

Guía docente de la asignatura

## El Arte Digital y Pautas de Análisis

Fecha última actualización: 01/07/2021  
Fecha de aprobación por la Comisión Académica: 15/07/2021

**Máster**

Máster Universitario en Producción e Investigación en Arte

**MÓDULO**

Módulo I: Produccion Artistica. Procesos y Lenguajes

**RAMA**

Artes y Humanidades

**CENTRO RESPONSABLE DEL TÍTULO**

Escuela Internacional de Posgrado

<b>Semestre</b>	Primero	<b>Créditos</b>	3	<b>Tipo</b>	Optativa	<b>Tipo de enseñanza</b>	Presencial
-----------------	---------	-----------------	---	-------------	----------	--------------------------	------------

### PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

Recomendaciones:

Disponer de:

- Equipo informático
- Conexión a Internet

### BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Máster)

- Contenidos relacionados con la producción artística.
- El proceso de creación como desarrollo del conocimiento.
- Contenidos en torno a las estrategias de creación artística.
- Contenidos sobre los lenguajes, los materiales y las tecnologías con los que se desarrollan las obras contemporáneas en relación a su capacidad significativa.
- Relación de los lenguajes contemporáneos con las producciones artísticas que el preceden en el tiempo
- Contenidos en torno a la reflexión y análisis y en torno a la construcción del sentido de las obras.
- Vínculos entre la construcción, la producción de los lenguajes y la evaluación crítica de los procesos de producción.



## COMPETENCIAS

### COMPETENCIAS BÁSICAS

- CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

### COMPETENCIAS GENERALES

- CG02 - Aplicar a entornos nuevos o poco conocidos, dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares), la metodología resolución de problemas propia de su área de estudio.
- CG03 - Elaborar adecuadamente y con cierta originalidad composiciones escritas o argumentos motivados, de redactar planes, proyectos de trabajo o artículos científicos o de formular hipótesis razonables.
- CG04 - Emitir juicios en función de criterios, de normas externas o de reflexiones personales. Dichos juicios pueden apoyarse en información incompleta o limitada que incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- CG05 - Presentar públicamente ideas, procedimientos o informes de investigación, de transmitir emociones o de asesorar a personas y a organizaciones.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE03 - Conocer el ámbito de la creación artística desde lo transdisciplinar, entendida ésta como el necesario diálogo entre las diversas disciplinas que forman parte indispensable para la experimentación y la reflexión en la práctica del arte.
- CE04 - Conocer los discursos de los artistas contemporáneos fundamentales, así como sus relaciones, implicaciones y respuestas al contexto sociocultural y político actual.
- CE05 - Conocer las teorías estéticas y las tendencias fundamentales de las artes visuales relacionadas con la producción del arte.
- CE08 - Capacidad para argumentar y desentrañar el sentido y los significados de la producción artística propia, de cuestionarlos y de comunicarlos con una estrategia adecuada a los fines del trabajo y al contexto en el que se pretende influir.
- CE10 - Capacidad para acometer proyectos de investigación o de producción, postproducción e intervención artística con actitudes de apertura hacia el trabajo grupal y de colaboración en espacios inter- multi y trans- culturales.
- CE12 - Capacidad para usar las diversas estrategias metodológicas de presentación de



- proyectos de investigación con proyección académica o de intervención con proyección en el mundo profesional del arte.
- CE15 - PRODUCCION ARTISTICA. PROCESOS Y LENGUAJES ¿ CEM1. Capacidad para proyectar y realizar una obra artística, adecuando lenguajes, materiales y tecnologías para su producción y posproducción en relación al objetivo de construcción de los discursos que trascienden. ¿ CEM2. Capacidad para la evaluación crítica de la producción propia y la de otros artistas contextualizando y profundizando en el sentido que manifiestan.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

Capacidad El alumno sabrá/comprenderá:

- Conocer contenidos relacionados con la construcción de la imagen en el arte.
- Entender el proceso de creación como desarrollo del conocimiento.
- Conocer las estrategias de creación artística.
- Conocer los lenguajes, los materiales y las tecnologías con los que se desarrollan las obras contemporáneas con relación a su capacidad signficante.
- Entender la relación de los lenguajes contemporáneos con las producciones artísticas que el preceden en el tiempo.
- Aplicarla reflexión y análisis y en torno a la construcción del sentido de las obras.
- Establecer vínculos entre la construcción, la producción de los lenguajes y la evaluación crítica de los procesos de producción.

