomada. Co-fundadora del colectivo AMiXR, dedicado a experiencias audiovisuales y performáticas inmersivas.

POLI MUJICA es Artista Visual (U. de Chile), máster en Artes Mediales (UPV, España). Se caracteriza por ser una investigadora y creadora transdisciplinar, cuyo trabajo profundiza en la intersección entre arte, ciencia, tecnología y educación.

Cuenta con más de 10 años de experiencia en el ámbito cultural, abarcando desde la dirección creativa y diseño hasta la gestión cultural y producción ejecutiva. Es experta en el uso de tecnologías inmersivas y audiovisuales, diseño de experiencias interactivas y animación digital 3D.

En la actualidad, se desempeña como docente de Artes Mediales en la Pontificia Universidad Católica de Chile y como docente de Pensamiento Computacional en la facultad de diseño de la Universidad Diego Portales (Chile), labor que compatibiliza con su práctica artística y con la creación de visuales para música en vivo.



Gobierno de
México

Cultura
Secretaría de Cultura