



EDUCACIÓN CON
RESPONSABILIDAD
SOCIAL

UNIVERSIDAD DE COLIMA



Facultad de Telemática.
Ingeniería en tecnologías de internet.

MediaLab.

Jose Alejandro Tenorio Cebreira.
Miguel Alexander Rizo Renteria.
Angel Alfredo Zamora Moran.

Colima, Col.
25 de octubre del 2023.

Índice

Índice	2
Resumen.	3
Introducción.	4
¿Cuál es el modelo de MediaLab?	5
El modelo de MediaLab ofrece una serie de ventajas, entre las que se encuentran:	5
Desventajas del modelo de MediaLab	6
Ejemplos de MediaLab	8
Discusión y Conclusiones	11
Conclusiones Personales.	12
Referencias	14

Resumen.

En este trabajo se hablara sobre el cruce del arte y la tecnología del modelo de MediaLab, se hablara sobre lo que es, las ventajas, desventajas y todo lo que tiene que ver con el modelo de MediaLab, además de para qué sirve esto.

Ya que toda esta información es importante tomarla en cuenta para que los usuarios y nosotros podamos tomar la al momento de realizar esta información.

Introducción.

El cruce del arte y la tecnología es un fenómeno que ha ido en aumento en los últimos años. Los avances tecnológicos han permitido a los artistas explorar nuevas formas de expresión y ofrecer experiencias más interactivas e inmersivas al público.

El modelo de MediaLab es un enfoque para el cruce del arte y la tecnología que se basa en la colaboración entre artistas, científicos e ingenieros. Este modelo tiene como objetivo crear nuevas formas de arte que sean tanto innovadoras como accesibles.

¿Cuál es el modelo de MediaLab?

El modelo de MediaLab se basa en la idea de que el arte y la tecnología son dos campos que se pueden beneficiar mutuamente. El arte puede inspirar a los científicos e ingenieros a desarrollar nuevas tecnologías, y la tecnología puede permitir a los artistas crear nuevas formas de expresión.

El modelo de MediaLab se basa en cuatro principios fundamentales:

Colaboración: El arte y la tecnología deben desarrollarse en colaboración entre artistas, científicos e ingenieros.

Innovación: El arte y la tecnología deben ser innovadoras y desafiar los límites de lo que es posible.

Accesibilidad: El arte y la tecnología deben ser accesibles a un público amplio.

Impacto social: El arte y la tecnología deben tener un impacto positivo en la sociedad.

Ventajas del modelo de MediaLab

El modelo de MediaLab ofrece una serie de ventajas, entre las que se encuentran:

Creación de nuevas formas de arte: El modelo de MediaLab permite a los artistas crear nuevas formas de arte que serían imposibles sin la tecnología.

Accesibilidad al arte: El modelo de MediaLab hace que el arte sea más accesible a un público amplio, ya que la tecnología permite a los artistas crear obras que pueden ser disfrutadas por personas de todas las edades y habilidades.

Impacto social: El modelo de MediaLab puede tener un impacto positivo en la sociedad al fomentar la creatividad, la innovación y el pensamiento crítico.

Desventajas del modelo de MediaLab

Desventajas del modelo de MediaLab

Coste: El desarrollo de nuevas formas de arte y tecnología puede ser costoso, tanto en términos de tiempo como de dinero. Esto puede ser una barrera para los artistas y las instituciones que quieren participar en este tipo de proyectos.

Complejidad: El modelo de MediaLab requiere la colaboración de personas con diferentes habilidades y conocimientos, lo que puede ser difícil de coordinar y gestionar. Esto puede llevar a retrasos y problemas de comunicación.

Cultura del consumismo: El modelo de MediaLab puede contribuir a la cultura del consumismo, ya que las nuevas formas de arte y tecnología pueden ser vistas como productos que deben ser comprados o adquiridos. Esto puede distraer del propósito original del arte, que es comunicar ideas y emociones.

Para qué sirve el modelo de MediaLab

Investigación: El modelo de MediaLab puede utilizarse para investigar nuevas formas de arte y tecnología. Esto puede ayudar a los artistas a explorar nuevas posibilidades expresivas y a los científicos e ingenieros a desarrollar nuevas tecnologías.

Educación: El modelo de MediaLab puede utilizarse para educar a las personas sobre el cruce del arte y la tecnología. Esto puede ayudar a las personas a comprender mejor el mundo que les rodea y a desarrollar su creatividad.

Divulgación: El modelo de MediaLab puede utilizarse para divulgar el arte y la tecnología al público general. Esto puede ayudar a las

personas a apreciar el arte y la tecnología y a comprender su impacto en la sociedad.

Además de estas ideas, también podrías considerar incluir ejemplos específicos de cómo se han manifestado estas desventajas y propósitos en la práctica. Por ejemplo, podrías mencionar el costo de proyectos de arte digital como "The Merge" de Beeple, o la complejidad de proyectos de realidad aumentada como "The Garden" de Marshmallow Laser Feast. También podrías mencionar ejemplos de cómo el modelo de MediaLab se ha utilizado para fines educativos, como el proyecto "The Art of Code" del MIT Media Lab, o para fines de divulgación, como el proyecto "The Internet of Dreams" del Barbican Centre.

Espero que estas ideas te sean útiles.



Ejemplos de MediaLab

Existen diferentes ejemplos que tienen que ver con MediaLab de Cerámica utilizando esa información.



