



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA
DIVISION DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS
DEPARTAMENTO ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ACADEMIA DE

ARTE Y REPRESENTACIÓN

I	NOMBRE DE LA MATERIA	MULTIMEDIA PARA EL ARTE				
	TIPO DE ASIGNATURA	CURSO-TALLER	CLAVE	IF209		
II	CARRERA	LICENCIATURA EN MULTIMEDIA				
	ÁREA DE FORMACIÓN	OPTATIVA ABIERTA				
III	PRERREQUISITOS	NINGUNO				
IV	CARGA GLOBAL TOTAL	80 Hrs.	TEORÍA	48 Hrs.	PRÁCTICA	32 Hrs.
V	VALOR EN CRÉDITOS					
FECHA DE CREACIÓN	01/02/2011	FECHA DE MODIFICACIÓN	15/02/2011	FECHA DE EVALUACIÓN	28/02/2011	

VI. OBJETIVO GENERAL:

DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS NECESARIAS PARA LA COMPRENSIÓN, ANÁLISIS, CONSTRUCCIÓN Y FINALIDADES DE LA MULTIMEDIA PARA LA CREACIÓN ARTÍSTICA.

OBJETIVOS PARTICULARES:

- Que los alumnos conozcan lo que es el arte y los elementos que lo componen.
- Que identifiquen las trayectorias del arte a lo largo de la historia hasta llegar a la era digital e hipermedia.
- Conocer de que manera la multimedia se puede relacionar o combinar con el arte.
- Identificar los fundamentos de para poder crear arte multimedia.
- Analizar conceptos del color y composición de formas.
- Conocer y aplicar algunas técnicas básicas foto-audio-vídeo -modelación y animación 2D y 3D para la realización de un producto creativo digital.
- Saber crear una aplicación multimedia completa con finalidad artística que se presentará al final del curso.
-

VII. CONTENIDO TEMÁTICO DESARROLLADO:

UNIDAD 0.- Análisis de conocimientos previos de los alumnos. Encuadre presentación del programa, objetivos y organización operativa. Exposición del proyecto final y de sus fases parciales.

UNIDAD 1.- CONCEPTOS BÁSICOS:

- 1.1¿Qué es el Arte?
- 1.2Concepto de Multimedia.
- 1.3Multimedia artístico y arte multimedia: afinidades y finalidades.

UNIDAD 2.- TRAYECTORIAS ARTÍSTICAS:

- 2.1 Clasificación de las Artes.
- 2.2 Las Bellas Artes.
- 2.3 Corrientes artísticas tradicionales.
- 2.4 Arte digital fotográfico, vídeo-arte y realidad virtual.
- 2.5 Arte 3D en el vídeo-juego con finalidad didáctico/informativa.
- 2.6 Proyectos artísticos teatrales y performance interactiva en espacios reales y simulados.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA
DIVISION DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS
DEPARTAMENTO ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

UNIDAD 3.- ELEMENTOS CLAVE DE LA COMPOSICIÓN DIGITAL Y ÉTICA PROFESIONAL:

3.1 Creatividad.

3.1.1 Concepto;

3.1.2 Ejercicios para desarrollarla;

3.2 El color.

3.2.1 Clasificación en base a luz o pigmento;

3.2.2 Tipos de colores;

3.2.3 Psicología y simbología del color;

3.3 El sonido.

3.3.1 ¿Qué es el sonido?

3.3.2 Tipos de sonidos;

3.4 Composición de imagen gráfica, fotográfica y finalidades del retoque;

3.5 Trabajo sobre concepto.

3.5.1 Performance artística gráfica, volumétrica, humana y mixta;

3.5.2 Interactividad y navegación para divulgación cultural y/o comunicación emocional

3.5.3 Museo, exposición, presentación: procesos y finalidades;

3.5.4 Arte para el metaverso, el arte portable (para I-pad y celulares);

3.6 Bases sobre el ética profesional en el arte y la comunicación para museos, exposiciones digitales de arqueología e información histórico-artística.

UNIDAD 4.-LAS TÉCNICAS DIGITALES MULTIMEDIA DE COMPOSICIÓN Y PRESENTACIÓN DEL ARTE:

4.1 Fotografía digital: *Gigapíxel e hyperfoto* de J.F. Rauzier, infografía, *efecto A.Dragan* ;

4.2 La creación y la simulación de un espacio volumétrico interactivo;

4.2.1 Reglas de composición volumétrica: medidas, antropometría básica, bases de relieve topográfico para *3D mapping, lighting y texturizing*;

4.2.3 Desarrollo y diseño CAD2d y 3D (3D max, Google Sketch-up, PhotoModeler 6.2.2, V-Ray) para construcción y reconstrucción volumétrica digital partiendo de un modelo real;

4.2.4 Animación 2D, 3D, el holograma estereoscópico de *Dimension Studios* y el caso *C.A.V.E . Automatic Virtual Environment*;

4.2.5 Panorama a 360° y recorridos virtuales interactivos para exposición de arte o el entretenimiento (Suite *easypano*);

4.3 Sincronización audio-vídeo para *video-jockey* profesional (Resolume 2.41);

4.4 Grabación con cámara múltiple para proyección sincronizada en pantallas múltiples;

4.5 La proyección sobre objetos, edificios y actores humanos para *video-performance*.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA
DIVISION DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS
DEPARTAMENTO ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

El método de enseñanza aprendizaje es mixto: analítico-explicativo a cada comienzo de cada unidad y deductivo-constructivo en la fase mediana y final de la unidad misma. La clase será dinámica con interacción profesor- alumno, alumno -alumno, alumnos - profesor. Se usarán proyectores, computadoras y conexiones a Internet.

