



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

PROGRAMA DE ESTUDIOS

UNIDAD	LERMA	DIVISION	CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES	1 / 5
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	31
5211005	ARTE INTERACTIVO		TIPO	OBL.
H.TEOR. 10.0	SERIACION		TRIM.	VI
H.PRAC. 11.0	122 CREDITOS OBLIGATORIOS			

OBJETIVO (S) :

Objetivo General:

Al final de la UEA el alumnado será capaz de

Diseñar y llevar a cabo proyectos creativos que permitan el impulso de experiencias interactivas de arte relacional.

Objetivos parciales:

Al finalizar la UEA el alumnado sea capaz de

- Entender los hechos artísticos como procesos insertos en dinámicas sociales que determinan su valor, recepción y comprensión.
- Diseñar dispositivos artísticos para ejecutar acciones que posibiliten el desarrollo de experiencias escénicas.
- Entender y utilizar los principios tecnológicos básicos para el uso de microcontroladores que permitan crear entornos u objetos.

CONTENIDO SINTETICO:

UNIDAD I. COMUNICACIÓN E INTERACCIONES SOCIALES A TRAVÉS DEL MUNDO DIGITAL.

1. Comunicación interactiva y cultura colaborativa.
2. Relaciones entre arte y sociedad digital.
3. Institucionalización del arte digital.
4. Arte digital y economía.
5. Arte digital y política.

UNIDAD II. INSTALACIONES E INTERVENCIONES AUDIOVISUALES.

1. Recursos digitales para el diseño escenográfico.
2. Diseño de intervenciones artísticas en el espacio público.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 5016

Norma Tondero López
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 5211005

ARTE INTERACTIVO

3. Recursos digitales para el diseño museográfico.

UNIDAD III. PRINCIPIOS DE DISEÑO Y DESARROLLO DE INTERFACES
ELECTRÓNICAS PARA ARTE DIGITAL.

1. Diseño de circuitos electrónicos aplicados a procesos artísticos interactivos.
2. Desarrollo de circuitos electrónicos enfocados a prácticas artísticas.
3. Manejo básico de microcontroladores.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

El proceso de enseñanza-aprendizaje se realizará incentivando la generación colectiva de conocimientos y el intercambio de experiencias.

Los o las profesoras promoverán y orientarán la participación del alumnado en un trabajo colaborativo a través de la realización de una propuesta creativa que articule y de sentido a los contenidos teóricos, metodológicos, técnicos, tecnológicos y prácticos de la UEA. Guiarán al alumnado para que sean ellos mismos quienes obtengan la información, establezca su significado, construya la propuesta y desarrolle las habilidades necesarias para llevarla a cabo. Las horas prácticas se destinarán a la conducción colectiva de la propuesta creativa del eje integrador.

Se sugiere, a manera de ejemplo, trabajar en esta UEA un proyecto de intervención en el espacio (público/ escenográfico y/o museográfico) que se realizará en un MediaLab donde, en espacios propios para la convivencia y el trabajo compartido, se experimentará con la manipulación de objetos, entornos, interfaces y tecnologías multimedia. En este laboratorio se implementarán también las metodologías de investigación que pueden ser aplicadas a dichas prácticas tales como estudios de caso de interactividad.

Los contenidos de los principios de diseño y desarrollo de interfases aplicados al arte se trabajarán en espacios dotados de conexión a Internet, computadoras, microprocesadores e interfases, así como de mesas, sillas, pizarrón y componentes electrónicos básicos que se puedan construir, deconstruir e incluso reciclar.

Se recomienda utilizar programas de código abierto específicos para artistas o diseñadores.

Se procurará conducir la UEA a través de un proceso de enseñanza- aprendizaje dinámico con técnicas de trabajo grupal, definidas y coordinadas por el profesorado responsable, quienes establecerán los elementos centrales que



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

Casa abierta al tiempo.

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADÉMICO
EN SU SESION NUM. 506

Norma Tondero Lopez
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES	3/ 5
CLAVE	5211005	ARTE INTERACTIVO

orientarán la discusión colectiva de las lecturas de la UEA y el desarrollo de las prácticas propuestas.

Conducirá y asesorará la exposición de los alumnos de los contenidos del programa y el proceso de diseño y ejecución de las prácticas creativas. Se sugieren las siguientes estrategias de enseñanza-aprendizaje:

- Preguntas intercaladas para problematizar.
- Discusión guiada de las lecturas y de los proyectos.
- Presentaciones por parte de los alumnos de las temáticas abordadas y de las propuestas.
- Ejercicios prácticos.
- Ensayos.
- Prácticas de laboratorio.
- Talleres.
- Desarrollo de proyectos.
- Trabajo en equipos cooperativos.

Es altamente aconsejable que los alumnos realicen actividades para fortalecer el aprendizaje, tales como asistencia a conferencias, mesas redondas, seminarios, congresos, exposiciones, museos, talleres y laboratorios vinculados con las temáticas del curso, entre otras.

Durante el desarrollo del trimestre se pueden llevar a cabo prácticas consistentes en promover visitas a los espacios e instancias que sean motivo de análisis dentro del programa.

