



DATOS IDENTIFICATIVOS

Proxectos videográficos

Materia	Proxectos videográficos			
Código	P01G010V01909			
Titulación	Grao en Belas Artes			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	1c
Lingua de impartición				
Departamento	Debuxo Escultura			
Coordinador/a	Alonso Romera, Maria Sol			
Profesorado	Alonso Romera, Maria Sol Seoane Suárez, Ana Valverde Garcia, Alberto			
Correo-e	alonso@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Desenvolverase, desde a exploración de materiais técnicos de captación e manipulación de imaxe, así como desde o desenvolvemento dun software con potencial interactivo, todo o poder intelecto-emocional dos novos procesos narrativos visuais xurdidos do contexto posmoderno, do auxe máis mediático e dos novos produtos de goce cultural. A partir de todo isto, expónse unha investigación dos elementos implicados en potenciar a comunicación coa obra como canle de comunicación coas formulacións do artista, é dicir, os dispositivos e técnicas expositivas e interactivas de nivel perceptivo e a creación e deseño de espazos de instalación e sostemento para as obras audiovisuais multimedia.			

Competencias de titulación

Código	
A1	Comprensión crítica da historia, teoría e discurso actual da arte. Comprender de xeito crítico a historia, teoría e discurso actual da arte. Asimilación analítica dos conceptos nos que se sustenta a arte
A2	Comprensión crítica da evolución dos valores estéticos, históricos, materiais, económicos e conceptuais. Analizar a evolución dos valores da arte desde unha perspectiva socioeconómica e cultural
A5	Coñecemento da teoría e do discurso actual da arte, así como o pensamento actual dos artistas a través das súas obras e textos. Actualizar constantemente o coñecemento directo da arte a través dos seus propios creadores
A7	Coñecemento do vocabulario e dos conceptos inherentes a cada técnica artística particular. Coñecer a linguaxe creativa específica
A8	Coñecemento das diferentes funcións que a arte adquiriu a través do desenvolvemento histórico. Estudar a evolución do papel da arte a través do tempo
A16	Coñecemento das características dos espazos e medios de exposición, almacenaxe e transporte das obras de arte
A17	Coñecemento dos diferentes axentes artísticos e o seu funcionamento. Identificar os distintos intermediarios artísticos e as súas funcións na dinámica da arte e a súa metodoloxía de traballo
A19	Capacidade para identificar e entender os problemas da arte. Establecer os aspectos da arte que xeran procesos de creación.
A20	Capacidade de interpretar creativa e imaxinativamente problemas artísticos. Desenvolver os procesos creativos asociados á resolución de problemas artísticos
A21	Capacidade de comprender e valorar discursos artísticos en relación coa propia obra. Establecer medios para comparar e relacionar a obra artística persoal co contexto creativo.
A22	Capacidade de producir e relacionar ideas dentro do proceso creativo
A42	Habilidades para a creación artística e capacidade de construír obras de arte. Adquirir as destrezas propias da práctica artística
A43	Habilidade para establecer sistemas de produción. Desenvolver estratexias aplicadas ao exercicio sistemático da práctica artística
A44	Habilidade para realizar, organizar e administrar proxectos artísticos innovadores
A48	Habilidade para unha presentación adecuada dos proxectos artísticos. Saber comunicar os proxectos artísticos en contextos diversificados

B1	Capacidade de xestión da información.
B2	Capacidade de comunicación. Capacidade para expoñer oralmente e por escrito con claridade problemas complexos e proxectos dentro do seu campo de estudo
B10	Capacidade heurística e de especulación para a resolución de problemas, a realización e novos proxectos e estratexias de acción.

Competencias de materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Coñecemento das tendencias estéticas actuais da arte nos medios técnicos.	A1 A5	
Coñecementos teóricos e prácticos da interactividade virtual en soportes multimedia e no espazo real.	A5 A7	
Coñecemento dos medios de exposición e difusión da obra audiovisual en redes telemáticas.	A16 A17	
Coñecemento das implicacións estéticas do soporte dixital na produción artística.	A5 A7	
Capacidade de aplicar os recursos propios do campo dixital ao desenvolvemento dun traballo artístico personalizado.	A19 A20 A21 A22	
Capacidade para a comprensión crítica da aplicación das novas tecnoloxías ao discurso artístico.	A2 A19 A20	
Capacidade para comprender o concepto de autoría no contexto dos sistemas de comunicación telemáticos.	A2 A8	
Habilidade no manexo de recursos informáticos na creación artística.	A42 A43 A44	
Habilidade para o desenvolvemento de proxectos multimedia.	A43 A44	
Habilidade na procura e/ou xeración de novas aplicacións informáticas específicas para a solución de problemas artísticos concretos.	A43 A44	B10
Habilidade para o uso de recursos dispoñibles na rede para a creación, difusión e exposición de obras de arte.	A48	B1 B2
Coñecemento das principais teorías de Montaxe cinematográfica e audiovisual ao longo da historia de evolución dos devanditos medios.	A21	

