



GUIA DOCENTE

Arte e Interacción

Coordinación: LANDA MARITORENA, KEPA

Año académico: 2021 - 22

Información general de la asignatura

Denominación	Arte e Interacción			
Código	102071			
Semestre de impartición	C3 S1 (EVALUACIÓN CONTINUA)			
Carácter	Grado/Master	Curso	Carácter	Modalidad
	Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas	3	OPTATIVA	Presencial
Número de créditos asignatura (ECTS)	6			
Tipo de actividad, créditos y grupos	Tipo de actividad	PARACTICAS LABORATORIO	TEORIA	
	Número de créditos	3	3	
	Número de grupos	1	1	
Coordinación	LANDA MARITORENA, KEPA			
Departamento/s Idioma/s de impartición	INFORMÁTICA E INGENIERIA INDUSTRIAL			
	Castellano/inglés			

Profesor/a (s)	Dirección electrónica profesor/a (s)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
LANDA MARITORENA, KEPA		3	Enviar un correo para quedar.
SERRA OLIVA, LAURA		3	Enviar un correo para quedar.

Distribución carga docente entre la clase presencial y el Trabajo autónomo del estudiante

Durante el curso se combinarán las clases magistrales con las clases prácticas. (40% de la dedicación)
En las primeras, los alumnos aprenderán las competencias teóricas que aplicarán posteriormente a las clases prácticas.

El alumno realizará el trabajo autónomo en horas no presenciales. (60% de la dedicación)

Distribución de créditos

1 crédito equivale a 25 horas de trabajo del estudiante 6 créditos son 150 horas

Objetivos académicos de la asignatura (Resultados de aprendizaje)

Los objetivos de aprendizaje de esta asignatura se basan en:

- Comprender la influencia de los sentidos en el arte
- **Ser capaz de relacionar los sentidos con los diferentes tipos de interacción tecnológica.**
- **Capacidad de crear nuevas dinámicas en los diferentes tipos de interacción tecnológica.**
- **Aprender a utilizar los paradigmas de interacción tecnológica en la creación artística.**
- Incorporar la emoción como hilo conductor en la interacción tecnológica en la creación artística.

Competencias significativas

Competencias significativas Básicas

- CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

Competencias Generales

- CG3.Habilidad para responder a contextos propios de entornos digitales reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño.

Competencias Específicas

- CE11. Saber visualizar y comunicar visualmente la información mediante el dominio de las técnicas propias de la expresión gráfica en 2D y 3D, sabiendo presentar los resultados en base a cánones estéticos
- CE12. Saber aplicar los conocimientos de diseño suficientes para analizar datos, sintetizar ideas, proponer y defender un concepto de diseño digital y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica utilizando las tecnologías creativas adecuadas a cada proyecto
- CE13. Adquirir sensibilidad estética y artística para tomar decisiones durante el proceso creativo, demostrando habilidad en el manejo de las técnicas y procedimientos específicos del arte digital
- CE14. Capacidad para generar nuevas ideas en el campo del diseño digital a partir de los modelos artísticos de los diferentes movimientos a lo largo de la historia del arte, como la Bauhaus, propiciando la puesta en práctica sus habilidades creativas y la facultad de anticipación e innovación

Competencias Transversales

-

Contenidos fundamentales de la asignatura

1. T1. Relación entre el arte y los sentidos

- 1.1. La interacción física a través de objetos: Referentes
- 1.2. Definición de proyectos
 - 1.2.1. Técnicas de creatividad
 - 1.2.2. Modelo de proyecto
 - 1.2.3. Recursos para la investigación
- 1.3. Sensores, actuadores y programación

2. T2. Dinámicas e interacción

- 2.1. Interacción en el espacio: Referentes
- 2.2. Definición de proyectos
- 2.3. Sensores, actuadores y programación

3. T3. La emoción cómo elemento catalizador en la interacción artística

- 3.1. . Estrategias narrativas y de interacción.

Ejes metodológicos de la asignatura

1. Clases magistrales
2. Resolución de problemas
5. Estudio de casos
7. Visita

Plan de desarrollo de la asignatura

Sem	Descripción	Actividad GG Teoría	Actividad GM Prácticas
1	T1. Interacción	Introducción	Introducción técnicas
2	T1. Interacción Física a través de objetos	Referentes	Sensores, actuadores y programación
3	T1. Interacción Física a través de objetos	Referentes	Sensores, actuadores y programación
4	T1. Interacción Física a través de objetos	Referentes	Sensores, actuadores y programación
5	T1. Interacción Física a través de objetos	Modelo de proyecto artístico, recursos de investigación y memoria. (Referencias, bocetos, diagramas, prototipos)	Presentación de proceso intermedio
6	T3. Estrategias narrativas y de interacción.	Propuestas iniciales	Trabajo en el aula. Desarrollo
7	T2. Interacción en el espacio	Asesoramiento sobre proyectos	Trabajo en el aula. Desarrollo
8	T2. Interacción en el espacio	Asesoramiento sobre proyectos	Trabajo en el aula. Testeo y reiteración
9	Entrega y presentación 1 parcial	Entrega de la memoria y presentación del proyecto	Entrega y presentación Pr 1
10	T2. Interacción en el espacio	Introducción y Referentes	Introducción técnicas
11	T2. Interacción en el espacio	Referentes	técnicas de interacción en el espacio
12	T2. Interacción en el espacio	Referentes	técnicas de interacción en el espacio
13	T2. Interacción en el espacio	Técnicas de creatividad/ Ideación	Presentación de la idea.
14	T2. Interacción en el espacio	Propuestas iniciales	Trabajo en el aula. Desarrollo
14bis	T3. Estrategias narrativas y de interacción.	Asesoramiento sobre proyectos	Trabajo en el aula. Desarrollo
15	T2. Interacción en el espacio	Asesoramiento sobre proyectos	Trabajo en el aula. Desarrollo
16	T2. Interacción en el espacio	Asesoramiento sobre proyectos	Trabajo en el aula. Desarrollo
17	Entrega y presentación 2 parcial	Entrega de la memoria y presentación del proyecto	Entrega y presentación Pr 2
18	Tutorías		
19	Entrega y presentación de recuperación 1y 2		