Las UEA obligatorias podrán impartirse presencialmente. Sin embargo, de acuerdo con las necesidades, la programación académica trimestral y previa autorización de la coordinación de estudios, también se admite que sean impartidos de manera semipresencial o virtual.

MODALIDADES DE EVALUACION:

La UEA está integrada por dos partes: unidades de contenido y eje integrador. Ambos componentes se orientan al desarrollo de una propuesta creativa.

El alumno deberá acreditar cada una de las evaluaciones, incluyendo la del proyecto desarrollado en el eje integrador, según los criterios establecidos al inicio del trimestre. Para aprobar la UEA, deberá haberse obtenido una nota mínima de "S" en la evaluación de cada unidad y en el proyecto desarrollado en eje integrador. La calificación final de la UEA corresponderá al promedio obtenido.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 501

Norma Tondero López
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES	4/ 5
CLAVE	5211005	ARTE INTERACTIVO

Se podrán tomar en cuenta, entre otros, los siguientes criterios de evaluación, los cuales serán dados a conocer por el profesorado al alumnado desde el inicio de la UEA:

- Participación individual en clase.
- Participación en equipo.
- Diseño y ejecución de una propuesta creativa.
- Participación en prácticas de campo, en su caso, y la correspondiente entrega de informes sobre las mismas.
- Valoración de las actividades extracurriculares a criterio del profesorado.
- Trabajos escritos analíticos con base en las lecturas (reportes de lectura, resúmenes o trabajos derivados del tema estudiado).
- Trabajos empíricos tales como cronologías/ reseñas, entrevistas, crónicas y otros.
- Prácticas de laboratorio.
- Evaluaciones por unidad o segmento de bloque concluido.
- Trabajo final escrito en el cual se exponga (en forma coherente, sistemática y analítica) una visión de conjunto sobre los temas del programa.
- Reporte final de la investigación realizada en el eje integrador.
- Elaboración de un portafolio electrónico.
- Construcción de un repositorio digital on line.

EVALUACIÓN GLOBAL:

Se sugiere ponderar de la siguiente manera:

- Evaluaciones periódicas por unidad 30%.
- Diseño y ejecución de la propuesta creativa del eje integrador 50%.
- Participación, actividades y tareas individuales o en equipo 20%.

EVALUACIÓN DE RECUPERACIÓN:

Se admite evaluación de recuperación global o complementaria.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Alberich, Jordi. (2009). Creación colaborativa y autoproducción audiovisual: iniciativas emergentes Disponible en http://www.cibersociedad.net/congres2009/actes/html/com_creacioncolaborativa-y-autoproduccion-audiovisual-iniciativas-emergentes_389.html. Consultado el 10 de octubre de 2021.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 5016

Norma Pondero López
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES	5 / 5
CLAVE	5211005	ARTE INTERACTIVO

2. Barandiaran, Xabier y Metabolik BioHacklab. (2003). Activismo Digital. Creative Commons "Reconocimiento no comercial Compartir igual".
3. Banzi, Massimo. (2009). Getting Started with Arduino Sebastopol: O Rally.
4. Berry Slater, Josephine. et al. (2010). Mute Magazine Anthology. Proud To Be Flesh: A Mute Magazine Anthology of Cultural Politics after the Net. NY: Autonomedia.
5. Baudrillard, Jean. (2006). La agonía del poder. Madrid: Ediciones Evans, Brian. (2008). Arduino Programming Handbook: A Beginner's Reference. San Francisco: Creative Commons Attribution-Share Alike 2.5 License.
6. Bonet, Luis. et al. (2009). Gestión de proyectos culturales. Análisis de casos. Barcelona: Ariel.
7. Castells, Manuel. (1996). La era de la información. Economía, Sociedad y Cultura. (3 vols.). Madrid: Alianza.
8. Castells, Manuel. (2010). Comunicación y poder. Madrid: Alianza.
9. Carreras, César; Munilla, Gloria y Ferran, Nuria. (2005). Museografía didáctica. Barcelona: UOC.
10. Crimp, Douglas. (2005). Posiciones críticas. Ensayos sobre las políticas del arte y la identidad. Madrid: Akal.
11. Echeverría, Bolívar. (2000). La modernidad de lo barroco. México: Era.
12. García Canclini, Néstor. (2009). Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad. México: R.H. Mondadori.
13. Gauntlett, David y Horsley, Ross. (2004). Web. Studies. NY: Arnold y Oxford University.
14. Gradin, Carlos (Comp). (2004). Internet, Hackers y software libre. Argentina: Editora fantasma. Creative Commons Reconocimiento no comercial. Compartir igual".
15. Hans van, Maanen. (2009). How to Study Art Worlds On the Societal Functioning of Aesthetic Values. Amsterdam: University Press.
16. Ibañez, Dino. et al. (2009). El arte de la escenotécnica: cómo diseñar espacios escénicos de excelencia. Barcelona: Gescénic.
17. Iglesias García, Ricardo. (2016). Arte y robótica. La tecnología como experimentación estética. Madrid: Casimiro.
18. Watson, Peter. (2018). Convergencias. El orden subyacente en el corazón de la ciencia. México: Crítica.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

Casa abierta al tiempo

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 501

Norma Tondero Lopez
EL SECRETARIO DEL COLEGIO