Contidos

Tema	
Teóricos: Movementos e Autores dá experimentación cinematográfica e audiovisual.	-Vanguardia -Narratividade. -Abstracción. -Realismo. -Documental.
Teóricos: A configuración do ver.	-A Mirada. -A Sutura dá Mirada. -A pantalla e ou papel do espectador. -O proceso da Mirada.
Teóricos: Dispositivos de interacción da imaxe.	-A dimensión espacial do dispositivo -A dimensión temporal do dispositivo. -A dimensión técnica, a subxectiva e a ideolóxica.
Teóricos: A Filmación e a Montaxe na Videocreación.	-Cámara-Stylo / Cámara indiferente. -Montaxe como ferramenta de Estilo. -Montaxe como linguaxe convencional.
Teóricos: estudo dos elementos interactivos de comunicación. Varios tipos de soportes.	-Interactivo informático. -Webs. -Espazos físicos e ópticos (3D).
Prácticos: dispositivos de adaptación.	-Adaptación da tecnoloxía dixital de captura e reprodución de imaxe e son. -Elementos informáticos de adecuación ao espazo físico e virtual.
Prácticos: estudo e aplicación das diversas formas interactivas.	-Creación de proxectos interactivos teóricos e prácticos.
Prácticos: estudo e aplicación dos recursos de filmación e montaxe de imaxe e son.	-Creación de proxectos artísticos audiovisuais como obra monocal. -Creación de proxectos artísticos audiovisuais como obra de instalación no espazo físico real.

Prácticos: ferramentas e software de creación interactiva.	-Editores de vídeo dixital. -Editores de vídeo interactivo e axuste de proxección. -Toon Boom Studio (animación gráfica). -Dragon (editor StopMotion).
Prácticos: estudo dos elementos técnicos e tecnolóxicos actuais para a adaptación en espazos interactivos.	-Aplicación de dispositivos de instalación e expositivos para obra multimedia.

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Sesión maxistral	21.5	0	21.5
Prácticas de laboratorio	10	15	25
Traballos de aula	21	52.5	73.5
Traballos tutelados	0	30	30

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

Metodoloxía docente

	Descrición
Sesión maxistral	Clase maxistral con apoio de documentación e sistemas multimedia. Exposición dos contidos da materia: exposición teórica dos conceptos relacionados coa idea de «cultura visual». Ontoloxía da imaxe e da mirada. Exemplos paradigmáticos de estratexias expositivas e dispositivos de instalación multimedia. Resolución de problemas prácticos. Toma de apuntamentos e exposición debatida destes. Modalidade: guiada. Presenza do/a docente e presenza obrigatoria do alumnado. Escenario: aula ordinaria. Sala de proxeccións.
Prácticas de laboratorio	Descrición: aprendizaxe práctica, mediante a simulación de casos, do manexo das ferramentas de creación (software de creación interactiva, animación e visualización) implicadas no deseño de dispositivos audiovisuais de instalación multimedia e interactiva. Modalidade: guiada. Presenza do/da docente e presenza obrigatoria do alumnado. Escenario: laboratorio de audiovisuais.
Traballos de aula	Descrición: o alumnado, individualmente ou en grupo (5 alumnos máximo), desenvolve no aula o deseño e a realización, como obra final, dun proxecto de creación audiovisual no que se materializan conclusións investigadoras relacionadas con algunha das temáticas principais ou problemáticas audiovisuais desenvolvidas na materia. Modalidade: guiada, con seguimento do traballo e avaliación (tanto durante o proceso como o resultado final) e vinculado o seu desenvolvemento con actividades autónomas do estudante.
Traballos tutelados	Descrición: realizárase, individualmente, un traballo de documentación sobre 5 artistas-autores cuxa obra se desenvolva no ámbito da Videocreación ou a experimentación cinematográfica: baixo un modelo de Ficha, cuxos campos serán estipulados polo profesorado, cada alumno envorcará toda a información da que poida abastecerse en relación á formación, o método de traballo creativo, a bibliografía existente e as obras e exposicións máis importantes dos autores elixidos. Modalidade: autónoma. O alumnado dispón de sesións de titoría para facilitar o seguimento do seu traballo por parte do/a docente.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos de aula	Traballos de aula: A atención personalizada neste ámbito lévase a cabo de forma presencial; desenvólvese directamente na aula durante o tempo de presencialidade do alumno programado para este labor e, polo tanto, durante a realización do proxecto (obra audiovisual) que o alumno estea levando a cabo. Ten carácter teórico e práctico. Traballos tutelados: A atención personalizada neste ámbito lévase a cabo durante o horario de titorías fixado previamente polo/os/as docente/é. Ten carácter teórico e práctico. Desenvólvese de forma individual ou en pequenos grupos. Desenvólvese fóra da aula (despachos de profesor ou despachos de aula). Horario Tutoría Sol Alonso: Martes 15:30h a 21:30h Horario Tutoría Alberto Valverde: Luns 16:00h a 20:00h
Traballos tutelados	Traballos de aula: A atención personalizada neste ámbito lévase a cabo de forma presencial; desenvólvese directamente na aula durante o tempo de presencialidade do alumno programado para este labor e, polo tanto, durante a realización do proxecto (obra audiovisual) que o alumno estea levando a cabo. Ten carácter teórico e práctico. Traballos tutelados: A atención personalizada neste ámbito lévase a cabo durante o horario de titorías fixado previamente polo/os/as docente/é. Ten carácter teórico e práctico. Desenvólvese de forma individual ou en pequenos grupos. Desenvólvese fóra da aula (despachos de profesor ou despachos de aula). Horario Tutoría Sol Alonso: Martes 15:30h a 21:30h Horario Tutoría Alberto Valverde: Luns 16:00h a 20:00h

