

**1. DATOS GENERALES****Asignatura:** DISEÑO E INTERFACES**Tipología:** OPTATIVA**Grado:** 386 - GRADO EN BELLAS ARTES**Centro:** 4 - FACULTAD DE BELLAS ARTES DE CUENCA**Curso:** 3**Lengua principal de impartición:** Español**Uso docente de otras lenguas:****Página web:** <https://campusvirtual.uclm.es>**Código:** 55392**Créditos ECTS:** 6**Curso académico:** 2020-21**Grupo(s):** 30 39**Duración:** Primer cuatrimestre**Segunda lengua:** Inglés**English Friendly:** S**Bilingüe:** N**Profesor:** SYLVIA MOLINA MURO - Grupo(s): 30

Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
Antonio Saura / 207_MLB	ARTE	4542	sy.molina@uclm.es	previa solicitud por mail en el despacho 214 o Team

2. REQUISITOS PREVIOS

No se requieren requisitos previos.

3. JUSTIFICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS, RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS Y CON LA PROFESIÓN

El objetivo de este módulo es el de profundizar en los procedimientos y transformaciones que implican los nuevos retos de una cultura caracterizada por el desarrollo de las artes plásticas y de lo visual como consecuencia de la implosión de los nuevos medios. Analizando el impacto de las nuevas tecnologías de información y comunicación sobre la experiencia estética y las prácticas artísticas.

La **Materia Proyectos Tecnologías de la Imagen** constituye la puesta en práctica y el desarrollo teórico de todos los conocimientos adquiridos en Tecnologías de la Imagen que el estudiante ha ido adquiriendo a lo largo del desarrollo del Grado y consta de una oferta de 50,5 créditos ECTS optativos, de los que el alumno-a debe cursar 45. Esta materia concluirá la formación del estudiante y dotará del perfil adecuado para desenvolverse como profesional de la en Tecnologías de la imagen; el alumno-a estará capacitado para la construcción de obras de arte y proyectos de tecnologías de la imagen. El alumno-a que opte por cursar los 45 créditos optativos dentro de esta materia podrá obtener una mención en Proyectos en Tecnologías de la Imagen que completará con la materia Trabajo Fin de Grado.

Esta asignatura está vinculada a los conceptos trabajados en la asignatura práctica de Arte y tecnologías de interacción (curso siguiente) así como a las asignaturas de Arte y Nuevos Medios de 3º así como aquellas asignaturas de la mención de tecnologías de la imagen. Pero en general, podemos decir que esta asignatura ofrece una apertura a los medios interactivos. Es importante tener en cuenta que existe una demanda laboral muy interesante en la búsqueda de personas que sepan gestionar el conocimiento de forma no-lineal o interactiva. La redistribución del conocimiento y nuevas formas de acceder a él es uno de las mayores necesidades en el ámbito laboral en el que se enmarca esta asignatura.

4. COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUYE A ALCANZAR**Competencias propias de la asignatura**

Código	Descripción
CB02	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
CB05	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
E14	Capacidad en el empleo de los medios correspondientes a las distintas disciplinas artísticas.
G05	Capacidad para participar en equipos de trabajo orientados al ámbito de la creación artística y a la gestión cultural.
G06	Capacidad de relacionar materiales y conceptos de origen diverso para el desarrollo de proyectos artísticos o culturales.
T03	Conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio

5. OBJETIVOS O RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS**Resultados de aprendizaje propios de la asignatura****Descripción**

Poseerá la capacidad de realizar trabajos o proyectos que resulten de interés relacionados con los nuevos medios y la comunicación gráfica.

Habrá adquirido destreza en el ámbito de las tecnologías interactivas, del diseño gráfico y digital, de la imagen 3D, de las nuevas tecnologías de la imagen impresa, así como en relación con la aplicación del dibujo a los medios digitales.

Habrá adquirido destreza en la práctica artística vinculada a los nuevos medios y habilidades en el manejo de sus procedimientos, así como conciencia acerca de las posibilidades que ofrece.

Conocerá los términos con los que se han venido manteniendo los discursos artísticos más relevantes y será capaz de referenciar su obra en el contexto artístico, estableciendo las conclusiones oportunas.

Habrá adquirido el grado de autonomía necesaria para desarrollar convenientemente prácticas de naturaleza artística, individual o colectivamente, con un grado de profesionalidad.

Habrá aprendido métodos de trabajo en grupo a través de la participación en prácticas colectivas y debates.

