1. DENOMINACIÓN

Procesos neurofenomenológicos en las prácticas artísticas interactivas y virtuales.

2. JUSTIFICACIÓN

Las obras de arte interactivas y virtuales se caracterizan por la acción física por parte del interactor, que es indispensable para la materialización del concepto artístico, sobre el cual, el receptor debe experimentar y reflexionar al mismo tiempo. Un análisis de la experiencia estética del arte interactiva debe hacer justicia a su naturaleza hibrida siguiendo un enfoque que se extiende a través de diferentes disciplinas, sino consultar constelaciones comparables de experiencia incluso aquellas que no son principalmente artísticas en su naturaleza.

Los artistas que desarrollan experiencias estéticas interactivas, imágenes relacionadas con procesos de información y los procesos generativos, estructuran y organizan datos e información; orientan cuestiones relativas a los procesos de interfaz e interacción, además de suscitar la telepresencia y la inmersión. El desarrollo de la investigación artística interactiva se convierte se sitúa entre la experiencia cotidiana, científica y artística.

Conocer las poéticas y experiencias estéticas interactivas implica aproximarnos a los procesos de la comunicación del participante y la estructura compositiva de la información, además de la adquisición de conocimientos. Todo ello es parte del conocimiento de la percepción sensorial. Aquí el conocimiento no se adquiere leyendo, sino a través del cuerpo y de cómo éste establece una relación bilateral con la interfaz, dispositivo u obra. El teórico de la cognición George Lakoff, enfatizó una y otra vez la importancia del cuerpo y su entidad para los procesos de pensamiento. La experiencia sensorial y la reflexión se combinan en el "pensamiento sensorial del cuerpo".

El fenomenólogo Maurice Merleau-Ponty describió el cuerpo como el centro del mundo mediado espacial y temporalmente. Bush abogó por una nueva relación entre la persona pensante y la suma de nuestros conocimientos. Propuso mecanizar la selección de la información mediante la asociación, y no la indexación. La idea

de una red asociativa de conceptos también es fundamental para el concepto de "herramientas de descubrimiento de conocimientos". Las transferencias de la información, los procesos de bilateralidad entre los agentes que intervienen en estos intercambios propician transformaciones en cada uno de ellos.

3. OBJETIVOS

a) Objetivo General

Que las personas prestadoras de servicio social se involucren en las actividades de investigación docencia y difusión de la cultura del proceso de investigación del proyecto **Procesos neurofenomenológicos en las prácticas artísticas interactivas y virtuales.**

b) Objetivos específicos:

I. Identificar y analizar el diseño de los procesos de percepción algorítmica y sensible de la producción de obras interactivas y virtuales.
II. Identificar y analizar los procesos de percepción sensible de la recepción los interactores de obras interactivas y virtuales.
III. Interpretar las categorías neurofenomenológicas y de las ciencias cognitivas que despliegan sensibilidades, experiencias y percepciones inéditas frente a la producción del arte interactivo y virtual.
IV. Proponer marcos conceptuales, metodológicos orientados a los procesos de investigación de las artes mediales.

Algunos objetivos específicos en términos de alcances y productos de investigación:

I. Diseñar estrategias de difusión para la discusión interinstitucional sobre el devenir del Arte virtual e interactivo con la neurofenomenología.
II. Contribuir al diseño y preparación de actividades para la difusión de materiales y documentos resultados de investigación orientados a la docencia e investigación.

III. Organizar y gestionar la divulgación de los productos de esta investigación a través de Seminarios, Congresos o Coloquios nacionales e internacionales que fomenten la discusión en arte y neurofenemenología.
IV. Contribuir en el diseño de actividades para la difusión y divulgación artística, científica o humanística de artículos de investigación que contribuyan al ensanchamiento de horizontes interdisciplinarios de las artes con diversos campos de conocimiento: neurofenomenología y las ciencias cognitivas.

4. LUGAR DE REALIZACIÓN

Está previsto que las personas prestadoras de servicio social realicen sus actividades dentro instalaciones de la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Lerma.

5. DURACIÓN DEL PROYECTO

2 años a partir de su aprobación en el Consejo Divisional.

6. ACTIVIDADES A REALIZAR

I. Diseño de sitio web del proyecto de investigación.
II. Aproximarse al desarrollo técnico de materiales didácticos.
III. Colaborar en la organización didáctica de antologías comentadas.
IV. Coadyuvar en tareas de difusión mediante la transmisión vía streaming de seminarios.
V. Diseñar carteles y propaganda para los eventos académicos del proyecto de investigación.
VI. Elaborar registros fotográficos de los eventos académicos.

7. LICENCIATURAS QUE COMPRENDE

- Licenciatura en Arte y Comunicación Digitales
- Licenciatura en Educación y Tecnologías Digitales

8. NUMERO DE PARTICIPANTES

- 4 alumnos de la licenciatura en Arte y Comunicación Digitales.
- 4 alumnos de Licenciatura en Educación y Tecnologías Digitales.

RECURSOS NECESARIOS

Los alumnos adscritos al proyecto de servicio social tendrán que tener computadora propia, teléfono celular y la unidad proveerá internet.

ASESOR O ASESORES RESPONSABLES

Dra. Claudia Mosqueda Gómez, profesora investigadora adscrita al departamento de Artes y Humanidades.

c.mosqueda@correo.ler.uam.mx

TIEMPO DE DEDICACIÓN

4 horas de lunes a viernes, cumpliendo 480 horas distribuidas en un periodo no menor a 6 meses y no mayor a 2 años.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO

I. Que el proyecto cumpla con las actividades a realizar ya establecidas.
II. Que los reportes de las personas prestadoras reflejen los conocimientos adquiridos.
III. Que las actividades y contenidos realizadas por las personas prestadoras tengan un impacto positivo.
IV. Criterios de evaluación para la persona prestadora:
V. Asistir a al 100% de las capacitaciones de los proyectos.
VI. Entregar las bitácoras semanales.
VII. Participar en las reuniones colaborativas.
VIII. Entregar y cumplir con la documentación para su constancia de acreditación, una vez terminada su prestación.

OBSERVACIONES

Una vez concluida su prestación de servicio social, la persona prestadora deberá solicitar su carta de término dentro de los primeros 45 días.