



Facultad de Ingeniería Comisión Académica de Posgrado

Curso de Actualización 2010

Asignatura: Seminario del Taller de Arte y Programación

Profesor de la asignatura : Etienne Delacroix, docente libre, UR-EI;

Otros docentes de la Facultad:
Arq. Inés Bouvier, Gr. 2, UR-EI;
Danilo da Rosa, Gr. 1, UR-EI

Instituto ó Unidad: IIE
Departamento ó Area:

Fecha de inicio y finalización: primer semestre
Horario y Salón:

Horas Presenciales: 48

Arancel: \$u 5.000

Público objetivo y Cupos:

El seminario está dirigido a estudiantes y docentes universitarios de todas las carreras; también maestros de educación primaria y profesores de educación secundaria. Implica una carga horaria elevada en lo que respecta al trabajo de laboratorio.

Objetivos:

Este seminario busca volcar la experiencia generada en el Taller de Arte y Programación (TAP), a cargo del Prof. Etienne Delacroix entre los años 2001 y 2005, y continuar formando estudiantes que luego puedan aplicar lo aprendido tanto en su experiencia curricular y fuera del aula, como en los Talleres del TAP para escolares. Ver proyecto de extensión: "Resucitando chatarra en la escuela" en: <http://iie.fing.edu.uy/ense/asign/tap/>

Objetivos:

1 Crear un espacio para la asimilación y el aprendizaje de algunas destrezas necesarias para la creatividad: construir, armar, diseñar, recuperar; tanto hardware como software. Desmitificar la tecnología 'destapando' códigos (SW) y computadoras (HW)

2 Incentivar el trabajo en equipos multidisciplinarios y la elaboración de un lenguaje común de comunicación.

Facultad de Ingeniería Comisión Académica de Posgrado

3 Aprender a comunicar lo creado para socializar la experiencia y saber entender lo que el otro quiere. Poner en escena los conocimientos adquiridos, el intercambio de conocimientos

Conocimientos previos exigidos:

Conocimientos previos recomendados:

Se recomienda tener conocimientos básicos del uso de PC.

Metodología de enseñanza:

Se aplicará la metodología ya experimentada en los cursos de Taller de Arte y Programación (TAP), a cargo del Prof. Etienne Delacroix, desarrollada desde el año 2001.

Se trabajará, como ya se hizo en la experiencia del TAP, en la creación de producción simbólica (esculturas, programas, material audiovisual, etc.) a partir de chatarra digital y mediante el uso ingenioso de toda suerte de herramientas: desde productos de SW libre (editores, lenguajes, sistemas operativos, aplicativos de diseño, etc.) hasta material electrónico, motores, etc. La modalidad de trabajo es en taller, donde se juntan estudiantes de orígenes muy diversos y niveles de conocimiento variado.

Se propone una duración total del seminario de 30 hs. durante 6 semanas. Todas las clases se dictarán en el taller e incluirán: una clase teórico-práctica semanal de 2 horas de duración y una clase práctica semanal de 3 horas de duración de asistencia mínima obligatoria.

Se prevee además una carga horaria de 3 hs. semanales de horas de estudio asistido y evaluación.

Esto suma en total 48hs.

La primera mitad del seminario tendrá como objetivos generales que el alumno adquiera las destrezas y conocimientos básicos. Luego el alumno investigará según sus propios intereses y presentará un pequeño proyecto final en página web que documente lo aprendido y algún aspecto estudiado con mayor profundidad.

La presentación de dicho proyecto será requisito para la aprobación del seminario.

● Forma de evaluación:

Se aplicará durante el seminario la evaluación formativa, o sea, correcciones a medida que el estudiante realice su trabajo.

Para la evaluación final se darán 2 instancias, una de presentación o defensa de los proyectos de cada equipo a la totalidad del grupo, y otra en la que los docentes evaluarán el trabajo entregado o guardado por cada equipo en el servidor del curso.

Facultad de Ingeniería Comisión Académica de Posgrado

Se tendrá en cuenta para la evaluación en qué manera la presentación y el proyecto cumplen los objetivos del seminario.

Temario: Se propone una serie de temas interconectados entre sí, a veces implícitos y a veces explícitos; buscando que sean ‘descubiertos’ por el alumno.

- 1 La inteligencia colectiva
 - 2 El código abierto
 - 3 El hardware abierto: fabricación con chatarra electrónica
-

Bibliografía:

Pierre Levy “Inteligencia Colectiva”
ISBN: 2-7071-2693-4

Neil Gershenfeld “Fab. The coming revolution on your desktop –from personal computers to personal fabrication”
ISBN:0-465-02745-8

Gilbert Simondon “Du mode d’existence des objets techniques”
ISBN: 2700734149

Boaventura de Sousa Santos: “A gramática do tempo: para unha nova cultura política”
ISBN: 85-249-1242-1

Rodrigo Arocena, Isabel Bortagaray, Judith Sutz: “Reforma Universitaria y Desarrollo.”
ISBN: 978-9974-0-0426-9