Será capaz de argumentar sobre la problemática de las prácticas artísticas contemporáneas, especialmente a la relativa a los nuevos medios.

Será capaz de planificar su trabajo, interrelacionar ideas, fijar objetivos, realizar trabajo de campo y recopilar y tratar información procedente de diversas

fuente.
Será capaz de reflexionar de manera crítica acerca de su propia obra y de articular el enunciado que potencialmente se encuentre en la misma.

6. TEMARIO

Tema 1: Arte y nuevas tecnologías interactivas. Antecedentes.

Tema 2: la web, un espacio global

Tema 3: Sinestesia o múltiples medios

Tema 4: Presentación pública de proyectos

COMENTARIOS ADICIONALES SOBRE EL TEMARIO

Tema 1_ **Cartografía de conocimiento.** (Semanas 1 a 3).

De las nuevas estructuras hipermediales. De las narrativas lineales a los mapas cognoscitivos. **Metodología Líquida.**

Visualización teórica de los procesos entre lo real y lo virtual. **Cartografía de conocimiento.**

Tema 2_ **La web y el concepto de Interfaz** (Semanas 3 a 10).

Acercar al alumno al espacio web desde la perspectiva del net-art hasta nuestros días. Acercamiento a la programación (HTML, Javascript). Proyecto práctico.

Concienciar al alumno de la importancia de la interfaz para la correcta transmisión del mensaje. De la interfaz gráfica a las interfaces tipo hardware para llegar a las interfaces Humanas y la 'desaparición' del dispositivo. De forma paralela, se harán propuestas que amplíen los horizontes del concepto de interacción más allá de una pantalla. Conceptos como Realidad Aumentada y Mixed Reality serán ofrecidos como propuesta conceptual visualizando proyectos en ésta línea. En esta fase el alumno cerrará el proyecto personal de forma teórica.

Tema 3_ **Sinestesia** o multiples medios (Semanas 11 a 13).

Se puede afirmar que existe una correspondencia sinestésica de las distintas modalidades sensoriales cuando se refleja o proyecta un grado de influencia de un estímulo de determinada naturaleza perceptual en un medio de otra modalidad.

Imagen, sonido, literatura, performance...

Tema 4_ **Presentación pública** de los proyectos (Semana 14 a 15)

Expo, instalaciones, concierto, exposición académica...

7. ACTIVIDADES O BLOQUES DE ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA

Actividad formativa	Metodología	Competencias relacionadas (para títulos anteriores a RD 822/2021)	ECTS	Horas	Ev	Ob	Descripción
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL]	Método expositivo/Lección magistral	CB02 CB05 E14 G05 G06 T03	1.4	35	S	N	Entrega y difusión de los contenidos teóricos y de reflexión sobre el proceso de realización del proyecto artístico. Se valorará la participación activa del alumno en clase tanto en debates colectivos como en los foros virtuales (Blog, Moodle) de la asignatura.
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL]	Debates	CB02 CB05 E14 G05 G06	0.5	12.5	S	N	Aportación por parte de los alumnos de casos prácticos que ejemplifiquen y/o contextualicen los diferentes temas y planteamientos que se estén desarrollando en los diferentes proyectos.
Presentación de trabajos o temas [PRESENCIAL]	Método expositivo/Lección magistral	CB05 E14 G05 G06	0.5	12.5	S	N	Presentaciones ante la clase de la evolución y las problemáticas particulares que vayan surgiendo durante el desarrollo del proyecto. Análisis y debates colectivos en torno a la pertinencia e interés de las propuestas que se vayan presentando en el aula.
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA]	Combinación de métodos	CB02 CB05 E14 G06 T03	0.6	15	S	S	Elaboración de una Memoria que contenga todos los elementos, materiales y documentos que se han ido confeccionando a lo largo del desarrollo del proyecto. También debe de contener análisis teóricos contextuales y autocríticos.
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA]	Trabajo autónomo	CB02 CB05 E14 G05 G06 T03	3	75	S	S	Elaboración y desarrollo de un proyecto artístico de interés y calidad, que sirva al alumno para sumergirse en la profesionalización de las prácticas artísticas interactivas contemporáneas. Este trabajo se puede afrontar individualmente o en equipo.
Total:			6	150			
Créditos totales de trabajo presencial: 2.4			Horas totales de trabajo presencial: 60				

Ev: Actividad formativa evaluable

Ob: Actividad formativa de superación obligatoria (Será imprescindible su superación tanto en evaluación continua como no continua)

