



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

Prerrequisitos:

Ninguno

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

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
ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.	
-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**