



Guía docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Arte Digital y Electrónico		Código	616G02014
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	4.5
Idioma	Gallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información			
Coordinador/a	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Web				
Descripción general	Introducción a los conceptos, lenguajes, métodos, tecnologías y procesos de creación para la producción artística a través de las nuevas tecnologías.			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A25	CE25 - Conocer la arquitectura y el funcionamiento interno y la programación de motores de videojuegos.
A26	CE26 - Aplicar e integrar técnicas de inteligencia artificial en motores de videojuegos.
B1	CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
B2	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
B3	CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
B9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
B14	CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de animación o videojuego.
C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.



C2	CT2 - Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
C3	CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje		Competencias del título	
<p>Se introducirá al alumnado en el tratamiento de la imagen digital de forma creativa, relacionando conceptos teóricos básicos de la tecnología de la imagen con resultados práctico-artísticos.</p> <p>Se trata de una iniciación al desarrollo de las posibilidades tecnológicas-expresivas de los lenguajes digitales por medio del análisis, tanto de la técnica como del proceso creativo, para alcanzar conocimiento técnico, sensibilidad artística y sentido crítico. Para ello se conocerán a fondo las instalaciones audiovisuales apropiadas y el proceso de videoarte.</p>	A25	B1	C1
	A26	B2	C2
		B3	C3
		B4	C4
		B5	C6
		B6	C7
		B7	C8
		B8	C9
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	
		B14	

Contenidos	
Tema	Subtema
Arte Digital y Electrónico	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Programación para artistas</li> <li>· Videoarte</li> <li>· Arte multimedia</li> <li>· Estética y creatividad computacional</li> <li>· Programación visual</li> <li>· Instalaciones audiovisuales</li> </ul>

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A25 B9 C6 C8	6	4	10
Prácticas de laboratorio	A26 B1 B3 B6 B8 B13	12	29	41
Taller	B2 B5 B7 B10 B11 B12 C4 C7 C9	7.5	48	55.5
Prueba mixta	B4 B14 C1 C2 C3	4	0	4



Atención personalizada		2	0	2
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Clases teóricas presenciales, donde se expondrán los conceptos básicos que el alumnado debe conocer y que serán de aplicación en los trabajos prácticos, tanto presenciales como non presenciales
Prácticas de laboratorio	Desarrollo de casos prácticos en los que el alumnado deberá aplicar los conocimientos expuestos en las sesiones magistrales para resolver los problemas que aparezcan con el objetivo de conseguir el resultado deseado
Taller	Trabajos colaborativos en los que el alumnado deberá aplicar los conocimientos adquiridos en las sesiones magistrales y exponer sus conclusiones en el aula
Prueba mixta	Entrega, presentación oral y defensa de un trabajo práctico

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio Sesión magistral Taller	Resolución de dudas de teoría o prácticas, trabajos tutelados, etc. en horario de tutorías, presencialmente y de forma telemática mediante correo electrónico y Teams.  El seguimiento de la asignatura no debe presentar problemas al estudiantado con matrícula a tiempo parcial, ya que no se exige ni se puntúa la asistencia. Sin embargo, este alumnado es responsable de estar al corriente de los materiales colgados en el Moodle, así como de las tareas que por ese medio se propongan para entrega. Estas entregas, de no ser telemáticas, serán acordadas con el estudiantado a tiempo parcial de modo que se compatibilice en la medida de lo posible con su disponibilidad y la del profesorado.

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Prácticas de laboratorio	A26 B1 B3 B6 B8 B13	Entrega y defensa de trabajos prácticos e informes. Computa hasta un máximo de 2 puntos en la nota final. Su realización no es obligatoria para superar la materia.	20
Prueba mixta	B4 B14 C1 C2 C3	Entrega y defensa de un trabajo final que computa un máximo de 6 puntos sobre la nota final (5 puntos el trabajo y 1 punto la presentación). Es necesario obtener una nota mínima de 5 en esta prueba para superar la materia.	60
Taller	B2 B5 B7 B10 B11 B12 C4 C7 C9	Evaluación continua del trabajo en el aula. Computa hasta un máximo de 2 puntos en la nota final. Su realización no es obligatoria para superar la materia.	20

Observaciones evaluación
--------------------------



En caso de no alcanzar el mínimo en la prueba mixta, la nota final será la obtenida en esta prueba.

La asistencia presencial a la materia es obligatoria.

La evaluación será la misma para todas las convocatorias.

La

realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación implicará directamente la cualificación de suspenso '0' en la materia en la convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier cualificación obtenida en todas las actividades de evaluación de cara a la convocatoria extraordinaria.

De acuerdo con la normativa de la

UDC en relación al estudiantado matriculado a tiempo parcial, el régimen de asistencia a clase no afectará negativamente al proceso de evaluación, admitiéndose en esta materia la dispensa académica para la asistencia solicitada por las vías institucionales habilitadas al efecto. Sin embargo, esta flexibilidad asistencial no eximirá de la entrega de trabajos tutelados y prácticas en los mismos plazos fijados para el estudiantado a tiempo completo.

## Fuentes de información

<b>Básica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Matt Pearson (2011). Generative Art. Manning</li><li>- Casey Reas, Ben Fry (2014). Processing. The MIT Press</li><li>- Ana Sedeño Valdellós (2014). Historia y estética del videoarte en España. Comunicación Social</li><li>- (). Net Art Anthology. <a href="https://anthology.rhizome.org/">https://anthology.rhizome.org/</a></li></ul>
<b>Complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Michael J. Connor, Aria Dean, Dragan Espenschied (2019). The Art Happens Here: Net Art Anthology. Rhizome</li><li>- Donald Kispit (2006). Arte digital y videoarte. Círculo de Bellas Artes</li><li>- Juan Martín Prada (2012). Prácticas artísticas e Internet en la época de la redes sociales. Akal</li></ul>

## Recomendaciones

**Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

**Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

**Asignaturas que continúan el temario**

**Otros comentarios**