El alumno será capaz de:

- Reflexionar y debatir en grupo en torno a temas puntuales relacionados con los contenidos de la materia en donde se compartan y contrasten informaciones y opiniones.
- Resolver de manera práctica ejercicios en torno a diferentes propuestas en función de las competencias y los contenidos de cada materia.
- Presentar proyectos artísticos comprometidos en dinamizar distintos entornos geopolíticos y contextos culturales y sociales
- Valorar de forma crítica las producciones artísticas actuales en el marco de sus contextos culturales y sociales.
- Preparar, exponer y presentar los trabajos propuestos.
- Trabajar de manera autónoma, en el aula y/o taller o fuera de él. Elaborar trabajos prácticos relacionados con obra personal o proyectos de intervención o mediación en el contexto social y cultural individual o en grupo.
- Investigar en las fuentes bibliográficas y auxiliares. Lectura y estudio de la bibliografía propuesta.
- Redactar y elaborar trabajos y reflexiones teóricas sobre la práctica desarrollada o sobre cualquier tema programado en los contenidos de cada materia.

## PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

### TEÓRICO

- Tema 1. Introducción al Arte Digital con sensores.
- Tema 2. AR y su entorno: mochilas, sensores y actuadores.
- Tema 3. Artistas: luz, sensores e instalaciones mecánicas.



## PRÁCTICO

### Seminarios/Talleres:

- Aprendiendo su lenguaje.
- Control digital y control analógico
- Sketches básicos para controlar luz, movimiento, distancia, temperatura, ...
- Librerías de interacción con sensores.

### Prácticas de laboratorio:

- Práctica 1. Iniciación al lenguaje.
- Práctica 2. Uso de actuadores.
- Práctica 3. Trabajando con la luz.
- Práctica 4. Control y detección de movimiento.
- Práctica 5. Otros sensores y dispositivos.

## BIBLIOGRAFÍA

### BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- GEDDES, Mark: Arduino Project Handbook: 25 Practical Projects to Get You Started. No Starch Press, 2016.
- HUGHES, J. M.: Arduino: A Technical Reference. O'Reilly Media, 2016.
- MONK, Simon: Programación de Arduino. Introducción a sketches. Anaya Multimedia, 2017.
- REAS, Casey; FRY, Ben: Processing: A Programming Handbook for Visual Designers. The MIT Press, 2014.
- WARREN, John-David: Arduino Robotics. Apress, 2011.

### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- ARNS, Inke: Interaction, participation, Networking Art and Telecommunication. Springer, 2003.
- ASCOTT, Roy: La Arquitectura de la Cyberception. Serie Fichajes Nº 4. Publicación de la Cátedra Arquitectura IV. FADU / UNL. 1996.
- BONET, Eugeni: La instalación como hipermedio (AA.VV "Media Culture", Claudia Giannetti). L'Angelot, 1995.
- EMMER, Michele: La perfección visible: matemática y arte. Artnodes, n.º 4, 2005.
- GALLOWAY, Alexander: Metamorfosis: Nuevos interfaces, nuevo soft, nuevas redes. Media, Culture & Communication, 1999.
- KAC, Eduardo. Robotic Art. Electronic Almanac, Vol. 5, Nº 5, 1997.
- LEVY, Pierre: ¿Qué es lo virtual? Paidós Ibérica, 1999.
- MANOVICH, Lev: El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Ed. Paidós Comunicación, 2006.
- MANOVICH, Lev: La vanguardia como software. Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología, Nº 2, 2003.
- NORBERT, Bolz: Camino hacia la hipercultura. Revista Summa+18. Ed Ed. Donn SA, 1996.
- SANTARCANGELI, Paolo: El libro de los laberintos. Siruela, 2002.



