



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: ARTE DIGITAL

Código: FDI0631

Paralelo:

Periodo : Marzo-2017 a Julio-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.	Inicios y repercusiones de la tecnología
01.01.	Inicios y repercusiones de la tecnología (0 horas)
01.02.	Invenções tecno-artísticas del Renacimiento. (1 horas)
01.03.	Da Vinci y el Códice Atlántico. (0 horas)
01.04.	Christiaan Huygens, Giovanni Fontana y la linterna mágica (0 horas)
01.05.	Los autómatas y su incidencia en la revolución industrial y tecnológica (1 horas)
02.	Inicios y repercusiones de la tecnología
02.01.	Análisis del documental del Prof. Simon Schaffer, de la Universidad de Cambridge (2 horas)
03.	Arte y experimentación tecnológica.
03.01.	Albores del siglo XX. (0 horas)
03.02.	Duchamp, Moholo-Nagy y la nueva Bauhaus. (1 horas)
03.03.	Konrad Zuse y la invención de la computadora. (1 horas)
04.	Movimientos precursores de los Nuevos Medios.
04.01.	OULIPO y la programación de textos. (0 horas)
04.02.	Raymond Quenau y sus cien mil millardos de poemas. (1 horas)
04.03.	Experiments in Art and Technology (E.A.T.) (1 horas)
05.	Movimientos precursores de los Nuevos Medios.
05.01.	Colaboraciones entre Robert Rauschenberg, Billy Klüver, John Cage, Andy Warhol, etc. (1 horas)
05.02.	Programa de Arte y Tecnología (Los Angeles County Museum of Art, 1969). (1 horas)
06.	El Lenguaje de la Cibernética.
06.01.	Norbert Wiener y la Cibernética. (0 horas)
06.02.	Douglas Engelbart y el Mouse. (1 horas)

06.03.	Colaboraciones entre Kenneth Knowlton y Stan VanDerBeek. (0 horas)
06.04.	Myron Krueger y los ambientes responsivos. (1 horas)
07.	Texto y telecomunicaciones
07.01.	Tulio Febres Cordero, Apollinaire y la Imagotipia. (0 horas)
07.02.	El arte del teclado. (1 horas)
07.03.	Modems y Bulletin Board Systems. (1 horas)
08.	Net Art
08.01.	Vuk Cosic y el Net Art. (0 horas)
08.02.	ANSI Art. (1 horas)
08.03.	Jody. (0 horas)
08.04.	Taller de ANSI/ASCII Art. (1 horas)
09.	De la barrera del sonido al barrido visual.
09.01.	Experimentos sonoros: Stockhausen y John Cage. (1 horas)
09.02.	El video arte y Nam June Paik. (1 horas)
10.	Del video arte al video interactivo.
10.01.	Bill Viola, Kent Butler, y Jillian McDonald. (1 horas)
10.02.	David Rokeby, Jeffrey Shaw, Jim Campbell, Camille Utterback, Daniel Rozin. (1 horas)
11.	Experiencias interactivas entre el arte, la tecnología y el espacio.
11.01.	Alejandro Otero - Abra Solar (1981) (0 horas)
11.02.	Rafael Lozano - Hemmer - Alzado Vectorial (1999) (1 horas)
11.03.	Kenneth Rinaldo – Autopoeisis (2000) (0 horas)
11.04.	Node Runner (2003) (1 horas)
12.	Experiencias interactivas entre el arte, la tecnología y el espacio.
12.01.	Mariko Mori - Wave UFO (2003) (0 horas)
12.02.	Graffiti Research Lab - Laser Tag (2007) (1 horas)
12.03.	Snake Building (2008) (0 horas)
12.04.	Free Art & Technology Lab + GRL - Eyewriter (2009) (1 horas)
12.05.	Multitouch Barcelona – Real Human Interface (2009) (0 horas)
13.	YouTube 3.0 - Aplicaciones de la era YouTube
13.01.	Presentación de Margaret Stewart (YouTube / Facebook) (1 horas)
13.02.	Producción de videos/aplicaciones para YouTube (1 horas)
14.	Experiencias con Reactables, Ipads y Kinect
14.01.	ReactTj y SoundStage (0 horas)
14.02.	3D (anamorfismo) en iPad (1 horas)
14.03.	Extendiendo la pantalla táctil (0 horas)
14.04.	Kinect 360 (1 horas)
15.	Hitos expositivos del Arte y Diseño Digital
15.01.	Bitstreams (Whitney Museum, 2000) (1 horas)
15.02.	Talk to me (MoMA, 2011) (1 horas)
16.	Presentación de proyectos finales
16.01.	Presentación de proyectos finales (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.	-Foros, debates, chats y otros -Informes -Investigaciones -Proyectos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Evaluación de los capítulos 1-4	Arte y experimentación tecnológica., Inicios y repercusiones de la tecnología, Inicios y repercusiones de la tecnología , Movimientos precursores de los Nuevos Medios.	APORTE 1	5	Semana: 4 (10/04/17 al 12/04/17)
Investigaciones	Producción de diseño glitch mediante la aplicación de técnicas y plataformas abordadas en los capítulos 5-8	El Lenguaje de la Cibernética., Movimientos precursores de los Nuevos Medios. , Net Art, Texto y telecomunicaciones	APORTE 2	10	Semana: 8 (08/05/17 al 13/05/17)
Trabajos prácticos - productos	Producción de video a partir de técnicas visuales y contenidos estudiados en los capítulos 9-13	De la barrera del sonido al barrido visual., Del video arte al video interactivo., Experiencias interactivas entre el arte, la tecnología y el espacio., Experiencias interactivas entre el arte, la tecnología y el espacio., YouTube 3.0 - Aplicaciones de la era YouTube	APORTE 3	15	Semana: 13 (12/06/17 al 17/06/17)
Proyectos	Desarrollo conceptual y gráfico de un proyecto de diseño interactivo e informe reflexivo de los contenidos analizados durante el curso.	Arte y experimentación tecnológica., De la barrera del sonido al barrido visual., Del video arte al video interactivo., El Lenguaje de la Cibernética., Experiencias con Reactables, pads y Kinect, Experiencias interactivas entre el arte, la tecnología y el espacio., Experiencias interactivas entre el arte, la tecnología y el espacio., Hitos expositivos del Arte y Diseño Digital, Inicios y repercusiones de la tecnología, Inicios y repercusiones de la tecnología , Movimientos precursores de los Nuevos Medios., Movimientos precursores de los Nuevos Medios. , Net Art, Presentación de proyectos finales, Texto y telecomunicaciones, YouTube 3.0 - Aplicaciones de la era YouTube	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	Desarrollo conceptual y gráfico de un proyecto de diseño interactivo e informe reflexivo de los contenidos analizados durante el curso.	Arte y experimentación tecnológica., De la barrera del sonido al barrido visual., Del video arte al video interactivo., El Lenguaje de la Cibernética., Experiencias con Reactables, pads y Kinect, Experiencias interactivas entre el arte, la tecnología y el espacio., Experiencias interactivas entre el arte, la tecnología y el espacio., Hitos expositivos del Arte y Diseño Digital, Inicios y repercusiones de la tecnología, Inicios y repercusiones de la tecnología , Movimientos precursores de los Nuevos Medios., Movimientos precursores de los Nuevos Medios. , Net Art, Presentación de proyectos finales, Texto y telecomunicaciones, YouTube	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
		3.0 - Aplicaciones de la era YouTube			

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
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: 22/03/2017

Estado: Aprobado