

MÓDULO	MATERIA	CURSO	SEMESTRE	CRÉDITOS	TIPO
Procesos de Creación Artística: Nuevos Medios Artísticos	Arte Digital e Interactivo	2º	2º	6	Obligatoria
PROFESORES⁽¹⁾			DIRECCIÓN COMPLETA DE CONTACTO PARA TUTORÍAS (Dirección postal, teléfono, correo electrónico, etc.)		
<ul style="list-style-type: none"> Sergio Damas (Grupos Y, C/R) Vicente del Sol López (Grupos E/T, D/S) Profesor por determinar (Grupo B/Q) Antonio López Fernández (Grupo U, X) Miguel Gea Megías (Grupo A/P) Ramón López-Cózar (Grupo V) <p>COORDINADOR DE LA ASIGNATURA:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sergio Damas 			Dpto. Lenguajes y Sistemas Informáticos, ETS. Ingeniería Informática y Telecomunicación, 3ª planta C/ Daniel Saucedo Aranda s/n Web LSI: lsi.ugr.es		
			HORARIO DE TUTORÍAS Y/O ENLACE A LA PÁGINA WEB DONDE PUEDAN CONSULTARSE LOS HORARIOS DE TUTORÍAS⁽¹⁾		
			<ul style="list-style-type: none"> Colectivas: En el aula de clase según grupo. Individuales en los despachos de cada profesor: http://lsi.ugr.es/lsi/personal/centros Consulta horas concretas de cada grupo en: http://grados.ugr.es/bellasartes/pages/info academica/profesorado/*/27 		
GRADO EN EL QUE SE IMPARTE			OTROS GRADOS A LOS QUE SE PODRÍA OFERTAR		
Grado en BELLAS ARTES					
PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES (si procede)					

¹ Consulte posible actualización en Acceso Identificado > Aplicaciones > Ordenación Docente

(∞) Esta guía docente debe ser cumplimentada siguiendo la "Normativa de Evaluación y de Calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada" ([http://secretariageneral.ugr.es/pages/normativa/fichasugr/ncg7121/!](http://secretariageneral.ugr.es/pages/normativa/fichasugr/ncg7121/))



Creación Digital se imparte en el 3er semestre.
Audiovisuales y Fotografía, se imparte en el 1er curso (1er y 2º semestre).

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (SEGÚN MEMORIA DE VERIFICACIÓN DEL GRADO)

Introducción a los conceptos, lenguajes, métodos, técnicas, tecnologías y procesos de creación para la producción artística a través de las nuevas tecnologías.

COMPETENCIAS GENERALES Y ESPECÍFICAS

- CG2. Capacidad para la gestión de la información.
- CG3. Capacidad de comunicación
- CG4. Capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la ideación y realización de proyectos y estrategias de acción.
- CG5. Capacidad para el aprendizaje autónomo.
- CG6. Capacidad para trabajar autónomamente.
- CG7. Capacidad para trabajar en equipo.
- CG9. Capacidad de razonamiento crítico y autocrítico.
- CG11. Capacidad de iniciativa propia, auto motivación y espíritu emprendedor.
- CG12. Habilidades interpersonales, conciencia de las capacidades y de los recursos propios.
- CE12. Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte.
- CE20. Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo
- CE21. Capacidad de reflexión analítica y autocrítica en el trabajo artístico
- CE22. Capacidad para aplicar los materiales y procedimientos adecuados en el desarrollo de los diferentes procesos de producción artística.
- CE23. Capacidad para representar e interpretar espacios y formas mediante lenguajes técnicos y artísticos.
- CE24. Capacidad de aplicación de medios tecnológicos para la creación artística.
- CE32. Habilidades y capacidades para la creación artística.

OBJETIVOS (EXPRESADOS COMO RESULTADOS ESPERABLES DE LA ENSEÑANZA)

- Facilitar los conocimientos y habilidades necesarios para aplicar herramientas informáticas específicas para la creación multimedia.
- Conocer los condicionantes y posibilidades de las herramientas para la creación multimedia interactiva.
- Capacitar para colaborar con otros profesionales en la creación multimedia.
- Establecer metodologías para la resolución de proyectos multimedia.

TEMARIO DETALLADO DE LA ASIGNATURA

TEMARIO TEÓRICO:

- Tema 1.- El ordenador y la producción de imágenes. Generación automática de dibujos. Antecedentes de la creación multimedia interactiva
- Tema 2.- Herramientas para la creación multimedia interactiva: basadas en línea de tiempo, diagramas de flujo, pilas de tarjetas y orientados a objetos. El proceso de creación.
- Tema 3.- Componentes multimedia I. Optimización de imágenes: formatos específicos, resoluciones, imágenes dinámicas, posibilidades y limitaciones. Optimización del texto: modos de representación del



texto. El texto en trabajos distribuidos: calidad y eficiencia.