Avaliación

Descrición	Cualificación
------------	---------------

Traballos de A avaliación é continua durante o transcurso da materia. Valóranse, en especial, os seguintes aspectos: nivel de implicación persoal e investigadora no proxecto que se vai realizar; obtención de resultados efectivos e acordos á idea do proxecto; participación activa e seguimento da materia, así como a actitude no taller e a asistencia; manexo experimental das ferramentas e software de creación; interese e criterio personalizado nas distintas actividades de estudo, creación, participación e análise da materia. Estipularase unha data final de entrega do traballo e, a continuación, a publicación da súa cualificación final.

70%

Se a cualificación do traballo de aula acada o nivel de aprobado, será ponderada segundo o seu tanto por cento de valor, xunto á obtida co traballo tutelado e conformará así a cualificación final da materia.

Se o alumno non consegue superar o nivel de aprobado e non realiza a entrega do traballo de aula que se estipula como proxecto práctico da materia, optará a presentarse, para aprobar a materia, aos exames da convocatoria de xullo.

Traballos tutelados	A presentación do traballo tutelado (5 Fichas -segundo modelo estipulado na aula- de documentación, referidas ao traballo creativo de 5 autores-artistas do ámbito da Videocreación e/ou a experimentación cinematográfica), ao final do cuadrimestre (estipularase unha data final de entrega), é obrigatoria para todo ou alumnado. Valorarase: a documentación manexada; ás conclusións alcanzadas e a súa formalización non proxecto audiovisual dá materia (traballo de aula); a elaboración dunha estrutura textual (estilo de escritura, argumentación e organización do texto, vocabulario e ortografía) de calidade. A chegada de material gráfico e a presentación (maquetación e deseño).	30
---------------------	--	----

A non presentación do traballo teórico escrito (traballo tutelado) restará ou 30% á cualificación obtida non traballo de aula.

Outros comentarios sobre a Avaliación

Segunda convocatoria (Xullo):

O alumnado deberá presentar un proxecto audiovisual propio (obra final), segundo os mesmos parámetros que se transmitiron e impartiron na materia. Este proxecto deberá realizarse ata a data da convocatoria baixo titorización dalgún ou todos os docentes da materia e, polo tanto, os profesores deberán coñecer o proceso de realización deste traballo e saber que será presentado como resultado para avaliar na segunda convocatoria da materia (xullo). Para isto, o alumnado deberá manter contacto, nos horarios de titorías que se estipulen, cos profesores implicados.

Xunto co proxecto audiovisual (obra final), ou alumno deberá presentar as 5 Fichas de artistas-autores do ámbito da Videocreación e/ou a experimentación cinematográfica, -segundo modelo estipulado na materia-, se non realizou o devandito traballo tutelado durante a materia ou se a cualificación obtida entón foi suspenso.

A cualificación obtida como nota final dá materia valorarase dá seguinte maneira: proxecto audiovisual (70%); Fichas (5) de artistas-autores: traballo de documentación (30%).

Bibliografía. Fontes 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,

Recomendacións