



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: ARTE DIGITAL
Código: FDI0631
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017
Profesor: MERHI EL AYOUBI YUCEF
Correo electrónico: yucef@uazuay.edu.ec

Nivel: 0

Distribución de horas.

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

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

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

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.

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. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

01.02.	Inventos tecno-artísticos del Renacimiento.
01.05.	Los autómatas y su incidencia en la revolución industrial y tecnológica
02.01.	Análisis del documental del Prof. Simon Schaffer, de la Universidad de Cambridge
03.02.	Duchamp, Moholo-Nagy y la nueva Bauhaus.
03.03.	Konrad Zuse y la invención de la computadora.
04.02.	Raymond Quenau y sus cien mil millones de poemas.
04.03.	Experiments in Art and Technology (E.A.T.)
05.01.	Colaboraciones entre Robert Rauschenberg, Billy Klüver, John Cage, Andy Warhol, etc.
05.02.	Programa de Arte y Tecnología (Los Angeles County Museum of Art, 1969).
06.02.	Douglas Engelbart y el Mouse.
06.04.	Myron Krueger y los ambientes responsivos.
07.02.	El arte del teclado.

07.03.	Modems y Bulletin Board Systems.
08.02.	ANSI Art.
08.04.	Taller de ANSI/ASCII Art.
09.01.	Experimentos sonoros: Stockhausen y John Cage.
09.02.	El video arte y Nam June Paik.
10.01.	Bill Viola, Kent Butler, y Jillian McDonald.
10.02.	David Rokeby, Jeffrey Shaw, Jim Campbell, Camille Utterback, Daniel Rozin.
11.02.	Rafael Lozano - Hemmer - Alzado Vectorial (1999)
11.04.	Node Runner (2003)
12.02.	Graffiti Research Lab - Laser Tag (2007)
12.04.	Free Art & Technology Lab + GRL - Eyewriter (2009)
13.01.	Presentación de Margaret Stewart (YouTube / Facebook)
13.02.	Producción de videos/aplicaciones para YouTube
14.02.	3D (anamorfismo) en iPad
14.04.	Kinect 360
15.01.	Bitstreams (Whitney Museum, 2000)
15.02.	Talk to me (MoMA, 2011)
16.01.	Presentación de proyectos finales

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

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

Evidencias

-Identificar, recordar y utilizar los distintos medios utilizados por los artistas para expresarse en el mundo digital.

-Investigaciones
-Proyectos
-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

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-ABR-17 al 12-ABR-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-MAY-17 al 13-MAY-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-JUN-17 al 17-JUN-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, Ipads 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, Ipads 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	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

6. 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

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **22/03/2017**

Estado: **Aprobado**