- Tema 4.- Interacción persona-ordenador. Sistemas Interactivos. Dispositivos y Componentes. Eventos y acciones. Comportamientos simples. Diseño de interfaz de usuario.
- Tema 5. Componentes multimedia II. Optimización de audio: formatos específicos, compresores. Integración de audio en trabajos multimedia. Optimización de video: compresión de secuencias de imágenes, codificación, resolución. Integración, control y distribución de video.
- Tema 6. Herramientas de autor. Personalización de comportamientos. Diseño de comportamientos complejos. Aleatoriedad: recorridos aleatorios, variabilidad en los comportamientos. Integración de objetos multimedia interactivos.
- Tema 7.- Producción y distribución de trabajos multimedia interactivos. Estándares multimedia. Aspectos legales de la difusión de contenidos digitales. Producción para Internet y off line: características, ventajas y limitaciones. Producción para exposición: definición de requisitos posibilidades.

TEMARIO PRÁCTICO:

Seminarios/Talleres

- *Seminario 1.* Programación de comportamientos complejos. Elementos de programación dirigida a objetos. Reutilización de comportamientos.
- *Seminario 2.* Documentos para web. HTML5 y Hojas de Estilo.
- *Seminario 3.* Diseño y publicación para la Web. Retícula (*layout*). Diseño para múltiples dispositivos.

Prácticas de Laboratorio

Práctica 1. Interacción y Multimedia I. Optimización de imágenes bit-mal: transparencia, mascarar, resolución, formatos. Introducción a interacción. Creación de menú: enlace de presentaciones. Animación en presentaciones multimedia, transiciones. Calificación de 3 sobre 10 de prácticas.

Práctica 2. Multimedia 2. Optimización integración y control de texto, audio y video. Comportamientos de control de audio. Comportamientos específicos de control de video. Inserción y control de audio y video en presentación interactiva. Calificación de 3 sobre 10 de prácticas.

Práctica 3. Multimedia 3. Comportamientos avanzados. Definición de interfaz de usuario. Creación de comportamientos personalizados. Introducción de control de recorridos y aleatoriedad. Objetos multimedia interactivos. Calificación de 3 sobre 10 de prácticas.

Práctica 4. Optimización de multimedia interactivo para su distribución. Calificación de 1 sobre 10 de prácticas.

Trabajo multimedia interactivo. Realización de un trabajo personal optativo consistente en una presentación multimedia interactiva completa de temática libre que ponga en juego las competencias y conocimientos adquiridos por parte del alumno. Este alumno podrá subir nota hasta un máximo de 20% sobre la calificación obtenida de prácticas

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL:



- J.D. Foley, A. van Dam, S.K. Feiner, J.F. Hughes; "Introducción a la graficación por computadora". Edt. Addison Wesley. 1992.
- M. Galer, L. Horvat; "La Imagen Digital". Edt. Anaya Multimedia. 2006.
- Z.N. Li, M.S. Drew; "Fundamentals of multimedia". Edt. Prentice Hall. 2004.
- BR. Smith; "Soft Computing: Art and Design". Edt. Addison-Wesley, 1984.
- AM. Spalter; "The Computer in the Visual Arts". Edt. Addison-Wesley, 1999.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- L. Candy, E. Edmonds; "Explorations in Art and Technology". Edt. Springer, 2002.
- N. Chapman, J. Chapman; "Digital multimedia". Edt. Wiley, 2009.
- J. Dean, "Web programming with HTML5, CSS, and JavaScript". Jones & Bartlett Learning, 2019
- D. Saffer; "Designing for interaction: creating innovative applications and devices". New Riders, 2010.
- D. Seegmiller; "Digital Character Design and Painting" (Graphics Series). Graphics Series. 2003.
- R. Wodaski; "La biblia de Multimedia", Edt. Anaya, 1996.
- E. Burchard; The web game developer's cookbook: using JavaScript and HTML5 to develop games. Addison-Wesley, 2013
- S. Fulton, J. Fulton; HTML5 canvas. O'Reilly, 2013

ENLACES RECOMENDADOS

<http://librosweb.es/libro/javascript/>
<https://www.w3schools.com>
<https://www.hippani.com>

METODOLOGÍA DOCENTE

- La asignatura tiene carácter teórico-práctico y un enfoque instrumental.
- Las sesiones teóricas y prácticas se alternan, exponiendo los fundamentos teóricos y desarrollando los ejercicios prácticos.
- Los contenidos se encadenan para realizar un trabajo multimedia interactivo completo.

EVALUACIÓN (INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC.)