Sistema de evaluación

Acronimo	Actividades de Evaluación	Ponderación	Nota Mínima	En grupo	Obligatoria	Recuperable
M1	Memoria 1	15%	5	NO	SI	SI
Pro1	Proyecto 1	20%	4	NO	SI	SI
Prs1	Presentación 1	15%	NO	NO	SI	SI
M2	Memoria 2	15%	5	SI	SI	SI
Pro2	Proyecto 2	20%	4	SI	SI	SI
Prs2	Presentación 2	15%	NO	SI	SI	SI

$$\text{Nota_Final} = (0,15 * M1 + 0,20 * Pro1 + 0,15 * Prs1) + (0,15 * M2 + 0,20 * Pro2 + 0,15 * Prs2)$$

Para tener superada la asignatura hace falta que NOTA_FINAL sea mayor o igual a 5.

Se deberán presentar los dos proyectos con una calificación mínima de 4 para poder hacer media.

En caso de no ser así se podrá presentar la prueba de recuperación aquel que no se haya aprobado tanto en prueba ordinaria como extraordinaria.

En la prueba de recuperación se calificará del mismo modo que en las entregas.

La falta de respeto a compañeros/as o profesores/as puede penalizar la nota final hasta en 1 punto.

El plagio supondrá un 0 en toda la sección se produzca.

La falta de respeto hacia un profesor u otro alumno podrá ser penalizada con -1 punto en la nota final, aparte de lo definido en los reglamentos de la Universidad

Adaptaciones a la metodología a causa del COVID-19

Por la situación actual del COVID-19, en la realización de clases se añade el uso de:

- Apertura de foros para resolver dudas y generar hilos de contenido
- Videoconferencias para impartir conocimientos o resolver dudas
- Entrega de material en formato electrónico de los contenidos que se explicarían de forma oral en clase.

Adaptaciones a la evaluación a causa del COVID-19

Se mantiene el mismo número y porcentaje de actividades evaluables, con la característica que estas se realizarán de forma virtual.

Bibliografía y recursos de información

Ars Electrónica Archive <https://ars.electronica.art/festival/en/archive/>

ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe <https://zkm.de/en>

Interaction design Foundation <https://www.interaction-design.org/>

Medialab Prado Interactivos? <https://www.medialab-prado.es/en/programs/interactivos>

Berger.E., Olenslager, K. *Banquete, nodos y redes*. Catálogo de la exposición Fundación La Laboral, Asturias.

<http://laboralcentrodearte.org:7080/laboral/es/files/>

De Olivera, N., Oxley, N., & PETRY, M. (2003). *Installation Art in the New Millennium: The Empire of the Senses*. Thames & Hudson.

De Olivera, N. D., Oxley, N., & Petry, M. (1994). *Installation Art*. Washington: Smithsonian Institution.

Jaschko, J. ; Evers, L (2010) El proceso como paradigma *Fundación La Laboral, Asturias*.

Paul, C. (2007). Feedback: del objeto al proceso y sistema. *Catálogo de la exposición Feedback, Fundación La Laboral, Asturias*.

<http://laboralcentrodearte.org:7080/laboral/es/files/2007/exposiciones/feedback/catalogo-feedback/view>
[2009/exposiciones/banquete-doc/banquete_08%20CAST.pdf/view?searchterm=banquete%20nodos%20y%20redes](http://laboralcentrodearte.org:7080/laboral/es/files/2009/exposiciones/banquete-doc/banquete_08%20CAST.pdf/view?searchterm=banquete%20nodos%20y%20redes)

Prada J.M. Art , (2021) *Imagens and Network Culture*. Colección Aula Magna. Ed. McGraw Hill

https://www.juanmartinprada.net/textos/Juan_Martin_Prada_BOOK_ART_IMAGES_AND_NETWORK_CULTURE.pdf

Schwarz, H. P., Schwarz, H. P., & Schwarz, H. P. (1997). *Media--art--history: Media Museum, ZKM, Center for Art and Media Karlsruhe*. Munique Nova Iorque: Prestel.

Wilson, S. (2002). Information arts. *Intersection of Art, Science*.

Recursos Técnicos:

<https://www.arduino.cc/>

<https://processing.org/>