El curso será presencial y se complementará clases en línea, en el cuál los alumnos podrán consultar material y composiciones parciales o del docente o indicadas por él. El estudiante deberá interactuar de manera real y virtual con el instructor y sus compañeros utilizando a la vez el correo electrónico, un EVEA, páginas Web, Chat y metaversos.

Se realizarán trabajos individuales y trabajos en equipo de manera presencial y/o mediante una plataforma educativa en línea, en esta última participando en foros de discusión, talleres, wikis y diarios.

Para ser evaluado, el alumno deberá de presentar dos trabajos y cinco ejercicios durante el curso (que demuestren el correcto manejo de los software usados en el curso). La participación constante del estudiante a lo largo del curso será importante porque de eso dependerá su evaluación final. A cada ejercicio seguirá una retroalimentación del docente y de los compañeros.

El profesor coordinará y supervisará el aprendizaje con asesorías presenciales y en línea. Se monitoreará el trabajo individual del grupo para garantizar el cumplimiento de las actividades, procurando que cada alumno forme su propio criterio y se capacite aprendiendo a expresarse.

El alumno desempeñará un papel activo mediante su participación en cada uno de los temas, obteniendo información tanto en la biblioteca consultando tanto la bibliografía sugerida, como la considerada por el alumno, además de toda la información complementaria que pueda obtener por medio de Internet. El manejo de los *softwares* indicados en la unidad 4 (en versión de prueba) se considera un elemento indispensable para el cumplimiento de los objetivos del curso.

IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Ortiz Hernández, Georgina. *El significado de los colores*. México: Trillas, Reimpresión, 2001.

Calvera, Anna. *Arte ¿? Diseño*, Barcelona, Gustavo Gili, 1ed. 2004

Langer, Ellen J. *La creatividad consciente; de cómo reinventarse a través del arte*, Barcelona, Paidós Ibérica, 2006

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA Y DIGITAL:

Matín Sylvia, *Videoarte*, Taschen, 2006

<http://bcchang.com/vrlab/index.php>

<http://tecnologia21.com/video-proyeccion-3d-edificio>

<http://www.e-abaco.net/2011/01/28/proyeccion-3d-en-francia/> <http://www.youtube.com/watch?v=NwK3HNtaEks&feature=related> <http://www.youtube.com/watch?v=iwu1SvrFXJl&feature=related>
http://www.taringa.net/posts/downloads/1115199/Resolume-v2_41-Videojockey-Software.html

<http://www.rauzier-hyperphoto.com/http://www.doppelart.com/>

<http://andrzejdragan.com/>

http://www.eyeliner3d.com/musion_eyeliner_setup_video.html <http://www.dimensionalstudios.com/index.html>
http://www.youtube.com/watch?v=8p6N_Ow5xRg&feature=related <http://www.youtube.com/watch?v=OawD-t3s0PQ&feature=related>

<http://www.hyper-photo.com/grandes/paris.html>)

<http://www.youtube.com/watch?v=lnQpB6ozFtw> <http://arqueologia3d.blogspot.com/2010/03/reconstruccion-3d-de-la-acropolis-de.html>

<http://en.expo.cn/#&c=home>

<http://www.googleartproject.com/>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA
DIVISION DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS
DEPARTAMENTO ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

<http://pompeii.virginia.edu/>

http://www.adarveproducciones.com/Valencia_Reconstruccion_2D_3D_infografia_animacion_fachadas_edificios_estancias_habitaciones.html

<http://www.arte.go.it/servizi/Expo3d/index.htm>

<http://www.easypano.com/download-modelweaver.html>

<http://www.arsvalue.com/webapp/gallerie-arte/index.aspx>

<http://www.tradky.com>

<http://www.forocreativo.net/>

<http://arte-actual.blogspot.com/2010/05/arte-multimedia-para-todos-los-gustos.html>

http://www.quesabesde.com/noticias/gigafotografia-gigafotos.1_6220

X. CONOCIMIENTOS, APTITUDES, ACTITUDES, VALORES, CAPACIDADES Y HABILIDADES QUE EL ALUMNO DEBE ADQUIRIR:

En este curso se conocerán conceptos fundamentales para comprender de qué manera se conjuga el arte y la multimedia, según las formas del arte visual y digital, así como se aprenderá a analizar, desmontar y crear por entero un proyecto multimedia artístico con finalidades educativas, comerciales y/o de entretenimiento que contenga a la vez estética e interactividad múltiple. La asignatura está orientada a la adquisición de los siguientes

CONOCIMIENTOS:

- Comprender y analizar que es el arte y las etapas a lo largo de la historia
- Identificar cuáles son las clasificaciones del arte en base a diversos elementos.
- Comprender y analizar lo que es la multimedia y la relación que tiene con el arte.
- Identificar conceptos básicos sobre el uso del color, composición de formas y sonido.
- Conocer que actividades pueden realizar para estimular la creatividad
- Aplicar y crear un proyecto de arte multimedia.