EVALUACIÓN CONTINUA

- Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación continuada de trabajos propuestos mediante el seguimiento en el aula taller, estudio, lecturas, redacción y exposición de trabajos teóricos, participación y asistencia a clases, seminarios y tutorías académicas: Evaluación de 4 ejercicios de clase (la suma supone el 100 % de la calificación final según la baremación establecida anteriormente)
- Evaluación de los resultados de aprendizaje a través de la realización de un trabajo persona optativo que puede incrementar hasta un máximo del 20% de la calificación.

EVALUACIÓN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

- Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia: Realización de ejercicio práctico (duración aprox. 2:30 horas) -- 70 % de la calificación
- Evaluación de los resultados de aprendizaje mediante realización de ejercicio escrito sobre los



contenidos de la asignatura (duración aprox. 30 minutos) -- 30% de la calificación.

DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS QUE FORMARÁN PARTE DE LA EVALUACIÓN ÚNICA FINAL ESTABLECIDA EN LA "NORMATIVA DE EVALUACIÓN Y DE CALIFICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA"

Establecida en la "[Normativa de Evaluación y de Calificación de los Estudiantes ugr](#)"

- Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia: Realización de ejercicio práctico (duración aprox. 2:30 horas) -- 70 % de la calificación
- Evaluación de los resultados de aprendizaje mediante realización de ejercicio escrito sobre los contenidos de la asignatura (duración aprox. 30 minutos) -- 30% de la calificación.

ESCENARIO A (ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PRESENCIAL Y NO PRESENCIAL)

ATENCIÓN TUTORIAL

HORARIO

(Según lo establecido en el POD)

HERRAMIENTAS PARA LA ATENCIÓN TUTORIAL

(Indicar medios telemáticos para la atención tutorial)

Publicadas en el directorio web de la universidad (para cada profesor): <https://directorio.ugr.es>

- Correo electrónico, plataforma PRADO
- Google Meet

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DOCENTE

- Se impartiría el máximo número de horas presenciales, organizando si fuera necesario subgrupos para alternar docencia presencial y no presencial respetando la normativa sanitaria y los criterios del centro.
- La metodología docente será la misma prevista en la guía, complementándose con las herramientas telemáticas disponibles (Prado, Google Meet, email, etc) para desarrollar la docencia no presencial.

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN (Instrumentos, criterios y porcentajes sobre la calificación final)

Convocatoria Ordinaria

- La misma prevista en el modo presencial, con entrega y defensa de los trabajos a través de las herramientas telemáticas disponibles (Prado, Google Meet, correo electrónico, etc)

Convocatoria Extraordinaria

- Mediante la realización y defensa de un ejercicio práctico sobre el contenido de la asignatura, preferentemente de forma presencial y si no fuera posible utilizando herramientas telemáticas disponibles (Google Meet, Prado, etc)

Evaluación Única Final

- Se realizará en las mismas condiciones y con las mismas pruebas y ponderación que la evaluación en convocatoria extraordinaria.



ESCENARIO B (SUSPENSIÓN DE LA ACTIVIDAD PRESENCIAL)

ATENCIÓN TUTORIAL

HORARIO

(Según lo establecido en el POD)

HERRAMIENTAS PARA LA ATENCIÓN TUTORIAL

(Indicar medios telemáticos para la atención tutorial)

Publicadas en el directorio web de la universidad
(para cada profesor): <https://directorio.ugr.es>

- Correo electrónico, plataforma PRADO
- Google Meet

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DOCENTE

- Los contenidos teórico/prácticos se impartirán de forma síncrona utilizando los medios telemáticos disponibles: Google Meet, Prado, etc
- En lo posible se respetarán los horarios previstos para la asignatura.

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN (Instrumentos, criterios y porcentajes sobre la calificación final)

Convocatoria Ordinaria

- La misma prevista en el modo presencial, con entrega y defensa de los trabajos a través de las herramientas telemáticas disponibles (Prado, Google Meet, etc)

Convocatoria Extraordinaria

- Mediante la realización y defensa de un ejercicio práctico sobre el contenido de la asignatura utilizando herramientas telemáticas disponibles (Google Meet, Prado, etc)

Evaluación Única Final

- Se realizará con las mismas pruebas y ponderación que la evaluación en convocatoria extraordinaria.

INFORMACIÓN ADICIONAL (Si procede)

1.- Las adaptaciones expresadas en esta guía a los dos escenarios posibles en relación a los contenidos, las metodologías docentes y la evaluación tienen un carácter estrictamente excepcional, y no suponen, en modo alguno, su continuidad en cursos sucesivos una vez superado el escenario de crisis que las justifica.

2.- Se tendrán en cuenta las casuísticas detalladas del alumnado de movilidad nacional e internacional matriculado en los distintos grupos de la asignatura para buscar mecanismos extraordinarios que permitan su evaluación en convocatoria ordinaria, extraordinaria o única.

