



1. Código: 35012 **Nombre:** Proyectos de programación

2. Créditos: 3,00 **--Teoría:** 1,50 **--Prácticas:** 1,50 **Carácter:** Obligatorio

Titulación: 2293-Máster Universitario en Artes Visuales y Multimedia

Módulo: 2-Módulo formación específica **Materia:** 5-Arte Interactivo

Centro: Unidad de Másteres Universitarios

3. Coordinador: Sanz Kirbis, David
Departamento: ESCULTURA

4. Bibliografía

Press on : principles of interaction programming	Thimbleby, Harold
The audio programming book	Boulanger, Richard - Lazzarini, Victor
Programming interactivity : a designer's guide to processing, Arduino, and openFrameworks	Noble, Joshua
Digital interactive installations : programming interactive installations using the software package Max/MSP/Jitter	Blum, Frank
Processing 2 : creative programming cookbook : over 90 highly-effective recipes to unleash your creativity with interactive art, graphics, computer vision, 3D, and more.	Vantomme, Jan
El enfoque del marco lógico : manual para la planificación de proyectos orientados mediante objetivos.	Universidad Complutense de Madrid Instituto Universitario de Desarrollo y Cooperación
Practical guide to project planning	Vargas, Ricardo Viana
Form+Code in Design, Art, and Architecture	Reas, Casey - McWilliams, Chandler - Barendse, Jeroen
The Art of Lean Software Development	Jewett, Steve - Sullivan, Mike - Hibbs, Curt
Programming cultures : art and architecture in the age of software	Silver, Mike

5. Descripción general de la asignatura

Asignatura fundamentalmente práctica que capacita al estudiante a analizar, gestionar y desarrollar proyectos de programación creativos dentro del ámbito artístico. En la asignatura se mostrarán una variedad de técnicas y prácticas para crear software audiovisual interactivo. Se hará hincapié, en procesos de pensamiento algorítmico, principios de percepción de audio y video, interacción humano-máquina, desde la perspectiva de las industrias culturales y creativas.

6. Conocimientos recomendados

(35007) Fundamentos de la programación
(35011) Interacción y diseño de interfaces

7. Objetivos de la asignatura - Resultados del aprendizaje

Competencia

CE12(ES) Habilidad para adecuar los proyectos a los diferentes soportes y formatos de exhibición, presentación y difusión

Competencias transversales

(12) Planificación y gestión del tiempo

- Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia
Planificación y desarrollo de un proyecto-prototipo de programación en el ámbito artístico.
- Descripción detallada de las actividades
En base a un proyecto artístico de programación planteado por el alumnado, se realizará un estudio de los requisitos, restricciones y objetivos del mismo para elaborar un plan de desarrollo que permita organizar las distintas tareas necesarias para la consecución de los objetivos.
- Criterios de evaluación
Se evaluará la capacidad analítica del alumnado, y su habilidad para desglosar el proyecto en tareas, así como su capacidad para seguir el plan de trabajo en el tiempo establecido.

8. Unidades didácticas

1. Definición del proyecto de programación aplicado a las industrias culturales y creativas
2. Análisis y estudio de casos de creaciones artísticas interactivas
3. Planificación y ejecución de un proyecto de programación en el ámbito artístico
4. Desarrollo de un proyecto personal aplicado a las industrias culturales y creativas

9. Método de enseñanza-aprendizaje

UD TA SE PA PL PC PI EVA TP TNP TOTAL HORAS

Document signat electrònicament per Documento firmado electrónicamente por Electronically signed document by	UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA	Data/Fecha/Date 08/07/2020	1 / 2
Autenticitat verificable mitjançant Codi Segur Verificació Autenticidad verificable mediante Código Seguro Verificación Original document can be verified by Secure Verification Code		ALUCDCJG5XV https://sede.upv.es/e/Verificador	



9. Método de enseñanza-aprendizaje

<u>UD</u>	<u>TA</u>	<u>SE</u>	<u>PA</u>	<u>PL</u>	<u>PC</u>	<u>PI</u>	<u>EVA</u>	<u>TP</u>	<u>TNP</u>	<u>TOTAL HORAS</u>
1	2,00	--	--	--	--	--	--	2,00	0,00	2,00
2	5,00	--	--	2,00	--	--	--	7,00	8,00	15,00
3	5,00	--	--	1,00	--	--	--	6,00	2,00	8,00
4	3,00	--	--	12,00	--	--	--	15,00	50,00	65,00
TOTAL HORAS	15,00	--	--	15,00	--	--	--	30,00	60,00	90,00

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluación. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

10. Evaluación

<u>Descripción</u>	<u>Nº Actos</u>	<u>Peso (%)</u>
(07) Diario	1	20
(11) Observación	1	20
(10) Caso	2	20
(09) Proyecto	1	40

11. Porcentaje máximo de ausencia

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Teoría Aula	20	
Teoría Seminario	20	
Práctica Aula	20	
Práctica Laboratorio	20	
Práctica Informática	20	
Práctica Campo	20	