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y VALORACIONES			
Sistema de evaluación	Evaluación continua	Evaluación no continua*	Descripción
Valoración de la participación con aprovechamiento en clase	10.00%	10.00%	
Elaboración de memorias de prácticas	15.00%	15.00%	Prácticas planteadas a lo largo del curso
Presentación oral de temas	15.00%	15.00%	Presentación parcial de las prácticas y del proyecto final
Prueba final	60.00%	60.00%	Elaboración y desarrollo de un proyecto artístico de interés y calidad, que sirva al alumno para sumergirse en la profesionalización de las prácticas artísticas interactivas contemporáneas. Este trabajo se puede afrontar individualmente o en equipo.
Total:	100.00%	100.00%	

* En **Evaluación no continua** se deben definir los porcentajes de evaluación según lo dispuesto en el art. 4 del Reglamento de Evaluación del Estudiante de la UCLM, que establece que debe facilitarse a los estudiantes que no puedan asistir regularmente a las actividades formativas presenciales la superación de la asignatura, teniendo derecho (art. 12.2) a ser calificado globalmente, en 2 convocatorias anuales por asignatura, una ordinaria y otra extraordinaria (evaluándose el 100% de las competencias).

Criterios de evaluación de la convocatoria ordinaria:**Evaluación continua:**

Defensa teórica mediante escrito (memoria del proyecto). Subida a moodle.
Presentaciones públicas de los proyectos. (PP).

Evaluación no continua:

Presentación de Prácticas (40%) tal y como se solicitan en moodle a lo largo del curso así como de proyecto final (60%)

Particularidades de la convocatoria extraordinaria:

Defensa teórica mediante escrito (memoria del proyecto). Subida a moodle.
Proyectos finales_ Defensa personal del desarrollo del proyecto el día del examen

9. SECUENCIA DE TRABAJO, CALENDARIO, HITOS IMPORTANTES E INVERSIÓN TEMPORAL	
No asignables a temas	
Horas	Suma horas
Tema 1 (de 4): Arte y nuevas tecnologías interactivas. Antecedentes.	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	8
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Debates]	2
Presentación de trabajos o temas [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	2
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA][Combinación de métodos]	3
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	15
Periodo temporal: Semana 1-3	
Grupo 30:	
Inicio del tema: 11-09-2019	Fin del tema: 25-09-2019
Grupo 39:	
Inicio del tema: 11-09-2019	Fin del tema: 25-09-2019
Tema 2 (de 4): la web, un espacio global	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	21
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Debates]	9
Presentación de trabajos o temas [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	3
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA][Combinación de métodos]	7
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	35
Periodo temporal: Semana 4-10	
Grupo 30:	
Inicio del tema: 02-10-2019	Fin del tema: 13-11-2019
Grupo 39:	
Inicio del tema: 02-10-2019	Fin del tema: 13-11-2019
Tema 3 (de 4): Sinestesia o múltiples medios	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	4
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Debates]	4
Presentación de trabajos o temas [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	1
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA][Combinación de métodos]	1
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	10
Periodo temporal: Semanas 11-13	
Grupo 30:	
Inicio del tema: 20-11-2019	Fin del tema: 04-12-2019
Grupo 39:	
Inicio del tema: 20-11-2019	Fin del tema: 04-12-2019
Tema 4 (de 4): Presentación pública de proyectos	

Actividades formativas		Horas
Presentación de trabajos o temas [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]		6
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA][Combinación de métodos]		6
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]		13
Grupo 30:		
Inicio del tema: 11/12/2019		Fin del tema: 18/12/2019
Grupo 39:		
Inicio del tema: 11/12/2019		Fin del tema: 18/12/2019
Actividad global		
Actividades formativas		Suma horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]		33
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Debates]		15
Presentación de trabajos o temas [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]		12
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA][Combinación de métodos]		17
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]		73
Total horas: 150		

10. BIBLIOGRAFÍA, RECURSOS						
Autor/es	Título/Enlace Web	Editorial	Población	ISBN	Año	Descripción
Borges, Jorge Luis (1899-1986)	Ficciones	Alianza Editorial		84-206-3312-7	2002	
Deleuze, Gilles	Rizoma : (introducción)	Pre-Textos ;		84-85081-02-1	1977	
Flusser, Vilém	Hacia una filosofía de la fotografía	Trillas		968-24-4112-9	2004	
	véase biografía subida a moodle					