



GRADO EN BELLAS ARTES

Módulo:	AVANZADO
Materia:	ESTRATEGIAS Y PROYECTOS DE LA IMAGEN TECNOLOGICA
Asignatura:	801017 MEDIA ART. TECNOLOGÍAS DIGITALES

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Tercero
Carácter:	Optativa
Periodo de impartición:	1º o 2º semestre
Carga docente:	6 ECTS
Teórica	2 ECTS
Práctica	4 ECTS

Departamento responsable: Departamento de Diseño e Imagen
Coordinador: Jaime Munárriz Ortiz
Correo-e: munarriz@art.ucm.es
Tfno. Dpto.: 91 3943653

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Descriptor:

Las prácticas artísticas agrupadas con el denominador Media Art exploran el uso artístico de las nuevas tecnologías de comunicación, imagen e información. Incorporan conceptos y herramientas de imagen digital, programación gráfica, animación, proyecciones, interactivos, inteligencia artificial, robótica, realidad virtual, redes e Internet. Es una disciplina en continuo cambio y evolución, como consecuencia del avance de las nuevas tecnologías.

OBJETIVOS

Objetivos generales

- OG.1. Dotar al estudiante de los instrumentos necesarios para la integración de sus conocimientos en procesos de creación autónoma y/o de experimentación interdisciplinar para que pueda desarrollar su práctica artística en todo tipo de formatos y espacios culturales.
- OG.2. Preparar a la persona graduada para una práctica artística profesional que le permita tanto asumir un compromiso con la realidad contemporánea como recibir el pleno reconocimiento social de sus competencias.



Objetivos específicos

- O.E.2. Capacitar al alumno para desarrollar procesos de creación artística mediante el aprendizaje de las diferentes tecnologías, favoreciendo la reflexión crítica sobre el propio trabajo y la toma de conciencia del contexto en que se desarrolla.
- O.E.3. Enseñar al graduado los problemas definidos por otros artistas, así como las soluciones dadas por éstos, los criterios utilizados y el porqué de los mismos.
- O.E.4. Preparar al estudiante para reconocer las diferentes funciones que el arte ha adquirido con relación a los contextos socioculturales en los que se ha generado. Conocer la evolución de las diferentes formas de expresión, sus interacciones e influencias mutuas, y comprender cómo éstas configuran el presente y condicionan el futuro.
- O.E.7. Formar al graduado desde la experiencia artística que, como experiencia de conocimiento, constituya la base de identificación de los diferentes perfiles profesionales de los graduados en Bellas Artes.

Objetivos transversales

- O.T.2. Capacitar al estudiante para la búsqueda de información, su análisis, interpretación, síntesis y transmisión.
- O.T.3. Capacitar al estudiante para la resolución de problemas de forma creativa e innovadora.
- O.T.4. Capacitar al estudiante para el trabajo y el aprendizaje autónomos.

COMPETENCIAS

Competencias generales

- C.G.1. Conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y síntesis.
- C.G.2. Competencia para la gestión de la información.
- C.G.3. Competencia para la comunicación. Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de su campo de estudio.
- C.G.4. Competencia para el aprendizaje autónomo.
- C.G.5. Competencia para trabajar autónomamente.
- C.G.6. Competencia para trabajar en equipo.
- C.G.7. Competencia para integrarse en grupos multidisciplinares. Capacidad de colaboración con profesionales de otros campos.
- C.G.8. Iniciativa propia y automotivación.
- C.G.9. Capacidad de perseverancia.
- C.G.10. Capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la realización de nuevos proyectos y estrategias de acción.
- C.G.11. Habilidades interpersonales, conciencia de las capacidades y de los recursos propios.
- C.G.12. Competencia para adaptarse a nuevas situaciones.



Competencias Específicas

- CE.7. Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística particular. Conocer el lenguaje creativo específico.
- CE.12. Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o producción. Capacidad de comprender y valorar discursos artísticos en relación con la propia obra.
- CE.22. Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.
- CE.28. Capacidad de trabajar en equipo. Capacidad de organizar, desarrollar y resolver el trabajo mediante la aplicación de estrategias de interacción.
- CE.32. Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas. Utilizar las herramientas apropiadas para los lenguajes artísticos propios.