Hay muchos otros ejemplos de medialabs en todo el mundo. A continuación se presentan algunos de los más conocidos:

- Medialab-Prado (Madrid, España): Es uno de los medialabs más antiguos y reconocidos del mundo. Fue fundado en 2004 por el Ayuntamiento de Madrid y el Ministerio de Cultura de España.
- MIT Media Lab (Cambridge, Massachusetts, Estados Unidos): Es un centro de investigación del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) que se centra en las nuevas tecnologías y los medios de comunicación.
- NTT Media Lab (Tokio, Japón): Es un laboratorio de investigación de la empresa de telecomunicaciones japonesa

NTT que se centra en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

- Copenhagen Media Lab (Copenhague, Dinamarca): Es un laboratorio de investigación de la Universidad de Copenhague que se centra en las nuevas tecnologías y los medios de comunicación.
- Le Lieu Unique (Nantes, Francia): Es un centro cultural y de investigación que se centra en las nuevas tecnologías y los medios de comunicación.

Estos son solo algunos ejemplos de los muchos medialabs que existen en todo el mundo. Los medialabs se encuentran en una amplia gama de entornos, desde universidades y centros de investigación hasta museos y centros culturales.

Algunos ejemplos específicos de proyectos y actividades que se llevan a cabo en medialabs incluyen:

- Desarrollo de nuevas tecnologías, como realidad virtual, realidad aumentada e inteligencia artificial.
- Creación de nuevos medios de comunicación, como arte digital, música electrónica y periodismo ciudadano.
- Investigación sobre el impacto de las nuevas tecnologías en la sociedad.
- Formación y educación sobre las nuevas tecnologías y los medios de comunicación.
- Promoción de la participación ciudadana en la innovación tecnológica.

Los medialabs están jugando un papel cada vez más importante en el desarrollo de las nuevas tecnologías y los medios de comunicación. Su enfoque en la colaboración y la participación los convierte en espacios ideales para el desarrollo de nuevas ideas y soluciones.

Existen diferentes empresas y laboratorios dedicados a la MediaLab en diferentes países, como en México, España, Estados Unidos, etc....

Discusión y Conclusiones

Discusión

Los medialabs son espacios de investigación, creación y experimentación que se centran en las nuevas tecnologías y los medios de comunicación. Su objetivo es explorar las posibilidades de estas tecnologías para mejorar la sociedad, la cultura y la educación.

Los medialabs tienen una amplia gama de actividades, que incluyen:

- Investigación en nuevas tecnologías y medios de comunicación
- Desarrollo de proyectos y prototipos
- Formación y educación
- Participación ciudadana

Conclusión

Los medialabs son una importante herramienta para la innovación y el cambio social. Su enfoque en la colaboración y la participación los convierte en espacios ideales para el desarrollo de nuevas ideas y soluciones.

A continuación se presentan algunos ejemplos de los beneficios que los medialabs pueden aportar a la sociedad:

- Mejorar la educación: Los medialabs pueden utilizarse para desarrollar nuevas herramientas y metodologías educativas que hagan el aprendizaje más accesible y eficaz.

- Promover la participación ciudadana: Los medialabs pueden utilizarse para fomentar la participación ciudadana en la toma de decisiones y el desarrollo de políticas públicas.
- Resolver problemas sociales: Los medialabs pueden utilizarse para desarrollar soluciones innovadoras a los problemas sociales, como la pobreza, la desigualdad y el cambio climático.

Los medialabs tienen un papel importante que desempeñar en la construcción de un futuro más sostenible e inclusivo.



Conclusiones Personales.

Zamora: Es un espacio abierto de investigación, experimentación y creación que promueve el uso de la tecnología para el beneficio de la sociedad. Se trata de un espacio transversal que conecta a la Universidad con la sociedad, y que fomenta la colaboración entre diferentes disciplinas y sectores.

Rizo: La realidad aumentada (RA) es una tecnología que tiene un gran potencial para el aprendizaje de los niños. Esta tecnología combina el mundo real con elementos virtuales, lo que permite a los niños interactuar con ellos de forma natural.

En conclusión, la RA es una tecnología prometedora para el aprendizaje de los niños. Con un uso adecuado, la RA puede ayudar a los niños a aprender de forma más efectiva y divertida.

Tenorio: En este documento se abordó sobre lo que es, las desventajas, además de los países y ejemplos sobre lo que es MediaLab para poder entender mejor cómo funciona esto, además de cómo las personas pueden entender mejor cómo funcionan.

Referencias.

-Barrios, S. (2015, September 24). *Cerámica en cruce con el arte tecnológico y multimedial – Proyecto expositivo «Laberintos Borgeanos»*. MediaLab Artes del Fuego. Retrieved October 25, 2023, from

-El modelo MediaLab como espacio experimental de posibilidades para la investigación-creación artístico-tecnológica interdisciplinaria | Centro de Producción e Investigación en Artes. (2023). Unc.edu.ar.
<https://cepia.artes.unc.edu.ar/el-modelo-medialab-como-espacio-experimental-de-posibilidades-para-la-investigacion-creacion-artistico-tecnologica-interdisciplinaria/>.

-El medialab: ¿un espacio propicio para el arte? | ANIAV - Revista de Investigación en Artes Visuales. (2019, September 30). PoliPapers. Retrieved October 25, 2023, from
<https://polipapers.upv.es/index.php/aniav/article/view/11972>.