



GUIA DOCENT
ART I INTERACCIÓ

Coordinació: LANDA MARITORENA, KEPÀ

Any acadèmic 2022-23

Informació general de l'assignatura

Denominació	ART I INTERACCIÓ			
Codi	102071			
Semestre d'impartició	1R Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
Caràcter	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Grau en Disseny Digital i Tecnologies Creatives	3	OPTATIVA	Presencial
Nombre de crèdits assignatura (ECTS)	6			
Tipus d'activitat, crèdits i grups	Tipus d'activitat	PRAULA		TEORIA
	Nombre de crèdits	3		3
	Nombre de grups	1		1
Coordinació	LANDA MARITORENA, KEPA			
Departament/s	INFORMÀTICA I ENGINYERIA INDUSTRIAL			
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	40% Presencials. 60% Treball autònom de l'estudiant.			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllaç per a més informació.			
Idioma/es d'impartició	Castellà I abundant material d'anglès.			
Distribució de crèdits	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 GOMA, JORDI	jordi.virgili@udl.cat	3	Contactar per correu per fixar cita.

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.

En definitiva, adquirir la capacitat de generar obres d'art interactiu físic, articulant el discurs teòric i la resolució tècnica.

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. Relació entre l'art i els sentits
2. Dinàmiques i interacció
3. L'emoció com a element catalitzador a la interacció artística

Aquests plantejaments es desenvoluparan a través d'aquests temes:

Teoria

Art i interacció física mitjançant objectes i espais: Referents
 Tècniques de creativitat
 Definició de projectes
 Model de projecte
 Recursos per a la investigació

Pràctica

Programació
 Electrònica: sensors i actuadors.
 Control d'audiovisuals mitjançant interfície física.

Eixos metodològics de l'assignatura

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

Aquests plantejaments es concretaran mitjançant desenvolupament de projectes a través del Design Thinking

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.	Tècniques de creativitat/ Ideació	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 y presentación Proyecto 1.1	Entrega y presentación Pr 1.1
10	T2. Interacció en el espai	Referents	Introducció tècniques
11	T2. Interacció en el espai	Referents	Tècniques de interacció en el espai
12	T2. Interacció en el espai	Asesoramiento sobre projectes	Tècniques de interacció en el espai
13	T2. Interacció en el espai	Asesoramiento sobre projectes	Presentació de la idea.
14	T2. Interacció en el espai	Asesoramiento sobre projectes	Treball en el aula. Desenvolupament
14bis	T3. Estratègies narratives y de interacció.	Asesoramiento sobre projectes	Treball en el aula. Desenvolupament

15	T2. Interacción en el espacio	Assesorament sobre projectes	Entrega i presentació Projecte 1.2
16-17	Entrega i presentació 2 parcial	Examen	
18	Tutories		
19	Entrega i presentació de recuperació	Examen	Entrega y presentació Projecte 1.1 i 1.2

Sistema d'avaluació

Acronim	Activitats d'Evaluació	Ponderació	Nota Mínima	En grup	Obligatòria	Recuperable
Prg	Progres	10%	NO	NO	SI	NO
Pro1.1	Projecte 1.1	30%	5	NO	SI	SI
Pro1.2	Projecte 1.2	30%	5	NO	SI	SI
E	EXAMEN	30%	5	NO	SI	SI

$$\text{Nota_Final} = 0,10 * \text{Prg} + 0,30 * \text{Pro1.1} + 0,30 * \text{Pro1.2} + 0,30 * \text{E}$$

Cada projecte constarà de: sistema interactiu + memòria explicativa + defensa del projecte (detalls al Campus Virtual).

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

És condició necessària per aprovar superar amb un 5 o més tant el Examen com el Projecte 1.1 i el Projecte 1.2.

El Projecte 1.1 i el Projecte 1.2. no es podran presentar al mateix parcial. El projecte que es presenti a 2n lloc haurà de ser una evolució més sofisticada i amb millor resolució que el primer.

A la prova de recuperació es qualificarà de la mateixa manera que als lliuraments, encara que no es canviarà la nota de Progrés.

Les faltes d'ortografia a l'examen, la memòria o el projecte es consideren defectes del treball i penalitzaran la qualificació

(1 dècima per cada 2 faltes). S'eximiran les 3 primeres com a possibles errades. Se suggereix que es facin servir revisors ortogràfics en els treballs per evitar-ho.

La falta de respecte cap a un professor o un altre alumne podrà ser penalitzada amb -1 punt a la nota final, a banda del que defineixen 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., & PETRY, 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](http://laboralcentrodearte.org:7080/laboral/es/files/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

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/>

Suite Adobe