

UNIDAD	LERMA	DIVISION	CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES	1 / 6
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	31
5211005	ARTE INTERACTIVO		TIPO	OBL.
H.TEOR. 10.0	SERIACION		TRIM.	VII
H.PRAC. 11.0	5211004			

OBJETIVO(S) :

Que al final de la UEA el alumno sea capaz de:

Diseñar y llevar a cabo proyectos creativos que permitan el impulso de experiencias interactivas de arte relacional.

Objetivos Específicos:

Que al final de la UEA el alumno sea capaz de:

- Entender los hechos artísticos como procesos insertos en dinámicas sociales que determinan su valor, recepción y comprensión.
- Diseñar dispositivos artísticos para ejecutar acciones que posibiliten el desarrollo de experiencias escénicas.
- Entender y utilizar los principios tecnológicos básicos para el uso de microcontroladores que permitan crear entornos u objetos interactivos.

CONTENIDO SINTETICO:

UNIDAD I. COMUNICACIÓN E INTERACCIONES SOCIALES A TRAVÉS DEL MUNDO DIGITAL.

1. Comunicación interactiva y cultura colaborativa.
2. Relaciones entre arte y sociedad digital.
3. Institucionalización del arte digital.
4. Arte digital y economía.
5. Arte digital y política.

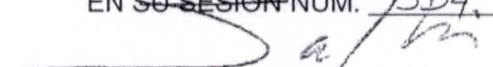
UNIDAD II. INSTALACIONES E INTERVENCIONES AUDIOVISUALES.

1. Recursos digitales para el diseño escenográfico.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADÉMICO
EN SU SESIÓN NUM. 1354


EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 5211005

ARTE INTERACTIVO

2. Diseño de intervenciones artísticas en el espacio público.
3. Recursos digitales para el diseño museográfico.

UNIDAD III. PRINCIPIOS DE DISEÑO Y DESARROLLO DE INTERFACES
ELECTRÓNICAS PARA ARTE DIGITAL.

1. Diseño de circuitos electrónicos aplicados a procesos artísticos interactivos.
2. Desarrollo de circuitos electrónicos enfocados a prácticas artísticas.
3. Manejo básico de microcontroladores.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

El proceso de enseñanza-aprendizaje se realizará incentivando la generación colectiva de conocimientos y el intercambio de experiencias.

Los profesores promoverán y orientarán la participación de sus alumnos en un trabajo colaborativo a través de la realización de una propuesta creativa que articule y dé sentido a los contenidos teóricos, metodológicos, técnicos, tecnológicos y prácticos de la UEA. Guiarán al alumno para que sea él mismo quien obtenga la información, establezca su significado, construya la propuesta y desarrolle las habilidades necesarias para llevarla a cabo. Las horas prácticas se destinarán a la conducción colectiva de la propuesta creativa del eje integrador.

Se sugiere, a manera de ejemplo, trabajar en esta UEA un proyecto de intervención en el espacio (público, escenográfico y/o museográfico) que se realizará en un MediaLab donde, en espacios propios para la convivencia y el trabajo compartido, se experimentará con la manipulación de objetos, entornos, interfaces y tecnologías multimedia. En este laboratorio se implementarán también las metodologías de investigación que pueden ser aplicadas a dichas prácticas tales como estudios de caso de interactividad.

Los contenidos de los principios de diseño y desarrollo de interfases aplicados al arte se trabajarán en espacios dotados de conexión a Internet, computadoras, microprocesadores e interfases, así como de mesas, sillas, pizarrón y componentes electrónicos básicos que se puedan construir, deconstruir e incluso reciclar.

Se recomienda utilizar programas de código abierto de software y hardware específicos para artistas.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 354


EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 5211005

ARTE INTERACTIVO

Se procurará conducir la UEA a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje dinámico con técnicas de trabajo grupal, definidas y coordinadas por los profesores responsables. El profesor establecerá los elementos centrales que orientarán la discusión colectiva de las lecturas del curso y el desarrollo de las prácticas propuestas. Conducirá y asesorará la exposición de los alumnos de los contenidos del programa y el proceso de diseño y ejecución de las prácticas creativas. Se sugieren las siguientes estrategias de enseñanza-aprendizaje:

- Preguntas intercaladas para problematizar.
- Discusión guiada de las lecturas y de los proyectos.
- Presentaciones por parte de los alumnos de las temáticas abordadas y de las propuestas.
- Ejercicios prácticos.
- Ensayos.
- Prácticas de laboratorio.
- Talleres.
- Desarrollo de proyectos.
- Trabajo en equipos cooperativos.

