



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** ARTE DIGITAL

**Código:** FDI0631

**Paralelo:** A, A

**Periodo :** Septiembre-2016 a Febrero-2017

**Profesor:** MERHI EL AYOUBI YUCEF

**Correo electrónico** yucef@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
2				2

#### Prerrequisitos:

Ninguno

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

Se analizarán experiencias artísticas de vanguardia y su influencia en el avance de la cultura. Adicionalmente al contenido histórico-teórico, se producirán trabajos de video, mapping y net art, integrando actividades prácticas y teóricas adscritas al arte sonoro, video arte, arte en Internet e instalaciones multimedia.

Este curso explora las relaciones entre el arte, el diseño y la tecnología desde sus inicios hasta la actualidad.

Los cursantes obtendrán un amplio panorama sobre el alcance creador e innovador de la tecnología que, además, podrán vincular con otros proyectos y materias. Cada estudiante creará un blog personal donde publicará sus reflexiones, investigaciones, asignaciones y trabajos producidos.

#### 3. Contenidos

01.	Capítulo 1
01.01.	Inicios y repercusiones de la tecnología (3 horas)
02.	Capítulo 2
02.01.	Arte y experimentación tecnológica (3 horas)
03.	Capítulo 3
03.01.	Movimientos precursores de los Nuevos Medios (3 horas)
04.	Capítulo 4
04.01.	Lenguaje y cibernética (3 horas)
05.	Capítulo 5
05.01.	Texto, telecomunicaciones y Net Art (3 horas)
06.	Capítulo 6
06.01.	De la barrera del sonido al barrido visual (3 horas)
07.	Capítulo 7
07.01.	Del video arte al video interactivo (3 horas)
08.	Capítulo 8
08.01.	Experiencias interactivas entre el arte, la tecnología y el espacio (3 horas)
09.	Capítulo 9
09.01.	YouTube 3.0 aplicaciones de la era YouTube (3 horas)
10.	Capítulo 10
10.01.	Experiencias con reactables, ipads y kinect (3 horas)
11.	Capítulo 1
11.01.	Hitos expositivos del artes y diseño digital (2 horas)

## 4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
<b>ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.</b> -Identificar, recordar y utilizar los distintos medios utilizados por los artistas para expresarse en el mundo digital.	-Evaluación escrita -Foros, debates, chats y otros -Proyectos -Trabajos prácticos - productos

### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Foros, debates, chats y otros	1. Inicios y repercusiones de la tecnología. y 2. Arte y experimentación tecnológica.		APORTE 1	5	Semana: 5 (10/10/16 al 15/10/16)
Proyectos	Capítulo 1 al Capítulo 5		APORTE 2	10	Semana: 10 (14/11/16 al 19/11/16)
Proyectos	Capítulo 6 al Capítulo 11		APORTE 3	15	Semana: 15 (19/12/16 al 23/12/16)
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 7 y 8		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Evaluación escrita	Capítulo 1 al 11		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Esquicio de 2 horas	Capítulo 1, Capítulo 1, Capítulo 10, Capítulo 2, Capítulo 3, Capítulo 4, Capítulo 5, Capítulo 6, Capítulo 7, Capítulo 8, Capítulo 9	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Evaluación escrita	Esta nota queda sentada del examen final	Capítulo 1, Capítulo 1, Capítulo 10, Capítulo 2, Capítulo 3, Capítulo 4, Capítulo 5, Capítulo 6, Capítulo 7, Capítulo 8, Capítulo 9	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

### Metodología

Las clases contarán con apoyo visual y multimedia. Los estudiantes deberán abrir y mantener un blog para efectos de documentación, investigación, presentación de proyectos, comunicación con el profesor y evaluación. Los módulos de este curso son teóricos y prácticos. Se espera que los estudiantes estén familiarizados con Phothoshop CS/CC y Final Cut Pro X.

### Criterios de Evaluación

La evaluación se llevará a cabo mediante la creación y actualización de un blog por estudiante. El blog será evaluado semanalmente. De igual modo se tomará en cuenta la asistencia y participación en clase. Los estudiantes realizarán 2 trabajos que presentarán en soportes digitales y físicos. Al final del curso cada estudiante realizará un ensayo mediante el cual se evaluará su desempeño durante el ciclo.

## 5. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
SIMANOWSKI, ROBERTO	University of Minnesota Press	ELECTRONIC MEDIATIONS : DIGITAL ART AND MEANING : READING KINETIC POETRY, TEXT MACHINES, MAPPING ART	2011	9780816676767

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
BENTKOWSKA-KAFEL, ANNA CASHEN, TRISH GARDINER, HAZEL	Intellect Books	DIGITAL ART HISTORY: COMPUTERS AND THE HISTORY OF ART	2004	9781841509105
JULIO CÉSAR ABAD VIDAL, EDITOR CIENTÍFICO ; CECILIA SUÁREZ MORENO, AUTOR ; TANNIA RODRÍGUEZ R., AUTO	Cuenca : Universidad de Cuenca	PENSAR EL ARTE : ACTAS DEL COLOQUIO SOBRE ARTE CONTEMPORÁNEO EN ECUADO	2014	978-9978-14-282-0

Web

---

Software

---

Bibliografía de apoyo

Libros

---

Web

---

Software

---

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **08/09/2016**

Estado: **Aprobado**