

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CD. JUÁREZ
INSTITUTO DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE
DEPARTAMENTO DE ARTE

Carta Descriptiva

I. Identificadores del Programa:					
Clave:				Créditos:	4
Materia:	Teoría de Medios Audiovisuales				
Depto:	Departamento de Arte				
Instituto:	Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte				
Nivel:	Intermedio				
Horas:	2 hrs.	2 hrs.		Tipo:	Curso
	Totales	Teoría	Práctica	Teórica	

II. Ubicación:

Antecedentes:

Consecuentes:

III. Antecedentes

Conocimientos:

Conocimientos básicos de medios audiovisuales. Haber visto mucho cine, y mucha televisión, haber escuchado mucha radio y ser usuario habitual de Internet.

Habilidades y destrezas:

Capacidad crítica que le permita abordar los medios audiovisuales como algo más que solamente una fuente de entretenimiento

Actitudes y Valores:

Curiosidad. Capacidad y gusto por leer entre líneas.

IV. Propósitos generales

Desarrollar un planteamiento teórico que permita reconocer los medios audiovisuales como fuentes y fuerzas potenciales de cambio en la producción, apreciación, teorización y crítica del arte y la cultura en general.

V. Objetivos: Compromisos formativos e informativos

Conocimiento:

Estudiar y analizar historias y motivos de los medios audiovisuales así como algunos planteamientos teóricos que nacieron a partir de ellos.

Habilidades:

Aplicar los conocimientos adquiridos al enfrentarse a argumentos audiovisuales mediatizados.

Actitudes y valores:

Comprender y apreciar las posibilidades de la tecnología audiovisual y los argumentos que se producen a partir o por medio de esta.

Problemas que puede solucionar:

Integrar el conocimiento para aplicarlo en la experiencia personal al abordar piezas de artes producidas a partir de tecnología audiovisual.

VI. Condiciones de operación

Espacio: Típico

Aula: Multimedia

Taller: Computadoras

Laboratorio: No Aplica

Población: Número deseable: 15
Máximo: 15

Mobiliario: Mesas y computadoras

Material educativo de uso frecuente: Laptop, canon de proyección, TV, reproductor de DVD y VHS

VII. Contenidos y tiempos estimados

Contenido	Sesión
1. El Cine cómo introducción a la Audiovisión (Chion, Kurt Cobain: About a Son, Drift, Young-Hae Chan)	3
2. Del Cine al Video (Olhagray y Elwes, Paik, Viola, Gordon, Oursler)	2
3. Hipertexto (Borges, Turing, Bush, Nelson y Berners-Lee, Clark)	2
4. Del Videojuego como medio (Turkle, Space War, Pac-Man, Doom, Sims, 2nd Life)	1
5. Determinismo Tecnológico.- Pro y Contra (McLuhan, Enzensberger, Baudrillard y Williams, Jodi, Klima, Media Matters, Indy Media, Irrational)	2
6. Potenciales del Cyborg (Haraway y Hershman, Lozano Hemmer, Stelarc)	2
7. Teoría Memética (Dawkins, Blackmore, otros, Adbusters)	2
8. Virus mediáticos (Burroughs y Rushkoff, CutUp Collective, Electronic Disturbance Theater)	2

VIII. Metodología y estrategias didácticas

1. Metodología Institucional:

2. Metodología y estrategias recomendadas para el curso:

- a) Presentaciones de temas acordes al tema teórico de la sesión.
- b) Alentar y exigir participación constante del alumnado.
- c) Desarrollar dinámicas que pongan en *práctica* los conceptos teóricos analizados.

IX. Criterios de evaluación y acreditación

A) Institucionales de acreditación:

Acreditación mínima de 80 % de las clases programadas.

Entrega oportuna de trabajos

Pago de derechos

Calificación ordinaria mínima de 7.0

Permite examen de título: Sí

B) Evaluación del curso:

Presentaciones: 30 %

Ejercicios: 20 %

Participación: 20%

Trabajo final: 30%

X. Bibliografía

A) Bibliografía obligatoria

1. Chion, Michel (1990) La Audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el

sonido

2. Olhagaray, Néstor (2002) Del Video-Arte al Net Art
3. Wardrip-Fruin, Noah y Montfort, Nick ed. (2003) The New Media Reader

B) Bibliografía de lengua extranjera

1. Elwes, Catherine (2005) Video Art, A Guided Tour.
2. McLuhan, Marshall (1964) Understanding Media
3. McLuhan, Marshall y Eric (1988) Laws of Media: The New Science.
4. Townsend, Chris (2004) The Art of Bill Viola
5. Dawkins, Richard (1975) El Gen Egoísta
6. Blackmore, Susan (2000) The Meme Machine
7. Rushkof, Douglas (2000) Media Virus
8. Burroughs, William (1962) The Ticket that Exploded

C) Bibliografía complementaria y de apoyo

XI. Observaciones y características relevantes del curso

XII. Perfil deseable del docente

Licenciado y/o maestro en Arte.

Fecha de Revisión

19 / Febrero / 2007