



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA**



**PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN ARTE Y DISEÑO
Modalidad presencial**

Programa

Interactividad

Clave	Semestre 6º	Créditos 4	Duración	16 semanas	
			Campo de conocimiento	Diseño / Medios Digitales /Sociedad y Cultura	
			Etapas	Intermedia	
Modalidad	Curso (X) Taller (X) Lab () Sem ()		Tipo	T ()	P () T/P (X)
Carácter	Obligatorio ()	Optativo (X)	Horas		
	Obligatorio E ()	Optativo E ()			
			Semana	Semestre	
			Teóricas	1	Teóricas 16
			Prácticas	2	Prácticas 32
			Total	3	Total 48

Seriación

Ninguna (X)

Obligatoria ()

Asignatura antecedente			
Asignatura subsecuente			
Indicativa ()			
Asignatura antecedente			
Asignatura subsecuente			
Objetivo general			
Hacer uso de procesos tecnológicos para la producción de proyectos interactivos dentro del arte y el diseño, teniendo como puntos de enfoque el público, el espacio específico y el usuario.			
Objetivos específicos			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Producir piezas analógicas y digitales interactivas para desarrollar proyectos en espacios virtuales y físicos. 2. Desarrollar proyectos con fundamento en los procesos de investigación-producción que repercutan en los diversos sectores de la sociedad. 3. Reconocer las tecnologías involucradas en el desarrollo de tecnologías y ambientes diseñados. 			
Índice temático			
	Tema	Horas Semestre	
		Teóricas	Prácticas
1	Maquinas de Interacción: revisión histórica de la interactividad.	6	0
2	Programación Visual.	3	10
3	Sensores y aplicaciones externas.	3	12
4	Sistemas de proyección interactiva: Videomapping	4	10

		Total	16	32
		Suma total de horas	48	
Contenido Temático				
Tema		Subtemas		
1		Maquinas de Interacción: revisión histórica de la interactividad. 1.1 La web. 1.2 Videojuegos y usabilidad. 1.3 Virtualidad. 1.4 Prácticas hipermediales.		
2		Programación Visual. 2.1 Introducción a TOUCH DESIGNER. 2.2 Interface. 2.3 Espacio de trabajo. 2.4 Operadores. 2.5 Sistemas de coordenadas. 2.6 Patches. 2.7 Flujos de trabajo.		
3		Sensores y aplicaciones externas. 3.1 Webcams: Imagen y movimiento de usuario. 3.2 Kinect: movimiento, proximidad, posición y profundidad de usuario. 3.3 MIDI: Protocolos de trabajo con triggers externos 3.4 Syphon: Servidor y cliente. 3.5 Synapse. 3.6 Arduino.		
4		Sistemas de proyección interactiva: Videomapping. 4.1 Producción audiovisual para proyección interactiva. 4.2 Mapeo de prototipos. 4.3 Experimentación de materiales y superficies. 4.4 Mapeo exterior.		
Estrategias didácticas			Evaluación del aprendizaje	
Exposición			(X)	Exámenes parciales
				()

Trabajo en equipo	(X)	Examen final	()
Lecturas	(X)	Trabajos y tareas	(X)
Trabajo de investigación	(X)	Presentación de tema	()
Prácticas (taller o laboratorio)	(X)	Participación en clase	(X)
Prácticas de campo	()	Asistencia	()
Aprendizaje por proyectos	()	Rúbricas	()
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Portafolios	(X)
Casos de enseñanza	()	Listas de cotejo	()
Otras (especificar)	()	Otras (especificar) Proyectos finales	(X)

Perfil profesiográfico

Título o grado	Licenciatura en Artes Visuales, Medios Audiovisuales, Arte Digital.
Experiencia docente	Clases frente a grupo y/o talleres especializados por lo menos durante 2 años.
Otra característica	

Bibliografía básica

- Levy, P. (2007). Cibercultura, Barcelona: Antrophos.
- Lieser, W. (2009). Arte digital. Alemania: Taschen.
- Noble, J. (2012). Programming interactivity, a designer's guide to processing. (2a ed.) USA: O'Reilly Media.
- Oliver, G. (2010). Media art histories. USA: MIT Press.
- Sorkhabi, O. (2014). Introduction to touch designer. Nvoid art-tech limited. EUA.

Bibliografía complementaria

- Brea, J. (2002). La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca.
- Gálvez, A. (2004). Posicionamientos y puestas en pantalla. Un análisis de la producción de sociabilidad en los entornos virtuales. Barcelona: UAB.
- McLuhan, M. (1996). Comprender los medios de comunicación, las extensiones del ser humano. Barcelona: Paidós.
- O'Sullivan, D. y Tom, I. (2006). Physical computing. USA: Thomson.
- Turkle, S. (1997). La vida en la pantalla: La construcción de la identidad en la era de internet. Barcelona: Paidós.