



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE BELLAS ARTES



Master Universitario en Investigación en Arte y Creación

Asignatura IMAGEN DE SÍNTESIS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

Optativa - 4 créditos

Equipo docente:

Dr. D. Jaime Munárriz Ortíz

Sinopsis:

Esta asignatura aborda las nuevas tecnologías de programación gráfica, proyección, visión artificial y sensores que permiten la realización de entornos interactivos, en los que la imagen se transforma con las acciones y movimientos del espectador, así como con comportamientos de vida artificial. Nuevas plataformas, la mayoría de código abierto como Processing o PureData, facilitan el acercamiento a disciplinas de computación y simulación avanzadas para su aplicación a piezas artísticas e instalaciones espaciales. La simulación de comportamientos complejos, propia de las investigaciones en vida artificial, el estudio de sistemas sociales y redes de comunicación, así como herramientas de manipulación de gráficos y vídeo en tiempo real, se integran para la elaboración de piezas interdisciplinarias que permiten una nueva visión sobre el individuo y su entorno.

La asignatura pretende introducir al alumno en el mundo de la creación artística mediante código, sus principales protagonistas y tendencias; hace que comprenda los procesos que hacen posible el diseño y desarrollo de una pieza interactiva; el conocimiento de los principios básicos de programación gráfica a través de Processing y de los sistemas y lenguajes de programación multimedia de mayor relevancia, sus particularidades y su potencial específico; capacitar al alumno para diseñar y desarrollar piezas e instalaciones que emplean tecnologías de programación interactiva.

Requisitos para cursar la asignatura:

Es conveniente un buen manejo de la tecnología digital.