Es altamente aconsejable que los alumnos realicen actividades para fortalecer el aprendizaje, tales como asistencia a conferencias, mesas redondas, seminarios, congresos, exposiciones, museos, talleres y laboratorios vinculados con las temáticas del curso, entre otras.

Durante el desarrollo del trimestre se pueden llevar a cabo prácticas consistentes en promover visitas a los espacios e instancias que sean motivo de análisis dentro del programa.

MODALIDADES DE EVALUACION:

La UEA está integrada por dos partes: unidades de contenido y eje integrador.

Ambos componentes se orientan al desarrollo de una propuesta creativa.

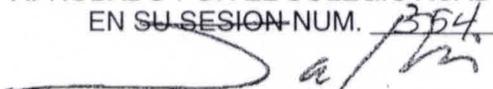
El alumno deberá acreditar cada una de las evaluaciones, incluyendo la del proyecto desarrollado en el eje integrador, según los criterios establecidos al inicio del trimestre. Para aprobar la UEA, deberá haberse obtenido una nota mínima de "S" en la evaluación de cada unidad y en el proyecto desarrollado en el eje integrador. La calificación final de la UEA corresponderá al promedio obtenido.

Se podrán tomar en cuenta, entre otros, los siguientes criterios de



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 354


EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 5211005

ARTE INTERACTIVO

evaluación, los cuales serán dados a conocer por los profesores a los alumnos desde el inicio del curso:

- Participación individual en clase.
- Participación en equipo.
- Diseño y ejecución de una propuesta creativa.
- Participación en prácticas de campo, en su caso, y la correspondiente entrega de informes sobre las mismas.
- Valoración de las actividades extracurriculares a criterio del profesor.
- Trabajos escritos analíticos con base en las lecturas (reportes de lectura, resúmenes o trabajos derivados del tema estudiado).
- Trabajos empíricos tales como cronologías, reseñas, entrevistas, crónicas y otros.
- Prácticas de laboratorio.
- Evaluaciones por unidad o segmento de bloque concluido.
- Trabajo final escrito en el cual se exponga (en forma coherente, sistemática y analítica) una visión de conjunto sobre los temas del programa.
- Reporte final de la investigación realizada en el eje integrador.
- Elaboración de un portafolio electrónico.
- Construcción de un repositorio digital on line.

Evaluación Global:

Se sugiere ponderar de la siguiente manera:

Evaluaciones periódicas por unidad 30%.

Diseño y ejecución de la propuesta creativa del eje integrador 50%.

Participación, actividades y tareas individuales o en equipo 20%.

Evaluación de Recuperación:

Se admite evaluación de recuperación global o complementaria.

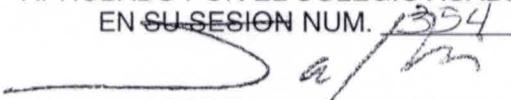
BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Alberich, Jordi. (2009). Creación colaborativa y autoproducción audiovisual: iniciativas emergentes Disponible en http://www.cibersociedad.net/congres2009/actes/html/com_creación-colaborativa-y-autoproduccion-audiovisual-iniciativas-emergentes_389.html. Consultado el 28 de marzo 2012.
2. Arduino microprocesador. Hardware y software. Disponible en <http://>



