



GUIA DOCENT  
**ART I INTERACCIÓ**

Coordinació: LANDA MARITORENA, KEPÀ

Any acadèmic 2021-22

## Informació general de l'assignatura

<b>Denominació</b>	ART I INTERACCIÓ			
<b>Codi</b>	102071			
<b>Semestre d'impartició</b>	1R Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
<b>Caràcter</b>	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Grau en Disseny Digital i Tecnologies Creatives	3	OPTATIVA	Presencial
<b>Nombre de crèdits assignatura (ECTS)</b>	6			
<b>Tipus d'activitat, crèdits i grups</b>	<b>Tipus d'activitat</b>	PRAULA		TEORIA
	<b>Nombre de crèdits</b>	3		3
	<b>Nombre de grups</b>	1		1
<b>Coordinació</b>	LANDA MARITORENA, KEPA			
<b>Departament/s</b>	INFORMÀTICA I ENGINYERIA INDUSTRIAL			
<b>Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant</b>	40% Presencials. 60% Treball autònom de l'estudiant.			
<b>Informació important sobre tractament de dades</b>	Consulteu <a href="#">aquest enllaç</a> per a més informació.			
<b>Idioma/es d'impartició</b>	Castellà I abundant material d'anglès.			
<b>Distribució de crèdits</b>	1 crèdit equival a 25 hores de treball del estudiant 6 crèdits són 150 hores			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
LANDA MARITORENA, KEPA	kepa.landa@udl.cat	3	Contactar per correu per fixar cita.
VIRGILI GOMÀ, JORDI	jordi.virgili@udl.cat	3	

## Informació complementària de l'assignatura

Els alumnes podran contactar amb el professor per fer tutoria o seguiment de l'assignatura fora de les classes presencials de 3 formes diferents: missatges directes (tipus correu) amb el professor a través del Campus Virtual, videoconferències amb el professor a través del Campus Virtual i tutories en persona.

## Objectius acadèmics de l'assignatura

Els objectius de aprenentatge de aquesta assignatura es basen en:

- Comprendre la influència dels sentits en l'art.
- **Ser capaç de relacionar els sentits amb els diferents tipus de interaccions tecnològiques.**
- **Capacitat de crear noves dinàmiques en els diferents tipus de interaccions tecnològiques.**
- **Aprendre a utilitzar els paradigmes de interacció tecnològica en la creació artística.**
- Incorporar la emoció com un fil conductor en la interacció tecnològica en la creació artística.

## Competències

### Competències significatives Bàsiques

● CB1 Que els estudiants hagin demostrat posseir i comprendre coneixements en la seva àrea d'estudi que parteix de la base de l'educació secundària general, i se sol trobar a un nivell que, si bé es recolza en llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de l'avantguarda del seu camp d'estudi

### Competències Generals

- CG1. Habilitat per crear i desenvolupar respostes a problemes de comunicació per als diferents continguts digitals
- CG3. Habilitat per respondre a contextos propis d'entorns digitals reconeixent factors físics, cognitius, culturals i socials que emmarquen decisions de disseny
- CG6. Saber interactuar i satisfer les necessitats dels nous clients en contextos digitals
- CG7. Capacitat d'anàlisi i desenvolupament de tecnologies digitals per a la visualització de la informació

### Competències Específiques

- CE8. Capacitat per a la creació i explotació de mons virtuals, i per a la creació, gestió i distribució de continguts multimèdia
- CE9. Saber aplicar les metodologies, programes, tècniques, normes i estàndards, a més de ser capaç d'utilitzar la base de coneixement adquirida amb elements específics de desenvolupament web

### Competències Transversals

- CT1. Adquirir una adequada comprensió i expressió oral i escrita de l' català i de l' castellà
- CT3. Adquirir capacitat en l'ús de les noves tecnologies i de les tecnologies de la informació i la comunicació

## Continguts fonamentals de l'assignatura

1. **T1. Relació entre l'art i els sentits**
  - 1.1. La interacció física a través dels objectius: Referents
  - 1.2. Definició de projectes
    - 1.2.1. Tècniques de creativitat
    - 1.2.2. Model de projecte
    - 1.2.3. Recursos per la investigació
  - 1.3. Sensors, actuadors y programació
2. **T2. Dinàmiques i interacció**
  - 2.1. Interacció en el espai: Referents
  - 2.2. Definició de projectes
  - 2.3. Sensors, actuadors y programació
3. **T3. La emoció com a element catalizador en la interacció artística**
  - 3.1. Estratègies narratives i de interacció.

## Eixos metodològics de l'assignatura

1. Clases magistrals
2. Resolució de problemes
5. Estudi de casos
7. Visita

## Pla de desenvolupament de l'assignatura

Sem	Descripció	Actividad GG Teoría	Actividad GM Prácticas
1	T1. Interacció	Introducció	Introducció tècnica
2	T1. Interacció Física a través de objectes	Referents	Sensors, actuadors i programació
3	T1. Interacció Física a través de objectes	Referents	Sensors, actuadors i programació
4	T1. Interacció Física a través de objectes	Referents	Sensors, actuadors i programació
5	T1. Interacció Física a través de objectes	Model de projecte artístic, recursos de investigació i memòria. (Referències, esbossos, diagrames, prototips)	Presentació del procés mitjà
6	T3. Estratègies narratives i de interacció.	Propostes inicials	Treball en el aula. Desenvolupament
7	T2. Interacció en el espai	Asesoramiento sobre projectes	Treball en el aula. Desenvolupament
8	T2. Interacció en el espai	Asesoramiento sobre projectes	Treball en el aula. Prova i reiteració
9	Entrega i presentació 1 parcial	Entrega de la memòria i presentació del projecte	Entrega y presentació Pr 1
10	T2. Interacció en el espai	Introducció i Referents	Introducció tècniques
11	T2. Interacció en el espai	Referents	Tècniques de interacció en el espai
12	T2. Interacció en el espai	Referents	Tècniques de interacció en el espai
13	T2. Interacció en el espai	Tècniques de creativitat/ Ideació	Presentació de la idea.

