



DATOS IDENTIFICATIVOS

Proyectos Videográficos

Asignatura	Proyectos Videográficos			
Código	P01G010V01909			
Titulación	Grado en Bellas Artes			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4º	1c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento	Dibujo			
Coordinador/a	Alonso Romera, Maria Sol			
Profesorado	Alonso Romera, Maria Sol Valverde Garcia, Alberto			
Correo-e	alonso@uvigo.es			
Web				

Descripción general Se desarrollan, desde la exploración de materiales técnicos de captación y manipulación de imagen, así como desde el desarrollo de un software con potencial interactivo, todo el poder intelecto-emocional de los nuevos procesos narrativos visuales surgidos del contexto postmoderno, del auge más mediático y de los nuevos productos de goce cultural. A partir de todo esto, se expone una investigación de los elementos implicados en potenciar la comunicación con la obra como canal de comunicación con las formulaciones del artista, es decir, los dispositivos y técnicas expositivas e interactivas de nivel perceptivo y la creación y diseño de espacios de instalación y sostenimiento para las obras audiovisuales multimedia.

Competencias de titulación

Código	
A1	Comprensión crítica de la historia, teoría y discurso actual del arte. Comprender de manera crítica la historia, teoría y discurso actual del arte. Asimilación analítica de los conceptos en los que se sustenta el arte.
A2	Comprensión crítica de la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales. Analizar la evolución de los valores del arte desde una perspectiva socio-económica y cultural.
A5	Conocimiento de la teoría y del discurso actual del arte, así como el pensamiento actual de los artistas a través de sus obras y textos. Actualizar constantemente el conocimiento directo del arte a través de sus propios creadores.
A7	Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística particular. Conocer el lenguaje creativo específico.
A8	Conocimiento de las diferentes funciones que el arte ha adquirido a través del desarrollo histórico. Estudiar la evolución del papel del arte a través del tiempo.
A16	Conocimiento de las características de los espacios y medios de exposición, almacenaje y transporte de las obras de arte.
A17	Conocimiento de los diferentes agentes artísticos y su funcionamiento. Identificar los distintos intermediarios artísticos y sus funciones en la dinámica del arte y su metodología de trabajo.
A19	Capacidad para identificar y entender los problemas del arte. Establecer los aspectos del arte que generan procesos de creación.
A20	Capacidad de interpretar creativa e imaginativamente problemas artísticos. Desarrollar los procesos creativos asociados a la resolución de problemas artísticos.
A21	Capacidad de comprender y valorar discursos artísticos en relación con la propia obra. Establecer medios para comparar y relacionar la obra artística personal con el contexto creativo.
A22	Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.
A42	Habilidades para la creación artística y capacidad de construir obras de arte. Adquirir las destrezas propias de la práctica artística.
A43	Habilidad para establecer sistemas de producción. Desarrollar estrategias aplicadas al ejercicio sistemático de la práctica artística.
A44	Habilidad para realizar, organizar y gestionar proyectos artísticos innovadores.
A48	Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos. Saber comunicar los proyectos artísticos en contextos diversificados.
B1	Conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y síntesis.

B2	Capacidad de gestión de la información.
B10	Capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la realización de nuevos proyectos y estrategias de acción.

Competencias de materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Conocimiento de las tendencias estéticas actuales del arte en los medios técnicos.	A1 A5	
Conocimientos teóricos y prácticos de la interactividad virtual en soportes multimedia y en el espacio real.	A5 A7	
Conocimiento de los medios de exposición y difusión de la obra audiovisual en redes telemáticas.	A16 A17	
Conocimiento de las implicaciones estéticas del soporte digital en la producción artística.	A5 A7	
Capacidad de aplicar los recursos propios del campo digital al desarrollo de un trabajo artístico personalizado.	A19 A20 A21 A22	
Capacidad para la comprensión crítica de la aplicación de las nuevas tecnologías al discurso artístico.	A2 A19 A20	
Capacidad para comprender el concepto de autoría en el contexto de los sistemas de comunicación telemáticos.	A2 A8	
Habilidad en el manejo de recursos informáticos en la creación artística.	A42 A43 A44	
Habilidad para el desarrollo de proyectos multimedia.	A43 A44	
Habilidad en la búsqueda y/o generación de nuevas aplicaciones informáticas específicas para la solución de problemas artísticos concretos.	A43 A44	B10
Habilidad para el uso de recursos disponibles en la red para la creación, difusión y exposición de obras de arte.	A48	B1 B2