HABILIDADES:

- Analizar críticamente cada producto artístico multimedia diferenciándolo por sus finalidades, características, objetivos, técnicas, sistemas de navegación/fruición.
- Complementar el aprendizaje en otros cursos básicos de la carrera potenciando y enfocando la creatividad en el ámbito de la producción multimedia.
- Utilizar técnicas de composición y software específicos para: panorama a 360° interactivo, video proyección asistida, modelado CAD 3D reconstruyendo una volumetría real o simulada, infografía y *rendering*, video-composición y sonorización audio. Utilizar técnicas de creación y construcción de proyectos colaborativos en línea.
- Buscar y analizar información en forma independiente para uso grupal compartido.
- Aprender utilizando un aula virtual (plataforma de aprendizaje) como complemento de las actividades en clase.
- Capacidad para lograr comunicarse ágil y correctamente en una comunidad virtual.

ACTITUDES Y VALORES:

- Desarrollar su capacidad de ser competitivo, propositivo, crítico y autocrítico



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA
DIVISION DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS
DEPARTAMENTO ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

- Aprender a trabajar de manera individual y en equipo de forma virtual con responsabilidad y puntualidad.
- Respetar y cumplir con las fechas y plazos marcados para las actividades utilizando la tecnología.
- Aprender a trabajar con profesionalismo, calidad, creatividad.
- Desarrollar un pensamiento reflexivo y positivo.

XI. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

El alumno será capaz de conocer lo que es el arte y los elementos que lo conforman para poder combinarlo con la multimedia según los dos enfoques profesionales actuales:

- Creación de arte multimedia y audio-vídeo animado interactivo en ambientes reales y simulados 3D;
- Creación de productos de presentación multimedia interactivas para la comunicación artístico- museística y del entretenimiento.

XII. EVALUACIÓN

Considerando los lineamientos establecidos en el capítulo II de la planeación de evaluación (art. 7 al 10 principalmente del reglamento general de evaluación y promoción de los alumnos).

Acreditación: asistencia mínima 80%. Sí hay extraordinario

Trabajos terminados 90%

Calificación:

Evaluación continua	- Trabajos participativos en clase	20%
	- Promedio trabajos parciales	20%
	- Actividades complementarias: foros presenciales y en línea, visitas reales y virtuales, blogs y bitácoras de trabajo	15%
	- Examen con presentación de producto multimedia final*	45%
Total		100%

* Al finalizar el curso se realizará una exposición donde se presentan los trabajos en distintas técnicas de manera individual y en equipo la presentación de un vídeo animado y sonorizado dentro de un espacio volumétrico real (performance o vídeo proyección con 3d mapping) o simulado en 3D interactivo y navegable (puede ser en línea).



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA
DIVISION DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS
DEPARTAMENTO ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

En caso de aplicación de examen departamental se pedirá al examinando la preparación de un trabajo final con las técnicas de la unidad 4 (a decidirse entre los maestros de la asignatura) Valor 50%. El estudiante deberá además demostrar conocimiento de los temas de las cuatro unidades a través de un cuestionario de respuesta múltiple de 20 preguntas. Valor 30%. Por medio de un coloquio oral con el apoyo de una bitácora personal digital el estudiante presentará ejemplos sobre los temas de las unidades estudiadas en el curso. Valor 20%

XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA:

Ing. fortunato palomera manzo

ARQ. FRANCESCO TOMASELLI.

XV. PROFESORES PARTICIPANTES

Ing. Fortunato Palomera Manzo

Arq. Francesco Tomaselli

CREACIÓN DEL CURSO: 27 de Agosto del 2007
MODIFICACIÓN DEL CURSO: ING. CML Karina Martínez Fuentes..Agosto 2010
EVALUACIÓN DEL CURSO: Agosto 2010
REVISIÓN ANTERIOR: Ing. fortunato palomera manzoDIC 2010
ACTUALIZACIÓN DEL CURSO: ARQ. FRANCESCO TOMASELLI.....ENERO 2011
Ing. fortunato palomera manzoenero 2011

<hr/> M.TRA DALIA LIZZETTE LÓPEZ JIMÉNEZ PRESIDENTE DE LA ACADEMIA DE HUMANIDADES	<hr/> DRA. GABRIELA SCARTASCINI SPADARO JEFE DEL DEPARTAMENTO DE ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
<hr/> DR. CARLOS GAUNA RUIZ DE LEÓN DIRECTOR DE LA DIVISIÓN DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS	