



DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado/Máster en:	Graduado/a en Bellas Artes por la Universidad de Málaga
Centro:	Facultad de Bellas Artes
Asignatura:	Arte Electrónico
Código:	206
Tipo:	Obligatoria
Materia:	Arte y tecnología
Módulo:	Procesos de creación artística.
Experimentalidad:	72 % teórica y 28 % práctica
Idioma en el que se imparte:	Español
Curso:	2
Semestre:	2
Nº Créditos	6
Nº Horas de dedicación del estudiante:	150
Nº Horas presenciales:	60
Tamaño del Grupo Grande:	72
Tamaño del Grupo Reducido:	30
Página web de la asignatura:	http://campusvirtual.cv.uma.es/

EQUIPO DOCENTE

Departamento: ARTE Y ARQUITECTURA

Área: ESCULTURA (Arte)

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
Coordinador/a: AGUSTIN LINARES PEDRERO	pedrero@uma.es	951953070	-	
EUGENIO RIVAS HERENCIA	eugeniorivas@uma.es		Despacho Taller de Escultura - FAC. BELLAS ARTES	

RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

Los alumnos que cursen la materia en el grupo B (inglés) deben tener un amplio dominio del idioma inglés con nivel equiparable al B1.1 (Trinity) o similar.

CONTEXTO

La asignatura pertenece al área de sociología y pretende transmitir nociones sobre la articulación de la estructura social de las sociedades avanzadas en el siglo XXI. El alumno logrará una mayor asimilación de conceptos ya introducidos en el curso anterior (primero): estratificación social, clases, igualdad, exclusión e inclusión social.

COMPETENCIAS

1 Competencias generales y básicas.

- 1.5** Competencia para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- 1.8** Capacidad para diseñar y planificar proyectos de carácter interdisciplinar y habilidades interpersonales.
- 1.10** Competencia para trabajar en equipo y de forma autónoma.
- 1.14** Capacidad para fomentar y garantizar el respeto a los Derechos Humanos y a los principios de accesibilidad universal, igualdad y los valores democráticos y de la cultura de la paz.

2 Competencias específicas.

- 2.5** Capacidad para aplicar los materiales y procedimientos adecuados en el desarrollo de los diferentes procesos de producción artística.
- 2.6** Capacidad para representar e interpretar espacios y formas mediante lenguajes técnicos y artísticos.
- 2.7** Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en el arte.
- 2.17** Capacidad para utilizar tecnologías fotográficas y videográficas en los lenguajes artísticos.
- 2.18** Capacidad para implementar técnicas mecánicas, electrónicas e interactivas.
- 2.25** Capacidad para contextualizar el trabajo personal en relación a las últimas tendencias de la práctica del arte actual.
- 2.30** Capacidad heurística para el desarrollo de estrategias de innovación artística.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

BLOQUE TEMÁTICO 1: Prácticas técnicas y aprendizaje de lenguajes básicos de programación



BLOQUE TEMÁTICO 1: Prácticas técnicas y aprendizaje de lenguajes básicos de programación

Tema 1: Introducción a Processing

Tema 2: Experimentación multimedia con Processing

BLOQUE TEMÁTICO 2: Historia del Arte Electrónico, referentes y reflexión.

BLOQUE TEMÁTICO 2: Historia del Arte Electrónico, referentes y reflexión.

Tema 4: Antecedentes y evolución del Arte Electrónico

Tema 5: La interactividad

Tema 6: Festivales y mediatecas

BLOQUE TEMÁTICO 3: La experiencia del arte electrónico

BLOQUE TEMÁTICO 3: La experiencia del arte electrónico

Tema 7: El proyecto multimedia

Actividades complementarias

Se contempla la posibilidad de que profesionales relacionados con los contenidos puedan realizar una actividad formativa. Así mismo, se pueden organizar viajes formativos en concurrencia con eventos relacionados con estos contenidos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividades presenciales

Actividades expositivas

Lección magistral

Actividades prácticas en instalaciones específicas

Prácticas en talleres

Seminarios/ Talleres de estudio, revisión, debate, etc.

