



UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
FACULTAD DE ARTES-ASAB
PROYECTO CURRICULAR
ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES
SYLLABUS

IDENTIFICACIÓN DEL ESPACIO ACADÉMICO

Asignatura Cátedra _____ Grupo de Trabajo _____

NOMBRE: MEDIA LAB

PLAN	CÓDIGO
280	

COMPONENTE: FORMACIÓN EN EL CAMPO DE LA PROFESIÓN

ÁREA: PROFESIONAL

NÚMERO DE CRÉDITOS: 3 HTD: 3 HTC: 2 HTA: 4

CUPO MÁXIMO DE ESTUDIANTES: 12

CUPO MÍNIMO DE ESTUDIANTES: 5

Obligatorio Básico _____ Obligatorio Complementario Electivo Intrínseco _____

Electivo Extrínseco _____

CATEGORÍAS METODOLÓGICAS

TEÓRICO _____ PRÁCTICO _____ TEÓRICO-PRÁCTICO:

Cátedra: _____ Ensamble: _____ Entrenamiento: _____ Magistral: _____ Prácticas:

Proyecto: _____ Seminario: _____ Taller: Tutoría: _____

Otra: _____ ¿Cuál? _____

NÚMERO DE DOCENTES PARA EL ESPACIO ACADÉMICO

3

PERFIL(ES) DOCENTE(ES)

Formación y experiencia docente universitaria en espacios académicos de ciencia, arte y tecnología.

JUSTIFICACIÓN DEL ESPACIO ACADÉMICO

La revolución de las tecnologías digitales a la cual asistimos desde diferentes roles hace necesario fomentar un espacio para la exploración sobre la capacidad que tienen el arte, la ciencia y la tecnología de generar conocimiento mediante proyectos de investigación colaborativos soportados en las tecnologías digitales de la información y la investigación, su capacidad de generar redes colaborativas alrededor del mundo, en campos como la comunicación inalámbrica (viral), la robótica, el sonido, la imagen, el medio ambiente, las energías alternativas, Big Data, la visualización de datos, las interfaces y la inteligencia artificial entre otros. Este espacio busca desarrollar los entornos numéricos que desde hace un tiempo han salido de la caja de computador que los contenía y ahora se integran con la materia de la cual está hecho el mundo y da lugar a novedosas formas de expresión artística.

OBJETIVO GENERAL

Fomentar proyectos creativos e innovadores en entornos colaborativos inspirados en los descubrimientos y avances producto de la revolución mediática global alrededor de la ciencia, el arte y tecnología que sean capaces de entrar en diálogo con diferentes entornos, locales o globales y que se proyecten hacia el futuro como semillas en la construcción de conocimiento.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Generar una plataforma creativa experimental sustentada en el conocimiento multidisciplinar para la transferencia de ideas.
- Generar un espacio abierto de investigación y creación donde los proyectos puedan estar en constante observación y crecimiento, abierto a visitantes que desde su punto de vista puedan generar una retroalimentación constructiva.
- Promulgar eventos para el intercambio de nuevas ideas tales como talleres, encuentros, seminarios y exposiciones que sean capaces de generar espacios de dialogo creativo con diferentes fuentes de conocimiento.
- Generar una plataforma digital donde los diferentes proyectos realizados queden consignados y abiertos a su continuo desarrollo amparado por las leyes de derechos de autor correspondientes.

COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y HABILIDADES DE FORMACIÓN

COMPETENCIAS COGNITIVAS

Saber-Saber:

Reflexiona sobre la influencia que tienen los medios y la experimentación en la producción de conocimiento y las nuevas formas de expresión artística.

COMPETENCIAS SOCIOAFECTIVAS

Saber-Ser:

Establece vínculos constructivos entre las potencias propias de la ciencia, el arte y la tecnología.

COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

Saber-Hacer:

Participa activamente de las redes de producción global de conocimiento e innovación.

SABERES PREVIOS

Prerrequisitos: Para cursar este espacio académico es necesario haber cursado los espacios académicos del área básica, componente de fundamentación y haber cursado los tres Talleres de Exploración Técnica.

CONTENIDOS

Como espacio de desarrollo de proyectos investigativos colaborativos, las actividades estarán guiadas en parte por el método científico y por la identificación de potencias creativas:

- Pregunta (proyecto).
- Investigación contextual.
- Creación o construcción de hipótesis.
- Experimentación.
- Socialización de resultados.
- Retroalimentación.

RECURSOS

Físicos:

Taller- Laboratorio con mesas de trabajo permanente. Computadores, equipos de medición, red inalámbrica de banda ancha, equipos audiovisuales, acceso a otros laboratorios.

Humanos:

La realización de charlas y talleres por parte de los profesores a cargo de la asignatura e invitados provenientes de diferentes áreas de conocimiento son parte fundamental de este espacio.

EVALUACIÓN

PRIMERA NOTA (6 semana) 35%

SEGUNDA NOTA (12 semana) 35%

EXAMEN FINAL (18 semana) 30%

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- MANOVICH, Lev 2001. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Cambridge, MITpress.
- LÉVY, Pierre. 1995. ¿Qué es lo virtual? Buenos Aires: Paidós
- LÉVY, Pierre. 2004. Inteligencia Colectiva, por una antropología del ciberespacio. Organización Panamericana de la salud
- -BRIGGS, BURKE, Peter. 2002. De Gutenberg a Internet. Una historia social de los medios de comunicación. Madrid: Taurus
- -DARLEY, Andrew. Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación
- -DEBRAY, Régis. 1992. Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente. Buenos Aires: Paidós
- LA FERLA, Jorge. 2007. El medio es el diseño audiovisual. Comité editorial. Departamento de diseño visual. Universidad de Caldas

Fecha de actualización: Octubre 2017