



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE  
**ARTE E INTERACCIÓN**

Coordinación: LANDA MARITORENA, KEP A

Año académico 2023-24

## Información general de la asignatura

<b>Denominación</b>	ARTE E INTERACCIÓN			
<b>Código</b>	102071			
<b>Semestre de impartición</b>	1R Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA			
<b>Carácter</b>	Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
	Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas	3	OPTATIVA	Presencial
<b>Número de créditos de la asignatura (ECTS)</b>	6			
<b>Tipo de actividad, créditos y grupos</b>	<b>Tipo de actividad</b>	<b>PRAULA</b>	<b>TEORIA</b>	
	<b>Número de créditos</b>	3	3	
	<b>Número de grupos</b>	1	1	
<b>Coordinación</b>	LANDA MARITORENA, KEPA			
<b>Departamento/s</b>	INGENIERÍA INFORMÁTICA Y DISEÑO DIGITAL			
<b>Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante</b>	<p>Durante el curso se combinarán las clases magistrales con las clases prácticas. (40% de la dedicación)</p> <p>En las primeras, los alumnos aprenderán las competencias teóricas que aplicarán posteriormente a las clases prácticas.</p> <p>El alumno realizará el trabajo autónomo en horas no presenciales. (60% de la dedicación)</p>			
<b>Información importante sobre tratamiento de datos</b>	Consulte <a href="#">este enlace</a> para obtener más información.			
<b>Idioma/es de impartición</b>	Castellano y catalán con abundante documentación en inglés.			
<b>Distribución de créditos</b>	1 crédito equivale a 25 horas de trabajo del estudiante 6 créditos son 150 horas			

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
LANDA MARITORENA, KEPA	kepa.landa@udl.cat	3	Contactar por correo para fijar cita.
VIRGILI GOMA, JORDI	jordi.virgili@udl.cat	3	

## Información complementaria de la asignatura

Los alumnos podrán contactar con el profesor para hacer tutoría o seguimiento de la asignatura fuera de las clases presenciales por correo electrónico y en tutorías con cita previa .

## Objetivos académicos de la asignatura

Los objetivos de aprendizaje de esta asignatura se basan en:

- Comprender la influencia de los sentidos en el arte
- **Ser capaz de relacionar los sentidos con los diferentes tipos de interacción tecnológica.**
- **Capacidad de crear nuevas dinámicas en los diferentes tipos de interacción tecnológica.**
- **Aprender a utilizar los paradigmas de interacción tecnológica en la creación artística.**
- Incorporar la emoción como hilo conductor en la interacción tecnológica en la creación artística.

En definitiva, adquirir la capacidad de generar obras de arte interactivo físico, articulando el discurso teórico y la resolución técnica.

## Competencias

### Competencias significativas Básicas

- CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

### Competencias Generales

- CG3.Habilidad para responder a contextos propios de entornos digitales reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño.

### Competencias Específicas

- CE11. Saber visualizar y comunicar visualmente la información mediante el dominio de las técnicas propias de la expresión gráfica en 2D y 3D, sabiendo presentar los resultados en base a cánones estéticos
- CE12. Saber aplicar los conocimientos de diseño suficientes para analizar datos, sintetizar ideas, proponer y defender un concepto de diseño digital y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica utilizando las tecnologías creativas adecuadas a cada proyecto

- CE13. Adquirir sensibilidad estética y artística para tomar decisiones durante el proceso creativo, demostrando habilidad en el manejo de las técnicas y procedimientos específicos del arte digital
- CE14. Capacidad para generar nuevas ideas en el campo del diseño digital a partir de los modelos artísticos de los diferentes movimientos a lo largo de la historia del arte, como la Bauhaus, propiciando la puesta en práctica sus habilidades creativas y la facultad de anticipación e innovación

## Contenidos fundamentales de la asignatura

1. Relación entre el arte y los sentidos
2. Dinámicas e interacción
3. La emoción cómo elemento catalizador en la interacción artística

Estos planteamientos se desarrollarán a través de estos temas:

### Teoría

- Arte e interacción física a través de objetos y espacios: Referentes
- Técnicas de creatividad
- Definición de proyectos
- Modelo de proyecto
- Recursos para la investigación

### Práctica

- Programación
- Electrónica: sensores y actuadores.
- Control de audiovisuales a través de interfaz física.

