

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.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 354


EL SECRETARIO DEL COLEGIO

