



- 1. Código:** 33162 **Nombre:** Programación gráfica Audio/Vídeo
- 2. Créditos:** 5,0 **--Teoría:** 2,0 **--Prácticas:** 3,0 **Caràcter:** Obligatorio
- Titulación:** 2197-MÁSTER UNIVERSITARIO EN ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA
- Módulo:** 3-Módulo de especialización **Materia:** 8-Arte Interactivo
- Centro:** Unidad de Másteres Universitarios
- 3. Coordinador:** Sanmartin Piquer, Francisco Javier
- Departamento:** PINTURA

4. Bibliografía

Bang : pure data Fränk Zimmer
 Multimedia programming with Pure Data : a comprehensive guide for digital artists for creating rich interactive multimedia applications using Pure Data. Bryan WC Chung

5. Descripción general de la asignatura

Taller teórico-práctico en el que se tratarán técnicas de interactividad mediante el aprendizaje de software específicos y lenguajes de programación para su control y aplicación. Revisión de referentes.
 Procesado de Imagen en Tiempo Real.
 Introducción al concepto de interacción en el arte, a través de su revisión histórica y tecnológica. Las practicas se realizarán con el entorno de programación PURE DATA y la librería GEM.
 Vídeo interactivo
 Manipulación de la estructura espacio-temporal del vídeo digital mediante programación. Las practicas se realizarán con el entorno de programación PURE DATA y la librería GEM.
 Vídeo Tracking
 Estudio del proceso de localización de un objeto/ sujeto en movimiento mediante la utilización de una video cámara. Las practicas se realizarán con el entorno de programación PURE DATA y las librería GEM y PDP.

6. Asignaturas previas o simultáneas recomendadas

(33150) Arte Sonoro

7. Objetivos de la asignatura - Resultados del aprendizaje

Competencia

- CE03(E) Conocer los lenguajes de programación como soporte para el arte interactivo.
 CE04(E) Capacitar al alumno en la programación de dispositivos físicos para el desarrollo de creaciones multimedia interactivas
 CE05(E) Conocer el vocabulario específico de los medios digitales vinculados al campo del arte.
 CE06(E) Comprensión crítica de las transformaciones sociales y mediáticas que conlleva el uso de las TIC.
 CE09(E) Habilidad en el uso y desarrollo de dispositivos y aplicaciones digitales dirigidos a la creación del arte contemporáneo y las industrias creativas/culturales multimedia.
 CE12(E) Habilidad para adecuar los proyectos a los diferentes soportes y formatos de exhibición, presentación y difusión
 CE13(E) Capacitar al alumno para la utilización de metodologías de desarrollo de software.
 CG1(G) Comprender los fundamentos de las prácticas artísticas multimedia.
 CG2(G) Capacidad creativa y técnica para la elaboración de sistemas complejos que requieran la manipulación avanzada de imagen/sonido
 CG3(G) Desarrollar las posibilidades tecnológico-expresivas de los lenguajes digitales y audiovisuales.
 CG4(G) Capacidad para integrarse en grupos de trabajo interdisciplinares.
 CG5(G) Integrar las posibilidades de las TIC en otros modos de producción artística
 CG6(G) Habilidad en la utilización de las TIC como recurso de creación artística.

Nivel

- Indispensable (4)
 Necesaria (3)
 Indispensable (4)
 Necesaria (3)
 Necesaria (3)
 Necesaria (3)
 Indispensable (4)
 Conveniente (2)
 Conveniente (2)
 Conveniente (2)
 Conveniente (2)
 Conveniente (2)
 Conveniente (2)

8. Unidades didácticas

1. Procesado de imagen en tiempo real
2. Video tracking

Document signat electrònicament per Documento firmado electrònicamente por Electronically signed document by	UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA	Data/Fecha/Date 21/07/2014	1 / 2
Autenticitat verificable mitjançant Codi Segur Verificació Autenticidad verificable mediante Código Seguro Verificación Original document can be verified by Secure Verification Code		ALUSOP1CXG4 https://sede.upv.es/eVerificador	





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	10,00	--	--	15,00	--	--	--	25,00	40,00	65,00
2	10,00	--	--	15,00	--	--	--	25,00	40,00	65,00
TOTAL HORAS	20,00	--	--	30,00	--	--	--	50,00	80,00	130,00

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>
(05) Trabajo académico	2	20
(11) Observación	1	20
(09) Proyecto	1	40
(07) Diario	1	20

Teniendo en cuenta que el 75% de la asignatura se basa en Prácticas de laboratorio y el otro 25% en Teoría de aula, se recomienda que las actividades empleadas contemplen las metodologías activas de aprendizaje apropiadas para el proyecto docente de la asignatura: clases teóricas, clases prácticas, casos, trabajos en grupo, seminarios, debates, presentación en público, prácticas de campo, proyectos, visitas, etc.

Atendiendo a la Normativa de Régimen Académico y de Evaluación del Alumnado, las actividades docentes programadas para el curso se reflejarán en la Guía Docente de la asignatura. Asimismo, también constará el porcentaje mínimo de asistencia exigido.

11. Porcentaje mínimo de asistencia

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Teoría Aula	80	
Teoría Seminario	80	
Práctica Aula	80	
Práctica Laboratorio	80	
Práctica Informática	80	
Práctica Campo	80	