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 1354


EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 5211005

ARTE INTERACTIVO

- todoarduino.blogspot.com/2009/06/descarga- libro-de-programacionpara.html. Consultado el 6 de abril de 2011.
3. Barandiaran, Xabier y Metabolik BioHacklab. (2003). Activismo Digital. Creative Commons "Reconocimiento- no comercial Compartir igual". Disponible en <http://www.sindominio.net/~xabier/textos/adt/adt.html>. Consultado el 19 de octubre de 2011.
 4. Banzi, Massimo. (2009). Getting started with Arduino. Sebastopol: O'Rally.
 5. Berry, Slater., Josephine. et al. (2010). Mute Magazine Anthology. Proud To Be Flesh: A Mute Magazine Anthology of Cultural Politics after the Net. NY: Autonomedia.
 6. Baudrillard, Jean. (2006). La agonía del poder. Madrid: Ediciones pensamiento.
 7. Brian W. Evans. (2008). Arduino Programming Handbook: A Beginner's Reference. San Francisco: Creative Commons Attribution-Share Alike 2.5 License.
 8. Bonet, Lluís. et al. (2009). Gestión de proyectos culturales. Análisis de casos. Barcelona: Ariel.
 9. Castells, Manuel. (1996). La era de la información. Economía, Sociedad y Cultura. (3 vols.). Madrid: Alianza.
 10. Castells, Manuel. (2010). Comunicación y poder. Madrid: Alianza.
 11. Carreras, César, Munilla, Gloria y Ferran, Nuria. (2005). Museografía didáctica. Barcelona: UOC.
 12. Crimp, Douglas. (2005). Posiciones críticas. Ensayos sobre las políticas del arte y la identidad. Madrid: Akal.
 13. García Canclini, Néstor. (2009). Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad. México: R.H. Mondadori.
 14. Gauntlett, David y Horsley, Ross. (2004). Web. Studies. NY: Arnold y Oxford University.
 15. Gradin, Carlos. (Comp). (2004). Internet, Hackers y software libre. Argentina: editora fantasma. Creative Commons "Reconocimiento- no comercial Compartir igual". Disponible en <http://www.solar.org.ar/IMG/pdf/hackers.pdf>. Consultado el 19 de octubre de 2011.
 16. Hans van, Maanen. (2009). How to Study Art Worlds On the Societal Functioning of Aesthetic Values. Amsterdam: University Press.
 17. Ibañez, Dino. et al. (2009). El arte de la escenotécnica: cómo diseñar espacios escénicos de excelencia. Barcelona: Gescénic.
 18. Jenkins, Henry. (2008). Convergence cultura. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós.
 19. Lasica, Joseph. (2006). Darknet. La guerra de las multinacionales contra la generación digital y el futuro de los medios audiovisuales. Barcelona: Nowtilus.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 354
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 5211005

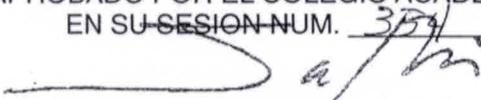
ARTE INTERACTIVO

20. Marzano, Michela. (2010). La difusión de la violencia en Internet y sus implicaciones éticas. México: Tusquets.
21. Ozer, Jonathan y Blemmings Hugh. (2009). Practical Arduino, Cool Project for open source Hardware. NY: Technology in Action.
22. Pujol, Joan. (2009). Evaluación de la wiki como herramienta de trabajo colaborativo en docencia universitaria. Disponible en <http://www.um.es/ead/red/M11/4-MontenegroPujol.pdf>. Consultado el 28 de abril de 2012.
23. Rodríguez Fernández, Marco Antonio. (2010). Computación Física en secundaria. Barcelona: Lulú.com.
24. Sádaba, Igor. (Ed.). (2009). Dominio abierto. Conocimiento libre y cooperación. Madrid: Ediciones Ciencias Sociales.
25. Santacana Mestre, Joan y Serrat Antolí, Nuria. (Coords.) (2005). Museografía didáctica. Barcelona: Ariel.
26. Serrano Ortiz, Juan y Sastre Domínguez, Paz. (2007). "Museografía, Diseño y Videoarte: Propuesta de catalogación en línea". Icono 14. Revista de comunicación y nuevas tecnologías. N 9. Junio. pp.1-39. Madrid: Icono14. Disponible en <http://www.icono14.net/revista/num9/articulos/09.pdf>. Consultado el 26 de abril de 2011.
27. Virilio, Paul. (2005). El ciber mundo, la política de lo peor. Madrid: Cátedra.
28. Wiring microprocesador. Hardware y software. Disponible en <http://wiring.org.co/>. Consultado el 6 de abril de 2011.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 359
EL SECRETARIO DEL COLEGIO