Exposición de trabajos

Actividades no presenciales

Actividades prácticas

Estudios de casos

Desarrollo y evaluación de proyectos

Desarrollo y evaluación de proyectos

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Actividades de evaluación no presenciales

Actividades de evaluación del estudiante

Pruebas escritas: trabajos teóricos

Actividades de evaluación presenciales

Actividades de evaluación del estudiante

Realización de trabajos y/o proyectos: Realización de trabajos teóricos y/o libreta de la asignatura

RESULTADOS DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los resultados de aprendizaje/criterios de evaluación son una declaración de lo que se espera que los estudiantes conozcan, comprendan y sean capaces de hacer, en forma de acciones concretas, tras haber cursado la asignatura.

- Capacidad para utilizar diferentes recursos plásticos específicos de las técnicas mecánica, electrónica, digital y de programación tratadas en la asignatura, en relación con los lenguajes artísticos.
- Habilidad para aplicar los materiales y procedimientos adecuados en el desarrollo de los diferentes procesos artísticos de pre-producción, producción y exhibición.
- Conocimiento del lenguaje Processing en grado de iniciado, y manejo de diversos recursos electrónicos específicos (hardware y software), así como de los métodos de experimentación propios del arte electrónico.
- Capacidad de asimilación del pensamiento de los artistas, los teóricos y gurús, y los discursos del arte electrónico en relación con el momento histórico actual e inmediatamente pretérito.
- Capacidad para interrelacionar distintos medios en los procesos de experimentación y creación artística.
- Capacidad de reflexión analítica y crítica tanto en los trabajos prácticos individuales y en equipo, como en la relación con los compañeros en el aula-taller.
- Capacidad para aprender de forma crítica y autocrítica, para adquirir los conocimientos y divulgarlos.
- Habilidad para transmitir información (normalmente de carácter artístico), ideas, problemas y sus soluciones, de forma escrita u oral, a un público tanto especializado como no especializado.



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

El proceso de evaluación será continuo a lo largo del curso. Esta evaluación responderá a la valoración de cada una de las prácticas realizadas. De este modo se evaluará la parte teórica mediante prueba escrita, oral o informe y diarios de clase sobre los contenidos de la asignatura y la parte práctica mediante la entrega y presentación formal del proyecto realizado. Igualmente se tendrá en cuenta la observación de las actitudes del alumno, su nivel de integración y funcionamiento con las dinámicas de trabajo y de aprovechamiento de la asignatura.

Dado el carácter eminentemente práctico de la asignatura, será requisito imprescindible para la evaluación positiva de la misma la asistencia continuada a clase según las tipologías de alumno según su dedicación:

1- A tiempo completo, por lo que necesitan un 80% de asistencia para ser evaluado de forma continua.

2- A tiempo parcial, en este tipo necesitan un 70% de asistencia para ser evaluado de forma continua. Además para este último, será evaluado usando los mismos métodos y sistemas que los usados para el tipo de tiempo completo.

La evaluación es un proceso que se desarrolla (en sus distintas funciones), desde el comienzo, hasta el final del curso. Implica una continua tutorización y guía por parte del docente de los trabajos y actividades formativas de los estudiantes, por lo que es requisito imprescindible que se asista en un porcentaje mínimo a las clases y actividades programadas. Cuando todo esto sucede, el profesor indica al alumno si ha obtenido los créditos, que no es necesaria la realización de la prueba o examen en la correspondiente convocatoria, generalmente ordinaria.

En el caso de que el alumno no haya alcanzado los objetivos mínimos exigidos, dispone de la posibilidad de realizar un examen en septiembre o en convocatorias sucesivas. Este examen consiste en la realización de una prueba teórico-práctica y la presentación de todos los trabajos prácticos y teóricos que se hayan programado durante el curso.

El procedimiento de evaluación está dirigido a constatar evidencias de la adquisición de competencias y del logro, o no, de los resultados de aprendizaje/criterios de evaluación definidos.