Contenidos

Tema	
Teóricos: nociones de la idea de «cultura visual».	-Definiciones de la imagen. -Virtualidad y zona píxel.
Teóricos: la configuración del ver.	-Mirar v visualizar. -Motivos visuales. -La pantalla y el papel del espectador.
Teóricos: dispositivos de la imagen.	-La dimensión espacial del dispositivo -La dimensión temporal del dispositivo. -La dimensión técnica, la subjetiva y la ideológica.
Teóricos: estudio de los elementos interactivos de comunicación. Varios tipos de soportes.	-Interactivo informático. -Webs. -Espacios físicos y ópticos (3D).
Prácticos: dispositivos adaptativos.	-Adaptación de la tecnología digital de captura e reproducción de imagen y sonido. -Elementos informáticos de adecuación al espacio físico y virtual.
Prácticos: estudio y aplicación de las diversas formas interactivas.	-Creación de proyectos interactivos teóricos y prácticos.
Prácticos: herramientas y software de creación interactiva.	-Flash. -Processing. -Editores de vídeo digital. -Programas de creación de estereoscopia.
Prácticos: estudio de los elementos técnicos y tecnológicos actuales para la adaptación en espacios interactivos.	-Aplicación de dispositivos de instalación y expositivos para obra multimedia.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesion magistral	21	0	21
Prácticas de laboratorio	10	15	25
Trabajos de aula	21	52.5	73.5
Trabajos tutelados	0	30	30

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías	
	Descripción
Sesion magistral	Clase magistral con apoyo de documentación y sistemas multimedia. Exposición de los contenidos de la materia: exposición teórica de los conceptos relacionados con la idea de «cultura visual». Ontología de la imagen y de la mirada. Ejemplos paradigmáticos de estrategias expositivas y dispositivos de instalación multimedia. Resolución de problemas prácticos. Toma de apuntes y exposición debatida de los mismos. Modalidad: guiada. Presencia del/de la docente y presencia obligatoria del alumnado. Escenario: aula ordinaria. Sala de proyecciones.
Prácticas de laboratorio	Descripción: aprendizaje práctico, mediante la simulación de casos, del manejo de las herramientas de creación (software de creación interactiva, estereoscópica y simulación 3D) implicadas en el diseño de dispositivos audiovisuales de instalación multimedia e interactiva. Modalidad: guiada. Presencia del/de la docente y presencia obligatoria del alumnado. Escenario: laboratorio de audiovisuales.
Trabajos de aula	Descripción: el alumnado, individualmente o en grupo (5 alumnos máximo), desarrolla en el aula el diseño y la realización, como obra final, de un proyecto de creación audiovisual, en el cual se materializan conclusiones investigadoras relacionadas con alguna de las temáticas principales o problemáticas audiovisuales desarrolladas en la materia. Modalidad: guiada, con seguimiento del trabajo y evaluación (tanto durante el proceso como el resultado final) y vinculado a su desarrollo con actividades autónomas del estudiante.
Trabajos tutelados	Descripción: el alumnado, individualmente o en grupo (5 alumnos máximo), una memoria del proyecto, junto con un trabajo de documentación, según guión previo aportado por los/as docentes implicados/as en la materia. Modalidad: autónoma. El alumnado dispone de sesiones de tutoría para facilitar el seguimiento de su trabajo por parte del/la docente.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos de aula	Trabajos de clase: La atención personalizada en este ámbito se lleva a cabo de forma presencial; se desarrollan directamente en el aula durante el tiempo de presencialidad del alumno programado para esta labor y, por lo tanto, durante la realización del proyecto (obra audiovisual) que el alumno esté llevando a cabo. Tiene carácter teórico y práctico. Trabajos tutelados: La atención personalizada en este ámbito se lleva a cabo durante el horario de tutorías fijado previamente por el/la/los/las docente/s. Tiene carácter teórico y práctico. Se desarrolla de forma individual o en pequeños grupos. Se desarrolla fuera del aula (despachos de profesor o despachos de aula).
Trabajos tutelados	Trabajos de clase: La atención personalizada en este ámbito se lleva a cabo de forma presencial; se desarrollan directamente en el aula durante el tiempo de presencialidad del alumno programado para esta labor y, por lo tanto, durante la realización del proyecto (obra audiovisual) que el alumno esté llevando a cabo. Tiene carácter teórico y práctico. Trabajos tutelados: La atención personalizada en este ámbito se lleva a cabo durante el horario de tutorías fijado previamente por el/la/los/las docente/s. Tiene carácter teórico y práctico. Se desarrolla de forma individual o en pequeños grupos. Se desarrolla fuera del aula (despachos de profesor o despachos de aula).

