

PROGRAMA DESGLOSADO

LICENCIATURA: Artes Visuales

MATERIA: Laboratorio de Estrategias Metodológicas II: Fenómenos y Medios: Medios Múltiples (Taller/Laboratorio)

SEMESTRE: Sexto

CATEDRÁTICO: [Luis Adrián Márquez Adame](#)

HORAS DE CLASE A LA SEMANA: 10

OBJETIVO:

Experimentar con técnicas, procedimientos y dinámicas metodológicas del arte electrónico desde un enfoque conceptual y expresivo para aplicarlos en la integración y desarrollo de proyectos de investigación-producción.

TE MAS Y SUBTEMAS	OBJETIVOS PARTICULARES	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA	MATERIAL DIDÁCTICO	VERIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EXTRACLASE	BIBLIOGRAFÍA
Unidad 1 Sistemas automáticos y de control	Experimentar con técnicas y estrategias para el desarrollo de	Reportes de lectura, exposición y discusión en clase.	Material impreso para lecturas. Apoyo audiovisual	Revisión de los ejercicios en clase y del proyecto personal del	Visitas a exposiciones.	1, 6

	<p>proyectos de arte electrónico.</p> <p>Explorar las posibilidades creativas y de producción de las nuevas tecnologías para el desarrollo de propuestas</p> <p>Promover el desarrollo de habilidades creativas, de experimentación y de pensamiento lateral.</p>	<p>Exposición de proyecto personal por parte del alumno.</p>				
<p>Unidad 2 Arte sonoro</p>	<p>Identificar el papel de los medios múltiples en el entorno artístico contemporáneo.</p> <p>Generar estrategias de integración e interacción disciplinaria para el desarrollo de proyectos.</p> <p>Desarrollar esquemas y procesos aplicables a proyectos de investigación-producción en medios múltiples.</p>	<p>Exposición del profesor.</p> <p>Reporte de lecturas y discusión en clase.</p> <p>Exposición de proyecto personal por parte del estudiante.</p>	<p>Material impreso para lecturas.</p> <p>Apoyo audiovisual.</p>	<p>Revisión de los ejercicios en clase y del proyecto personal del estudiante.</p>	<p>Visitas a exposiciones.</p>	<p>2, 5</p>

CALENDARIO DEL SYLLABUS

SEMANA	MES	DIA	LUNES, MIÉRCOLES Y VIERNES
--------	-----	-----	----------------------------

1	FEB	8	(VIERNES) Introducción del tema Tinta Electrónica
2	FEB	11	(LUNES) Realización de nuestra propia tinta. Stencil.
2	FEB	13	(MIÉRCOLES) Desarrollo de circuito de led. Integración al stencil
2	FEB	15	(VIERNES) Realización stencil para circuito de audio
3	FEB	18	(LUNES) Realización circuito de audio
3	FEB	20	(MIÉRCOLES) Ejemplos Touchbar
3	FEB	22	(VIERNES) Desarrollo cartel con led y audio
4	FEB	25	(LUNES) Desarrollo cartel con led y audio
4	FEB	27	(M) Desarrollo cartel con led y audio
4	MAR	1	(V) Desarrollo cartel con led y audio
5	MAR	4	(L) Desarrollo cartel con led y audio
5	MAR	6	(M) Desarrollo cartel con led y audio
5	MAR	8	(V) Presentación cartel con led y audio.
6	MAR	11	(L) Introducción Arduino
6	MAR	13	(M) Prender y apagar un led
6	MAR	15	(V) Controlar 3 leds
7	MAR	18	(L) Día inhábil
7	MAR	20	(M) Lámpara con mezclador de color
7	MAR	22	(V) Theremin de luz
8	MAR	25	(L) Disco motorizado
8	MAR	27	(M) Zootropo
8	MAR	29	(V) Introducción a SuperCollider
9	ABR	1	(L) Programación multimedia con SuperCollider (básico)
9	ABR	3	(M) Programación multimedia con SuperCollider (básico)
9	ABR	5	(V) Programación multimedia con SuperCollider (básico)
10	ABR	8	(L) Programación multimedia con SuperCollider (básico)
10	ABR	10	(M) Programación multimedia con SuperCollider (básico)
10	ABR	12	(V) Programación multimedia con SuperCollider (básico)
X	ABR	15	(L) Asueto Académico
X	ABR	17	(M) Asueto Académico
X	ABR	19	(V) Asueto Académico

11	ABR	22	(L) Programación multimedia con SuperCollider (intermedio)
11	ABR	24	(M) Programación multimedia con SuperCollider (intermedio)
11	ABR	26	(V) Programación multimedia con SuperCollider (intermedio)
12	ABR	29	(L) Programación multimedia con SuperCollider (intermedio)
12	MAY	1	(M) Día inhábil
12	MAY	3	(V) Programación multimedia con SuperCollider (avanzado)
13	MAY	6	(L) Programación multimedia con SuperCollider (avanzado)
13	MAY	8	(M) Programación multimedia con SuperCollider (avanzado)
13	MAY	10	(V) Día inhábil
14	MAY	13	(L) Realizar controlador Arduino para SuperCollider
14	MAY	15	(M) Día inhábil
14	MAY	17	(V) Desarrollo de proyecto personal con SuperCollider y Arduino
15	MAY	20	(L) Desarrollo de proyecto personal con SuperCollider y Arduino
15	MAY	22	(M) Desarrollo de proyecto personal con SuperCollider y Arduino
15	MAY	24	(V) Desarrollo de proyecto personal con SuperCollider y Arduino
16	MAY	27	(L) Desarrollo de proyecto personal con SuperCollider y Arduino
16	MAY	29	(M) Desarrollo de proyecto personal con SuperCollider y Arduino
16	MAY	31	(V) Presentación de proyectos finales FIN DE SEMESTRE

BIBLIOGRAFÍA

NÚMERO	TÍTULO
1	SHANKEN, E. (2009) <i>Inventar el futuro: Arte, electricidad, nuevos medios</i> . Estados Unidos: Fiction Department.
2	EVENS, A. (2005) <i>Sound ideas. music, machines and experience</i> . USA: University of Minnesota Press.
3	FLORIDI, L. (1999) <i>Philosophy and Computing, an introduction</i> . London: Routledge.
4	FULLER, M (2008) <i>Software studies. A lexicon</i> . Massachussetts: The MIT Press
5	MARGOLIS, J. (2009) <i>The arts and the definition of the human: Toward a philosophical anthropology</i> .
6	McLUHAN, M. (1986) <i>Understanding media: The extensions of man</i> . London: Darmouth College.
7	MANOVICH, L. (2005) <i>El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital</i> . Barcelona: Paidós Comunicación.

ACUERDOS DE EVALUACIÓN

El alumno deberá entregar oportunamente los trabajos requeridos, salvo entrega de justificante médico, que permitiría presentarlo en fecha posterior previamente acordada. Cumplir con un mínimo de 80% de asistencias. Se realizarán dos evaluaciones, una por cada unidad temática. En cada una de ellas, la participación y entrega de actividades representan el 70% de la calificación, el 30% restante, la actividad de investigación y exposición de temas relacionados a los contenidos del programa.

EVALUACIÓN