



UNIVERSIDAD DE CASTILLA - LA MANCHA

GUÍA DOCENTE

1. DATOS GENERALES

Asignatura: ARTE E INTERACCIÓN	Código: 55398
Tipología: OPTATIVA	Créditos ECTS: 6
Grado: 386 - GRADO EN BELLAS ARTES	Curso académico: 2021-22
Centro: 4 - FACULTAD DE BELLAS ARTES (CU)	Grupo(s): 30 39
Curso: 4	Duración: Primer cuatrimestre
Lengua principal de impartición: Español	Segunda lengua: Inglés
Uso docente de otras lenguas:	English Friendly: S
Página web: http://fuzzygab.uclm.es	Bilingüe: N

Profesor: SYLVIA MOLINA MURO - Grupo(s): 30 39				
Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
Antonio Saura / 207_MLB	ARTE	4542	sy.molina@uclm.es	Jueves de 9.00 a 10.30 h. Aula 108 Jueves de 16.00 a 20.30 h. Despacho 214 & ITcT Fuzzy Gab

2. REQUISITOS PREVIOS

Esta asignatura está vinculada a los conceptos trabajados en la asignatura teórica de **Diseño e Interfaces** (3º) por lo que sería lo más adecuado que aquellos alumnos que se matriculen en esta asignatura, hayan cursado la asignatura Interfaces de la profesora Sylvia Molina.

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

La Materia **Desarrollos en nuevos medios y comunicación gráfica** constituye la puesta en práctica y el desarrollo teórico de los conocimientos adquiridos a lo largo del Grado relacionados con los nuevos medios y la comunicación gráfica, constando de una oferta de 60 créditos ECTS optativos que se despliega temporalmente entre los cursos 3º y 4º. Esta materia concluirá la formación del estudiante y dotará del perfil adecuado para desenvolverse como profesional en nuevos medios y comunicación gráfica, el estudiante estará capacitado para la construcción de obras de arte y proyectos relacionados con el ámbito de los nuevos medios tecnológicos así como en el del diseño, edición y comunicación gráfica digital. El alumno o alumna que supere un mínimo de 42 créditos dentro de esta materia podrá obtener una mención en Proyectos en Nuevos Medios y Comunicación Gráfica una vez concluya sus estudios de Grado.

La asignatura '**Arte e interacción**' se fundamenta en el desarrollo y diseño de proyectos interactivos mediante el empleo de los fundamentos básicos, lenguajes y tecnologías digitales susceptibles de ser integrados en los ámbitos de la creación artística, la comunicación interactiva y la producción de contenidos multimedia. Los contenidos incluyen desde la profundización en el concepto de no-linealidad e interacción al eventual potencial expresivo de los fenómenos sinestésicos que se producen entre medios diversos.

En '**Arte e interacción**', se profundizará de forma práctica en los conceptos abordados en '**Diseño e Interfaces**'. Así, la temática abordará desde nuevas interfaces hasta las HUI (Human User Interface). El cuerpo, la sombra, el espacio, el sonido... pueden convertirse en la interfaz. El programa de la asignatura está diseñado para permitir al alumno explorar los lenguajes y tecnologías de interacción. El trabajo sonoro-visual, las distintas tecnologías y programaciones posibles para definir la instalación interactiva y su puesta en escena, será por tanto, el objetivo final de la asignatura.

Es importante destacar que, en gran medida, el aprovechamiento de la asignatura dependerá de la capacidad de trabajo autónomo del propio alumno, ya que, dada la extensión de los contenidos se establecerán una líneas a seguir con el propio alumno.

4. COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUYE A ALCANZAR

Competencias propias de la asignatura

Código	Descripción
E03	Conocimiento del vocabulario y de los conceptos de uso común en las diversas disciplinas artísticas.
E04	Conocimiento de los diversos medios artísticos y sus métodos de producción.
E11	Sintetizar propuestas que supongan una aportación de interés, surgidas de la observación del entorno a través del pensamiento crítico, concretándolas en creaciones artísticas.
E12	Capacidad de reflexión y de crítica hacia la producción propia, contextualizándola mediante la comprensión y valoración de los discursos artísticos.
G02	Planificar adecuadamente el tiempo disponible y programar las actividades necesarias para alcanzar los objetivos académicos y artísticos propuestos.
G05	Capacidad para participar en equipos de trabajo orientados al ámbito de la creación artística y a la gestión cultural.
T03	Conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio

5. OBJETIVOS O RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS

Resultados de aprendizaje propios de la asignatura

Descripción

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

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.