## Ejes metodológicos de la asignatura

1. Clases magistrales
2. Resolución de problemas
5. Estudio de casos
7. Visita

Estos planteamientos se concretarán mediante desarrollo de proyectos a través del *Design thinking*

## Plan de desarrollo de la asignatura

Sem	Descripción	Actividad GG Teoría	Actividad GM Prácticas
1	T1. Interacción	Introducción	Introducción técnicas
2	T1. Interacción Física a través de objetos	Referentes	Sensores, actuadores y programación
3	T1. Interacción Física a través de objetos	Referentes	Sensores, actuadores y programación
4	T1. Interacción Física a través de objetos	Referentes	Sensores, actuadores y programación

5	T1. Interacción Física a través de objetos	Modelo de proyecto artístico, recursos de investigación y memoria. (Referencias, bocetos, diagramas, prototipos)	Presentación de proceso intermedio
6	T3. Estrategias narrativas y de interacción.	Técnicas de creatividad/ Ideación	Trabajo en el aula. Desarrollo
7	T2. Interacción en el espacio	Asesoramiento sobre proyectos	Trabajo en el aula. Desarrollo
8	T2. Interacción en el espacio	Asesoramiento sobre proyectos	Trabajo en el aula. Testeo y reiteración
9	Entrega y presentación Proyecto 1.1	<b>Entrega y presentación del Proyecto 1.1</b>	Entrega y presentación Proyecto 1.1
10	T2. Interacción en el espacio	Referentes	Introducción técnicas
11	T2. Interacción en el espacio	Referentes	técnicas de interacción en el espacio
12	T2. Interacción en el espacio	Asesoramiento sobre proyectos	técnicas de interacción en el espacio
13	T2. Interacción en el espacio	Asesoramiento sobre proyectos	Presentación de la idea.
14	T2. Interacción en el espacio	Asesoramiento sobre proyectos	Trabajo en el aula. Desarrollo
15	T2. Interacción en el espacio	Asesoramiento sobre proyectos	<b>Entrega y presentación Proyecto 1.2</b>
16-17	<b>Entrega y presentación Proyecto 1.2</b>	<b>Examen</b>	
18	Tutorías		
19	<b>Entrega y presentación de recuperación 1.1 y 1.2</b>	<b>Entrega y presentación de recuperación 1.1 y 1.2</b>	<b>Entrega y presentación de recuperación 1.1 y 1.2</b>

## Sistema de evaluación

Acrónimo	Actividades de Evaluación	Ponderación	Nota Mínima	En grupo	Obligatoria	Recuperable
Prg	Progreso	10%	No	NO	SI	NO
Pro1.1	Proyecto 1.1	30%	5	NO	SI	SI
Pro1.2	Proyecto 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 proyecto constará de: sistema interactivo + memoria explicativa + defensa del proyecto (detalles en el Campus Virtual).

Para tener superada la asignatura hace falta que **NOTA\_FINAL** sea mayor o igual a 5.

Es condición necesaria para aprobar superar con un 5 o más tanto en el Examen como el Proyecto 1.1 y Proyecto 1.2.

El Proyecto 1.1 y Proyecto 1.2. no se podrán presentar en el mismo parcial. El proyecto que se presente en 2º lugar deberá ser una evolución más sofisticada y con mejor resolución que el primero.

En la prueba de recuperación se calificará del mismo modo que en las entregas, aunque no se cambiará la nota de

Progreso.

Las faltas de ortografía en el examen, la memoria o el proyecto se consideran defectos del trabajo y penalizarán la calificación

(1 décima por cada 2 faltas). Se eximirán las 3 primeras como posibles erratas. Se sugiere que se empleen revisores ortográficos en los trabajos para evitarlo.

La falta de respeto hacia un profesor u otro alumno podrá ser penalizada con -1 punto en la nota final, aparte de lo definido en los reglamentos de la Universidad.

## **Evaluación alternativa para quien haya solicitado y se le haya concedido renunciar a la evaluación continua.**

Los proyectos serán los mismos.

Los porcentajes de valoración serán los mismos, pero en cada sección se exigirá la realización de un examen técnico que demuestre los conocimientos el día de la prueba. No bastará con traer trabajos acabados, sino que se realizará un prueba objetiva o examen de cada sección.

La presentación y evaluación será única el día que se asigne en el calendario de exámenes (fecha del parcial 2 valoración 100% de la nota, así como la fecha de la recuperación). En dicha fecha se deberán aportar todos los trabajos finales y tantos trabajos intermedios o iteraciones como se hayan pedido durante la evaluación continua, y se deberá explicar el proceso, que normalmente se explicaría en clase. Dado que estas entregas serán más prolongadas, se realizarán al final de la sesión.

El estudiante podrá establecerse su propio calendario y realizar las entregas de iteraciones parciales en el Campus Virtual y deberá pedir una tutoría para comentarlos. Las entregas de trabajos intermedios tendrán al menos 7 días naturales de tiempo entre estas. De no ser así no se considerará que se han seguido los procesos adecuados. Por tanto, la última entrega intermedia para recibir algún comentario del trabajo en proceso será al menos 7 días antes de la entrega final.

El alumno notificará esta entrega fuera de los plazos marcados por correo al profesor (kepa.landa@udl.cat) NO por mensaje del Campus Virtual.

Dado que esta entrega queda fuera del seguimiento habitual de clase será responsabilidad del alumno informar de la entrega y solicitar la tutoría de corrección intermedia fuera de los plazos habituales.

## **Bibliografía y recursos de información**

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](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.