## ENLACES RECOMENDADOS

<http://www.arduino.cc>  
<http://processing.org>  
<http://infusionsystems.com/catalog/index.php>  
<http://www.parallax.com>  
<http://tsetse.cc>  
<http://tonfilm.blogspot.com>  
<http://v3ga.net/blog>  
<http://www.leanderherzog.ch>  
<http://www.abstractbirds.com>  
<http://www.openframeworks.cc>  
<http://joreg.ath.cx>  
<http://www.memo.tv>  
<http://www.dataisnature.com>  
<http://vvvv.org>  
<http://www.checksum5.com>  
<http://chuck.cs.princeton.edu>  
<http://www.liaworks.com>  
<http://mrvux.blogspot.com>  
<http://ww.meso.net>  
<http://www.generatorx.no>  
<http://www.sanchtv.com>  
<http://www.zkm.de>  
<http://www.mediamatic.net>  
<http://www.aec.at>  
<http://www.medienkunstnetz.de>  
<http://www.ubu.com>  
<http://www.medialabmadrid.org/medialab>

## METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 Metodología de motivación y detección de ideas previas
- MD02 Metodología proyectiva teórico-práctica
- MD03 Análisis de fuentes documentales
- MD04 Aprendizaje colaborativo
- MD05 Debate virtual
- MD06 Discusión dirigida
- MD07 Estudio de casos
- MD08 Lectura de textos
- MD09 Investigación a partir de trabajos prácticos
- MD10 Presentación oral
- MD11 Prueba objetiva
- MD12 Seminario
- MD13 Sesiones magistrales
- MD14 Trabajos tutelados

## EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)



## EVALUACIÓN ORDINARIA

El artículo 17 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que la convocatoria ordinaria estará basada preferentemente en la evaluación continua del estudiante, excepto para quienes se les haya reconocido el derecho a la evaluación única final.

- Asistencia a clase.
- Interés por la materia. Nivel de adquisición y dominio de los conceptos básicos de la materia.
- Esfuerzo ejecutado en la realización de los proyectos planteados. Nivel de adecuación, riqueza y rigor en los procesos y resolución del trabajo individual y en grupo
- La diversidad y correcta utilización de fuentes de información
- La posesión de una adecuada capacidad analítica.
- La actitud crítica, reflexiva y participativa demostrada en el desarrollo de las clases.
- La adquisición de los objetivos generales y específicos del programa
- La aportación personal, originalidad y creatividad con la que se abordan los problemas vinculados a la asignatura.

## PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

Cada uno de los ejercicios propuestos será valorado en función de varios parámetros:

- Seguimiento del proceso de trabajo explicado y requerido en cada propuesta.
- Utilización de las herramientas adecuadas.
- Grado de finalización. Es indispensable presentar todos los ejercicios.
- Evolución y Desarrollo de las propuestas.
- Originalidad e innovación.

## ENTREGA FINAL:

El alumno deberá entregar al final del módulo (por el sistema que se indique), en los plazos acordados, una carpeta que incluya la producción de trabajos de índole práctica desarrollados a lo largo del curso.

## Sistema de evaluación

- Pruebas, ejercicios y problemas, resueltos en clase o individualmente a lo largo del curso. **15%**
- Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación continuada de las prácticas de creación, y trabajos propuestos mediante el seguimiento en el aula taller. **65 %**
- Resultado del estudio, lecturas, redacción y exposición de trabajos, cuadernos de campo, visitas de exposiciones, museos y ferias de arte. **10%**
- Asistencia y participación activa en las clases, seminarios y tutorías académicas. **10%**

Aquellos alumnos que no asistan con regularidad al desarrollo de las clases presenciales, no podrán acogerse al sistema de evaluación continua, teniendo en todo caso derecho a los exámenes ordinarios que la normativa de la Universidad de Granada establece.

