

UNIDAD CUAJIMALPA		DIVISION CIENCIAS DE LA COMUNICACION Y DISEÑO		1/ 3
NOMBRE DEL PLAN MAESTRIA EN DISEÑO, INFORMACION Y COMUNICACION				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CREDITOS	6
4506045	TALLER DE SISTEMAS INTERACTIVOS		TIPO	OBL.
H. TEOR. 2.0			TRIM.	I AL III
H. PRAC. 2.0	SERIACION			NIVEL
				MAESTRIA

OBJETIVO(S) :

OBJETIVO GENERAL:

Al final de la UEA el alumno sea capaz de:

Proponer y desarrollar proyectos relevantes que involucren sistemas interactivos para la expresión y visualización.

OBJETIVOS PARCIALES:

Al final de la UEA el alumno sea capaz de:

1. Entender cómo pueden utilizarse los sistemas interactivos como formas de expresión y visualización de información.
2. Entender cuáles son las principales áreas de experimentación en el área de sistemas interactivos.
3. Conocer las técnicas básicas para llevar a cabo proyectos de sistemas interactivos como medios de expresión y visualización de información.
4. Diseñar e implementar un proyecto de sistemas interactivos como medios de expresión y visualización de información.

CONTENIDO SINTETICO:

1. Introducción a los sistemas interactivos.
2. Conceptos básicos y ejemplos de Inteligencia Artificial.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 23

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 4506045 TALLER DE SISTEMAS INTERACTIVOS

3. Introducción a Internet de las cosas.
4. Programación interactiva y electrónica.
5. Elementos de computación para el Arte y el Diseño.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

El profesor deberá propiciar en todo momento la discusión analítica y crítica del contexto que propicia el surgimiento del sistema tecnológico estudiado, así como la discusión en el grupo de sugerencias de innovación. La conducción del proceso de enseñanza-aprendizaje podrá contemplar además:

- Exposiciones temáticas por parte del profesor.
- Lecturas
- Discusión grupal.
- Prácticas.
- Taller de producción.

MODALIDADES DE EVALUACION:

Evaluación Global:

Se ponderarán las siguientes actividades a criterio del profesor:

- Desarrollo de casos de estudio por equipo.
- Trabajos de investigación.
- Evaluaciones periódicas.
- Participación tanto en las sesiones teóricas como prácticas.
- Elaboración de un proyecto de sistemas interactivos.
- Evaluación terminal.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Stephen, W. Information Arts. Intersections of Art, Science, and Technology. Leonardo Books. MIT Press. 2002.
2. Blais, J., & Ippolito, J. At the Edge of Art. Thames & Hudson. 256p. 2006.
3. Wardrip-Fruin, N., & Montfort, N. The New Media Reader. The MIT Press. 2003.
4. Russell, S., & Norvig, P. Artificial Intelligence: A Modern Approach (2nd Edition). Prentice Hall Series in Artificial Intelligence. 1132 p. 2009.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 423

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 4506045

TALLER DE SISTEMAS INTERACTIVOS

5. Manovich, Lev. The Language of New Media. Leonardo Books. 2002.
6. Noble, J. Programming Interactivity. O'Reilly, 2013.
7. Rinaldo, K. Interactive Electronics for Artist and Inventors. 2000. [En línea]. Disponible a partir de: <http://newmediaartist.org/>
8. Mc Roberts, M. Beginning Arduino. Technology in Action. 2012.
9. Greenberg, I. Processing: Creative Coding and Computational Art. FriendSoft. 2007.
10. Pearson, M. Generative Art: A practical guide to using processing. Manning Publications Co. 2011.
11. Bohnacker, H., Gross, B. & Laub, J. Generative Design. Visualize, Program and Create with Processing. Verlag Hermann Schmitt. Maiz. 2012.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 423

EL SECRETARIO DEL COLEGIO