14	T2. Interacció en el espai	Propostes inicials	Treball en el aula. Desenvolupament
14bis	T3. Estrategias narrativas y de interacción.	Assesorament sobre projectes	Treball en el aula. Desenvolupament
15	T2. Interacción en el espacio	Assesorament sobre projectes	Treball en el aula. Desenvolupament
16	T2. Interacción en el espacio	Assesorament sobre projectes	Treball en el aula. Desenvolupament
17	<b>Entrega i presentació 2 parcial</b>	<b>Entrega de la memòria i presentació del projecte</b>	<b>Entrega i presentació Pr 2</b>
18	Tutories		
19	<b>Entrega i presentació de recuperació 1 i 2</b>		

## Sistema d'avaluació

Acrónimo	Actividades de Evaluación	Ponderación	Nota Mínima	En grupo	Obligatoria	Recuperable
M1	Memoria 1	15%	5	NO	SI	SI
Pro1	Projecte 1	20%	4	NO	SI	SI
Prs1	Presentació 1	15%	NO	NO	SI	SI
M2	Memoria 2	15%	5	SI	SI	SI
Pro2	Projecte 2	20%	4	SI	SI	SI
Prs2	Presentació 2	15%	NO	SI	SI	SI

Nota\_Final = (0,15\* M1 + 0,20\*Pro1 + 0,15\*Prs1) + (0,15\* M2 + 0,20\*Pro2 + 0,15\*Prs2)

Per tenir superada l'assignatura cal que NOTA\_FINAL sigui més gran o igual a 5.

S'hauran de presentar els dos projectes amb una qualificació mínima de 4 per poder fer mitjana.

En cas de no ser així es podrà presentar la prova de recuperació aquell que no s'hagi aprovat tant en prova ordinària com extraordinària.

En la prova de recuperació es qualificarà de la mateixa manera que en els lliuraments.

La falta de respecte a companys / es o professors / es pot penalitzar la nota final fins a 1 punt.

El plagi suposarà un 0 en tota la secció es produeixi.

La manca de respecte cap a un professor o un altre alumne podrà ser penalitzada amb -1 punt a la nota final, a part del que definit en els reglaments de la Universitat

## Bibliografia i recursos d'informació

Ars Electrónica Archive <https://ars.electronica.art/festival/en/archive/>

ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe <https://zkm.de/en>

Interaction design Foundation <https://www.interaction-design.org/>

Medialab Prado Interactivos? <https://www.medialab-prado.es/en/programs/interactivos>

Berger.E., Olenshlager, K. *Banquete, nodos y redes*. Catálogo de la exposición Fundación La Laboral, Asturias.

<http://laboralcentrodearte.org:7080/laboral/es/files/>

De Olivera, N., Oxley, N., & PENTRY, M. (2003). *Installation Art in the New Millennium: The Empire of the Senses*. Thames & Hudson.

De Olivera, N. D., Oxley, N., & Petry, M. (1994). *Installation Art*. Washington: Smithsonian Institution.

Jaschko, J. ; Evers, L ( 2010) El proceso como paradigma *Fundación La Laboral, Asturias*.

Paul, C. (2007). *Feedback: del objeto al proceso y sistema*. Catálogo de la exposición *Feedback*, Fundación La Laboral, Asturias.

<http://laboralcentrodearte.org:7080/laboral/es/files/2007/exposiciones/feedback/catalogo-feedback/view>

[2009/exposiciones/banquete-doc/banquete\\_08%20CAST.pdf/view?searchterm=banquete%20nodos%20y%20redes](https://2009/exposiciones/banquete-doc/banquete_08%20CAST.pdf/view?searchterm=banquete%20nodos%20y%20redes)

Prada J.M. Art , (2021) *Imagens and Network Culture*. Colección Aula Magna. Ed. McGraw Hill

[https://www.juanmartinprada.net/textos/Juan\\_Martin\\_Prada\\_BOOK\\_ART\\_IMAGES\\_AND\\_NETWORK\\_CULTURE.pdf](https://www.juanmartinprada.net/textos/Juan_Martin_Prada_BOOK_ART_IMAGES_AND_NETWORK_CULTURE.pdf)

Schwarz, H. P., Schwarz, H. P., & Schwarz, H. P. (1997). *Media--art--history: Media Museum*, ZKM, Center for Art and Media Karlsruhe. Munique Nova Iorque: Prestel.

Wilson, S. (2002). Information arts. *Intersection of Art, Science*.

**Recursos Técnicos:**

<https://www.arduino.cc/>

<https://processing.org/>