En este sentido se estima un máximo de ausencia a las clases presenciales del 20 %.



Sistema de calificación final numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo con lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18 de septiembre), por el que se establece el Sistema Europeo de Créditos y el Sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

### EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

El artículo 19 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que los estudiantes que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria dispondrán de una convocatoria extraordinaria. A ella podrán concurrir todos los estudiantes, con independencia de haber seguido o no un proceso de evaluación continua. De esta forma, el estudiante que no haya realizado la evaluación continua tendrá la posibilidad de obtener el 100% de la calificación mediante la realización de una prueba y/o trabajo.

Se evalúa prueba y trabajo.

- PRUEBA TEÓRICO –PRÁCTICA sobre los conocimientos del temario de la asignatura. **20%**
  - ELABORACIÓN DE UNA ENTREGA FINAL: **80%**. El alumno deberá entregar al final del módulo (por el sistema definido), en los plazos acordados, una carpeta que incluya la producción de trabajos de índole práctica desarrollados a lo largo del curso. El día indicado para dicha prueba el alumno debe hacer entrega de un portafolio donde se recoja el trabajo desarrollado en relación con la disciplina, en la que se recojan los objetivos planteados para el curso en la consecución de las actividades prácticas y la aplicación de los contenidos teóricos.
1. Desarrollo completo de las prácticas de taller realizadas sobre arte con sensores.
  2. Trabajo de documentación sobre un autor que desarrolle su discurso artístico con temáticas relacionadas directamente con las expuestas durante el curso: luz, sensores y motores, ... aplicados a medios plásticos, instalaciones, intervención de espacios y moda. Estructura: Descripción del artista, obras representativas, reflexión personal sobre la obra, bibliografía y/o enlaces web consultados.

### EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

El artículo 8 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que podrán acogerse a la evaluación única final, el estudiante que no pueda cumplir con el método de evaluación continua por causas justificadas.

Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura o en las dos semanas siguientes a su matriculación si ésta se ha producido con posterioridad al inicio de las clases, lo solicitará, a través del procedimiento electrónico, a la Coordinación del Máster, quien dará traslado al profesorado correspondiente, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua.

La evaluación en tal caso consistirá en la realización obligatoria de dos pruebas:

- PRUEBA TEÓRICO –PRÁCTICA sobre los conocimientos del temario de la asignatura. **20%**
- ELABORACIÓN DE UNA ENTREGA FINAL: **80%**. El alumno deberá entregar al final del módulo (por el sistema definido), en los plazos acordados, una carpeta que incluya la producción de trabajos de índole práctica desarrollados a lo largo del curso. El día



indicado para dicha prueba el alumno debe hacer entrega de un portafolio donde se recoja el trabajo desarrollado en relación con la disciplina, en la que se recojan los objetivos planteados para el curso en la consecución de las actividades prácticas y la aplicación de los contenidos teóricos.

1. Desarrollo completo de las prácticas de taller realizadas sobre arte con sensores.
2. Trabajo de documentación sobre un autor que desarrolle su discurso artístico con temáticas relacionadas directamente con las expuestas durante el curso: luz, sensores y motores, ... aplicados a medios plásticos, instalaciones, intervención de espacios y moda.  
Estructura: Descripción del artista, obras representativas, reflexión personal sobre la obra, bibliografía y/o enlaces web consultados.

### INFORMACIÓN ADICIONAL

"Las adaptaciones expresadas en esta guía a los dos escenarios posibles en relación a los contenidos, las metodologías docentes y la evaluación tienen un carácter estrictamente excepcional, y no suponen, en modo alguno, su continuidad en cursos sucesivos una vez superado el escenario de crisis que las justifica.

Se tendrán en cuenta las casuísticas detalladas del alumnado de movilidad nacional e internacional matriculado en los distintos grupos de la asignatura para buscar mecanismos extraordinarios que permitan su evaluación en convocatoria ordinaria, extraordinaria o única."