CONTENIDOS

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- Nuevas tecnologías: dispositivo y programa, exploración, experimentación, alteración.
- La imagen luminosa. Estética de la imagen tecnológica. Tubos, píxel, vectores.
- Postproducción. Filtrado y retoque de color.
- Espacio virtual. Modelado y animación 3D.
- Estética del error. Glitch y drops. Ruido.
- Apropiación, alteración, intervención, hacktivismo.
- Espacio e individuo: Interactivos, instalaciones, proyecciones.
- Redes, datos, conectividad, visualización, arte geo-localizado.
- Identidad, individuo, redes, comunidades.
- El objeto interactivo: escultura cinética, maquinismo, robots, sensores, resonancias.
- Comportamiento emergente: agentes, AI, sentidos, mensajes, genética.
- Imagen generativa, programación gráfica, gramáticas formales.
- Performance audiovisual, live-cinema, VJ, remix.
- Interface, artista y usuario. Acción y reacción. Controladores, protocolos, sistema y objeto.
- Arte y sonido. El objeto sonoro, espacio y sonido, acústica, inmersión.
- Ondas. Oscilación, calor, luz y sonido, relaciones y armonías. Resonancias.
- Forma y estructura. Macro / Micro. Espacio y tiempo. Sincronicidad.
- Videojuegos. Machinima. Mods. Motor y mecánicas.
- Datos. Mapeado. Visualización. Sonificación.

METODOLOGÍA

El método a seguir en el desarrollo de los contenidos tiene la siguiente estructura:

- Al comienzo de cada tema se expondrá el contenido y objetivos principales de dicho tema. Desarrollo teórico de los contenidos. En la mayoría de los casos se pondrán ejemplos prácticos mediante problemas resueltos, clasificados por tipos, según las ideas o conceptos más significativos de cada contenido tratado. Al final del tema se podrán plantear nuevas propuestas que permitan interrelacionar contenidos ya estudiados con los del resto de la asignatura o con otras asignaturas. Como apoyo a las explicaciones



teóricas, se proporcionará a los alumnos el material docente apropiado, bien en fotocopias o bien en el Campus Virtual.

- Propuesta de ejercicios. Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los conceptos explicados según éstos se van tratando.
- Cuestiones y problemas. Al final de cada tema se desarrollarán diversas actividades para contribuir a que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos.

Actividad Formativa

Actividad	Competencias generales y específicas relacionadas	ECTS
Lecciones magistrales centradas en contenidos teóricos con exposiciones y explicaciones con apoyo de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. Resolución de ejercicios individualmente o en grupos. Exposición y presentación de trabajos ante el profesor. Debates dirigidos por el docente y realización de exámenes programados.	C.G: 1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12. C.E: 7, 9, 12, 18, 21, 22, 28, 32, 33, 34, 36, 40, 41	6
Realización por parte del estudiante de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.	C.G: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12. C.E: 7, 9, 12, 18, 21, 22, 28, 32, 33, 34, 36, 40, 41	
Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Empleo del Campus Virtual. Preparación de evaluaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos. Visitas a museos y exposiciones.	C.G: 1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12. C.E: 7, 9, 12, 18, 21, 22, 28, 32, 33, 34, 36, 40, 41	

Actividad del estudiante

- Estudio de los contenidos teóricos.
- Propuesta de ejercicios para realizar tanto en las clases presenciales, como en el tiempo



dedicado a la formación autónoma del alumno sobre los temas tratados.

- Realización de breves proyectos personales de estudio sobre temas que se desarrollan en los contenidos de la asignatura.
- Participación en debates, talleres y otras actividades de clase.

Cronograma

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el profesor al comienzo de éste.

EVALUACIÓN

- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula.
- Evaluación de los ejercicios prácticos realizados.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos.
- Calificación numérica final de 0 a 10.
- El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente atendiendo a la calificación de la actividad en los talleres y seminarios (un 50-70%), el trabajo autónomo en el taller (un 20-40%) del total y mediante la corrección realizada por el profesor en tutorías y controles (cerca del 10%).

BIBLIOGRAFÍA

No se va a seguir un libro de texto concreto para el desarrollo de la asignatura. A continuación, se relacionan textos recomendados de carácter general:

Bibliografía básica

Lieser, W. (2009). *Arte digital*. Königswinte: Tandem.

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.

Paul, C. (2003). *Digital Art*. London: Thames & Hudson.

Bibliografía complementaria

Jullier, L. (2004) *La imagen digital: de la tecnología a la estética*. Buenos Aires: La Marca Editora.

Shanken, E.A. (2009). *Art and Electronic Media*. London: Phaidon Press.

Wands, B. (2006). *Art of the Digital Age*. London: Thames & Hudson.