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 fuentes.

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

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

6. TEMARIO

Tema 1: Visual Data_ Cartografía del conocimiento. VR Class

Tema 2: Sinestesia entre las artes_ Música Electroacústica entre las artes.

Tema 3: HUI_ Interfaces Humanas_ Instalaciones Interactivas

Tema 4: Presentación Pública (clase, expo...)

COMENTARIOS ADICIONALES SOBRE EL TEMARIO

Tema 1 (Semanas 1 a 4).

De las nuevas estructuras hipermediales. De las narrativas lineales a los mapas cognoscitivos. Cartografía de conocimiento. Visual Data y reestructuración de contenidos lineales. VR class

Tema 2_ sonido, literatura, danza... (Semanas 5 a 6).

Sinestesia entre las artes enfocado a proyecto interactivo multimedial. Vinculación con los fondos GME del grupo de investigación Fuzzy Gab.4

Tema 3 (Semanas 7 a 13).

De la interfaz gráfica a las interfaces tipo hardware para llegar a las interfaces Humanas y la 'desaparición' del dispositivo. En esta fase el alumno cerrará el proyecto personal de forma práctica.

Tema 4 (presentación pública_ Semanas 14 y 15)

Exposición del proyecto final individual o en grupo. Presencialidad obligatorio. Formato abierto.

Ej propuesta de otros años véase: <http://blueinexhibition.wix.com/blue-in>

7. ACTIVIDADES O BLOQUES DE ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA

Actividad formativa	Metodología	Competencias relacionadas	ECTS	Horas	Ev	Ob	Descripción
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL]	Método expositivo/Lección magistral	E03 E04 E11 E12 G05 T03	1.2	30	S	N	Entrega y difusión de los contenidos prácticos 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. No recuperable.
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL]	Debates	E03 E04 E11 E12 G05 T03	0.3	7.5	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. No recuperable.
Presentación de trabajos o temas [PRESENCIAL]	Método expositivo/Lección magistral	E03 E04 E11 E12 G02 G05 T03	0.9	22.5	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. No recuperable.
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA]	Combinación de métodos	E03 E04 E11 E12 G02 G05 T03	1	25	S	S	Elaboración de una demo 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 así como acercamiento a la tecnología a utilizar.
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA]	Trabajo autónomo	E03 E04 E11 E12 G02 G05 T03	2.6	65	S	S	Elaboración y desarrollo práctico 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 con la posibilidad de

						planificar la siguiente edición de la exposición BLUE-IN.
Total:			6	150		
Créditos totales de trabajo presencial: 2.4			Horas totales de trabajo presencial: 60			
Créditos totales de trabajo autónomo: 3.6			Horas totales de trabajo autónomo: 90			

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%	Importante el debate y la construcción grupal de los proyectos
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. 6 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. 13.2) 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:

Capacidad de innovación respecto al proyecto propuesto, generando nuevos modos expresivos y estéticos con el fin de la adecuación técnica y conceptual al tema elegido en cada uno de los proyectos. (TA).

Realización práctica del proyecto_ Uso y capacidades técnicas y conceptuales y su presentación pública

Subida del material a moodle.

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:

Realización práctica del proyecto_ Uso y capacidades técnicas y conceptuales. Presentación individual presencial el día del examen (una vez subido a moodle)

9. SECUENCIA DE TRABAJO, CALENDARIO, HITOS IMPORTANTES E INVERSIÓN TEMPORAL	
No asignables a temas	
Horas	Suma horas
Tema 1 (de 4): Visual Data_ Cartografía del conocimiento. VR Class	
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: septiembre y mediados Octubre	
Tema 2 (de 4): Sinestesia entre las artes_ Música Electroacústica entre las artes.	
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: finales Octubre (2 semanas)	
Tema 3 (de 4): HUI_ Interfaces Humanas_ Instalaciones Interactivas	
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
Tema 4 (de 4): Presentación Pública (clase, expo...)	
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
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
	The complete artintact komplett: vols. 1-5, 1994-1999 : CD-R	ZKM Zentrum für Kunst und MedientechnologieHatje C		3-7757-1092-2	2002 Véase bibliografía subida a moodle
Sylvia Molina	Sinestesia y Multifónicos http://eprints.ucm.es/4824/ https://books.google.es/books?id=1HyHAAAACAAJ&dq=hacia+una+filosofia+de+la+fotografia&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjc9rWCuPXiAhWLIhQKHWPAdAdAQ6AEIKTAA	Universidad Complutense	Madrid	84-669-1899-X	2003