

## **FICHA DE ASIGNATURA. ESTUDIOS DE MÁSTER**

**Titulación:** Máster Universitario en Educación Artística en Instituciones Sociales y Culturales

**Curso Académico:** 2013/14

**Asignatura:** *TECNOLOGÍAS PARA EL ARTE*

**Código:** 607337

**Módulo:** Fundamental

**Carácter:** Obligatorio

**Créditos ECTS:** 6 (150 hrs)

- Presenciales: 45 hrs
- No presenciales (trabajo bajo tutela del profesor): 45 hrs
- No presenciales (trabajo autónomo del alumno): 60 hrs

**Duración:** Cuatrimestral

**Profesor/es:** Daniel Zapatero Guillén

**Breve descriptor:**

La tecnología ha estado vinculada al conocimiento científico pero también íntimamente ligada a la esfera artística y creativa. El estudiante a través de esta materia revisará las posibilidades y potencialidades del arte desde las nuevas tecnologías con el fin de sacar el máximo rendimiento en los contextos sociales y culturales en los que desarrolle las propuestas de educación artística.

**Requisitos:** Los de acceso a la titulación

**Competencias:**

### ***Generales:***

**CG 1.** Analizar información proveniente de fuentes diversas en el ámbito de la educación artística, sirviéndose de las vías tradicionales, así como de las tecnologías de la información y comunicación.

**CG 2.** Elaborar documentación e informes comparativos y críticos a partir de los materiales recogidos en las fuentes diversas del ámbito de la educación artística.

**CG 3.** Definir líneas de investigación, diseños metodológicos y evaluación de resultados, que permitan desarrollar proyectos y trabajos de investigación adaptados al contexto de la educación artística.

**CG 4.** Presentar y defender públicamente ideas, procedimientos o informes de investigación dentro del ámbito de la educación artística.

**CG 5.** Planificar vías de trabajo que permitan la interacción entre investigación y práctica en el ámbito de la educación artística.

**CG 6.** Proponer proyectos de intervención que favorezcan la multidisciplinariedad y se articulen sobre la realidad social en la que la educación artística puede tener cabida.

**CG 7.** Desarrollar habilidades de estudio y de investigación autónomas que permitan continuar con los estudios de doctorado en el EEES, en las líneas de investigación vinculadas a la educación artística.

### ***Transversales***

**CT1.** Analizar información y documentación en el ámbito de la educación artística.

**CT2.** Demostrar capacidad para exponer y defender informes de carácter científico y técnico, dentro del campo de estudio de la educación artística.

**CT3.** Demostrar capacidad de desarrollar aprendizajes y trabajos de manera autónoma en educación artística.

**CT4.** Resolver problemas en contextos de aplicación de la educación artística, de manera creativa, funcional e innovadora.

**CT5.** Demostrar competencia para integrarse en grupos multidisciplinares en colaboración con profesionales de otros campos (la salud, el bienestar, museos e instituciones culturales y sociales, etc.)

**CT6.** Demostrar capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la realización de nuevos proyectos y estrategias de acción para la integración de proyectos de educación artística en nuevos contextos.

**CT7.** Organizar trabajos en equipo adaptándose a situaciones nuevas, reconociendo los derechos fundamentales y de igualdad entre hombres y mujeres, con los principios de igualdad de oportunidades y accesibilidad universal de las personas con discapacidad y con los valores propios de una cultura de la paz y de valores democráticos, para acometer proyectos conjuntos en el ámbito de la educación artística.

### ***Específicas***

**CE 16.** Organizar productos artísticos de calidad, aplicando adecuadamente las técnicas, procedimientos y estrategias propias del medio de la educación artística.

**CE 17.** Revisar y comparar herramientas tecnológicas para el diseño y desarrollo de propuestas didácticas de arte, aplicables a diferentes contextos sociales y culturales.

### **Contenidos temáticos:**

1. Programas de edición de imagen  
Nos van a permitir tratar la imagen, tanto fija como en movimiento, a fin de poder realizar nuestra propia obra o diferentes tipos de manipulación de imagen que necesitemos.
2. Programas informáticos de tecnología 3D: creación de espacios y objetos tridimensionales.  
Actualmente existen programas de generación de imagen 3D que nos permiten crear fieles reproducciones de espacios e incluso generación de objetos para su posterior modeladora digital.
3. Realidad virtual y realidad aumentada: tecnologías de simulación en tiempo real.  
Estas dos tecnologías se están imponiendo en el mundo actual, ya no solo en los videojuegos, que tan cercanos son a muchos de nosotros, sino también en las últimas generaciones de smartphones. Esto trae consigo una enorme cantidad de posibilidades que es necesario explorar.
4. Periféricos de ordenador: modeladoras tridimensionales, cámara de video, escáneres 3D.  
Los periféricos son una herramienta perfecta para la recogida o la exportación de datos que nos permiten desde modelar y prototipar objetos hasta la reproducción exacta de algún objeto o espacio. En cuanto a los periféricos de imagen como puedan ser las cámaras de video o los propios smartphones, nos van a permitir la recogida de información visual, ya sea como hecho artístico o como medio de recogida de información.
5. Posibilidades que se nos ofrecen tecnológicamente en la actualidad.  
Se hará un recorrido desde las tablets, smartphones, tabletas gráficas, etc.

**Actividades docentes:** (% aproximado respecto del total de créditos)

Clases teóricas	20 %
Clases prácticas y talleres	20%
Exposiciones y presentaciones	5%
Trabajos	30%
Estudio independiente	20%
Tutorías	5%

**Evaluación:** (% aproximado respecto del total de la calificación)

Asistencia y participación	30 %
Realización de trabajos	50%
Realización de pruebas prácticas	10%
Realización de pruebas escritas	10%