



## Guía Docente

Datos Identificativos					2024/25
Asignatura (*)	Arte Dixital e Electrónica			Código	616G02014
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Grao	1º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	4.5	
Idioma	Galego				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información				
Coordinación	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es		
Profesorado	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es		
Web					
Descrición xeral	Introdución aos conceptos, linguaxes, métodos, tecnoloxías e procesos de creación para a produción artística a través das novas tecnoloxías.				

## Competencias / Resultados do título

Código	Competencias / Resultados do 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 os estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vanguardia do seu campo de estudo
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, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.



C2	CT2 - Dominar a expresión e a comprensión de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro.
C3	CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C4	CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
C7	CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
C8	CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
C9	CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias / Resultados do título	
<p>Introducírase ao alumnado no tratamento da imaxe dixital de forma creativa, relacionando conceptos teóricos básicos da tecnoloxía da imaxe con resultados práctico-artísticos.</p> <p>Trátase dunha iniciación ao desenvolvemento das posibilidades tecnolóxicas-expresivas das linguaxes dixitais por medio da análise, tanto da técnica como do proceso creativo, para alcanzar coñecemento técnico, sensibilidade artística e sentido crítico. Para iso coñeceranse a fondo as instalacións audiovisuais apropiadas e o 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	

Contidos	
Temas	Subtemas
Arte Dixital e Electrónica	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Programación para artistas</li> <li>· Videoarte</li> <li>· Arte multimedia</li> <li>· Estética e creatividade computacional</li> <li>· Programación visual</li> <li>· Instalacións audiovisuais</li> </ul>

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A25 B9 C6 C8	6	4	10
Prácticas de laboratorio	A26 B1 B3 B6 B8 B13	12	29	41
Obradoiro	B2 B5 B7 B10 B11 B12 C4 C7 C9	7.5	48	55.5
Proba mixta	B4 B14 C1 C2 C3	4	0	4



Atención personalizada		2	0	2
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado				

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Clases teóricas presenciais, onde se expoñerán os conceptos básicos que o alumnado debe coñecer e que serán de aplicación nos traballos prácticos, tanto presenciais como non presenciais
Prácticas de laboratorio	Desenvolvemento de casos prácticos nos que o alumnado deberá aplicar os coñecementos expostos nas sesións maxistrais para resolver os problemas que aparezan co obxectivo de conseguir o resultado desexado
Obradoiro	Traballos colaborativos nos que o alumnado deberá aplicar os coñecementos expostos nas sesións maxistrais e expoñer as súas conclusións na aula
Proba mixta	Entrega e presentación dun traballo práctico

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio Sesión maxistral Obradoiro	Resolución de dúbidas de teoría ou prácticas, traballos tutelados etc. en horario de titorías, presencialmente e de forma telemática mediante correo electrónico e Teams.  O seguimento da materia non debe presentar problemas ao estudantado con matrícula a tempo parcial, xa que non se esixe asistencia. Porén, este alumnado é responsable de estar ao corrente dos materiais colgados no Moodle, así como das tarefas que por ese medio se propoñan para entrega. Estas entregas, de non ser telemáticas, serán acordadas co estudantado a tempo parcial de xeito que se compatibilice na medida do posible coa súa dispoñibilidade e a do profesorado.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	A26 B1 B3 B6 B8 B13	Entrega e defensa de traballos prácticos e informes. Computa ata un máximo de 2 puntos na nota final. A súa realización non é obrigatoria para superar a materia.	20
Proba mixta	B4 B14 C1 C2 C3	Entrega e defensa dun traballo final que computa un máximo de 6 puntos sobre a nota final (5 puntos o traballo e 1 punto a presentación). É necesario obter unha nota mínima de 5 nesta proba para superar a materia.	60
Obradoiro	B2 B5 B7 B10 B11 B12 C4 C7 C9	Avaliación continua do traballo na aula. Computa ata un máximo de 2 puntos na nota final. A súa realización non é obrigatoria para superar a materia.	20

Observacións avaliación
<p>En caso de non acadar o mínimo na proba mixta, a nota final será a obtida nesta proba.</p> <p>Realizarase unha avaliación continua do traballo do alumnado e terase en conta a participación activa e con aproveitamento.</p> <p>A avaliación será a mesma para todas as convocatorias.</p> <p>Todos os aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.</p>

Fontes de información
-----------------------



<b>Bibliografía 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> <li>- (). Processing. <a href="https://processing.org/">https://processing.org/</a></li> <li>- Christiane Paul (2003). Digital Art. London : Thames &amp; Hudson</li> </ul>
<b>Bibliografía 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 Kiiispit (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> <li>- Shanken, Edward A., ed. lit. (2009). Art and electronic media. Phaidon</li> </ul>

## Recomendacións

**Materias que se recomenda ter cursado previamente**

**Materias que se recomenda cursar simultaneamente**

**Materias que continúan o temario**

## Observacións

Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostible, a entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos. Débese de facer un uso sustentable dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais. Incorporase perspectiva de xénero na docencia desta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas...). Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. Deberanse detectar situacións de discriminación; por razón de xénero e proponanse accións e medidas para corrixilas. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías