



Universidad Nacional Mayor de San Marcos  
Escuela Profesional de  
Ciencia de la Computación  
Silabo del curso  
Periodo Académico 2018-II

1. **Código del curso y nombre:** GH1002. Arte y Tecnología (Obligatorio)
2. **Créditos:** 1
3. **Horas de Teoría y Laboratorio:** 2 HP; (15 semanas)
4. **Docente(s)**

Atención previa coordinación con el profesor

**5. Bibliografía**

- [J12] Maeda J. *Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists*. Cambridge: The MIT Press, 2012.
- [S02] Wilson. S. *Intersections of Art, Science and Technology*. Cambridge: The MIT Press, 2002.

**6. Información del curso**

- (a) **Breve descripción del curso** El curso busca dar una visión global, histórica y crítica de las transformaciones y sinergias del arte contemporáneo. Donde los alumnos se aproximan a dos componentes del arte y diseño contemporáneo: las prácticas interdisciplinarias y a los puntos de contacto entre las artes y los procesos tecnológicos y de ingeniería.
- (b) **Prerrequisitos:** EG0004. Desafíos Globales. (1<sup>er</sup> Sem)
- (c) **Tipo de Curso:** Obligatorio
- (d) **Modalidad:** Presencial

**7. Objetivos específicos del curso.**

- Desarrollar la capacidad de analizar información .
- Desarrollar la capacidad de interpretar información.
- Desarrollar la Capacidad de trabajo en equipo.
- Desarrollar la Capacidad de comunicación oral.
- Reconocer la necesidad del aprendizaje permanente.

**8. Contribución a los resultados (Outcomes)**

- d) Trabajar efectivamente en equipos para cumplir con un objetivo común. (**Usar**)
- e) Entender correctamente las implicancias profesionales, éticas, legales, de seguridad y sociales de la profesión. (**Usar**)
- f) Comunicarse efectivamente con audiencias diversas. (**Usar**)
- n) Aplicar conocimientos de humanidades en su labor profesional. (**Usar**)
- o) Mejorar las condiciones de la sociedad poniendo la tecnología al servicio del ser humano. (**Usar**)

**9. Competencias (IEEE)**

- C10.** Comprensión del impacto en las personas, las organizaciones y la sociedad de la implementación de soluciones tecnológicas e intervenciones.⇒ **Outcome d,n,o**

**C17.** Capacidad para expresarse en los medios de comunicación orales y escritos como se espera de un graduado.⇒ **Outcome f**

**C18.** Capacidad para participar de forma activa y coordinada en un equipo.⇒ **Outcome f**

**C21.** Comprender el aspecto profesional, legal, seguridad, asuntos políticos, humanistas, ambientales, culturales y éticos.⇒ **Outcome e**

## 10. Lista de temas a estudiar en el curso

1. Arte y Tecnología
2. Arte Digita
3. Prototipado, análisis y creación

## 11. Metodología y Evaluación

### Metodología:

#### Sesiones Teóricas:

Las sesiones de teoría se llevan a cabo en clases magistrales donde se realizarán actividades que propicien un aprendizaje activo, con dinámicas que permitan a los estudiantes interiorizar los conceptos.

#### Sesiones de Laboratorio:

Para verificar que los alumnos hayan alcanzado el logro planteado para cada una de las unidades de aprendizaje, realizarán actividades que les permita aplicar los conocimientos adquiridos durante las sesiones de teoría y se les propondrá retos que permitan evaluar el desempeño de los alumnos.

#### Exposiciones individuales o grupales:

Se fomenta la participación individual y en equipo para exponer sus ideas, motivándolos con puntos adicionales en las diferentes etapas de la evaluación del curso.

#### Lecturas:

A lo largo del curso se proporcionan diferentes lecturas, las cuales son evaluadas. El promedio de las notas de las lecturas es considerado como la nota de una práctica calificada. El uso del campus virtual UTEC Online permite a cada estudiante acceder a la información del curso, e interactuar fuera de aula con el profesor y con los otros estudiantes.

#### Sistema de Evaluación:

## 12. Contenido

Unidad 1: Arte y Tecnología (12)	
Competencias esperadas: 4	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"><li>• Impulsar el interés por conocer sobre temas actuales de la sociedad peruana y del mundo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué es el arte y para qué sirve?</li><li>• El discurso artístico: identidad, territorio, política y sociedad.</li></ul>
Lecturas : [S02]	

Unidad 2: Arte Digita (24)	
Competencias esperadas: 3	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollo de habilidades como: creatividad, pensamiento crítico, observación y síntesis.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Arte Generativo.</li><li>• Net Art.</li><li>• Realidad Virtual.</li></ul>
Lecturas : [J12]	

<b>Unidad 3: Prototipado, análisis y creación (24)</b>	
<b>Competencias esperadas: 3</b>	
<b>Objetivos de Aprendizaje</b>	<b>Tópicos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos entienden la importancia y efectividad del trabajo en equipo tanto en la vida académica como profesional. Durante el semestre los estudiantes realizan actividades grupales e individuales cuyo objetivo común es la generación de un proyecto que vincule conceptos de arte, tecnología e ingeniería.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fabricación Digital.</li> <li>• Intervención: Acción y espacio público.</li> <li>• Presentación: Montaje, portafolio.</li> </ul>
<b>Lecturas : [S02]</b>	