



Instituto Nacional de Bellas Artes  
Subdirección de Educación e Investigación Artística  
Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado "La Esmeralda"

**PLAN DE TRABAJO**  
**CICLO ESCOLAR 2019-2020-2**

|  |                               |
|--|-------------------------------|
| <b>Nombre de la asignatura</b><br><b>IMAGEN EN MOVIMIENTO II: MULTIMEDIA</b> |                               |
| <b>Etapas: INICIAL</b>   | <b>Semestre: CUARTO</b>       |
| <b>Nombre del docente: Marco Alberto Lara Rodríguez</b>                      |                               |
| <b>Horas semanales frente a grupo: 6</b>                                     | <b>Número de sesiones: 34</b> |
| <b>Fecha de elaboración: 20-11-2019</b>                                      |                               |

|  |
|--|
| <b>Presentación</b>  |
| <p>El curso de Multimedia tiene como propósito aproximar al alumno al uso de herramientas digitales, ya sea para la creación de piezas, para la difusión de su obra o como apoyo a sus propuestas actuales. Un espacio de dialogo donde se pretende que exista una reflexión en cuanto al rol que juegan las nuevas tecnologías en nuestro contexto inmediato y no solo en el campo del arte; haciéndolos así consientes de la creciente variedad de posibilidades que existen para la creación de contenidos artísticos.</p> <p>La finalidad del curso es la de fungir como una vía introductoria a las cambiantes estructuras informáticas y como estas se pueden aprovechar para que el alumno cree un sistema propio de investigación, desarrollo e implementación de ideas.</p> |



## Objetivos de aprendizaje

Objetivos de aprendizaje:

- Hacer una introducción al uso de herramientas digitales.
- Ampliar las posibilidades en cuanto a soportes, interacción, ubicuidad, divulgación, etc. que se puede tener con una pieza artística.
- Aproximar al alumno con medio que no sean necesariamente visuales.
- Mostrar alternativas en cuanto al uso que presuntamente debemos darle a las nuevas tecnologías.
- Encontrar puntos de coincidencia entre las técnicas tradicionales y las nuevas tecnologías para la creación de híbridos.
- Hacer uso de plataformas como el Internet para la difusión y consumo de materiales expresivos.
- Incorporación de métodos de investigación y apropiación del conocimiento que vayan acorde a la era digital.

## Temas y Subtemas

- Audio - edición y producción
  - Glitch - estructura informática e imagen
- GIF - animación cuadro por cuadro
- QTVR - Fotografía navegable y sensible
- Modelado 3D - Modelado y animación en Blender
- Video Mapping - Proyección digital en volúmenes.
- HTML - creación de páginas web
- Processing - programación
- Arduino - computo físico



## Metodología del curso

Metodología del curso:

El curso plantea la revisión en clase de una serie ejercicios que tienen como objetivo el aprendizaje, entendimiento e incorporación del pensamiento informático a su práctica artística.

El seguimiento del desempeño de cada alumno será revisado únicamente a través de un blog, el cual tiene que ser creado a partir del inicio del curso y durante la totalidad del mismo. Este servirá como una bitácora donde se irán vertiendo todos los resultados que se vayan dando a lo largo del semestre.

Todas las entregas deben de ser hechas en tiempo y forma.

Se hará una revisión de estrategias para la investigación de contenidos técnicos y conceptuales. Esto supone que el alumno tendrá que definir un tema de investigación propio, el cual se podrá desarrollar de manera individual o conjunta (dependiendo del caso), con la finalidad de producir una pieza para las muestras escolares.

La asistencia a clases, la participación activa, tanto en el aula, como en el blog son indispensables para la acreditación de la materia, ya que se busca crear un espacio colaborativo de trabajo.

La comunicación entre el maestro y los alumnos debe de ser constante, por lo que se creará un grupo en la red social facebook donde se informará sobre las actividades a realizar, además de servir como un espacio donde compartir referencias y comentarios pertinentes a la asignatura.



## Otras actividades programadas ( clases extra-muro, prácticas de campo)

- Visitas a exposiciones, físicas o virtuales.

## Bibliografía Básica / Complementaria

- Wands, Bruce; Art of the Digital Age, Thames & Hudson, 2006.
- Rush, Michael, New Media in Art, Thames & Hudson, 2005.
- Marina García y Antonio Albanés, Tesis Arte Digital, La Esmeralda, 1994.

\*Material bibliográfico, artículos, páginas en Internet con información relativa o complementaria a proyectos de los alumnos

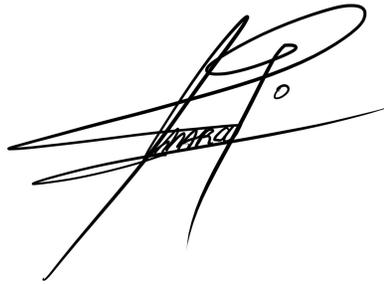
## Criterios de evaluación y acreditación

- 80% mínimo de asistencia
- Creación de blog de seguimiento
- Entrega de ejercicios
- Entrega de reportes de lectura y comentarios de exposiciones
- Asistencia a las sesiones plenarias de la materia
- Realización del proyecto y pieza final para las muestras de fin de semestre

Requerimientos técnicos (equipo, servicios y/o espacio necesarios para realizar el curso. De ser posible con fechas para implementar programación)

- Equipo de computo.
- Acceso a Internet.
- Taller de fotografía.

Firma del Profesor (obligatoria)

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping, fluid strokes. The signature is centered within the designated box for the professor's signature.