Aparte de continua, la evaluación es personalizada y flexible: este aspecto es especialmente interesante en el caso de la enseñanza en el ámbito de las Bellas Artes y, en la asignatura práctica que nos ocupa, ya que vamos a hacer un seguimiento del desarrollo y la maduración artística y conceptual de los alumnos, atendiendo a las condiciones, posibilidades y actitudes de cada uno de ellos. La evaluación es también informativa: La evaluación no se refiere únicamente a la calificación, sino que está intrínsecamente ligada a la tutorización de los trabajos, a su seguimiento continuado y a la comunicación constante con el alumno para orientarle en sus posibilidades creativas y formativas, manteniendo y potenciando en todo momento su autonomía y su capacidad para decidir.

A continuación se indican los componentes que forman parte de la evaluación y de los cuáles se van a obtener las evidencias del aprendizaje:

- Prueba escrita o trabajo teórico.
- Prueba oral, donde se potencia la capacidad del alumno para hablar de sus proyectos de manera profesional y técnica.
- Participación del estudiante en las actividades formativas, tanto en el aula/taller como en las actividades propuestas en el CV y las salidas fuera.
- Producciones de los estudiantes: trabajos artísticos en equipo y de forma individual.
- Presentación de trabajos: preparación de los proyectos para la exhibición pública.
- Autoevaluación y co-evaluación: en el aula-taller se revisan de forma pública y en común los trabajos práctico-artísticos, para ser capaces de desarrollar una visión crítica, con respecto al propio trabajo y al de los compañeros
- Asistencia a clase: se requiere una asistencia participativa en al dinámica del aula-taller.

Las diversas actividades serán evaluadas atendiendo a la siguiente proporción:

¿ Tareas relacionadas con la experimentación con Processing: 10% de la nota

¿ Trabajo teórico escrito / examen: 30% de la nota

¿ Pre-producción y producción de un proyecto de arte electrónico: 60 % de la nota

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Ars Electronica (Linz, Austria): <http://www.aec.at/festival/en/archiv/>

FRY, Visualizing Data. O¿Reyly. New York, 2011.

I.S.E.A. (itinerante): <http://www.isea-web.org>

Juan Martín Prada. Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales. Akal, 2010

La era de la información: economía, sociedad y cultura; CASTELLS, Manuel; Alianza; 2008

"La pregunta por la técnica" en Conferencias y artículos; HEIDEGGER, Martin; Ediciones del Serbal; 1994

MANOVICH, Lev. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Paidós. Barcelona. 2004

Mediateca: <http://www.newmedia-art.org/>

Paul Virilio. Velocidad e información. Este artículo apareció en "Le monde diplomatique" en Agosto de 1995

REAS, FRY, MAEDA. Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists. MIT. Mass. 2008.

SHIFFMAN, Daniel. Learning Processing. A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction. Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics. 2009.

TERZIDIS. Algorithms for Visual Design. Wiley Publishing. Indianapolis, 2009.

Transmediale (Berlín, Alemania): <http://www.transmediale.de>

Walter Benjamin. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica

Complementaria

AAVV. Banquete_Nodos y Redes. SEACEX/Turner Madrid 2008

AAVV. El discreto encanto de la tecnología. Artes en España. Claudia Gianetti MEIAC. Junta de Extremadura. Consejería de Cultura y Turismo.



Badajoz. 2008

Algorithms for Visual Design Using the Processing Language. Wiley Publishing, Inc. Indianapolis. 2009; TERZIDIS, Kostas

El Lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Paidós. Barcelona, 2002.; MANOVICH, Lev

Learning Processing. A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction. Morgan Kaufman. Burlington, MA. 2008.; SHIFFMAN, Daniel

Processing: a programming handbook for visual designers and artists. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts. 2007.; FRY, Ben & REAS, Casey

DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Lección magistral	15	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prácticas en talleres	30	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Exposición de trabajos	15	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL 60

ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
Estudios de casos	25
Desarrollo y evaluación de proyectos	5
Desarrollo y evaluación de proyectos	45

TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL 75

TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN 15

TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE 150