Evaluación

	Descripción	Calificación
Trabajos de aula	La evaluación es continua durante el transcurso de la materia. Se valoran, en especial, los siguientes aspectos: nivel de implicación personal e investigadora en el proyecto que se va a realizar; obtención de resultados efectivos y acordes a la idea del proyecto; participación activa y seguimiento de la materia, así como actitud en el taller y asistencia al mismo; manejo experimental de las herramientas y software de creación; interés y criterio personalizado en las distintas actividades de estudio, creación, participación y análisis de la materia. Se estipulará una fecha final de entrega del trabajo y, a continuación, publicación de su calificación final. Si la cualificación del trabajo de clase alcanza el nivel de aprobado, será ponderada según su tanto por ciento de valor, junto a la obtenida con el trabajo tutelado y conformará así la calificación final de la materia. Si el alumno no consigue superar el nivel de aprobado y no realiza la entrega del trabajo de clase que se estipula como proyecto práctico de la materia, optará a presentarse, para aprobar la materia, a los exámenes de la convocatoria de julio.	70%

Trabajos tutelados	<p>La presentación del trabajo tutelado (memoria del proyecto junto con el trabajo de documentación), al final del cuatrimestre (se estipulará una fecha final de entrega), es obligatoria para todo el alumnado.</p> <p>Se valorará: la documentación manejada; las conclusiones alcanzadas y su formalización en el proyecto audiovisual multimedia de la materia (trabajo de clase); la elaboración de una estructura textual (estilo de escritura, argumentación y organización del texto, vocabulario y ortografía) de calidad. La aportación de material gráfico y la presentación (maquetación y diseño).</p>	30%
	<p>La no presentación del trabajo teórico escrito (trabajo tutelado) restará el 30% a la calificación obtenida en el trabajo de clase.</p>	

Otros comentarios sobre la Evaluación

Segunda convocatoria (julio):

El alumnado deberá presentar un proyecto audiovisual propio (obra final), según los mismos parámetros que se han transmitido e impartido en la materia. Este proyecto deberá realizarse hasta la fecha de la convocatoria bajo tutorización de alguno o todos los docentes de la materia y, por lo tanto, los profesores deberán conocer el proceso de realización de este trabajo y saber que será presentado como resultado para evaluar en la segunda convocatoria de la materia (julio). Para esto, el alumnado deberá mantener contacto, en los horarios de tutorías que se estipulen, con los profesores implicados.

Junto con el proyecto audiovisual (obra final), el alumno deberá presentar una memoria del proyecto, además de un trabajo de documentación del tema que aborde y sirva como base de investigación de su proyecto, según el mismo tipo de guión que previó que se estipulase en la materia.

La calificación obtenida como nota final de la materia se valorará de la siguiente manera: proyecto audiovisual (70%); memoria del proyecto+trabajo de documentación (30%).

PRUEBA DE EVALUACIÓN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE JULIO: 1 DE JULIO A LAS 10.00 HORAS

Fuentes de información

<http://www.youtube.com> (palabras claves: Espacio interactivo, ADA, Arduino, Processing, 3D, Estereoscopia, Espacio de Relación, Open frameworks.),

<http://www.google.com> (palabras claves: Espacio interactivo, ADA, Arduino, Processing, 3D, Estereoscopia, Espacio de Relación, Open frameworks.),

<http://www.arduino.cc>,

<http://processing.org/exhibition/>,

<http://www.openframeworks.cc/>,

AUMONT; J., **La imagen**, Paidós,

DARLEY; A., **Cultura Visual Digital**, Paidós Comunicación,

GONZALEZ LOBO; MARIA A. y CARRERO LOPEZ; E., **Manual de planificación de medios**, Esic,

Recomendaciones