

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
DE MADRID
bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

MÁSTER EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN INSTITUCIONES SOCIALES Y CULTURALES

PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA:	Tecnologías para el arte				
Módulo	Fundamental				
Curso:	Primero				
Carácter:	Obligatorio				
Carga Docente:	6 ECTS / Horas semanales: 3 presenciales (45 h. presenciales+105 h. trabajo autónomo)				
CUATRIMESTRE:	1º	CURSO:	2016/2017	AULA:	A11
PROFESOR/ES :	Dr. Daniel Zapatero Guillén y Noemí Ávila Valdés			Email dzapater@ucm.es navila@ucm.es	

DOCUMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA: CAMPUS VIRTUAL

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:

CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CG6, CG7, CT1, CT2, CT7, CE17

Los alumnos/as deberán investigar por grupos sobre cómo utilizan las instituciones sociales y culturales los siguientes recursos:

- Robótica
- Realidad virtual
- Realidad aumentada
- Smartphones
- Tablets

A continuación deberán crear una presentación (de no mas de 10') de lo que hayan encontrado y exponerla en clase.

0. Introducción a la Tecnología en el Arte.

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:

CE16, CE17

Creación y retoque de diferentes imágenes esogidas por el alumno/a. Para ello se servirá de cualquier programa explicado en clase. Individual.

Tema 1. Programas de edición de imagen.

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS**OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:**

CE16, CE17

Uso y manejo de algún programa accesible de 3D. En grupo.

Tema 2. Programas informáticos de tecnología 3D: creación de espacios y objetos tridimensionales.

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS**OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:**

CE16, CE17

Uso y manejo de programas de realidad virtual y realidad aumentada accesibles para el alumno. En grupo.

Tema 3. Realidad virtual y realidad aumentada: tecnologías de simulación en tiempo real.

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS**OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:**

CE16, CE17

Ejercicios de recogida de información a través de periféricos.

Tema 4. Periféricos de ordenador: modeladoras tridimensionales, cámara de video, escáneres 3D.

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS**OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:**

CE16, CE17

Creación de página web con cualquiera de los programas explicados en clase.

Tema 5. Posibilidades que se nos ofrecen tecnológicamente en la actualidad.

Nota: En todos y cada uno de los temas habrá una exposición, ya sea por parte de los alumnos o del profesor, de artistas o instituciones que trabajen con la tecnología que estemos tratando en ese momento. CG1, CG2, CG3;CG4, CG5, CG6, CG7, CT1,CT2, CT3, CT4, CT5, CT6, CT7.

CALIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:**CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

FEBRERO // JUNIO // SEPTIEMBRE
ENTREGA Y CALIFICACIÓN DE:

Recuperación septiembre: VIERNES 8 DE SEPTIEMBRE A LAS 15:00

Todos los ejercicios propuestos en clase. Presentaciones, ejercicios prácticos, etc.

Actitud de trabajo y respeto a los compañeros.

Asistencia e interés mostrado en la asignatura.

Proyecto final.